

ADAPTATION DES RÈGLES DU MONDE DES TÉNÈBRES À Z-CORPS

TESTS DE STRESS POUR Z-CORPS MONDE DES TÉNÈBRES.

ÉTAT	MODIFICATEUR	PERTE DE VOLONTÉ	EFFETS
Calme	-	-	Calme et se comporte normalement.
Énervé	-1 dé	-1 pt	A du mal à se concentrer.
Stressé	-2 dés	-2 pts	Gêne mineure dans ses actions.
Angoissé	-3 dés	-3 pts	Gêne majeure dans ses actions.
Paniqué	-4 dés	-4 pts	Réactions incontrôlés, fuite.
Choqué	-5 dés	-5 pts	Catatonie ou évanouie (Dérangement).

Il faut réussir un test de *Résolution + Calme* avec le modificateur adapté suivant l'état de stress du personnage (voir tableau). Si le test est réussi celui-ci remonte son état d'un niveau, une *Réussite Critique* quand à elle permet de revenir à l'état *Calme* automatiquement, sur un *Échec* simple l'état descend d'un niveau tandis qu'un *Échec Critique* plonge le personne en état *Choqué*.

Des modificateurs extérieurs déterminés par le MJ peuvent intervenir sur le test de Stress.

L'état de stress agit sur les actions du personnage, donc le malus s'applique à tous ces jets de dés (sauf pour les blessures).

Si les malus amène à 0 le pool de dés du personnage, la règle du *Dé de Chance* s'applique.

Des points de *Volonté* peuvent être dépensés pour modifier le test (voir p.99), mais à ce moment là si le test est réussi cela ne change pas l'état de Stress du personnage mais néanmoins l'empêche d'empirer.

QUAND RÉALISER UN TEST DE STRESS ?

Ces tests ne sont effectués que lors de situations critiques ou situations dites « *de merde* », afin d'ajouter une tension encore plus importante et palpable. De plus cette Échelle doit évoluer lentement le long d'une partie afin de la rendre encore plus « *crédible* ».

Les situations « *plus cool* », quand les événements se tassent ou que le personnage peut prendre un peu de repos - si le Maître du Jeu le permet - il est possible de faire baisser cette Échelle. Pour cela il faut effectuer un nouveau test avec les mêmes modificateurs.

Même en temps de repos, l'*Échelle de Stress* peut augmenter. Le personnage qui échoue à son test prend conscience d'un événement dramatique, est en proie à une angoisse, ne parvient pas à se calmer, et son état augmente d'un cran avec les malus qui conviennent.

Seule une très longue situation de repos (sommeil dans un lieu sûr par exemple) peut permettre de revenir à un état *Calme*.

SÉQUELLES ?

Une fois le calme revenu ou lorsque la situation permet de souffler un peu, il est temps de voir si le personnage *Choqué* retrouve son calme ou si il garde un traumatisme psychologique suite à l'épreuve qu'il vient de subir.

Il effectue un test de *Résolution + Calme* avec un modificateur de stress de -3. S'il réussit se test il revient directement à un état *Calme* et ne garde de son expérience que de mauvais souvenirs.

Par contre s'il échoue à ce test, il revient quand même à un état *Calme*, mais est traumatisé par les événements et développe un *Dérangement Léger*. Un échec critique à ce test développe un *Dérangement Sévère*. D'autres échecs aux tests de Séquelles peuvent aggraver des *Dérangements Légers* déjà existant.

LE DÉPASSEMENT (facultatif).

Lorsque le personnage entre dans une phase de stress - c'est à dire qu'il est dans un état compris entre *Énervé* et *Angoissé* - il peut accomplir ce qu'on appelle une *Prouesse de Dépassement* l'espace d'un tour.

Pour cela, et si la situation s'y prête, il doit réussir un test de *Résolution + Calme* (avec les modificateurs appropriés) ce qui lui permet de récupérer temporairement les points de *Volonté* perdus correspondant à son état de stress et tous les malus dû au stress sont annulés durant tout le tour.

Puis il se reporte au tableau ci-dessous pour accomplir une *Prouesse de Dépassement* en dépensant les points de *Volonté* nécessaires à son déclenchement.

À la fin de la scène le personnage revient dans l'état de stress dans lequel il se trouvait.

