

- Biohazard -



Biohazard

Règles	<i>Description des actions et de leur résolution sans ou avec les compétences associées:</i>
---------------	--

Compétences / Actions	Jet sans compétences			
	En sécurité	Stress	Danger	
Armes à feu (AGL + PER)	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	
Conduite (AGL + PER)	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	
CaC (FOR + AGL)	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	
Escalade (FOR + AGL)	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	
Nage (FOR + CON)	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	
Fouille (ESP + PER)	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	
Premiers soins (ESP + PER)	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	
Armes blanches (FOR + AGL)	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	
Vigilance (PER + ESP)	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	
Investigation (CHA + ESP)	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	
Crochetage (AGL + PER)	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	
Discrétion (AGL + PER)	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	
Bluff (CHA + ESP)	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	
Persuasion (CHA + ESP)	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	
Intimidation (CHA + FOR)	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	
Esquive (AGL + PER)	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	
Filature (PER + ESP)	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	
Torture (CHA + FOR)	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	
Commandement (CHA + ESP)	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	
Déguisement (CHA + ESP)	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	
Psychologie (PER + ESP)	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	
Escamotage (AGL + PER)	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	oui, avec malus dés	
Informatique (ESP + PER)	non	non	non	*
Explosifs (AGL + ESP)	non	non	non	*
Médecine (ESP + PER)	non	non	non	*
Pilotage (AGL + PER)	non	non	non	*
Mécanique (ESP + AGL)	non	non	non	*
Customisation (AGL + ESP)	non	non	non	*
Courir (AGL + CON)	oui	oui	oui	**
Sauter (FOR + AGL)	oui	oui	oui	**
Soulever (FOR + FOR)	oui	oui	oui	**
Résistance aux poisons (CON + CON)	oui	oui	oui	**
Sang-Froid (ESP + ESP)	oui	oui	oui	**
Lancer (FOR + PER)	oui	oui	oui	**

Malus	1d4	1d5	1d6
--------------	------------	------------	------------

Biohazard

* Dans certains cas, les compétences ne peuvent être apprises sans mettre à profit le savoir de quelqu'un/quelque chose. Il faut apprendre à maîtriser la compétence grâce à des livres ou mieux, comme un professeur, mais surtout il faut du temps. Sans cela, la compétence est inaccessible. Apprendre ce genre de compétences en cours de jeu est difficile et long (mais pas impossible) et doit en être discuté avec le Mj.

** Ces compétences sont innées, tous les personnages les possèdent. On ne peut pas les améliorer directement, il faut pour cela augmenter les caractéristiques.

3 types de situations:

En sécurité	Aucune menace, le Pj n'est pas sur ses gardes
Stress	Menace indirecte (mais pas de combat encore déclenché ni de personnages hostiles)
Danger	Menace directe (des ennemis recherchent ou combattent les Pjs)

3 types d'actions:

-Action où il faut une connaissance particulière : impossible sans compétence (ex: Médecine)

-Action générale: pas de compétence (ex: courir)

-Action avec une connaissance minimum : pas besoin de compétence mais risque d'échouer si on ne la possède pas (ex: arme à feu)

Biohazard

- Règles de Tir -

-Malus/Bonus

Lors d'un tir, il faut tenir compte des différents paramètres qui vont venir apporter des bonus ou au contraire des malus au joueur. Par exemple, il sera plus compliqué de toucher un humain qui court qu'un zombie qui marche lentement. De même, il sera plus simple de toucher un tyran vu sa taille imposante plutôt qu'un corbeau qui lui est petit et va vite.

Cela peut aussi influencer sur des tests n'étant pas liés au combat. Fouiller une pièce alors qu'un incendie se propage peut être stressant, de même qu'il est difficile de suturer la plaie béante d'un allié alors qu'un licker traverse la fenêtre.

Enfin, viser la tête d'un mort-vivant va forcément être plus délicat que de viser son torse. Ne parlons même pas de viser la tête d'un chien zombifié, ce qui revient à tirer sur une cible petite et très rapide!

Afin de prendre en considération ces éléments qui peuvent venir perturber les tests, le plus simple est de se servir de la table listant les degrés de réussite et de décider de la marge à atteindre lorsqu'un test est perturbé par un événement extérieur.

A l'inverse, le personnage peut bénéficier d'un bonus s'il prend son temps ou encore si la cible est de grande taille. Ce bonus va soit s'ajouter au jet du personnage soit venir diminuer la marge qu'il doit atteindre.

Si un joueur n'annonce pas quelle partie d'un corps il souhaite atteindre lors d'un tir, cela signifie qu'il vise automatiquement le torse.

Marges de réussite:

Réussir son test permet de normalement de réussir son action, mais dans certains cas une marge de réussite sera nécessaire pour compléter une action

Type	Marge
Monstrueux	+ de 10
Héroïque	9 à 10
Excellent	7 à 8
Belle action	5 à 6
Joli	3 à 4
Pas mal	1 à 2
Juste	0

- Il n'y a pas de marge négative, en cas d'échec l'action n'aboutit tout simplement pas.

- Plus un test est réussi, plus l'action est rapide (hors combat).

- Cela n'impacte pas les dégâts supplémentaires causés par la marge de réussite.

-Distances

Biohazard

Chaque arme peut tirer jusqu'à une certaine distance de manière optimale et la distance change selon le type d'arme.

Il existe huit distances :

-Corps à Corps	La cible est au Cac (distance inférieure à 2 mètre)
-Courte	La cible est dans une distance comprise entre 2 mètre et 20 mètres
-Proche	La cible est dans une distance comprise entre 20 mètre et 40 mètres
-Loin	La cible est dans une distance comprise entre 40 mètre et 100 mètres
-Très loin	La cible est dans une distance comprise entre 100 mètre et 200 mètres
-A limite de vue	La cible est dans une distance comprise entre 200 mètre et 500 mètres
-Hors d'atteinte	La cible est dans une distance comprise entre 500 mètre et 1 kilomètre
-Inatteignable	La cible est à une distance bien trop importante pour être touché

Si la distance de la cible est supérieure à la distance maximum de l'arme, le personnage à un malus de -2 par distance non atteinte. Si le tir touche, le total de dégâts est diminué de 1D6 par distance non atteinte.

Si la distance de la cible est inférieure à la distance minimum de l'arme, le personnage à un malus de -2 par distance dépassée. Si le tir touche, le total de dégâts est augmenté de 1D6 par distance dépassée.

Règles liées au tir:

La vie n'est pas partagée entre les membres du corps, cependant si un membre (sauf le torse et la tête) subit des dégâts (en un round) égaux à la moitié des points de vie maximum, alors le membre subit un choc le paralysant durant 1d10-CON rounds, Cela ne fonctionne que sur les humains.

Si la tête subit des dégâts en un round égaux à la moitié des points de vie maximum alors le personnage s'évanouit durant 1d10-CON rounds. Cela ne fonctionne que sur les humains. Les créatures zombifés sont tués sur le coup et les tyrants ne sont pas soumis à cette règle.

Si une rafale est tirée, un seul jet de compétence est lancé et on garde la MR pour chaque balle. Il en va de même pour les dégâts.

Sur le tir d'une rafale de 3, il faut lancer un d3 (ou un d6/2) pour connaître le nombre de balles qui touchent. Sur une rafale de 5, c'est 1d5 (1d10/2), 1d12 sur une rafle de 12 et 1d20 sur une rafale de 20.

Tirer une rafale de 3 ou de 5 entraîne un malus de 2. Une rafale de 12 ou 20 entraîne un malus de 4.

Pour pouvoir tirer une rafale de 5 ou de 20, il faut obtenir la spécialité correspondante (c'est la même pour les deux cas).

L'armement

Les armes à feu se décharge bien vite et on se retrouve souvent à cours de balles. Dans ces cas-là, rien ne vaut un bon vieux couteau ou une batte de base-ball cloutée. Cela peut sauver la vie dans bien des cas.

Type	Nom	Dommages	Cadence	Prix	Parade	Spécial
Arme blanche	Arme improvisée	1d2	1	-	Non	
Arme blanche	Matraque	1d5	1	\$20,00	Non	
Arme blanche	Batte de base-ball	1d5+2	1	\$30,00	Oui	
Arme blanche	Pied de biche	1d5+3	1	\$40,00	Oui	
Arme blanche	Couteau M12	1d6+1	1	\$60,00	Non	
Arme blanche	Machette	1d6+2	1	\$70,00	Oui	
Arme blanche	Hache d'incendie	1d8	1	\$90,00	Oui	
Arme blanche	Epée	1d8+1	1	\$120,00	Oui	
Arme blanche	Masse de chantier	1d10+5	1	\$60,00	Oui	Lent - La cible a un bonus de 2 pour esquiver et le porteur a un malus de 2 à l'initiative
Corps-à-corps	Poings	1d3	2	-	Non	La valeur des armures est multipliée par 2
Corps-à-corps	Gants renforcés	1d4+2	2	\$40,00	Non	
Corps-à-corps	Crosse d'arme	1d5	1	-	Non	
Corps-à-corps	Poing américain	1d6	2	\$60,00	Non	Impossible d'utiliser une arme à feu en même temps

Règles liées aux armes:

Il faut avoir la main libre pour utiliser le poing, et donc les deux mains libres pour bénéficier d'une cadence de 2.

Lors d'une attaque au corps à corps ou avec une arme blanche, la force est ajoutée aux dégâts.

Une arme blanche ou de corps-à-corps se brise sur un échec critique.

