

## Créer son personnage

Choisissez 1 condition. ....	P 2
Choisissez 1 conviction. ....	P 3
Choisissez 1 métier. ....	P 7
Choisissez 1 savoir faire complémentaire. ....	P 9
Fabriquez votre invention ! ....	P 11
Fiche technique de l'invention. ....	P 11

## Créer son personnage

**Choisissez : 1 condition, 1 conviction, 1 métier, 1 savoir faire complémentaire.**

**Fabriquez votre invention !**

REMP LISSEZ VOTRE FEUILLE DE PERSONNAGE AVEC TOUT CE QUE VOUS AVEZ CHOISI.

Et inventez votre personnage avec ces éléments là, si vous le désirez vous pouvez nous écrire un background, des anecdotes, ou des objectifs qui définiront encore mieux votre caractère ou votre condition, c'est avec plaisir que nous vous lirons et intégrerons, quelques éléments ou en tiendrons compte pour vos relations de départ de jeu. ( Que représentent les autres humanoïdes ? Quel est votre opinion à propos des mutants ? Que pensez-vous de la science ? Êtes-vous fort à l'arme de corps à corps ? Quel est votre intérêt pour les cultures anciennes ? Ce que vous avez déjà fait pour la région ! Défendez vos convictions d'organisation sociétaire ! )

- **Choisissez : 1 condition = votre particularité.**

Race 2099	Généralités	Particularités :
<b>Humain</b>	Si vous choisissez d'être humain vous pouvez choisir 1 savoir faire complémentaire.	Vous n'avez aucun changement physique à faire. (costume en fonction du rôle)
<b>Mutant</b>	Si vous choisissez d'être Mutant (vous devez avoir le costume et le maquillage correspondant) vous pouvez choisir 1 savoir-faire complémentaires (en rapport avec votre mutation).  C'est un humain qui a subi, ou qui subit actuellement, une transformation génétique naturelle. Très souvent une sorte de greffe d'une plante vient modifier les aptitudes et/ou le comportement et/ou le physique de cet humanoïde, de naissance ou par la suite. Ils sont tolérés par certains et détestés par d'autres.	Choisissez vos modifications physique et/ou/ou pas de comportement. Nous établirons ensemble les modifications éventuelles de votre personnage en conséquence. Si vous avez des idées de pouvoirs particuliers, proposez les nous  Exemples de mutations : Greffe d'un champignon, Virus particulier, adn particulière (couleur de peau particulière) membre sur développé (un bras de hulk), ...
<b>Droïde</b>	Si vous choisissez d'être Droïde (vous devez avoir le costume correspondant) vous pouvez choisir 1 savoir-faire complémentaires (en rapport avec votre greffe technologique).  C'est un humain qui a subi une sorte de greffe technologique qui vient modifier les aptitudes et/ou le comportement et/ou le physique de cet humanoïde.	Nous établirons ensemble les modifications éventuelles de votre personnage en conséquence. Si vous avez des idées de pouvoirs particuliers, proposez les nous.  Exemples de technologies : bras mécanique, cœur artificiel, Implant cérébral ...

- **Choisissez : 1 conviction = un caractère.**

Rôle play des différents groupes :

Les survivants de cette région se sont organisés en 3 groupes :

Le village communautaire,  
Le camp des renégats,  
La tribu sauvageonne.

Suivant leurs convictions et leurs modes de vie. Ces regroupements étaient indispensables pour obtenir quotidiennement les ressources vitales et la force nécessaire pour lutter contre l'adversité de ce monde. La vie solitaire est vouée à la folie puis à la mort.

Une de ces civilisation t'as accueilli il y a quelques année, tu as fait ton choix et aujourd'hui ils ont confiance en toi. Alors si tu ne veux pas crever de soif comme un(e) con(ne), tout(e) seul(e), ou sans abris sous une pluie radioactive, sois une personne de confiance ...

### **Le village communautaire**

Ici tu trouveras du confort, un grand bâtiment en dur, des ateliers performants, du partage équitable, de la solidarité, du ravitaillement régulier et de la protection.

La population.

