

Z-CORPS

Règles Additionnelles.

À propos :

Ces propositions de changements de règle regroupent à la fois des propositions personnelles et des propositions de la communauté Z-corps du forum du 7e cercle.

Le jeu X-Corps a également été utilisé pour certaines propositions.

Enfin le système Mini-Six a également été utilisé.

En espérant que cela puisse vous aider à simplifier ou étoffer vos parties.

Rappel de règles :

- **D Joker :**
 - Le D Joker est présent à **tous** les jets de D, même pour les dégâts.
 - Si le D Joker fait 1, alors on retire le 1 et le D de la plus haute valeur.
 - Si le jet est un échec alors il s'agit d'un échec critique.

Réduire le nombre de jets de D :

Pour réduire le nombre de jets et rendre le jeu plus simple, il est possible de rendre fixes certaines valeurs que ce soit pour les PJ ou les PNJ (humains ou non.) :

- **La valeur Encaissement de base devient une valeur fixe égale à :**
 - o [CODE D Puissance] x3 + éventuel tiers de D.
 - Ex : 3D+1 en puissance = 10 d'encaissement.
- **La valeur des armures devient une valeur fixe égale à :**
 - o [CODE D Protection] x3 + éventuel tiers de D.
 - Ex : 3D de gilet pare-balle = +9 d'encaissement.
 - o Elle s'ajoute à la valeur Encaissement quand l'armure est portée.
- **Le niveau de difficulté (ND) pour toucher devient une valeur fixe égale à :**
 - o [CODE D Agilité] x3 + éventuel tiers de D.
 - Ex : 2D+2 en Agilité = 8 de ND
- **Les malus/bonus des armures qui influencent le ND deviennent une valeur fixe égale à :**
 - o [CODE D Malus] x3 + éventuel tiers de D.
 - Ex : -1D d'agilité du gilet pare-balle = -3 au ND.

Par exemple, Bruce Banner avec 2D+1 en Puissance et 2D+2 en Agilité, possède un Encaissement de 7 (2x3 +1) et un ND de 8 (2x3 +2).

Il porte un treillis (+1 d'armure) et un gilet pare-balle (+1D d'armure) ce qui fait passer son Encaissement à 11. (7 + 1 + 1x3)

Rendre le jeu plus mortel :

Si vous utilisez la règle précédente, je vous recommande également d'utiliser les règles suivantes pour garder le jeu mortel :

- **Prendre en compte la marge de réussite en cas d'attaque :**
 - o Lors d'un jet d'attaque, le résultat de celui-ci peut être grandement supérieur au ND de la cible.
 - o Diviser par 2 la différence entre le ND et le résultat obtenu (*arrondi à l'inférieur*). Cette valeur est **ajoutée** aux dommages de l'arme.
 - Ex : Tir au pistolet (4D de Dommages) sur un Zombie ND 8. Résultat du tir : 17 → le Zombie subit 4D+4 de Dégâts (4D + (17-8)/2)
- **Risque d'infection :**
 - o En cas d'attaque réussie par un hostile ou un infecté, voici une petite règle pour gérer le risque d'infection :
 - Si aucune blessure n'a été causée : ND du jet de Résistance pour « éviter » l'infection = (Dommages fait par l'infecté - valeur de l'armure uniquement.)
 - Si une blessure a été causée : ND du jet de Résistance pour « éviter » l'infection = Dommages fait par l'infecté.
 - o Si le test est raté, le personnage est infecté.

- Si le personnage est résistant au virus, l'infection suit les règles du livre de base.
- Si le personnage n'est pas résistant au virus, il est foutu...

Options de combat :

La lecture du jeu X-corps dont les règles sont quasi identiques à Z-corps m'a permis de modifier les règles comme suit :

- **Ambidextrie :**
 - Un personnage qui souhaite utiliser deux armes en même temps pourra effectuer des actions plus rapidement lors d'un round.
 - Lors du décompte de l'initiative, le personnage peut effectuer une action par tranche de 5 au lieu de 10 points normalement. **Dans ce cas, un malus de -1D est appliqué à toutes ses actions.**

- **Tir :**
 - **Rafale sur une cible :**
 - Besoin d'une arme capable de tirer en une rafale continue.
 - Le chargeur doit contenir au moins 6 balles avant l'action.
 - Le chargeur est considéré comme vide à la fin de l'action.
 - Dans ce cas, le ND de la cible est réduit de 5 et les dommages infligés sont doublés. (ND cible -5 et Dégât Arme x2)
 - **Rafale courte sur une cible :**
 - Besoin d'une arme capable de tirer 3 balles minimum en une rafale.
 - Dans ce cas, les dommages sont majorés d'1D (Dégât Arme +1D).
 - **Tir de suppression :**
 - Besoin d'une arme capable de tirer en une rafale continue.
 - Le chargeur doit contenir au moins 6 balles avant l'action.
 - Le chargeur est considéré comme vide à la fin de l'action.
 - Le tireur effectue un jet d'attaque :
 - Si une cible entre dans le champ de tir, il fait un jet d'agilité avec un ND égal à la moitié du test d'attaque.
 - Si la cible rate son jet, elle prend dégât de l'arme majoré de 1D. (Dégât arme +1D).