Matraque



Batte de base-ball



Pied de biche



Couteau M12



Machette



Hache d'incendie



Epée



Masse de chantier



Gants renforcés



Poing américain



L'armement

A chaque guerre ses armes. Il arrive un moment où fuir ne suffit plus, et alors seul l'équipement fera la différence entre la vie et la mort. Car il y a en ce monde des horreurs qui ne sauraient être arrêtées autrement que par une balle. Ou une roquette.

Pistolet	Calibre	Dommmages	Chargeur	Distance	Prix	Rechargement	Cadence	Spécial
Beretta 92F	9mm	2D6	15	Courte à Proche	\$650,00	1 round	1	
Browning HP mk3	9mm	2D6	15	Courte à Proche	\$650,00	1 round	1	
Glock 17	9mm	2D6	17	Courte à Proche	\$700,00	1 round	1	
H&K VP-70	9mm	2D6	18	Courte à Proche	\$750,00	1 round	1	
SIG Pro SP2430	9mm	2D6	15	Courte à Proche	\$650,00	1 round	1	
Luger P-08	9mm	2D6+1	8	Courte à Proche	\$800,00	1 round	1	
Samurai Edge	9mm	2D6+1	15	Courte à Loin	-	1 round	1/2	

Revolver	Calibre	Dommmages	Chargeur	Distance	Prix	Rechargement	Cadence	Spécial
S&W M629C	.44 magum	2D6+4	6	Courte à Proche	\$1 000,00	3 rounds	1	
S&W M19	.357 magum	2D6+3	6	Courte à Proche	\$900,00	3 rounds	1	
Desert Eagle	.50	3D6+2	7	Courte à Loin	\$1 500,00	1 round	1	
Colt 1911A1	.45	2D6+3	7	Courte à Proche	\$950,00	1 round	1	
S&W M29	.44 magum	2D6+4	6	Courte à Proche	\$1 000,00	3 rounds	1	
Colt Python	.357 magum	2D6+3	6	Courte à Proche	\$900,00	3 rounds	1	

Pistolet/Fusil-Mitrailleur	Calibre	Dommmages	Chargeur	Distance	Prix	Rechargement	Cadence	Spécial
H&K MP5A5	9mm	2D6	30	Proche à Loin	\$1 800,00	1 round	1/3/5	
Imgram MAC11	.380	1D6+3	32	Courte à Proche	\$1 000,00	1 round	3/5	
Colt M4A1	5.56mm	2D6+1	30	Proche à Très Loin	\$2 250,00	1 round	1/3/5	
AK-47	7.62mm	2D6+3	30	Proche à Très Loin	\$2 650,00	1 round	3/5	
M-16	5.56mm	2D6+1	20	Proche à Très Loin	\$2 150,00	1 round	3/5	
FN P90	5.7mm	2D6+2	50	Proche à Très Loin	\$3 000,00	1 round	1/3/5	

Fusil	Calibre	Dommages	Chargeur	Distance	Prix	Rechargement	Cadence	Spécial
Benelli M3-S	.12	3D6	8	Courte à Proche	\$1 300,00	4 rounds	1	
Remington M870	.12	3D6+1	8	Courte à Proche	\$1 600,00	4 rounds	1	
Remington M1100	.12	3D6+2	4	Courte à Proche	\$1 150,00	2 rounds	1	
SPAS-12	.12	3D6+3	9	Courte à Proche	\$2 150,00	5 rounds	1	
Canon Scié	.12	4D6	2	Court	\$450,00	1 round	1/2	
Fusil-Arbalète	Carreau explosif	4D6+3	1	Courte à Loin	-	1 round	1	

Fusil de précision	Calibre	Dommages	Chargeur	Distance	Prix	Rechargement	Cadence	Spécial
Remington MR700	.308 Winchester	4D6+1	3	Proche à Très Loin	\$1 500,00	2 rounds	1	
M-21	7.62mm	4D6+2	5	Proche à Très Loin	\$2 500,00	1 round	1	
M-40A1	7.62mm	4D6+3	5	Proche à Très Loin	\$3 500,00	1 round	1	
SVD Dragunov	7.62mm	4D6+4	10	Proche à Très Loin	\$7 000,00	1 round	1	
PSG-1	7.62mm	4D6+5	5	Loin à A limite de vue	\$8 000,00	1 round	1	

Armes Explosives	Calibre	Dommages	Chargeur	Distance	Prix	Rechargement	Cadence	Spécial
RPG-7	Roquette	8D8	1	Proche à Loin	-	2 rounds	1	Dégât de zone
M79	Grenade	4D6	1	Proche à Loin	-	1 round	1	Dégât de zone
MGL	Grenade	5D6	6	Proche à Loin	-	3 rounds	1	Dégât de zone
M72 Law	Roquette	10D10	1	Proche à Très Loin	-	-	1	Dégât de zone - Usage unique
M202 Flash	Roquette (4)	6D6x4	1	Proche à Très Loin	-	-	1	Dégât de zone - Usage unique

Armes Lourdes	Calibre	Dommages	Chargeur	Distance	Prix	Rechargement	Cadence	Spécial
Lance-Flamme *	Napalm	3D6+2	6	Cac à Courte	-	4 rounds		Voir règle liée au feu
Fusil électrique	Bobine	5D6+3	5	Courte à Proche	-	5 rounds	1	Ignore armure
M249 *	5.56x45mm	3D6+1	100	Proche à Loin	-	10 rounds	12/20	
M60 *	7.62 OTAN	3D6+3	100	Proche à Loin	-	10 rounds	12/20	
Browning M2 HB *	.50 BMG	4D6+1	-	Proche à Très Loin	-	-	12/20	Ne se porte pas

Explosifs	Calibre	Dommages	Chargeur	Distance	Prix	Rechargement	Cadence	Spécial
Fumigène	/	-	-	FOR*3m	-	-	-	Durée de 2D4 rounds
Lacrymogène	/	-	-	FOR*3m	-	-	-	Durée de 2D4 rounds
Flash-Bang	/	-	-	FOR*3m	-	-	-	Durée de 2D4 rounds
Offensive	/	3D6	-	FOR*3m	-	-	-	Dégât de zone
Cocktail Molotov	/	3D6	-	FOR*3m	-	-	-	Voir règle liée au feu
Fragmentation	/	4D6	-	FOR*3m	-	-	-	Dégât de zone
Mine	/	5D6	-	-	-	-	-	
Claymore	/	5D6	-	-	-	-	-	
C4	/	6D6	-	-	-	-	-	Dégât de zone

Règles liées à l'utilisation des armes

Le prix d'un chargeur est égal au prix de l'arme divisé par 50 arrondi au supérieur, le prix d'une boîte de balles est égal au prix de l'arme divisé par 100 arrondi au supérieur. Une boîte de balles contient de quoi remplir 3 chargeurs de l'arme concernée.

Chaque arme doit être régulièrement nettoyée et les pièces doivent être changées. En cas d'échec critique au cours d'une attaque avec une arme à feu, l'arme devient inutilisable et doit être de ce fait réparée grâce à un jet de customisation ET en utilisant les pièces d'une arme de même catégorie (sauf en cas de spécialisation). Ou amener chez un armurier.

Si une cible est touchée par une arme provoquant un feu, elle doit faire un test d'AGLx2. En cas de réussite, elle subit les dégâts normaux mais ne s'embrase pas. En cas d'échec, elle doit faire ce test à chaque round et ne peut rien faire d'autre. Elle se prend les dégâts à chaque nouveau round.

Pour calculer des dégâts de zone, on estime que l'explosion perd 1D de dégâts tous les 3 mètres. Ainsi, une grenade à fragmentation fera un dégât de 4D6 sur une zone de 3 mètres de diamètre, puis les dégâts passeront à 3D6 dans la zone allant de 3 à 6 mètres de diamètre, puis les dégâts seront de 2D dans la zone allant de 6 à 9 mètres de diamètre, et ainsi de suite jusqu'à atteindre 0 point de dégât.

En moyenne on considère qu'il faut 1 round pour mettre deux balles dans un revolver ou un autre type d'arme. Les chargeurs sont changés en un round.

*Les armes ayant une astérisque * à côté de leur nom peuvent procéder à un tir de zone (il faut choisir une direction). Toutes les créatures présentes dans cette zone doivent faire un test d'Esquive avec un bonus de 2 afin de ne pas être touché par le tir. Les dégâts sont réduits de 1D. La zone fait 5 mètres de diamètre.*

Il est impossible de courir en utilisant les armes suivantes: explosives, lourdes et de précision.

Un personnage peut bénéficier d'un test d'esquive s'il voit la grenade avant l'explosion de celle-ci afin d'en annuler les effets (en fait il se planque)

Une grenade lacrymogène provoque une forte gêne au niveau des yeux et de la gorge. Il est impossible de rester à l'endroit où une grenade lacrymogène a été lancée. Un personnage touché aura un malus de 2 à toutes ses caractéristiques physiques durant 2D4 rounds. Les personnages sont touchés s'ils se trouvent dans un rayon de 6 mètres.

Une grenade flash-bang provoque la cécité et la surdité chez le personnage touché durant 2D4 rounds, ce qui entraîne un malus de 3 à la PER. Les personnages sont touchés s'ils se trouvent dans un rayon de 6 mètres.

Obtenir une arme à feu aux Etats-Unis:

Acheter une arme à feu n'est pas compliqué aux Etats-Unis. La plupart des Etats ont une politique laxiste à ce sujet. Un civil devra se fournir lui-même, mais un membre des STARS par contre aura un équipement à sa disposition.

Dans la plupart des Etats, il suffit d'avoir 21 ans pour acheter une arme, et on peut la porter si elle n'est pas dissimulée. En revanche, porter une arme cachée nécessitera un permis décerné par les autorités compétentes. Pour finir, sortir son arme sans bonne raison peut valoir une très forte peine de prison.

