



S.T.I.M. Octobre 2022



**ÇA MORD?**

Livret de Règles Générales





## Table des matières

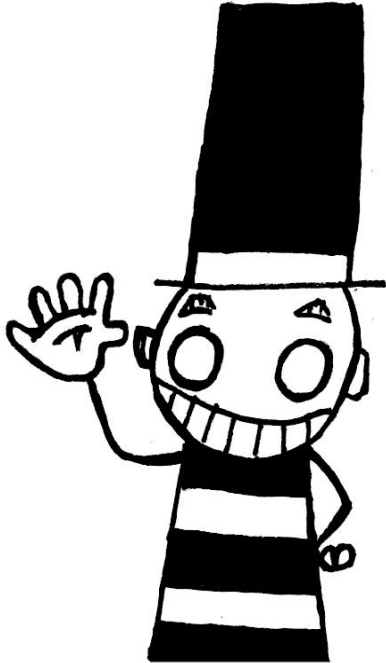
1. Généralités.....	4
Qui est affecté par les règles ? .....	4
Règles surprises.....	4
Éléments hors-jeu .....	4
2. Etat de santé .....	5
Point de vie (PV).....	5
Jouer l'état de santé.....	5
Guérison.....	5
3. Combat et sécurité .....	6
4. Armes et Protections.....	7
Armes autorisées.....	7
Armes de corps-à-corps.....	7
Armes à feu .....	8
Armes de jet et arcs .....	8
Armures .....	8
Boucliers.....	9
Munitions spéciales, Grenades et Claymores.....	9
Annonces de combat.....	9
5. Coma et Mort.....	10
6. Points de contamination .....	10
7. Vol et autres méfaits .....	11
Vol.....	11
Assommer.....	11
Captivité .....	11
Serrure et crochetage .....	12
8. Craft.....	13
Système de bricolage.....	13



Carte descriptive.....	13
9. Médicaments, poisons et drogues.....	14
Fabrication et utilisation.....	14
Liste des potions, poisons et drogues les plus communs.....	14
10. Zones de jeu .....	15
11. Compétences.....	16
12. Création de votre personnage.....	17
Compétences.....	17
Équipements.....	18
Malus .....	18



## 1. Généralités



Nous prions toutes les joueuses et tous les joueurs de bien avoir lu le livret de règles en arrivant sur l'aire de jeu, ceci permettra un meilleur déroulement de l'événement et sera profitable à tous.

La S.T.I.M. demande aussi aux joueurs et aux joueuses de faire preuve de fairplay et de roleplay, sans quoi les règles seront inutiles.

Un GN permet de nombreuses actions de jeu que les organisateurs n'ont pas forcément prévues. Si vous êtes confrontés à ce genre de situations, soyez bons joueurs. Une action improvisée et intégrée dans le contexte sera toujours plus sympathique qu'un long cafouillage hors-jeu.

Si vous voulez tenter une action de jeu importante (du genre faire brûler un campement, empoisonner toute la bière, faire exploser le refuge, etc.) merci d'en informer les organisateurs avant.

NB : Le masculin vaut pour le féminin.

### Qui est affecté par les règles ?

En tout temps, toutes les personnes présentes sont affectées par les règles. Il est donc important d'avoir avec soi son livret de règles dans le cas où les joueurs hésiteraient sur un point. Si le doute persiste, il faut demander à un organisateur, reconnaissable à son brassard rouge.

Le jeu de rôle grande nature est basé sur les aptitudes de chacun, cependant un certain nombre de *compétences* ne sont accessibles qu'à certains joueurs en fonction de leur rôle.

### Règles surprises

L'organisation s'accorde le droit de ne révéler que certaines règles durant le briefing et dans le présent livret, afin de ne pas compromettre le scénario.

### Éléments hors-jeu

Tout document ou objet fourni par la STIM, mais qui n'existe pas dans le jeu, c'est-à-dire qui n'existe pas physiquement en jeu, comportera une indication clairement notée « **HORS-JEU** ». Seul le possesseur de ce document ou de cet objet est capable de le lire et de l'utiliser. Le document ou objet n'est pas transmissible.



Vous pouvez imprimer des symboles « Hors Jeu » disponibles dans la rubrique téléchargement de notre site Internet (<https://www.stim.ch//assets/stim/HORS-JEU.jpg>). Déposez/collez les feuilles sur vos sacs et coffres ne contenant QUE du matériel hors-jeu, et donc qui sera considéré comme non-volable. En dehors de ces objets, **TOUT** sera considéré comme en jeu.