Ce village est constitué d'une population militarisée et de membres qualifiés qui entretiennent les ateliers et qui font marcher les inventions.

Aujourd'hui, tout les membres de ce regroupement sont fiables, les fainéants et les récalcitrants ont été bannis ou exécutés.

Les conditions d'acceptation de nouveaux membre n'est basée que sur l'utilité de la personne. Si un métier vient à manquer pour le bon fonctionnement du village, il est nécessaire de trouver celui qui possède ce savoir faire et de l'intégrer au groupe. Les militaires, bien évidemment se renseignent sur cette personne, sur sa provenance et sur son passé.

La politique.

La communauté est dirigée par des élus qui dictent les lois et qui jugent les actes répréhensibles. Ils sont choisis par des élections.

Les règles sont claires, il faut travailler quotidiennement pour le groupe ou partir.

Quand des ressources viennent à manquer, des expéditions sont organisées pour aller fouiller plus loin dans les terres hostiles.

Chacun doit être formé au maniement des armes pour éventuellement défendre le village contre les groupuscules voisins qui essaieraient d'attaquer.

L'environnement.

La vie en autarcie est bien réglée et il n'y a pas besoin de trop s'éloigner pour trouver les ressources nécessaires à la survie.

La rivière est également bien surveillée, la guerre de l'eau est primordiale pour assurer la bonne santé des membres du village. Même si elle n'est pas toujours potable, certaine fois elle ne rend pas trop malade, mais suivant les conditions climatiques les résultats de purification sont très variables.

Les déchets radioactifs produits par le générateur nucléaire, commencent à nous encombrer.

Les ennemis.

Les petits curieux ou les voleurs qui rôdent autour du village sont immédiatement chassés ou tués.

D'autres peuplades vivent dans la région, mais elles n'osent pas s'aventurer dans les parages au grand jour. L'organisation rigoureuse de tour de garde et de tirs de dissuasion les repoussent facilement. L'étalage de la puissance de cette communauté décourage les malfrats qui pourraient s'en prendre aux réserves ou aux

inventions.

Les conflits avec les peuplades alentours sont inévitables, les sauvages ou les bandits de grand chemin sont considérés comme des ennemis.

Les points forts :

Les projets énergétiques sont basés sur le nucléaire. Le générateur principal fonctionne avec cette ressource. Avec l'expérience des militaires qui habitent cette communauté l'armement est bien géré et les munitions ne manquent pas. Il en est de même pour les ressources alimentaires, quelques réserves ont été faites pour envisager un hiver sans trop de difficultés.

Les points faibles :

La situation géographique : La bâtisse est dans une cuvette, il faudrait repousser les frontières pour être totalement tranquille.

Les mesures de sécurité sont coûteuses. Les munitions demandent beaucoup de ressources.

Les projets :

Des inventions nouvelles ont été évoqués pour améliorer le confort au sein de la communauté. Par exemple le système de purification d'eau n'est plus assez performant à cause de l'augmentation des radiations. Il va falloir trouver ces machines si elles existent, certainement en attaquant les autres.

Il est prévu de récupérer la puissance nucléaire d'un missile pour décupler le fonctionnement d'inventions.

Les élus envisagent la création d'une monnaie pour valoriser les plus méritants.

Des centres d'apprentissages sont à l'étude pour étendre et perpétuer les connaissances au sein du groupe.

Si tu choisis de faire partie de cette communauté, suis les décisions des élus, ou fais toi élire et rends toi utile ; travailles dans un atelier ou rapportes des ressources ou défends les frontières ... trouves ta place.

### **Le camp des renégats**

Ici tu trouveras les exclus, les parias, des tueurs, ou encore des personnes qui ont fui les autres communautés pour éviter la sentence capitale, et certainement recherchés.

La population

Peut-on parler de cette enclave comme d'une civilisation ? Grande question. Ces personnes ont choisi de se rassembler pour défendre leurs intérêts, partager leurs ressources et travailler dans un but commun pour essayer de survivre.

La politique.