Lors de l'achat d'une arme, les antécédents criminels de l'acheteur sont vérifiés. De plus, les fugitifs et autres criminels n'ont pas le droit d'en acheter (de manière légale en tout cas). Il y a donc un délai d'attente lors de l'achat d'une arme, délai qui peut être plus ou moins grand en fonction de la demande et du casier de l'acheteur.

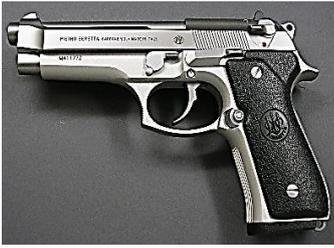
N'importe qui peut posséder des armes de poings, des fusils à pompe, des fusils de précisions et des fusils d'assault. En revanche, la vente d'armes lourdes et explosives est prohibée dans le cadre civil.

Il existe aussi un marché noir, mais encore faut-il savoir à qui s'adresser. Et les prix risquent souvent d'être plus élevés...mais on peut y trouver des choses impossibles à obtenir dans le commerce légal.

Biohazard

Pistolet

Beretta 92F



Browning HP mk3



Glock 17



H&K VP-70



SIG Pro SP2430



Luger P-08



Samurai Edge



Biohazard

Revolver

S&W M629C



S&W M19



Colt Python



Colt 1911A1



S&W M29



Desert Eagle



Biohazard

Armes Explosives

RPG-7



M79



MGL



M72 Law



M202 Flash



Biohazard

Fusil de précision

Remington MR 700



M-21



SVD Dragunov



M-40A1



PSG-1



Biohazard

Pistolet/Fusil-Mitrailleur

H&K MP5A5



Imgram MAC10



AK-47



M-16



Military-Today.com

P90



Colt M4A1



Biohazard

Fusil

Benelli M3-S



Remington M1100



Remington M870



Canon Scié



SPAS-12



Fusil-Arbalète



Biohazard

Armes Lourdes

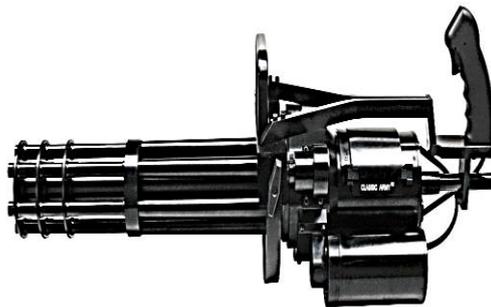
Lance-Flamme



M60



M134 Gatling



Browning M2 HB



Fusil Plasma (électrique)



-Liste des accessoires:

Arme à feu

Nom	Effet	Prix
<i>Laser</i>	Jet de tir +1, repérable	\$60,00
<i>Lampe</i>	Aveugle la cible, permet de tirer en pleine obscurité	\$40,00
* <i>Baïonnette</i>	(Uniquement pour fusil-mitrailleur, fusil) permet d'utiliser arme blanche au lieu de Cac avec son arme (même dégâts de 1d5)	\$100,00
* <i>Crosse</i>	(Uniquement pour fusil-mitrailleur) diminution du malus de rafale de 1	\$250,00
* <i>M203</i>	Permet de lancer des grenades avec un fusil-mitrailleur (M-16/M-4A1), peut être utilisé sans la compétence Explosifs.	\$1 000,00
* <i>Lunette tactique</i>	(Uniquement pour fusil, fusil mitrailleur et fusil sniper) Jet de tir +1	\$350,00
<i>Silencieux</i>	(Uniquement pistolet, fusil-mitrailleur et fusil sniper) tir silencieux, réduit les dégâts de 3 par balle	\$650,00
<i>Chargeur tactique</i>	(Uniquement fusil-mitrailleur et fusil sniper) Augmentation de la capacité du chargeur +10 / +4	\$400,00
* <i>Composants optimaux</i>	(Uniquement pour pistolet) Transformation en Samuraï Edge	-
<i>Sangle</i>	(Uniquement fusil-mitrailleur, fusil, fusil sniper, lance-grenade) Rangement de l'arme	\$20,00
<i>Holster</i>	(Uniquement pour pistolet ou revolver) Rangement de l'arme.	\$20,00
* <i>Lunette longue distance</i>	(Uniquement fusil sniper) Augmente de 1 la distance minimum et maximum, ne peut se placer avec une lunette tactique.	\$500,00
<i>Chargeur rapide</i>	(Uniquement pour revolver) Permet de faire passer le temps de rechargement à 1 round	\$80,00
** <i>Kit de nettoyage</i>	Permet de démonter et nettoyer son arme, ce qui est nécessaire après une utilisation intensive ou un passage dans un endroit mouillé. S'utilise avec la compétence Arme à feu (il faut cependant la maîtrise correspondante pour nettoyer une arme autre qu'un pistolet).	\$100,00

Arme Blanche

Nom	Effet	Prix
<i>Clous</i>	(Uniquement pour la batte) +1 dégât - permanent	\$10,00
<i>Pierre à aiguiser</i>	(Uniquement pour couteau, machette ou épée) +1 dégât au prochain combat, dix utilisations	\$30,00

Corps-à-corps

Nom	Effet	Prix
* <i>Piques</i>	(Uniquement pour le poing américain) +2 dégât - permanent	\$200,00

Règles liées aux accessoires:

* *Installer ou enlever ces améliorations nécessite de faire un test de Customisation (pour les armes à feu et de corps-à-corps). Si cela se fait dans un atelier, un échec n'a aucune conséquence. Autrement le composant est détruit.*

** *Il est nécessaire de régulièrement nettoyer ses armes, après chaque utilisation intensive ou après un passage dans un endroit particulièrement sale (égouts...). Le risque autrement est que l'arme soit plus difficile à utiliser, ce qui va entraîner un malus, et elle risque de s'enrayer facilement! La compétence Customisation permet de le faire facilement (même avec de l'équipement improvisé pour effectuer le nettoyage), mais pour celui qui n'a pas la compétence, il faut acheter un kit de nettoyage. Chaque kit est spécifique à un type d'arme (pistolet, revolver, fusils, etc...). Il faut alors utiliser la compétence Arme à feu pour réussir à nettoyer son arme correctement (cela dure une bonne demi-heure). En cas d'échec, l'arme n'est pas correctement nettoyée et il faut recommencer. Un kit s'utilise 4 fois, puis il faut le changer.*

On peut mettre plusieurs améliorations sur une arme, mais il faut que ce soit logique. Par exemple, on ne peut pas mettre deux lunettes sur la même arme.

Biohazard

Armure	<i>Certains esquivent, d'autres se préparent à prendre les coups. Et ceux faisant partis de cette catégorie ont tout intérêt à rechercher la meilleure protection possible s'il ne veulent pas se faire déchiqeter par un fusil ou une griffe. Pour leur bien.</i>
---------------	--

Nom	Protection	Durée	Zone protégée	Prix
Veste de cuir *	2	10	Torse/Bras	\$120,00
Trench Coat *	2	10	Torse/Bras/Jambes	\$230,00
Gilet Kevlar	3	20	Torse	\$400,00
Gilet Pares-Balles	4	25	Torse	\$500,00
Gilet STARS	5	30	Torse	-
Gilet UBCS	5	30	Torse	-
Gilet USS	6	40	Torse	-
Casque de moto	2	10	Tête	\$50,00
Casque Kevlar	3	15	Tête	\$250,00
Casque Pare-Balles	4	20	Tête	\$450,00
Casque de USS	6	30	Tête	-
Brassards Kevlar	3	15	Bras	\$200,00
Brassards pare-balles	4	20	Bras	\$400,00
Brassards STARS	5	25	Bras	-
Brassards UBCS	5	25	Bras	-
Brassards USS	6	30	Bras	-
Jambières Kevlar	3	15	Jambes	\$200,00
Jambières pare-balles	4	20	Jambes	\$400,00
Jambières STARS	5	25	Jambes	-
Jambières UBCS	5	25	Jambes	-
Jambières USS	6	30	Jambes	-
Armure complète Kevlar **	5	25	Tout	\$1 200,00
Armure complète Pare-Balles **	6	30	Tout	\$2 000,00
Armure complète USS **	8	45	Tout	-

* La veste de cuir et le trench coat peuvent se mettre par-dessus une armure si celle-ci couvre au maximum le torse et les jambes.

**Ces armures se composent: de brassards, de jambières, d'un gilet et d'un casque.

Malus

Biohazard

-Avoir une armure complète provoque une baisse de 1 de la caractéristique Agilité

-Avoir quatre pièces d'armure provoque une baisse de 2 de la caractéristique Agilité

Certaines spécialités peuvent contrer les malus.

Conditions

Afin de porter une armure, il faut posséder une excellente condition physique

	FOR ou CON au choix	FOR ou CON au choix	AG Min
Une pièce d'armure	2	2	2
Deux pièces d'armures	3	2	2
Trois pièces d'armures	4	3	3
Armure complète	5	4	4
Quatre pièces d'armures	6	5	4

Les caractéristiques CON ou FOR peuvent être échangés en fonction des points forts du personnage.
Par exemple, si celui-ci possède 3 en FOR, 4 en CON et 3 en AG, il pourra porter trois pièces d'armures.
Si il a 4 en FOR, 3 en CON et 3 en AG, il pourra aussi porter trois pièces d'armures.

Règles supplémentaires:

Les armures de type STARS ou UBCS ne possèdent pas de casque, et ne peuvent donc être portés en armure complète. En effet ces groupes comptent sur leur rapidité d'intervention dans toute situation, ils n'utilisent donc pas ce type d'armure fait pour des assauts lourds.