- **Corps à corps :**
 - **Après une action Saisir :**
Lorsqu'un personnage saisit un adversaire, il effectue un jet de Bagarre.
S'il réussit, alors le défenseur peut tenter un test d'évasion pour échapper à la prise.
Attention : Un test d'évasion coute une action.
Si la cible ne réussit pas un jet d'évasion, ou ne le tente pas alors :
 - Le ND du défenseur est réduit de 5 pour l'attaquant.
 - L'attaquant peut effectuer les actions du livre de base, et les suivantes :
 - Mordre :
 - Il s'agit d'une attaque de bagarre visée.
 - Si elle est réalisée avec succès, l'armure est ignorée. (Mais pas la résistance.)

- Les dégâts sont égaux aux bonus aux dommages de l'attaquant.
 - Faire une Projection (*remplace l'option « envoyer au sol »*) :
 - Si un personnage décide d'effectuer une projection, les dommages infligés à la cible sont de 1D (*on ne compte pas de résistance ni d'armure.*). De plus la cible sera en position « à terre » pour ses prochaines actions.
- Attaque totale :
 - Votre PJ ou votre PNJ veut attaquer à fond, en faisant fi de sa sécurité ?
 - Le ND de l'attaquant est diminué de 5 pour le reste du Round.
 - Le jet d'attaque **et** le jet de dommages sont majorés de 1D.
- Assommer :
 - Il s'agit d'une attaque visée.
 - Si l'attaque touche, effectuez les dommages normalement puis la cible effectue un test de Volonté contre les dommages reçus.
 - En cas d'échec :
 - Si la blessure était au niveau sonné : la cible divise par 2 ses groupements de D pendant Dégâts Round.
 - Si la blessure était au niveau blessé ou plus : La cible est KO pendant Dégâts Round.

Localisation :

Lorsqu'une attaque n'est pas visée (*principalement lors de l'utilisation des armes à feu*), vous pouvez utiliser la table suivante pour déterminer la localisation des dommages.

Lorsqu'une attaque touche, lancez 2D6.

Le résultat vous donne la localisation.

La localisation applique un malus/bonus sur les dommages infligés et sur l'armure.

Résultat	Localisation	Effet	Armure.
2	Tête	Dmg +12	Si casque Z-Corps: 3 + Encaissement
3	Bras D	Dmg -4	(Armure + Encaissement) /3
4	Jambe D	Dmg -4	(Armure + Encaissement) /2
5	Corps	Dmg +0	Armure + Encaissement
6	Corps	Dmg +0	Armure + Encaissement
7	Corps	Dmg +0	Armure + Encaissement
8	Corps	Dmg +0	Armure + Encaissement
9	Corps	Dmg +0	Armure + Encaissement
10	Jambe G	Dmg -4	(Armure + Encaissement) /2
11	Bras G	Dmg -4	(Armure + Encaissement) /3
12	Tête	Dmg +12	Si casque Z-Corps : 3 + Encaissement

Premiers soins :

- Un Premier soin peut être effectué sous la compétence médecine.
- Un premier soin a une durée limitée de marge de réussite heures.

Gestion du bruit :

- *D'après une idée de LeGrumph*
 - o 35 D6 dans un sac opaque.
 - Parmi ces 35 D6, 7 ont une couleur « noire » (différentiable.)
 - Selon les actions des joueurs, on pioche des D dans le sac.
 - Si un D noir sort. On le lance ainsi que tous les D précédents si le résultat est supérieur au ND, des zombies rappliquent en 1D6 tours.
 - Le nombre de zombies minimum attirés dépend de la Densité d'hostiles.