Cela fait plusieurs années qu'une relative tranquillité s'est instaurée au sein de ce groupe. Une sorte de conseil le dirige. Ces représentants débattent des projets en cours et à venir. Tous ne sont pas sensés. Ils décident à qui revient le produit des raffles. Le plus souvent tous les produits de la rafle ne sont pas étalés aux grand jour. Cela met des tensions ! Et le choix d'utilisation des ressources n'est pas toujours vu au yeux de tous comme « profitable ».

Le problème de l'eau est essentiel et vraiment ennuyeux, les inventions fabriquées pour la purifier ne sont pas assez performantes et des maladies surviennent régulièrement. Le conseil a parlé de machines plus efficaces chez les communautaristes, mais rien n'est sûr, on ne va pas tarder à attaquer le village et déclencher une guerre sur ces suppositions.

L'environnement.

la géographie : point stratégique en hauteur,

Les conseillers veillent à la bonne marche des diverses inventions qui fonctionnent encore, (le générateur, la distillerie)

\*La décharge : elle est la source principale de matériaux, mais pose un véritable problème avec le niveau des radiations qui augmente constamment, qui deviennent de plus en plus menaçantes.

Les ennemis.

Les relations avec les autres civilisations ne sont pas cordiales, ils tirent à vue quand on entre sur leurs terres. C'est de bonne guerre, ont fait pareil ! A leur connaissance aux moins deux factions sont installés aux alentours :

Des sauvages qui n'ont trouvé comme moyen de dépolluer leur coin qu'en ramenant leurs déchets radioactifs dans la décharge, il faut que cela cesse !

Le village gouvernementaliste est l'autre regroupement connu. Ils ont l'air malin avec leurs loi, leurs élections, leur Dictature ! Mais ils ne sont pas trop envahissant, ils restent chez eux.

Les points forts :

La vie à proximité des forêts les plus prolifiques, les ressources naturelles ne sont pas difficiles à trouver.

La décharge\* !

Les points faibles :

Ils ont encore un peu d'énergie ! Ils ne savent pas pour combien de temps, surtout si des projets gourmand en énergie voit le jour... ça fait quelque temps que le générateur ne suffit plus aux inventions de l'enclave. L'ingénieur en chef ne voit pas comment faire fonctionner l'infirmier récemment acquise.

La décharge\* !

Les projets :

Il faudrait trouver un générateur! qu'importe l'énergie ! Mais plus puissant que celui que le groupe possède actuellement.

Faire face à la progression de la contamination radioactive de la décharge. Il faudrait que les sauvages arrêtent définitivement d'y jeter des déchets.

Si tu choisis de faire partie de cette enclave, suis les décisions du conseil, ou rejoins le. Tu vivras de récupérations hasardeuses, de vols et de débrouillardise, mais tu auras un toit solide sur la tête pour te protéger des pluies radioactives.

### **La tribu sauvageonne**

Ici tu trouveras une vie en harmonie avec la nature, un village au cœur de la forêt, des convictions anti-pollution, de véritables frères et sœurs de cœur.

La population.

Ce groupe est constitué d'Humains ou de mutants qui ont été livrés à eux même, qui ont tout appris par eux même, ou au contact du peu de personne qu'il ont croisé. Les chefs sont souvent les plus forts et sont désignés par leurs exploits à la guerre. Cette tribu accepte tous ceux qui aspirent à vivre simplement et qui ne veulent pas commettre les mêmes erreurs du passé.

Les membres de ce groupe ont choisi un Style de vie tribal avec très peu de membres, ils ont choisi de vivre comme des animaux pour survivre à ce monde hostile, ce n'est pas pour autant qu'ils ont perdu leur nature humaine et leur intelligence. Ils ont simplement fait le choix de vivre au rythme de la nature et non de la contrer. Proches de leur environnement, ils sont plutôt chasseurs cueilleurs éleveurs. Les forêts alentours fournissent tout ce dont le groupe à besoin pour survivre.

La politique.

Si des ressources viennent à manquer et mettent en danger l'équilibre de la tribu, ils savent à juste titre utiliser certaines technologies ou armes sophistiquées pour se les procurer chez les autres. Mais il faut que la situation soit extrême pour en venir à de telles méthodes violentes.