Il est impossible de mélanger plusieurs groupes d'armure pour constituer une armure complète. Il faut que toutes les parties de l'armure soient du même type pour obtenir la protection d'une armure complète. Il faudra d'abord qu'un personnage possédant la compétence Customisation assemble les parties.

Pour tout STARS faisant partie d'une unité d'intervention, une armure complète pare-balles est mise à disposition à partir du moment où l'agent est en mesure de la porter efficacement.

Chaque armure doit être régulièrement réparée et nettoyée. En cas de réussite critique d'une attaque ennemie (ou dans d'autres cas à la discrétion du Mj), l'armure voit sa protection et sa durée maximum baisser, et doit être de ce fait réparée grâce à un jet de customisation ET en utilisant les pièces d'une armure de même catégorie (sauf en cas de spécialisation).

Un attaque critique détruit automatiquement l'armure de la zone touchée.

Biohazard

Système de soins	<i>La médecine. Art peaufiné à travers les âges, elle est la raison qui permet à tous ceux qui en bénéficient aujourd'hui de vivre bien mieux que leurs ancêtres. Centre de toutes les attentions, les avancées dans ce domaine sont tellement rapides que peu d'hommes en connaissent tous les aspects, et cela vaut sans doute mieux. En effet, la médecine permet de sauver des vies...ou bien de les pervertir.</i>
-------------------------	---

Techniques de soins

- Premiers secours

Bien que tout le monde puisse apprendre les premiers secours, il faut avoir les nerfs bien accrochés. Se retrouver en train de compresser une blessure crachant du sang à cause d'un coup de griffes, ce n'est pas donné à tout le monde. Les premiers secours permettent de stabiliser une victime lorsque celle-ci est aux portes de la mort, et permet aussi à une personne blessée d'ignorer la douleur quelques temps afin de pouvoir se battre au maximum de ses capacités. Cependant l'on ne peut guérir avec cette compétence seule et, en cas d'échec, l'on peut même blesser, voire tuer son patient

Stabilisation d'un blessé	AGL + ESP	Le patient est ramené à 1 PV, mais il ne peut pas se battre et à besoin d'aide pour marcher (nécessite Trousse de soins)
Anti-douleurs	AGL + ESP	Le patient ignore les malus liés à son état pendant (MR) heures ou jusqu'à la prochaine blessure (nécessite Trousse de soins)
Anti-poison	AGL + ESP	Le patient est soigné du poison qui coule dans ses veines (nécessite Kit anti-poison)

- Médecine

Après bien des années d'études et de recherche, celui qui cherchait avidement à acquérir le savoir dans l'espoir de sauver les siens possède finalement les connaissances requises. Il peut alors prendre bien des voies, certaines plus sombres que d'autres. Le médecin peut tout d'abord faire rapidement récupérer la santé à un individu. Avec un savant mélange de bandages, produits et autres seringues, il permet à la douleur d'être écartée et à la chair d'être refermée. De plus il est capable de donner un diagnostic, et donc de guérir la plupart des maladies, empoisonnements et autres troubles. Il peut aussi se tourner vers la recherche, et utiliser son savoir d'une toute autre manière. Les laboratoires pharmaceutiques tels qu'Umbrella sont nombreux à rechercher et à embaucher de jeunes médecins talentueux qui feront pour eux d'incroyables découvertes, moralement discutables dans la plupart des cas.

Stabilisation d'un blessé	AGL + ESP	Le patient est ramené à 1 PV, mais il ne peut pas se battre et à besoin d'aide pour marcher (nécessite Trousse de soins)
Anti-douleurs	AGL + ESP	Le patient ignore les malus liés à son état pendant (MR) heures ou jusqu'à la prochaine blessure (nécessite Trousse de soins)
Anti-poison	AGL + ESP	Le patient est soigné du poison qui coule dans ses veines (nécessite Kit anti-poison)
Soins médicaux	AGL + ESP	Le patient est soigné de (MR) PV (+ spécialisations) avec une trousse de soins (nécessite Trousse de soins)
Vaccin	ESP + ESP	Création d'un vaccin, avec les bons outils (si spécialisation achetée)
Virus	ESP + ESP	Création d'un virus, avec les bons outils (si spécialisation achetée)

Utiliser Soins sur une personne ayant 0 PV n'aura aucun effet

Equipements liés au domaine médical:

Biohazard

-Trousse de soins (nécessite Premiers Secours ou Médecine) - de 1 à 3 soins - 20 \$ par soin

Il y a plusieurs trousse, de différentes qualités. La plupart des gens ont des médicament chez eux, mais ils sont généralement trop faible pour le malheureux individu obligé de retenir ses viscères après un coup de griffe mal évité. Par contre on pourra calmer une fièvre quelques heures, voir suturer une blessure un peu trop profonde. Bref, adapté aux premiers secours, mais rien qui puisse sauver un pauvre bougre qui n'a plus que deux moignons sanguinolants à la place des jambes après qu'un molosse décharné lui est ait arraché avec gourmandise. Les hôpitaux, pharmacies et cabinets de médecin sont alors parfaits pour aider l'homme en question, s'il a réussi par miracle à s'enfuir. L'équipement trouvé dans les lieux précédemment cités permettra au médecin aguerris de procéder à toute opération nécessaire en condition précaire, l'hôpital restant tout de même l'endroit à privilégier pour avoir le meilleur équipement.

- Kit anti-poison (nécessite Médecine) - 1 soin - 20 \$

A chaque poison son antidote, mais il peut être difficile de mettre la main sur le nécessaire à temps. C'est pourquoi existe cette trousse très utile qui permettra à toute personne qualifiée de préparer un remède pour sauver le malheureux. Introduit dans les hôpitaux depuis des années, les ajouts d'Umbrella Corp permettent de soigner la quasi-totalité des poisons juste avec les produits de ce kit. Il peut aussi être trouver dans certaines pharmacies mais très rarement chez des particuliers, en tout cas dans les pays occidentaux, et généralement ce sont des kits basiques. Pour finir, un kit n'est utilisable qu'une fois, il faudra ensuite en trouver un autre, si nécessaire.

- Médicament d'Umbrella Corp (peut être utilisé par n'importe qui, rend 2d6 PV) - 250 \$

La société Umbrella est mondialement connue grâce entre autre à ses fantastiques produits de soins. Révolutionnaires, il n'existe à l'heure actuelle aucun médicament qui peut rivaliser avec ceux de la firme, que ce soit pour la santé, pour le visage ou toute autre problème corporelle. Nombreux sont ceux qui aimeraient connaître les incroyables secrets que renferment les usines de l'entreprise, mais celles-ci sont jalousement gardées, et à raison. Le dernier produit en date est issue d'un mélange d'herbes que l'on trouve dans les montagnes d'Arklay. Par un savant dosage, la société a su créer un médicament permettant de redonner rapidement de forces à une personne blessé. Agissant de multiples façons, il suffit de le prendre par voie orale pour que cela fonctionne. Les blessures vont commencer à se refermer à un vitesse hallucinante, restaurant la vigueur de la victime. Le produit n'est cependant pas stable, et la quantité de blessures soignées est variable d'un individu à un autre. Il faut garder à l'esprit que ce produit n'est qu'un prototype, nécessitant encore de nombreuses années de recherches pour être totalement au point. Il peut cependant être trouvé dans certaines pharmacies, sa mise sur le marché ayant été approuvé au vu de ses capacités.

- Vaccin et Virus (nécessite Médecine et les spécialités associées, voir annexe Virus-T)

Le chercheur en quête de connaissances corrompues devra jeter son dévolu sur un hôpital bien équipé, ou encore mieux un laboratoire de recherche (le sien si possible, enfin si celui-ci n'est pas encore envahi) afin de créer des virus si puissants qu'il décimeraient l'humanité, et les vaccins qui vont avec, juste au cas où. De plus en situation de combat ces techniques peuvent se révéler utiles contre les ABO, pouvant leur infliger toutes sortes de dommages. Enfin la valeur de ces recherches pour diverses organisations mystérieuses est tout bonnement...inimaginable.

- Spray de soins (peut être utilisé par n'importe qui, rend tous les PV)

Biohazard

La recherche pour le domaine militaire est la plus coûteuse, ce qui permet de faire des choses normalement impossible. Et cela donne parfois des produits d'une qualité exceptionnelle. Inconnu du grand public, le spray de soins (portant un nom bien plus long mais dont il est inutile de parler ici) est un médicament qui ne souffre d'aucune concurrence. Actuellement en test, il coûte une fortune mais est capable de rappeler un homme du gouffre de la mort et lui permet dès la minute suivante de retourner au combat. Se trouvant sous vide dans un spray, il suffit d'en pulvériser sur les blessures pour qu'elles se referment aussitôt, mais l'utilisation est unique car le contact avec l'oxygène fait rapidement perdre au liquide ses capacités régénératives. Il faut l'utiliser sur une personne rapidement et intégralement lors de l'ouverture.

Les différents états de douleur

- Statut ECG

-OK (VERT)

Le personnage est en pleine forme, ou presque. Ses seules blessures sont au pire des égratignures ou des bleus, et sont presque invisibles. Il est au maximum des ses capacités.

-BLESSE (JAUNE)

Les blessures sont visibles, mais peuvent être cachées. Le personnage se déplace plus difficilement, mais il est toujours maître de lui-même et peut s'il le faut faire appel à toutes ses ressources. Il doit cependant prendre garde car les prochaines blessures risquent d'être bien plus dangereuses.

-DANGER (ORANGE)

Le personnage souffre à chacun de ses mouvements, et ses blessures sont bien visibles. Il est facile de voir que le sang se trouvant sur ses habits est en grande partie à lui. Il n'est plus capable d'être aussi efficace, et tous ses caractéristiques subissent un malus de 1.