Une *Réussite Critique* au test de dépassement décale d'une colonne vers le haut l'état de stress du personnage à la fin de la Scène!! L'Inverse est aussi vrai en cas d'*Échec Critique*.

Carnage !! (2 points)	l'arme inflige le maximum des dégâts.
Insensibilité (2 points)	les malus des blessures sont ignorés.
Furie (3 points)	Ajoute deux dés à sa prochaine action.
Head Shot (4 points)	tous les tirs à la tête ont un modificateur de 0.
A mort les morts ! (5 points)	les dégâts de l'arme indique le nombre d'Hostile mis au tapis.
Invulnérabilité (6 points)	Le personnage s'en sort sans une égratignure mais doit fuir le plus loin possible du danger.
Rejet ! (6 points)	Réussi automatiquement les tests de contamination quelque soit la génération de l'Hostile.
Syndrome Ash (6 points)	Les scores des compétences physiques du personnage sont doublés.

HÉROS ET VIRUS DANS Z-CORPS MONDE DES TÉNÈBRES.

Lors d'une morsure ou toute forme de contact avec le virus, le personnage doit effectuer un test de contamination sur une des deux tables présentées ci-dessous.

TEMPS DE CONTAMINATION CLASSIQUE [Test: Vigueur + Résolution]				
TYPE	GÉNÉRATION	MALUS	RÉUSSIT	ÉCHOUÉ(*)
PATIENT 0	-	-5 dés	2 dés x mn	2 dés x sec.
CLARENCE LUTHER	-	-4 dés	2 dés x 10 mn	2 dés x mn
INFECTÉ/HOSTILE	1	-3 dés	2 dés x Heure	2 dés x 10 mn
	2	-2 dés	1 dé x Jour	2dés x Heure
	3	-1 dé	1 dé +1 x Jour	3 dés x Heure
	4	-1 dé	1 dé +2 x Jour	4 dés x Heure
	5	0	2 dés x Jour	5 dés x Heure

TEMPS DE CONTAMINATION Z-CORPS [Test: Vigueur + Résolution]					
TYPE	GÉNÉRATION	MALUS	RÉUSSIT	ÉCHOUÉ (**)	PÉRIODE
PATIENT 0	-	-5 dés	5 dés x 3%	100%	3 dés x J
CLARENCE LUTHER	-	-4 dés	4 dés x 2%	100%	2 dés x J
INFECTÉ/HOSTILE	1	-3 dés	5 dés %	4 dés x 2%	3 dés x H
	2	-2 dés	4 dés %	3 dés x 2%	2 dés x H
	3	-1 dé	3 dés %	2 dés x 2%	1 dé x H
	4	0	2 dés %	1 dé x 2%	3 dés x mn
	5	0	1 dé %	1dés x 2%	2 dés x mn

Aucun point de Volonté ne peut être dépensé pour les tests de contamination.

(*) un Échec Critique au test déplace la ligne de contamination d'une colonne vers le haut.

(**) un Échec Critique au test indique un taux de contamination de 100%.

LES ZOMBIES

Compétences : les zombies ne possèdent pas de compétences, leurs capacités sont décrites uniquement par leurs attributs.

Attributs : les zombies sont incapables d'avoir des relations sociales significatives ou des fonctions cérébrales développées, ils n'ont donc besoin que de trois attributs : le Pouvoir, la Finesse et la Résistance. Le Pouvoir détermine la force physique du zombie ; la Finesse indique la perception et le contrôle moteur de base et la Résistance précise la persévérance physique du mort vivant ainsi que la puissance de la maladie. Ces trois caractéristiques ont une échelle de 1 à 5, et seuls les rares zombies les plus puissants peuvent dépasser le niveau 5.

Défense : les zombies n'ont pas l'instinct de survie nécessaire pour esquiver ou bloquer les attaques. Leur Défense est donc de 0.

Initiative : est équivalent à sa Finesse.

Vitesse : est équivalent à sa Finesse ou à son Pouvoir, en prenant la caractéristique la plus faible.

Moralité et Volonté : les zombies sont dénués de ces deux caractéristiques.

Intégrité physique : c'est une caractéristique spéciale qui décrit l'état du corps non-vivant du zombie noté de 1 à 10.