Certains ont plus de manières que d'autres, plus ou moins de langages. Ils sont souvent habillés de fourrures et de très peu d'habits de tissus échangés ou trouvés. Ce qui ne sert pas personnellement est mis en commun pour le clan, tout le monde peut pendre ou déposer des choses dans les ressources sans acceptation des autres auparavant. Chacun respecte ses pairs et ne pille pas inutilement les réserves du groupe.

L'environnement.

Le village discret est situé au cœur des forêts les plus prolifiques, celles-ci protègent naturellement des ennemis et abondent de ressources.

La centrale photovoltaïque répond à toutes les attentes environnementales. L'énergie propre n'est plus un problème.

Les ennemis

La guerre est toujours déclarée à cause des méthodes polluantes choisies par les autres pour faire fonctionner leurs inventions abusives.

Les communautaires produisent du nucléaire ! A mort !

Les renégats pillent et annihilent les jardins naturels ! A mort !

Les points forts :

Le jardin complète ces ressources sauvages et fournit également un grand nombre de plantes médicinales.

Les sciences développées sont toutes avec beaucoup de respect pour la terre qui les nourrit. Ce n'est pas pour autant qu'elles sont moins performantes que les sciences destructrices ou polluantes des autres villages.

Les points faibles :

La qualité de l'eau est très aléatoire, et le plus souvent elle procure des maladies passagères mais très dérangeante, des maux de ventre ou des tremblements. Pour l'instant personne n'est mort à cause de l'eau, mais c'est une crainte qui a été évoquée. Quand les pluies radioactives polluent toutes les sources, il ne reste que les petites réserves pour survivre.

Les projets :

La guerre de l'eau potable est primordiale pour assurer la bonne santé des membres de la tribu.

Plusieurs variétés de plantes manquent au jardin. Il faudrait l'agrandir.

La flore en voie de disparition doit être cultivée, vous êtes les seuls à pouvoir sauver ces espèces.

Si tu choisis de faire partie de cette tribu, tu devras respecter les préceptes et les membres du clan ainsi que le respect de la nature. Tu lutteras contre les projets insensés des autres villages afin de ne pas subir les conséquences de leurs excès.

## **Le Fou**

Un fou n'espère rien du lendemain, chaque nouveau jour, il se demande si ça sera le dernier... il ne peut faire confiance qu'à lui-même ! (et des fois il a des doutes...)

Qu'est-ce que la folie ?

Sujet à la panique, la peur qui fait agir étrangement : la survie est difficile, l'eau, les ressources alimentaires sont vos priorités obsessionnelles, les munitions et toutes autres ressources viennent ensuite...

Vos habitudes vestimentaires sont des plus négligées, vous êtes vêtus de aillons pouilleux.

Le mode de vie.

Opportuniste, irraisonné, le fou n'a pas vraiment de refuge, seul ou en binôme, il faut savoir mendier à tous les râteliers, en échangeant, à votre désavantage, le peu que vous avez...

vous ne bénéficiez d'aucune commodités sociale (générateur, dispensaire, atelier...).

Votre invention ne fonctionne plus... (il faudra la réparer et la remettre en service)

La taille et la qualité de votre camp sont à l'image de votre extrême pauvreté.

Ce que vous pensez des autres :

Même si vous ralliez une civilisation, vous ne serez jamais vraiment intégré(s) vous serez les premiers à sauter, et les derniers à être servis.

La tribu sauvageonne : "les poules ont des dents"

Le camp des renégats : "no futur"

Le village communautaire : "le nucléaire n'est pas dangereux"

Ce que les autres pensent de vous :

« jamais on ne fera travailler un fou sur un projet de grande ampleur »

« Jamais un fou ne rentrera dans ce village »

« L'eau, c'est pas pour les fous »

« Il faut désarmer les fous à l'entrée »

Les solutions :

vous n'avez aucun contacts qui vous permettent de survivre... a vous d'en trouver...

Vous cherchez refuge auprès de ceux qui vous semblent, selon vos étranges critères, les mieux placés pour vous aider à survivre.