-AGONIE (ROUGE)

La Mort est proche. Le personnage se déplace très lentement, ses blessures sont très importantes. La prochaine sera sûrement fatale. Il ne peut rien faire d'autre que se traîner vers un abri, ou tenter une dernière action d'éclat qui échouera certainement, car toutes ses caractéristiques subissent un malus de 2.

Attention, il est possible en cas de malus que certaines spécialités ne soient plus utilisables. Cependant cela ne compte pas pour les jets de sang-froid.

Empoisonnement

Il existe énormément de poisons, certains mortels, d'autres non. Peu d'hommes savent s'en servir, et encore moins se défendre face aux ravages provoqués. Il est inutile de les lister du fait de leur nombre, mais il est utile de préciser que pour se défendre face au poison, la CON est grandement sollicitée. Avec la compétence Résistance aux poisons, le corps bénéficie d'une arme pour résister aux effets dévastateurs des divers gazs et substances auquel il pourrait faire face.

Récupération naturelle

Biohazard

Un personnage n'a pas toujours de médecin sous la main, il faut alors qu'il fasse confiance à ses propres capacités bien souvent limitées. Voici ce qu'il récupère en fonction des évènements :

Evènement	Récupération
Nuit complète de repos dans un lieu confortable et sécurisé	CON/3 (arrondi au supérieur)
Nuit complète de repos dans un lieu inconfortable ou non sécurisé	X
Journée et nuit complète de repos dans un lieu confortable et sécurisé	CON/2 (arrondi au supérieur)
Journée et nuit complète de repos dans un lieu inconfortable ou non sécurisé	X

- Une nuit complète équivaut à 6 heures de repos.

- Une journée et une nuit complète équivalentes à 24 heures de repos,

- Un personnage peut rester un certain temps sans dormir. Il peut rester debout 24 + CON heures sans subir de malus. Autrement il subit un malus de 2 à toutes ses caractéristiques. A partir de 36 + CON heures, le personnage s'effondre et doit dormir.

Biohazard

Virus - T

Virus ayant la particularité de provoquer des mutations rapides et impressionnantes. L'hôte infecté cherchera à propager l'infection via la salive ou le sang. Capacité d'infection: 99,9%.

Propagation du virus - Différents cas de contagion:

-La victime meurt sous les morsures: si le cerveau n'est pas trop abîmé, le corps se relève au bout de CON minutes

-La victime meurt après le combat (perte de sang, balle, autre blessure,...) si le cerveau n'est pas trop abîmé, le corps se relève au bout de CON heures

-La victime est infectée par la salive ou le sang (mauvaise manipulation d'un chercheur, combat) mais n'est pas blessée mortellement et peut continuer, elle effectue un jet de CON X 2:

1-En cas de réussite, elle a CON jours pour trouver l'anti-virus

2-En cas d'échec, elle a CON heures pour trouver l'anti-virus

Sans anti-virus, impossible d'y survivre, même en cas de jet réussi.

Les mutations

Chez les humains:

1-Le Zombie: héritage d'anciennes traditions haïtiennes, le terme zombie sied parfaitement aux créatures affamées de chair fraîche créées par la White Umbrella. Une personne décédant tout en étant infecté par le virus-T reviendra inévitablement à la vie afin de s'en prendre à ceux qui autrefois lui était chère. Abomination sans âme, cette chose ignore toute douleur et n'a aucune émotion. Il n'est pas nécessaire de détruire la tête pour la mettre à terre, et il est préférable d'en rester éloigner le plus possible.

2-Crismon Head: Toute créature est appelé à évoluer, et le zombie ne fait pas exception. Chaque zombie à une chance de devenir un Crismon Head lorsqu'il est abattu. En effet, si le cerveau n'est pas détruit définitivement, la créature se relèvera probablement quelques heures après, acquérant crocs, griffes, et elle courra vers ses proies transis de peur, tandis que son hurlement de rage résonnera autour d'elle.

3-R-Licker: Mutation suivante, elle témoigne d'une capacité d'adaptation terrifiante. Tout Crismon Head ayant survécu à sa rage et s'ayant nourri suffisamment va chercher à se terrer dans un endroit calme, en hauteur, afin de pouvoir procéder à sa prochaine mutation. Etape intermédiaire amenant à la mutation finale, le R-Licker possède la langue du Licker lui permettant de surprendre sa proie par le haut, l'étouffant à mort avant de la ramener pour la dévorer. Il ne peut cependant pas encore bouger sur les murs, et reste statique quand il attaque, le plaçant dans une situation de faiblesse contre un groupe. La tête de cette créature est cependant encore humaine, dernier vestige de son ancienne identité. Au bout de quelques jours, un Licker naît dans le sang.

4-Le Licker: Peu d'hommes peuvent se targuer d'avoir vu un licker et d'avoir survécu, car cette créature grotesque, tout droit sorti du cauchemar d'un véritable psychopate, est le parfait reflet de la folie d'Umbrella. Le cerveau à découvert, dépourvue d'yeux et possédant une langue longue et puissante, cette créature peut découper son ennemi avec ses crocs et ses griffes ou l'étouffer avec sa langue. Celle-ci est aussi capable de transpercer un homme adulte. Se déplaçant principalement sur les murs, le Licker attaque du plafond, provoquant terreur et confusion chez ses adversaires. Il est difficile d'imaginer qu'autrefois cette créature était un être humain.

Biohazard

Chez les autres espèces:

1-Le Cerbère: les animaux aussi sont sensibles aux virus, et certains peuvent devenir hôtes à leur tour. Les chiens en sont l'exemple, devenant à leur tour des créatures de mort, arrachant chair et tendons de leur proie sans aucune émotion. Cependant seuls les plus grosses espèces de chiens peuvent se transformer, les petits ne peuvent survivre à l'action du virus sur eux. Excellentes ABO, ils ne peuvent cependant être utilisés partout, et doivent d'abord être contrôlés, un projet ayant été mis en place uniquement dans ce but. En effet sans cela cette arme se retourne rapidement contre son maître, qui ne peut alors rien faire. Leur puissance et leur rapidité en font des ennemis insaisissables. Là où un zombie peut être distancé, le cerbère ne perd jamais sa proie. L'affrontement direct est donc déconseillé aux unités de combat, il est préférable de privilégier la réflexion, car bien que quelques balles suffisent à les mettre à terre, les toucher est très difficile.

2-Le rat: Souvent ignoré, le rat reste pourtant très dangereux. Habitant des égouts, il se déplace avec ses congénères à travers les canalisations, et s'attaque presque tout type de proie. La mutation chez lui est radicale et peut provoquer énormément de destruction. Bien plus agressif, il n'hésitera pas à remonter à la surface à la recherche de nouvelles proies, et s'attaquera aux plus grosses sans peur. Le principal problème réside alors en sa capacité de transmettre le virus, ce qu'il fera sans s'arrêter. En effet, du fait de sa corpulence, l'organisme du rat ne peut survivre bien longtemps au virus qui le consume de l'intérieur, et le rat cherchera alors de nouveaux hôtes pour ce virus. On peut cependant s'alarmer sur le fait que certains de ces nuisibles tiennent plus que d'autres, et ce malgré leur taille minuscule. Leur vigueur est sans doute dû à leur immunité naturelle face à nombre de maladies, car en effet les chiens de petite taille ne survivent pas du tout au virus. De nombreuses études sont actuellement menées, le rat pouvant faire une excellente arme afin d'anéantir toute résistance dans une place forte.

3-La faune -DOSSIER VERROUILLE - Bien que peu d'informations filtrent sur les expériences menées avec d'autres espèces, le même schéma revient à chaque fois: agressivité décuplée, augmentation de la puissance physique, mutations physiques visibles. Le nombre d'espèces pouvant être contaminé n'est pas certain, mais l'on sait déjà que parmi les plus terribles des carnivores, plusieurs peuvent subir ces transformations.

4-La flore - DOSSIER VERROUILLE - Depuis la perte du manoir Spencer, les recherches dans ce domaine ont été mises au point morte, mais les possibilités sont infinies. Il se murmure dans les couloirs sombres d'Umbrella que ce type de recherches serait à nouveau évoqué au conseil d'Administration. Si jamais une mutation pouvait être passée à la végétation, il serait difficile de prévoir la suite, et quelle catastrophe se serait si un virus ou une mutation évoluait suffisamment pour infester tout type de végétation. Au vu de la façon dont celle-ci se répand, aucun être vivant ne serait épargné.

Quand l'on voit la facilité avec laquelle le virus peut s'adapter à son hôte, on peut facilement imaginer la facilité que celui-ci aurait à se propager en cas de perte de contrôle d'une installation de recherches sur les ABO. Il reste de plus de nombreux terrains inconnus à découvrir. Les oiseaux sont-ils vulnérables? Les insectes? Au premier abord l'on peut penser que non mais il est fort possible que certaines espèces soient plus résistantes que d'autres, et que l'on puisse alors observer de formidables évolutions.

Se défendre face au virus:

Biohazard

Pour se défendre face à la contagion, il faut éliminer les infectés en détruisant la tête ou en brûlant le corps. Les zombies et les rats transmettent le virus, les autres ne sont que porteurs.

Si l'on est touché, il faut alors soit compter sur sa chance en possédant l'immunité nécessaire. Ou fabriquer/trouver un vaccin, ce qui finalement est peut-être moins risqué qu'attendre.