- o Exemple de nombre de D piochés/lancés :

Un appel ou un cri	2
Un bruit de moteur	3
Un déplacement rapide	1 / pers
Un fracas important (vaisselle cassée, vitre brisée)	3
Un fracas léger (objets renversés, maladresse)	1
Une courte conversation à voix hautes	1
Une détonation forte (9 mm)	4
Une détonation légère (.22)	2
Une détonation très forte (.45)	6
Une dispute bruyante	4
Une effraction brutale	3
Une effraction en douceur	2

- o Seuil à franchir

Densité d'Hostiles	Seuil d'alerte	Nombre d'hostile
H5	6	5D6
H4	12	4D6
H3	18	3D6
H2	24	2D6
H1	30	1D6

- o Si vous n'avez pas 35 Dés à disposition, la solution suivante fonctionne également.
 - En fonction des actions des joueurs, vous lancez XD6.
 - Ou X est le nombre de D normalement piochés dans la table précédente.
 - Notez les résultats de ces jets et additionnez-les au fur et à mesure.
 - Si un 6 apparaît lors d'un lancer, relancer ce D. (*on n'ajoute pas la relance au total des résultats.*)
 - S'il fait 1, 2, 3 ou 4 rien ne se passe.
 - S'il fait 5 ou 6, comparer le résultat du total additionné avec le seuil d'alerte de la table précédente.
 - o S'il est supérieur, le total est remis à zéro et des hostiles arrivent.
 - o S'il est inférieur, le total est gardé et l'on continue à additionner les valeurs, jusqu'au prochain 6.

Avantage et Désavantage :

Si vos joueurs souhaitent « personnaliser » leur personnage, voici une liste d'avantages et des désavantages.

Cette liste est en grande partie issue du jeu X-Corps dont les systèmes sont très similaires.

Lors de la création de personnages, un joueur peut choisir un avantage.

Si le personnage souhaite un avantage supplémentaire, il devra alors choisir également un désavantage.

Enfin, vous pouvez utiliser ces listes pour récompenser ou punir vos joueurs lors de vos scénarios.

Attention : certains avantages apportent 1D de bonus, d'autre un bonus de +1 uniquement.

Avantage :

Affinité avec les animaux

Le personnage possède une facilité particulière avec les animaux.

Il obtient 1D de bonus en Dressage. (Dressage :+1D)

Alerte

Le personnage réagit vivement à tout ce qui se déroule autour de lui.

Il obtient un bonus de 1 tiers de D à ses jets d'initiative. (Initiative : +1)

Ambidextre

Le personnage peut utiliser ses deux mains avec la même efficacité.

Cet atout permet d'annuler 1D de pénalité lorsque le personnage effectue des tâches avec sa mauvaise main. (*Attention : Cela n'annule pas le malus dans le cas de l'ambidextrie au CaC*)

Artiste

Le personnage possède un côté artistique.

Lorsqu'un joueur choisit cet atout pour son personnage, il doit dire à quelle discipline artistique il s'applique. (la sculpture, l'écriture, la photographie, la musique, la peinture, la poésie, etc.)

Le personnage obtient alors 1D de bonus pour les jets en relation avec son domaine artistique.

Par exemple : Pour un artiste peintre, le bonus s'applique aussi bien à la création qu'à l'estimation ou à l'observation d'un tableau. (Art +1D)

Art Martial

Le personnage maîtrise un art martial.

Le personnage obtient 1D de dégâts supplémentaire chaque fois qu'il se bat à mains nues. (Dégât +1D à main nue.)

As du pilotage

Le personnage contrôle les véhicules d'une main experte : il obtient un bonus d'1 tiers de D en pilotage. (Pilotage :+1)

Attirant

Le personnage bénéficie d'1D de bonus en séduction face à des personnages sexuellement compatibles.
(Charmer +1D)

Bricoleur

Le personnage est doué de ses dix doigts et il peut réparer n'importe quoi.
Il obtient 1D de bonus pour les réparations. (Réparer +1D)

Chanceux :

Le personnage est particulièrement chanceux.
Faites confiance à votre maitre de jeu !
Le MJ est libre d'interpréter la chance du personnage comme il le souhaite.
Il obtient également 1D de bonus en Jeux. (Jeux +1D)

Dur à cuire

Le personnage est particulièrement résistant.
Ses seuils de blessures sont modifiés comme suit :
Sonné : 1 - 4
Blessé : 5 - 9
Gravement Blessé : 5 - 9
Handicapé : 10 - 13
Mortellement Blessé : 14 -16
Mort : 17+

Éloquent

Le personnage est un orateur exceptionnellement doué.
Il obtient 1D de bonus en persuasion. (Persuasion +1D)

Esprit mathématique

L'esprit du personnage est capable d'analyser des données mathématiques et d'effectuer des opérations complexes avec beaucoup de facilité.
Il obtient 1D de bonus en informatique. (Informatique +1D)

Féroce

Le personnage sait donner tout ce qu'il a au cours d'un combat.
Il obtient un bonus d'1 tiers de D en bagarre et en Mêlée. (Mêlée et Bagarre : +1)

Habile

Le personnage est doué d'une coordination sans faille et d'un toucher délicat.
Il obtient 1D de bonus en Dextérité. (Dextérité +1D)

Impassible

Le personnage sait être convaincant lorsqu'il fait semblant.
Il obtient 1D de bonus en Escroquerie. (Escroquerie +1D)

Imposant

Le personnage dégage une aura d'autorité naturelle.
Il obtient 1D de bonus en commandement. (Commander +1D)

Infatigable

Le personnage est particulièrement résistant.