Vous pourrez être rattaché(s) à n'importe quel groupe qui aura eu pitié.

Si tu choisis d'être fou, c'est une vie très dure qui t'attend, où tu devra te contenter de peu de choses, et souffrir de la solitude.

- **Choisissez : 1 métier = deux compétences.**

Nous fournissons les ressources de jeu, les munitions, les éléments d'aventure.

Les accessoires et décors liés à vos compétences sont à votre charge. (ainsi que le matériel pour les compétences que vous désirez apprendre en jeu)

Les armes sont également à votre charge.


Prenez un sablier de 5 mn, une montre ou un réveil pour respecter les temps indiqués.




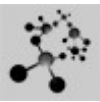
Le respect des durées et des quantités de ressources indiquées est très important pour l'équilibre du jeu.

le jour = 1 cycle / la nuit = 1 cycle / ... etc ...




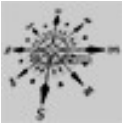

Quand une ressource est utilisée, elle doit être mise hors jeu et rapportée au "camp du Vagabond".

Tous les métiers sont à développer en jeu seul ou avec des associés.

<b>Métier 2099</b>	<b>Compétences</b>	<b>Matériel à prévoir pour mettre du décor ludique (non fournie par l'organisation)</b>	<b>Armes de prédilections (vous n'avez droit qu'à celles qui sont indiquées.) (non fournies par l'organisation)</b>
<b>Réparateur</b> 	<b>- Réparer :</b> 1 arme : Permet de remettre en état toute arme pour trois combats de plus. temps : 5 mn pour une arme normale / ressources nécessaires : 1 métal , 10 mn pour une arme extraordinaire. pour les armes extraordinaires, suivre les indications de l'arme. 1 armure : Permet de remettre en état toute armure ou gilet pare balle. temps 5 mn / ressources nécessaires : 2 métaux  <b>- Réparation d'invention :</b> Permet de remettre en état une invention. temps 10 mn / ressources nécessaires : 3 ressources qui s'adaptent à l'invention.	- Quelques outils - atelier de fortune	- 1 Fusil d'assaut ou 1 Fusil à pompe - 1 pistolet - 1 arme corps à corps 80 cm max