Anti-corps naturels:

Certaines personnes ont l'incroyable faculté de posséder des anti-corps pouvant éliminer le virus. Grâce à leur sang, on peut même fabriquer un vaccin. Pour savoir si un personnage est immunisé, il faut effectuer un jet de dés:

-Pour un PJ, il va devoir choisir un nombre de chiffres égal à sa CON et compris entre 1 et 20. Un D20 est lancé et s'il tombe sur un des nombres choisis par le Pj, alors celui-ci est immunisé, sinon il pourra retenter ce jet à chaque nouveau point acheté en CON (un fois réussi il n'est plus nécessaire de recommencer)

-Pour un PnJ important, il faut choisir un nombre de chiffres égal à sa constitution et compris entre 1 et 100. Un D100 est lancé et s'il tombe sur un des nombres choisis, alors celui-ci est immunisé, sinon il ne le sera jamais.

Vaccin synthétique - Compétence obligatoire: Médecine - Spécialité obligatoire: Chercheur

La confection d'un vaccin pour contrer les effets du virus-T est possible, mais encore faut-il posséder les bons éléments. Il faut tout d'abord posséder un équipement de chercheur, ainsi que les bons composés. Tout ceci peut se trouver dans les hôpitaux, et les laboratoires. Il faut aussi trouver le sang d'une personne immunisée ou un peu de virus ou encore le vaccin, afin d'en synthétiser de nouveau. Enfin il faut posséder les connaissances médicales nécessaires.

La première fois que l'on synthétise un vaccin, il faut d'abord analyser le virus en détail (soit sous sa forme liquide soit dans le sang d'un sujet infecté). Une fois cela fait, le chercheur doit comprendre la structure des anti-corps contenus dans l'échantillon de sang d'un sujet immunisé ou dans un vaccin déjà existant puis il les synthétise, créant ainsi un remède. Voici les étapes à suivre et le temps nécessaire:

1-Analyse du virus et des anti-corps = 24 heures - ESPx4 heures si test ESP réussi (minimum 1 heure), sinon 24 heures - ESPx3

2-Préparation de la base servant à accueillir la solution synthétisée = Test d'ESP---> s'il est réussi cela est immédiat, sinon cela dure 2 heures

3-Préparation de la solution synthétisée (contenant les anti-corps) = Test d'ESP----> s'il est réussi cela est immédiat, sinon cela dure 2 heures

Une fois ces trois étapes passées, le chercheur peut produire autant de vaccins qu'il le peut. Le problème de ce vaccin est qu'il est volatile et tiendra un nombre d'heures égal à ESP heures, sinon il faut le placer au congélateur (de laboratoire, températures inférieures à 100°) afin de le conserver (un congélateur de frigo permet de le conserver ESPx2 si il y est mis). Ensuite la solution perd son efficacité et devient inutilisable, voir mortelle en cas de mauvaise manipulation (si par exemple le vaccin a été fait à la va-vite ou avec un échec à chaque test).

L'effet du vaccin est presque immédiat, il arrête les symptômes dans les minutes suivantes et le corps du patient est purgé de toutes toxines dans l'heure. Cependant, au grand dam des chercheurs d'Umbrella, le vaccin n'est actuellement qu'un ersatz de traitement. En effet il n'immunise pas à long terme mais élimine seulement le virus d'un hôte infecté (et encore vivant). Ensuite celui-ci retrouve la santé, mais reste toujours aussi vulnérable au virus.

Comme dit plus haut, une fois les trois étapes passées, le chercheur peut produire autant de vaccin ou de virus qu'il le souhaite, tout du moins autant qu'il a de produits en réserve et cela lui prend autant de temps que pour la première fois. Il devra cependant repasser toutes les étapes en entier la prochaine fois qu'il fera ces tests avec de nouveaux produits, cela à cause des mutations du virus qui rendrait toute manipulation sans précaution totalement suicidaire.

Biohazard

Utilisation du virus muté en combat

Chaque créature ayant subi des mutations à cause du virus (généralement après être décédée) est sensible aux variations de celui-ci. Un chercheur courageux, ou fou, pourra se servir du virus pour contrôler, détruire ou tromper les hordes d'infectés. Il faut être cependant être au fond du gouffre pour utiliser ces techniques, car les risques sont infinis.

Afin d'obtenir un échantillon du virus permettant de créer une arme efficace et contrôlable, il faut en prélever sur les créatures que l'on souhaite ensuite contrôler. Il faut de préférence qu'elles soient "vivantes" au moment du prélèvement afin de garantir la réussite. Une seringue fait l'affaire pour une fiole de virus, mais attention à ne pas se blesser avec... Il faut trouver ensuite un équipement adéquat (labo, hôpital...) afin de préparer une dose du virus-T modifié selon les désirs du psychopate voulant l'utiliser, en suivant les mêmes étapes que pour le vaccin. Utilisable une unique fois, les effets peuvent être dévastateurs.

Virus-T: Contrôle de la Horde

Selon le type de fluide acquis, le chercheur peut constituer une sorte de "bombe" qui attirera toutes les créatures visées dans un radius de ESPx4 mètres. Qu'importe les murs, portes ou trou, elles tenteront tout pour arriver au but, puis resteront prostrer devant l'invention du chercheur. Mais attention au fou qui se trouverait sur le chemin de ces créatures, car qu'importe de quelle créature il s'agit, leur instinct est toujours présent et supplantera tout le reste. Le chercheur peut ensuite utiliser son invention de différentes manières pour servir ses intérêts, les possibilités n'étant que limitées par ses moyens et les gens qui l'entourent.

Virus-T: Leurre

Le chercheur peut utiliser ses compagons a bon escient, fous qu'ils sont de l'accompagner (ou utiliser n'importe qui de vivant). En effet, afin de ne pas risquer son superbe cerveau à cause d'un coup de mâchoire malheureux, le chercheur peut vaporiser une dose de liquide sur les affaires d'une personne voir sur la personne. L'objet en question devient la cible de toute créature correspondant au fluide prélevé à la base. Parmi les créatures attaquant le groupe, seuls celles ayant une vue directe sur la personne portant l'objet infecté vont attaquer celle-ci. Sinon elles attaqueront le groupe aléatoirement comme à leur habitude, en quête de chair et de sang.

Virus-T: Régénération

Tous les humains sont différents, et tous représentent un intérêt différent pour un chercheur. Là où la plupart ne sont bons qu'à devenir une ABO, d'autres possèdent certains éléments les rendant unique. Le sang en porte parfois les traces. Certains êtres humains possèdent des caractéristiques bien précises, et il est possible d'utiliser certains avantages contenus dans leur sang. En produisant cette mixture, qui doit être associé à nouveau au sang d'une ABO (mais attention aux quantités, un mauvais dosage infectera celui qui s'injecte ce virus, faisant de lui un nouveau mort-vivant), le chercheur peut produire un sérum capable à la fois de soigner le virus, et les blessures. Plus la créature sur laquelle le sang prélevé est puissante, plus la régénération des chaires est rapide.

Virus-T: Sentence de Mort

Biohazard

Il existe une autre catégorie d'humains, qui ne se révèle qu'en cas de contamination: les immunisés. Les gens immunisés au virus-T sont très rare, et l'on ne peut le savoir qu'après qu'ils aient survécu à une morsure, ce qui explique que l'on n'en connaît encore aucun. Ils sont d'une grande valeur en ce qui concerne la répression des ABO hors de contrôle. Les anti-corps mélangés au sang d'une créature rendra la mixture destructrice contre les créatures du même groupe. Le produit peut avoir la forme de liquide, et tuera immédiatement la créature touchée, mais du fait de la quantité seule une peut être visée. Autrement on peut produire cela sous forme de gaz avec les bons outils, et cela blessera gravement toute créature du même groupe dans un certain rayon (ESPx2 mètres, les dégâts sont de 10d6, l'armure ne compte pas).

Préparation du virus: règles supplémentaires

Si le sang est prélevé sur une créature morte, le risque que le produit ne fasse rien grandit. Pire, il pourrait renforcer l'ennemi!

Il faut tirer un d6 pour en déterminer les effets

Pour les produits utilisés sur l'ennemi:

- 1 -Les effets de la mixture sont divisés par deux
- 2 -Les créatures visées récupèrent leurs PV
- 3- Les effets de la mixture sont multipliés par deux
- 4- La produit attire 2d6 zombies
- 5- Le produit fonctionne correctement
- 6- Aucune effet

Pour les produits utilisés sur les Pj ou autre personnage non hostile

- 1 -Les effets de la mixture sont divisés par deux
- 2- Infection par le virus-T (comme si c'était une morsure)
- 3- Les effets de la mixture sont multipliés par deux
- 4 -Toutes les ABO s'en prendront uniquement au patient pendant 1d4 heures supplémentaires
- 5- Le produit fonctionne correctement
- 6- Aucun effet

Les différentes créatures sur lesquelles prélever du sang:

Biohazard

Contrôle de la horde	Leurre	Régénération
----------------------	--------	--------------

Zombie	<i>Durée</i>	1d12 heures	ESP minutes x 6	-
	<i>Soins</i>	-	-	Soigne 2 PV par heure pendant 5 heures
Cerbère	<i>Durée</i>	(1d10 heures)/2	ESP minutes x 5	-
	<i>Soins</i>	-	-	Soigne 2 PV par heure pendant 4 heures
Crismon Head	<i>Durée</i>	(1d8 heures)/4	ESP minutes x 4	-
	<i>Soins</i>	-	-	Soigne 12 PV immédiatement
Licker	<i>Durée</i>	(1d6 heures)/6	ESP minutes x 3	-
	<i>Soins</i>	-	-	Soigne 16 PV immédiatement
Hunter	<i>Durée</i>	(1d4 heures)/8	ESP minutes x 2	-
	<i>Soins</i>	-	-	Soigne 20 PV immédiatement
Tyrant (tout type)	<i>Durée</i>	(1d2 heures)/10	ESP minutes	-
	<i>Soins</i>	-	-	Soigne tous les PV

Le tyrant restera non loin de la zone pendant la durée mais recherchera toujours des proies activement.