Un corps intact auquel il ne manque rien a une intégrité de 10, s'il lui manquait les deux bras ou les deux jambes elle ne serait que de 5. L'Intégrité physique limite le nombre maximum de dés lancés pour le zombie. Elle décrit aussi sa fonctionnalité générale, la baisse de l'intégrité du zombie est donc due à la décomposition, à la perte d'un membre et aux dommages subis.

Tous les (niveau de Résistance) jours, les zombies perdent un point d'intégrité physique. Dans la plupart des cas, l'Intégrité physique ne peut pas être récupérée une fois qu'elle est perdue. Lorsque le zombie n'a plus aucun point de Santé, on soustrait tous les niveaux de dégâts au niveau de l'Intégrité Physique. Le dernier seuil d'Intégrité Physique du zombie est 1, ce qui indique un zombie réduit en état de charpie mais toujours actif. Seul une blessure qui détruit le cerveau peut neutraliser définitivement un zombie.

On peut déduire l'état général d'une Horde de Zombies en lançant 1D10 et l'adapter en fonction des besoins de chaque MJ pour son scénario

La Santé et Blessures des Hostiles : Les zombies ont au départ un nombre de points de Santé équivalent à leur Taille. Leur résistance n'est pas ajoutée à leur Santé. Les zombies ne subissent pas de pénalités de blessure.

Les Hostiles de phase 1/ 4 / 5/ 6 ont 5 niveaux de blessures.

Les Hostiles de phase 2 ont 8 niveaux de blessures.

Les Hostiles de phase 3 ont 3 niveaux de blessures.

Tous les dégâts subis par un zombie, autres qu'à la tête, ne leurs font qu'un point de dégâts Contondants. Ces dégâts sont néanmoins soustraits à son Intégrité Physique en considérant que 2 points de dégâts contondants correspondent à 1 point d'Intégrité physique.

un tir à la tête (-3) réussit causent des dégâts létaux à un zombi et lui sont fatal si ces dégâts sont égaux à sa Résistance+1/niveaux de blessure.

Aspects

Chaque phases de zombies possèdent des « pouvoirs » qui lui sont propres et sont déterminés sous l'appellation *Aspects*. Voir le profil de chaque phase de zombies pour plus d'information.

La Horde

Les zombies peuvent attaquer une cible à plusieurs, ce qui les rends plus forts et plus dangereux qu'à l'accoutumée. Pour chaque zombies au de-là du premier qui attaque on considère qu'il s'agit d'une « Horde » et ainsi on rajoute 1 dé supplémentaire au score de *Pouvoir* du premier zombi avec un maximum de 10 dés.

Affronter une Horde seul donne un malus de -3 dés à ses tests et nécessite un test de *Stress*.

MUNITIONS SPÉCIALES DES Z-CORPS

Sur ces types de munitions la règle « 9 rejoue ! » est appliquée.

DEADSLUGS [Balles pénétrantes pour fusils à pompe].

- +1 dégât (L) / Portée : 30 / 60 /120

DEAD INFERNO [Balles incendiaires].

- +1 dégât (L) pendant 1D10 tours.

DEADSMASH [Balles explosives].

- +2 dégâts (L)

AGENT GRIS [Neurotoxine Anti-Hostiles]

- Effets sur les Hostiles : -1 dé sur la Finesse et Déplacement/2. Durée 1D10+2 rounds.

GRENADE AGENT GRIS

TYPE	MODIF. LANCER	ZONE	DÉGÂTS	TAILLE
+2	+2	3	<i>Spécial</i>	1

GRENADE CRÉMATORIA OU NAPALM Z

- Comme la grenade à concussion (voir tableau p.182), les dégâts incendiaires sont de 5(L) durant 1D10+2 rounds.

LANCE-ACIDE

DÉGÂTS	PORTÉE	CHARGES	FOR	TAILLE
5 (L)	2/5/10	15	2	3

MEDIKIT LABWATCH

Comme la trousse de Premiers Secours (p.145) avec un coût (et donc un bonus) de 2.

GILET BIOSTEEL(TM)

TYPE	NIVEAU	FOR	DEF	VITESSE	COUT
<i>Biosteel TM</i>	3/4	1	-1	0	n/a