<p><b>Ravitailleur</b></p> 	<p><b>- Créer des munitions :</b> Permet de mettre en jeu des munitions. Il existe 6 formes de munitions : 1) les petites balles pour armes de poing, temps : 10 mn pour 25 munitions / 5 douilles, 2 métaux, 1 dose de poudre de guerre. 2) les balles longues pour les armes d'assaut et armes lourdes : 10 mn pour 50 munitions / 10 douilles, 2 métaux, 2 doses de poudre de guerre. 3) les cartouches pour fusils à pompe : 10 mn pour 25 munitions / 5 cartouches, 2 métaux, 1 dose de poudre de guerre. 4) les balles de sniper : 10 mn pour 25 munitions / (5 douilles 2 métaux, 1 dose de poudre de guerre. 5) Les balles de contact : 3 douilles donnent 1 munition opérationnelle. Temps de travail : 1 mn / munition 6) les recharges extraordinaires. (suivre les indications de la recharge extraordinaire).</p> <p><b>- Poudre de guerre :</b> formule de la poudre de guerre permettant de recharger les munitions : 1 dose = 2 charbons + 7 salpêtres + 1 soufre.</p>	<p>- Quelques outils - plein de sacoches - bbloader gradué</p>	<p>- 1 Fusil d'assaut - 1 pistolet ou 1 Fusil à pompe - 1 arme corps à corps 80 cm max</p>
<p><b>Ingénieur</b></p> 	<p><b>- Créer une machine de vie :</b> en 10 mn l'ingénieur met en place un portail entre la vie et la mort qui lui permet de faire revenir 1 personne "morte par blessures" en 5 mn à l'état de blessé. Tant qu'il reste à côté de sa machine, il peut enchaîner les retours à la vie : 1 toutes les 5 mn. ressources nécessaires : 1 radium pour l'activation + 1 dose de sang par personne.</p> <p><b>- Électricité :</b> Permet de brancher une invention à un générateur (accès aux systèmes 12 v). Calcul des possibilités d'un générateur : La façade de rechargement, les prises destinées aux inventions, calcul de la consommation des inventions. Une fiche technique vous sera remise avant le jeu.</p>	<p>- une machine facilement transportable pour représenter la machine de vie - Quelques outils - atelier de fortune</p>	<p>- 2 pistolets ou 1 Fusil à pompe - 1 arme corps à corps 80 cm max - 2 grenades</p>
<p><b>Médecin</b></p> 	<p><b>- 1 er soin :</b> permet de soigner 1 personne qui a été touché 1 seule fois. temps : 5 mn / ressources nécessaires : 1 bandage, 1 dose d'alcool. ne mettez pas de bandages autour de la tête : c'est le signe distinctifs des morts. Le médecin peut se soigner lui même.</p> <p><b>- Chirurgie :</b> permet de soigner 1 personne "agonisante" temps : 10 mn / ressources nécessaires : 2 doses d'alcool, 2 bandages. Le patient devra se reposer ou se promener avec une atèle pendant 10 mn de plus.</p>	<p>- trousse de secours - 2 seringues</p>	<p>- 1 pistolets ou 1 Fusil à pompe - 1 arme corps à corps 40 cm max - 2 seringues "d'acide"</p>
<p><b>Laborantin</b></p> 	<p><b>- Dose de morphine :</b> 1 dose prolongera l'agonie du patient de 15 mn. formule : 1 dose d'alcool, 3 coquelicots effet secondaire : dès la première prise le patient devient dépendante. La victime de cette accoutumance devra prendre 1 dose de morphine par cycle. Si le patient ne trouve pas de dose, toute forme de communication est fortuite, il ne parle plus que de sa dose, ne pense plus qu'à ça.</p> <p><b>- Potion adrénaline :</b> cette potion permet d'encaisser la première touche. temps 10 mn de préparation pour 1 dose / ressources nécessaires : 1 dose d'alcool, 3 salsepareilles</p>	<p>- Un laboratoire de campagne : quelques fioles, tubes à essais et quelques instruments de chimiste ... - 2 seringues</p>	<p>- 1 pistolet ou 1 Fusil à pompe - 1 arme corps à corps 40 cm max - 2 seringues "d'acide"</p>