Biohazard

Les spécialités

Si l'on survit assez longtemps, l'on peut réclamer le statut de vétéran. Implicite, il n'est accordé qu'aux plus méritants, ceux qui ont fait leurs preuves. Un vétéran n'a pas besoin de parler, il montre ce qu'il sait faire, et tous autour reconnaissent son talent. Le vétéran est celui qui, dans un domaine donné, a porté sa maîtrise au rang d'art. C'est un professionnel.

Les spécialités sont nombreuses, et à chaque domaine existe de multiples spécialités. Savoir tirer avec une arme, c'est bien, pouvoir dans la même seconde dégainer et tirer dans l'œil de son adversaire situé à 50 mètres, c'est mieux. Les spécialités accordent des bonus à ceux qui les maîtrisent, et les plus puissantes d'entre elles, qui sont aussi les plus durs à posséder, transforment ce qui était un simple citoyen en une véritable légende. Elles permettent de dépasser les limites de l'être humain.

Spécialité	Effet	Condition	Coût
Coup assomant	Assomme la cible (marche aussi en combat)	FOR à 5 ou AG à 5 Arme Blanche/CàC +1	8
Insensible	Diminution de 1 du malus quand PV=Rouge	CON à 5	6
Inébranlable	Disparition du malus quand PV=Orange	Insensible CON à 6	8
Courageux	Peut relancer un jet de sang-froid lié à la peur.	ESP à 5	6
Menaçant	+1 aux jet d'intimidation	Intimidation +2	6
Sans-pitié	Peut provoquer la peur chez l'ennemi (uniquement humain)	Menaçant CHA à 6 ou FOR à 6 Intimidation +3	10
Doigt de fée	+1 au jet de crochetage	Crochetage +2	6
Cambrioleur	Peut tenter d'ouvrir des serrures électroniques	Doigt de fée AG à 6 ou PER à 6 Crochetage +3	10

Biohazard

Sauveteur	+1 au jet de médecine	Médecine +2	6
Médecin de combat	+1D(ESP) soigné	Médecin de combat Médecine +3 ESP à 6 ou PER à 6	10
Fusilier	-1 au malus de tir en rafale	Arme à feu +2	6
Nettoyeur	La rafale passe à cinq cartouches / vingt cartouches (selon l'arme)	Fusilier AG à 6 ou PER à 6 Arme à feu +3	10
Grenadier	Portée de la grenade passe à FORx6 mètres	Explosifs +1	8
Lame mortelle	Ajoute 1D(AGL) aux dégâts d'arme blanche	Arme Blanche +2	6
Maître d'armes	Ignore l'armure en utilisant une arme blanche favorite (à déterminer au moment de l'acquisition de la spécialité)	Lame Mortelle FOR à 6 ou AG à 6 Arme Blanche +3	10
Ombre	+1 aux jets de discrétion	Discrétion +2	6
Assassin	Elimine discrètement une cible (avec un silencieux ou arme blanche/Cac, ne fonctionne pas en mode Danger)	Ombre Arme blanche/Armes à feu +3 AG à 6 ou FOR à 6	10
Pilote de course	+1 aux jets de pilotage du véhicule choisi	Pilotage +2	6

Biohazard

As du volant	Peut effectuer des cascades incroyables avec son véhicule	Pilote de course AG à 6 ou PER à 6 Pilotage +3	10
Bourreau	+1 aux jets de torture	Torture +2	6
Maître de la Douleur	Peut faire cracher de force une vérité à une personne	Bourreau CHA à 6 ou FOR à 6 Torture +3	10
Enquêteur	+1 aux jets d'investigation	Investigation +2	6
Profiler	Peut dénicher des informations sur les lieux et personnes importantes d'un endroit	Enquêteur CHA à 6 ou ESP à 6 Investigation +3	10
Imitateur	+1 aux jets de déguisement	Déguisement +2	6
Caméléon	Peut créer un véritable personnage sur le long terme	Imitateur CHA à 6 ou ESP à 6 Déguisement +3	10
Perspicace	+1 aux jets de psychologie	Psychologie +2	6
Psychologue	Peut comprendre l'état d'esprit d'une personne en un clin d'oeil	Perspicace PER à 6 ou ESP à 6 Psychologie +3	10
Escamoteur	+1 aux jets d'escamotage	Escamotage +2	6
Illusionniste	Peut retenter un jet d'escamotage raté	Escamoteur AGL à 6 ou PER à 6 Escamotage +3	10

Biohazard

Archéologue	+1 aux jets de fouille	Fouille +2	6
Pilleur	Sait d'instinct quand un objet rare ou important se trouve dans la pièce. Ne fonctionne pas en dehors d'une batisse et cela ne permet pas de réussir automatiquement.	Pilleur PER à 6 ou ESP à 6 Fouille +3	10
Démineur	+1 aux jets d'explosifs	Explosif +2	6
Destructeur	Peut faire sauter de larges structures avec l'équipement et le temps suffisant	Démineur AGL à 6 ou ESP à 6 Explosifs +3	10
Bricoleur	+1 aux jets de mécanique	Mécanique +2	6
Réparateur	Peut réparer presque tout temporairement (sauf les armes et les armures)	Bricoleur ESP à 6 ou AGL à 6 Mécanique +3	10
Escroc	+1 aux jets de Bluff	Bluff +2	6
Arnaqueur	Peut bluffer un nombre de personnes égal à CHA ou ESP	Escroc CHA à 6 ou ESP à 6 Bluff +3	10
Beau parleur	+1 aux jets de persuasion	Persuasion +2	6
Leader	Peut convaincre un nombre de personnes égal à CHA ou ESP	Beau parleur CHA à 6 ou ESP à 6 Persuasion +3	10
Réflexes surhumains	+1 aux jets d'esquive	Esquive +2	6

Biohazard

Serpent	Peut retenter un jet d'esquive par combat	Réflexes surhumains AG à 6 ou PER à 6 Esquive +3	10
Chercheur	Possibilité de créer un vaccin contre les virus	Médecine +1	6
Virologue	Temps nécessaire pour toutes les étapes de création du vaccin divisé par deux	Chercheur Médecine +2	8
Mad Scientist	Possibilité de recréer le virus-T (comme un vaccin)	Virologue ESP à 6 ou PER à 6 Médecine +3	10
Tir précis	+1 aux jets de tir	Arme à feu +2	6
Tireur d'élite	Peut tirer une fois supplémentaire en utilisant une arme à feu favorite (à déterminer au moment de l'acquisition de la spécialité). Ne fonctionne pas avec le tir en rafale.	Arme à feu +3 PER à 6 ou AG à 6 Tir précis	10
Boxeur	+1 aux jets de CàC	CàC +2	6
Ecrasement	Ajoute 1D(FOR) aux dégâts de corps-à-corps	Boxeur FOR à 6 ou AG à 6 CàC +3	10
Force hérculéenne	FOR +1	-	12
Armoire à glace	CON +1	-	12
Vivacité extrême	AG +1	-	12

Biohazard

Gourou	CHA +1	-	12
Œil de Lynx	PER +1	-	12
Cerveau de génie	ESP +1	-	12
Pharmacien	+1 aux jets de Premiers Soins	Premiers Soins +2	6
Painkiller	Permet au patient d'ignorer les malus durant (MR) heures même s'il est à nouveau touché	ESP à 6 ou AG à 6 Premiers Soins +3 Pharmacien	10
Informaticien confirmé	+1 aux jets d'informatique	Informatique +2	6
Briseur de codes	Peut prendre le contrôle d'une créature dirigée par ordinateur (il faut un ordinateur ou un terminal)	Informaticien confirmé ESP à 6 ou PER à 6 Informatique +3	10
Officier	+1 aux jets de Commandement	Commandement +2	6
Boss	Chaque personnage ayant en vue le leader officiel du groupe peut tenter un jet de peur raté (du moment que le leader garde le contrôle lui-même)	Commandement+3 Officier CHA à 6 ou ESP à 6	10
Désarmement	Permet de désarmer un adversaire	Arme Blanche/Càc +1 AG à 5 ou FOR à 5	8

Biohazard

Précision	Augmente la distance maximum d'un cran avec un type d'arme.	PER à 5 ou AG à 5 Arme à feu +1	8
Monte-en-l'air	Peut utiliser tout et n'importe quoi pour tenter de grimper (gouttière, balcon, fissure)	Escalade +1 FOR 5 ou AG 5	8
Feinte	Un personnage trompe son adversaire pour qu'il perde son action. En cas d'échec, le personnage perd son tour mais pas son ennemi. En cas de réussite, c'est l'inverse. Ne fonctionne qu'au corps-à-corps.	ESP à 5 et AG à 4	8
Armurier	+1 aux jets de Customisation	Customisation +2	6
Lord of War	Le personnage peut utiliser des armes et armures d'une autre catégorie pour réparer des armes et armures brisées ou abîmées.	Armurier AG à 6 ou ESP à 6 Customisation +3	10
Maîtrise supérieure: Fusil de Précision	Le personnage manie le Fusil de Précision	Arme à feu +2 Maîtrise (au choix)	10
Maîtrise supérieure: Armes Lourdes	Le personnage manie les Armes Lourdes	Arme à feu +2 Maîtrise (au choix)	10
Maîtrise supérieure: Armes explosives	Le personnage manie les Armes Explosives	Arme à feu +2 Maîtrise (au choix)	10
Maitrise: Fusil à Pompe	Le personnage manie le Fusil à Pompe	Arme à feu +1	6
Maîtrise: Fusil-Mitrailleur	Le personnage manie le Fusil-Mitrailleur	Arme à feu +1	6
Maîtrise: Revolver Magnum	Le personnage manie le Revolver Magnum	Arme à feu +1	6