Il obtient un bonus de 1 tiers de D en Endurance. (Endurance : +1)

Instinct de survie

L'instinct de conservation du personnage est très développé.

Il obtient un bonus d'1 tiers de D en survie et en pister. (Survie et pister : +1D)

Intuitif

Le personnage est particulièrement intuitif et empathique.

Il obtient 1D de bonus en empathie. (Empathie : +1D)

Observateur

Aucun détail n'échappe au personnage.

Il obtient un bonus d'1 tiers de D en investigation et en Pister. (Investigation et Pister : +1)

Rapide

Le personnage peut se déplacer très rapidement.

Il obtient 1 point de plus en mouvement. (Mouvement : +1)

Sang-froid

Le personnage sait garder son calme malgré la pression.

Il obtient un bonus de 1 tiers de D à ses jets de volonté. (Volonté : +1)

Sens inné de l'orientation

Le personnage parvient toujours à repérer le nord.

Il obtient 1D de bonus au talent Navigation. (Navigation +1D)

Terrifiant

Le personnage bénéficie d'une allure imposante ou effrayante.

Il obtient 1D de bonus en intimidation. (Intimidation +1D)

Tireur d'élite

Le personnage vise extrêmement bien.

Il obtient bonus d'1 tiers de D en armes à feu et en arme de Jet. (Arme à Feu et Arme de Jet : +1)

Transparent

Le personnage peut facilement passer inaperçu.

Il obtient 1D de bonus en discrétion. (Discrétion +1D)

Vif

Le personnage est difficile à attraper et à toucher.

Il obtient un bonus d'1 tiers de D en Esquive. (Esquive : +1)

Désavantages :

Apathique

Le personnage est mou et lent à la détente.
Il subit un malus de 1D à ses jets d'initiative.

Blessure permanente

Le personnage souffre d'une lésion permanente, causée par la pratique d'un sport, une maladie, une blessure de guerre ou encore un accident.

Cette lésion affaiblit l'état général du personnage.

Le personnage perd le seuil gravement blessé.

Les seuils de blessure sont modifiés comme suit :

Sonné : 1 - 3

Blessé : 4 - 8

Handicapé : 9 - 12

Mortellement Blessé : 13 -15

Mort : 16+

Boiteux

Le personnage est boiteux.

Il subit un malus de 1 point en Mouvement. (Mouvement : -1)

Bruyant

Le personnage, que ce soit dû à son apparence ou à ses actions, ne passe jamais inaperçu.

Il subit un malus de 1D en Discrétion. (Discrétion : -1D)

Confus

Le personnage n'a aucune logique.

Il subit un malus de 1D en Investigation. (Investigation : -1D)

Faible

Le personnage n'est pas très...physique.

Il subit un malus de 1D en endurance. (Endurance : -1D)

Inculte

Le personnage n'a aucune culture en dehors de son nombril.

Il subit un malus 1D en Érudition. (Érudition : -1D)

Louche

Le personnage n'inspire pas la confiance.

Il subit un malus de 1D en Persuasion. (Persuasion : -1D)

Maladroit

Le personnage est maladroit. Très maladroit.

Il subit un malus d'un tiers de D en Adresse. (Adresse : -1)

Malchanceux

Le personnage est toujours au mauvais endroit au mauvais moment. Et il est particulièrement nul aux jeux.

Il subit un malus de 1D en Jeux. (Jeux : -1D)

Il est également le souffre-douleur du maître de jeu. Surtout lors d'événement « aléatoire ».

Mauvaise vue

Le personnage souffre d'un problème de vue lorsqu'il n'est pas corrigé par des lunettes ou un autre appareillage.

Il subit un malus de 1D lorsqu'il effectue des actions qui nécessitent une bonne vue (tirer, conduire, viser, etc.). Si ce problème est corrigé, il ne subit pas de malus.

Mauviette

Le personnage n'est pas courageux et n'inspire pas le respect.

Il subit un malus de 1 tiers de D en Intimidation, en 1 tiers de D en Volonté et 1 tiers de D en Commander. (Commander : -1, Intimidation : -1, Volonté : -1)

Nul en informatique

Le personnage n'est pas au fait des nouvelles technologies.

Il subit un malus de 1D en Informatique. (Informatique : -1D)

Pilote du dimanche

Le personnage conduit terriblement mal.

Il subit un malus de 1D en Pilotage. (Pilotage : -1D)

Stressé

Le personnage est facilement sujet au stress.

Il subit un malus de 1D à tous ses jets de volonté en situation de stress. (Volonté -1D)