<p><b>Chasseur</b></p> 	<p><b>- Collecte de ressources.</b>  Chasse : 1 petit gibier = 1 ressources alimentaires, 1 moyen = 2 ressources alimentaires, 1 gros = 3 ressources alimentaires  Quand le chasseur voit un gibier, il s'arrête, si c'est un "petit gibier", il doit reculer à 10 mètres, si c'est un gibier moyen il doit reculer à 15 m, si c'est un gros gibier il doit reculer à 20 m. Il a 2 essais à l'arc pour la toucher, Si le gibier est touchée elle est remportée, si c'est raté, le chasseur doit ignorer cette cible et ne pourra revenir que le cycle suivant pour réessayer.</p> <p><b>- 1 er soin :</b>  permet de soigner 1 personne qui a été touché 1 seule fois.  temps : 5 mn / ressources nécessaires : 1 bandage, 1 dose d'alcool.  ne mettez pas de bandages autour de la tête : c'est le signe distinctifs des morts. Le chasseur peut se soigner lui même.</p>	<p>- sac à dos ou grande sacoche  - trousse de secours</p>	<p>- 1 pistolet ou 1 Fusil à pompe  - 2 armes corps à corps 40 cm max ou 1 arme corps à corps 80 cm max  - 1 Arc ou arbalète</p>
<p><b>Artificier</b></p> 	<p><b>- Poser ou enlever des pièges :</b>  permet de connaître la fabrication de certains pièges.  temps : 5 mn pour poser 1 piège / ressources nécessaires : 1 amorce, 1 métal  temps : 5 mn pour enlever 1 piège.  effet des pièges : dans un périmètre de 2 m de diamètre la détonation assomme 15 secondes.</p> <p><b>- Créer des grenades à lancer :</b>  permet de mettre en jeu des grenades.  temps : 5 mn de fabrication pour 1 grenade / : ressources nécessaires : 1 dose de poudre à grenade, 1 métal.  Formule de la poudre à grenade : 3 charbons, 4 salpêtres, 3 souffres.</p>	<p>- pétards ficelle (amorce), de la ficelle. ou autre mécanisme à pétard.    - 20 grenades maxi pour le jeu.</p>	<p>- 2 grenades en début de jeu  - 1 Fusil d'assaut ou 1 Fusil à pompe  - 1 arme corps à corps 40 cm max</p>
<p><b>Combattant</b></p> 	<p><b>- Torture :</b>  En la blessant, permet de poser 2 questions à une personne avant qu'elle n'agonise.  temps : 5 mn de torture par question.</p> <p><b>- Coup puissant :</b>  met la cible "agonisante" en 1 coup avec une arme de corps à corps contondante 90 cm et plus. (masse, batte, ...), 1 fois par bataille.</p>	<p>- trousse d'instruments de torture</p>	<p>- 1 arme lourde  - 1 pistolet ou 1 Fusil à pompe  - 1 armes corps à corps 90 cm mini 120 cm max  - 1 arme corps à corps 40 cm max  - 1 Arc ou arbalète</p>
<p><b>Guide</b></p> 	<p><b>- Pistage :</b>  Voyager dans les zones irradiées. Seul avec simplement un masque à gaz :  temps : peut rester dans la zone 5 mn. ressources nécessaires : 1 radium (utilisé).  permet également de reconnaître d'autres zones. Il peut prendre avec lui 2 personnes pendant 5 mn s'il les équipe de masque à gaz. ressources nécessaires : 1 radium par personne (utilisé).</p> <p><b>- Flèche puissante :</b>  met la cible "agonisante" en 1 coup avec une flèche qui touche le torse, 1 fois par bataille.</p>	<p>- 1 masque à gaz (d'autres sont à trouver en jeu)</p>	<p>- 1 Fusil d'assaut  - 1 pistolet ou 1 Fusil à pompe  - 1 arme corps à corps 40 cm max  - 1 Arc ou arbalète</p>
<p><b>Sniper</b></p> 	<p><b>- Amélioration d'arme :</b>  Le sniper peut avoir sur son arme une lunette de visée. Il peut avoir également une lampe plus puissante que 75 lumens.</p> <p><b>- Distance :</b>  Si l'adversaire riposte, alors que le sniper fuit, il ignore la première touche dans son dos.</p>	<p>- lunette de visée  - super lampe</p>	<p>- 1 Fusil longue portée (Vous ne pouvez pas tirer à moins de 20 m)  - 1 pistolet  - 2 armes corps à corps 40 cm max</p>

- Choisissez : 1 savoir faire complémentaire.