Biohazard

Pistolero	+1 cadence avec un pistolet Impossible d'avoir de maîtrise pour obtenir cette spécialité	Ne pas avoir de maîtrise Arme à feu +1	6
Two-Hands	+1 dégat, +1 jet de tir Permet d'utiliser un pistolet dans sa main non directrice (et de bénéficier d'une augmentation de cadence correspondant à celle de l'arme). Le personnage peut viser deux cibles.	Pistolero Arme à feu +3 AG 6 ou PER 6	10
Maîtrise : Armure renforcée	L'armure est mieux utilisée et la durée de chaque pièce en place est multipliée par 2	FOR ou CON à 4 AG à 3 CON ou FOR à 3	8
Maîtrise : Armure Légère	Diminution de 1 du malus d'AG lors du port d'armure	FOR ou CON à 5 AG à 4 CON ou FOR à 4	8
Maîtrise : Armure lourde	+1 points d'armure à chaque pièce d'armure portée (une armure complète compte ici comme une seule pièce d'armure)	FOR ou CON à 5 AG à 4 CON ou FOR à 4	8

Règles liées aux spécialités:

L'augmentation de caractéristique ne peut se faire qu'une seule fois par le biais des spécialités, et permet de passer uniquement de 5 à 6 dans la caractéristique visée.

Certaines spécialités ne peuvent fonctionner que quand l'adversaire échoue à un test opposé.

Les spécialités dont les conditions font appel à des caractéristiques sont inutilisables dès lors que la caractéristique en question passe à un chiffre inférieur à ce qui est demandé, ce qui peut arriver par exemple à cause du poison, d'une blessure, ou encore du port d'une armure lourde.

Quand on utilise une arme ayant une cadence supérieure à 1, toutes les attaques du même round sont dirigées vers le même ennemi jusqu'à la mort de celui-ci, sauf avec la spécialité Two Hands.

Il faut au moins une maîtrise normale pour prendre une maîtrise supérieure

Posséder une spécialité n'empêche pas qu'il faut utiliser la compétence correspondante afin d'obtenir des résultats.

Biohazard

<u>Les Séquelles</u>	<i>Tout être vivant est confronté un jour ou l'autre au danger. On peut le fuir, ou l'affronter, mais qu'importe la solution choisit, généralement il y a des conséquences. Souvent physiques, parfois intérieures, des cicatrices se forment, modifiant le corps et l'âme. Révélant les véritables monstres.</i>
-----------------------------	---

A chaque fois qu'une personne frôle la mort et réussit à s'en sortir, elle subit un changement. Physique et mentale à la fois. Les blessures l'ayant amené dans cet état provoquent de profonds changements, douloureux, permanents. Ensuite, la proximité de la mort peut rendre un homme plus méfiant, lâche, ou encore le faire aimer ce risque. Les façons de réagir sont propres à chacun, qu'importe s'ils elles peuvent sembler folle à première vue.

Les séquelles physiques

Quand les PV atteignent 0, une personne possédant Premiers Secours ou Médecine à CON (du blessé) minutes pour le stabiliser et le mettre à 1 PV, autrement la mort est la seule récompense. Une fois cela fait, la guérison doit se faire, mais il restera peut-être une cicatrice. Plus importante en fonction de la dernière blessure subie, cela peut s'accompagner de graves handicaps.

PV	Séquelle Physique
0	-
-1	Petite cicatrice
-2	Cicatrice moyenne
-3	Grande cicatrice
-4	-1 dans une caractéristique de manière temporaire, il faudra passer sur une table d'opération pour enlever le malus ou utiliser un spray de soin
-5	-2 dans une caractéristique de manière temporaire, il faudra passer sur une table d'opération pour enlever le malus ou utiliser un spray de soin
-6	-1 dans une caractéristique de manière permanente
-7	-2 dans une caractéristique de manière permanente
-8	Mort immédiate

*Les pertes de points de caractéristiques sont permanentes et ceux-ci ne peuvent être rachetés par la suite!
Le type de blessure détermine quelle caractéristique est impactée.*

L'Expérience

Pour mieux botter le cul des morts (se référer à la page 34 du Jdr Biohazard pour plus d'explications, attention cette annexe apporte des changements)

Gain moyen d'expérience par partie :

- Partie simple 5
- Partie intermédiaire 10
- Partie difficile 15

Les différentes manières d'utiliser les points d'expériences :

- Coût d'un dé de Sang-Froid 5

- Coût nouvelle compétence 5
- Coût compétence +1 3
- Coût compétence +2 4
- Coût compétence +3 5

- Coût caractéristique 1 à 2 4
- Coût caractéristique 2 à 3 6
- Coût caractéristique 3 à 4 8
- Coût caractéristique 4 à 5 10

- Coût spécialités *Indiqué à côté de chaque spécialité*

Règles spécifiques pour la campagne de Biohazard

Points d'expériences données par partie jouée:

<i>Acte I / III</i>		<i>Acte II / IV</i>	
Chapitre 1	5	Chapitre 1	5
Chapitre 2	5	Chapitre 2	5
Chapitre 3	10	Chapitre 3	10
 <i>Acte V</i>		 <i>Acte VI</i>	
Chapitre 1	15	Chapitre 1	10
Chapitre 2	10	Chapitre 2	15
Chapitre 3	10	Chapitre 3	15
Chapitre 4	10	Chapitre 4	15
Chapitre 5	15	Chapitre 5	15
		Chapitre 6	-

-Le personnage inclus au chapitre 1 de l'acte V devra commencer avec la même expérience que les autres Pjs moins 15 points qu'il gagnera à la fin du chapitre,

-Les personnage inclus aux chapitres 1 et 2 de l'acte VI devront commencer avec la même expérience que les autres Pjs moins 15 points qu'ils gagneront à la fin des chapitres,

- Une action d'exception, inattendue et réussie par un Pj peut donner quelques points d'expériences supplémentaires, à la discrétion du Mj.

A la création des personnages des chapitres I et III, ceux-ci disposent:

- de 18 points de caractéristiques
- de 3 compétences hors armes à feu (parmi lesquelles au maximum 1 compétence nécessitant un maître ou des livres) de niveau 0
- de contacts en nombre limité
- d'un logement et d'un commerce/travail

Enfin les personnages gagnent un dé de Sang-Froid à chaque acte terminé mais ne commencent qu'avec 3 points à la création.

Attention, les dés de Sang-Froid ne se récupèrent pas automatiquement, il faut les racheter.

L'argent dans Resident Evil

Afin de permettre aux joueurs d'acquérir un peu d'équipement, les armes et armures proposées dans les nouvelles règles ont un prix. Afin que les joueurs s'équipent au fur et à mesure des parties, le Mj peut leur donner :

- un salaire fixe qu'ils obtiennent à chaque fin de scénario. Ce salaire correspond en fait à ce que leur personnage économise une fois toutes ses charges payées (loyer, voiture, nourriture, sorties ou loisirs occasionnels).
- de l'argent à la création (tout dépend du statut social du personnage).
- des possibilités de gagner de l'argent supplémentaire (par l'accomplissement d'enquêtes ou de mission).

Cet argent doit leur permettre d'obtenir des armes et des armures, mais la plupart des armes nécessitant des maîtrises supérieures ne devraient pouvoir être récupérées que grâce à l'aide de l'armée ou au cours de parties se passant durant les derniers actes. Après tout, ce sont des armes d'une très grande puissance et donc plus rares.

<u>La Peur</u>	<i>La peur. Celle qui vous glace le sang, celle qui fait couler une sueur froide le long de votre colonne vertébrale. Celle qui vous attend à chaque virage, prête à vous dévorer et à vous laisser au sol, tremblant et attendant la délivrance.</i>
-----------------------	---

En cas d'échec au test de Sang-Froid, le personnage a peur et doit alors effectuer un test sur la table de Choc. Lancer un d10 et admirer le résultat. Le Choc dure un nombre de rounds égal à la marge d'échec du test de Sang-froid (minimum 1 round).

D10	Choc	Effet
1	Fuite irrationnelle	Le personnage fuit l'objet de sa peur, il ne peut s'arrêter tant qu'elle est dans son champ de vision
2	Apeuré	Le personnage est submergé par la peur, il subit un malus de 1 à toutes ses actions
3	Prostration	Le personnage cherche un coin pour s'y prosterner et s'y cacher, il ne peut rien faire durant ce temps
4	Perte de coordination	Le personnage n'arrive pas à coordonner ses actions et ses pensées, il subit un malus de 2 à toutes ses actions
5	Black-out	Le personnage s'arrête, incapable d'agir ou réfléchir, son cerveau est gelé
6	Panique	Le personnage est pris d'une peur panique et doit lutter pour conserver le contrôle, il subit un malus de 3 à toutes ses actions
7	Evanouissement	Le personnage s'évanouit et tombe au sol, lâchant tout ce qu'il tient
8	Terreur	Le personnage est totalement terrorisé et parvient à peine à penser, il subit un malus de 4 à toutes ses actions
9	Traumatisme	Le personnage agit normalement mais, une fois à l'abri, celui-ci oublie jusqu'à l'existence de l'objet de sa peur
10	Crise de démence	Le personnage attaque l'objet de sa peur au corps-à-corps avec tous les moyens disponibles

Un personnage peut sortir un autre personnage d'un Choc en utilisant la compétence Psychologie (pour cela le personnage cherchant à aider doit pouvoir être entendu et vu par celui subissant le Choc)