Savoir faire 2099	effet, pouvoir	Matériel nécessaire (non fournie par l'organisation)	conditions d'utilisations
<b>Cuisiner</b>	permet de transformer le gibier en portion alimentaires en les cuisinant dans un « atelier cuisine »	Quelques ustensiles de cuisine	Vous devez être dans un « atelier cuisine » et prendre 5 mn pour transformer 1 animal en portion alimentaire : 1 petit gibier = 2 ressources alimentaires, 1 moyen = 4 ressources alimentaires, 1 gros (10 mn de préparation) = 6 ressources alimentaires
<b>Soigneux</b>	Permet d'augmenter la longévité d'1 arme : une fois entretenu l'arme peut faire 1 combat de plus. (1 seule fois entre deux enraillés)	brosse, petits outils	temps 10 mn / ressources nécessaires : 1 bandage
<b>Cachottier</b>	Permet d'avoir une poche secrète pour cacher quelques possessions.	une petite pochette de la valeur d'1/2 litre.	Lors d'une fouille vous ne devez donner que ce qui se trouve en dehors de votre poche secrète.
<b>Minutieux</b>	lors d'une fouille vous pouvez découvrir les poches secrètes de vos victimes.		Vous devez simuler que vous fouillez de manière minutieuse. 5 mn en plus de la fouille normale de 5 mn.
<b>Artilleur</b>	Lance grenade équipé sur l'arme avec une grenade	lance grenade grenade de capacité 60 projectiles maximum.	ressources nécessaires pour tirer : 2 doses de poudre à grenade
<b>Déterminé.</b>	Permet de ne pas répondre aux questions de la torture. Vous subissez tout de même les dégâts de la torture.		ressources nécessaires : 1 dose d'adrénaline.
<b>Électronicien</b>	permet de posséder et d'utiliser des talkie-walkie x2 : Vous choisissez qui aura le deuxième talkie-walkie	talkie-walkie x2	
<b>Amélioration d'arme</b>	Vous pouvez équiper votre arme avec : Soit 1 lunette de visée soit 1 laser, soit 1 viseur autre soit une lampe hors du commun : super puissante ou stroboscopique	Soit 1 lunette soit 1 laser, ... etc ...	
<b>Arme extraordinaire</b>	Permet d'utiliser une arme qui sort de la norme : Canon, gatling, lance missile, lance flamme ...	Construisez votre arme particulière	nous définirons ensemble les pouvoirs de votre extraordinaire création. temps : ? / ressources nécessaires : ?
<b>Armure</b>	Permet de porter une armure ou un gilet pare balle. Cette protection permet d'encaisser 1 coup par bataille.	Armure conséquente ou gilet pare balle.	L'armure est cassée au bout de trois utilisations. Comptez bien vos points !
<b>Sens de l'orientation</b>	Posséder des cartes de la région pour pouvoir situer quelques zones et lieux particuliers en début de jeu.	Pochette à carte	Vous recevrez en début de jeu une (ou des) carte(s) du terrain de jeu avec des informations sur les lieux.

- **Fabriquez votre invention !**

Qu'est-ce qu'une invention ?

C'est une machine qui permet généralement d'améliorer votre environnement. Évidemment il est dans la nature humaine de pervertir toute les inventions pour en faire des armes. A vous de voir.

Tout le monde peut posséder une machine qu'il aura trouvé ou construit au cour de son périple (à préciser dans le background), vous devez faire des plans qui en expliquent le fonctionnement : *cf fiche technique ci dessous*. Elle sera à réparer en jeu avec l'aide de ceux qui ont les compétences appropriées. Si vous êtes réparateur, ingénieur ou artificier, elle fonctionnera certainement dès le début du jeu.

Les inventions doivent fonctionner "un minimum" et avoir un effet visuel prouvant son bon fonctionnement. Si votre invention a besoin d'énergie pour fonctionner, vous intégrerez des piles, une dynamo, une manivelle, une pompe à main.

**Ou vous pouvez également prévoir de la brancher sur un générateur 12V du jeu, mais attention les générateurs ne sont pas inépuisables . Vous devez respectez ces conditions de fabrications :**

**Prévoyez une rallonge de 2 mètres entre votre machine et sa prise.**

**Gérez la polarité de votre branchement :**



Exemples d'inventions :

Une éolienne, une roue à eau, un groupe électrogène, un moteur électrique "citron patate", une machine à vapeur, bombe, alarme, détecteur de mouvement, coffre sécurisé, véhicule, batterie avec une rallonge, gps, panneau solaire, radio ... Cette liste n'est évidemment pas exhaustive, votre imagination est la bienvenue !

Nous définirons ensemble les pouvoirs ou possibilités de votre invention. Vos idées sont également les bienvenues !

- **Fiche technique de l'invention, à remplir et à présenter au briefing. (Sans cette fiche votre invention ne sera pas validée au début du jeu).**

<b>Nom de l'invention :</b>		<b>Cassée :</b>
<b>Schéma de l'invention :</b>	<b>Pouvoir :</b>	<b>Éléments de réparation :</b> <b>3 éléments sur 4 sont nécessaire pour réparer.</b> - Fer - Acier - Radium - Bandage - Fil électrique - Fil de couture - Tube résistant - Tube de labo - Nano-élément - Papier - Bois - Charbon - Acide - Cuivre - Douille - Cuir - Fourrure - Ficelle solide - Scotch - ... etc ...