## 2. Etat de santé

### Point de vie (PV)

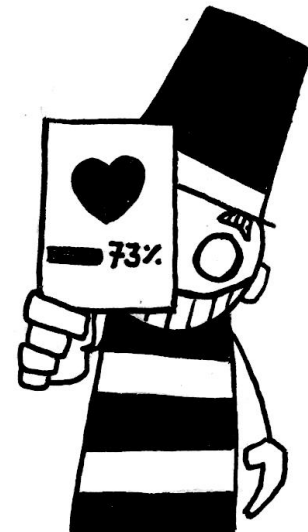
Tous les humains possèdent de base 3 points de vie (PV). Un coup reçu par n'importe quel type d'arme fera perdre 1PV.

La notion de coup peut être symbolisée en termes de jeu par un coup de couteau ou autre objet contenant, être touché par une balle, être touché par un explosif, etc.

### Jouer l'état de santé

L'état de santé est dégressif :

- 3PV et + : tout va bien, c'est la forme.
- 2PV : juste une égratignure, même pas mal. Serrez les dents, z'êtes des durs à cuire, non ?
- 1PV : vous vous sentez fiévreux, ça pisse le sang et vous risquez l'infection. Sans soins, vous ne pouvez plus courir, attaquer ni utiliser vos compétences. L'usage du membre touché est impossible.
- 0PV : c'est le coma ; vous tombez au sol inconscient. Sans soins spécifiques pour vous réanimer, après 10 minutes, mettez votre bandeau blanc et rendez-vous au staff orga. Oui, il y a de fortes chances pour que vous soyez mort.



A chaque blessure (chaque point de vie perdu), il faudra **stabiliser la blessure** (grâce à un *kit de stabilisation*) sous peine de perdre un point de vie supplémentaire **30 minutes plus tard**.

### Guérison

Tous les joueurs peuvent soigner les autres joueurs avec du matériel adéquat.

Un *kit de soins* permet de regagner 1 PV (sauf si le PJ est à 0 PV).

Un *kit de stabilisation* permet d'empêcher que l'état de santé se dégrade (après 30 minutes).

Seul les *Médecins* (compétence) peuvent sortir un PJ du coma (0 PV) grâce à un *électrochoc* ou à une *dose d'adrénaline*.



Les *Médecins* peuvent utiliser les *kits de soins* et les *kits de stabilisation* trois fois avant qu'ils soient consommés. Un PJ (sans compétence *Médecin*) utilisant un *kit de soin* ou un *kit de stabilisation* le consomme immédiatement.

### **3. Combat et sécurité**

Il est interdit de frapper son prochain avec autre chose qu'une arme de GN validée par les organisateurs, telle que décrite dans le chapitre suivant.

Il est interdit de taper à la tête, aux parties génitales, dans les seins, et de frapper comme un sourd. Si par mégarde un coup devait être porté dans ces zones ou qu'on aurait tapé trop fort, le combat s'arrête le temps que l'attaquant s'excuse et vérifie que l'autre joueur n'a rien. Ces touches n'occasionnent aucun dégât en termes de jeu. La technique spéciale du « tac tac tac t'es mort » connue aussi sous le nom d'épée-mitraillette n'occasionne aucun dommage non plus.

Il est interdit de frapper d'estoc (avec la pointe).

Il est interdit de viser la tête avec une arme de jet ou de tir. Ces tirs n'occasionnent aucun dégât.

Les combats peuvent avoir lieu n'importe quand, mais pas n'importe où ! Les combats ne devront pas avoir lieu à proximité des zones avec une banderole de sécurité, dans les tentes, dans les escaliers ou à proximité d'une zone de feu. Soyez responsables ! Si vous considérez qu'une zone est trop dangereuse pour un combat, déplacez-vous avec votre adversaire vers une zone sûre.

Les zones interdites au combat ne sont pas non plus des refuges : si quelqu'un déclare vous attaquer dans ces zones, sortez pour résoudre le combat et tentez de vous défendre, ou acceptez passivement de vous prendre une déculottée.

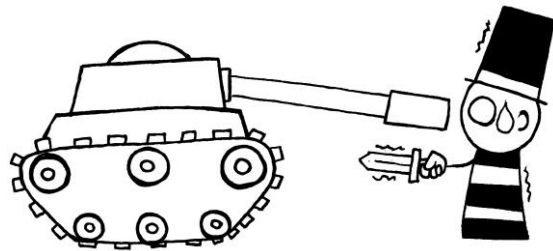




## 4. Armes et Protections

### Armes autorisées

Toutes les armes de corps-à-corps (CàC) ou à projectiles utilisées doivent être faits de matériaux souples (mousse, latex) afin de ne pas blesser les autres joueurs. Les armes de corps-à-corps ne doivent pas contenir de bois ou de métal dans la garde ni l'âme des parties de frappe (manches, lames, tête de marteau, etc.).



Les armes à feu sont de type Nerf ou toute autre marque. Les projectiles doivent être complètement en mousse et ne pas comporter d'éléments rigides. Les modifications visant la puissance sont admises dans une certaine mesure, mais pourront être invalidées selon les cas.

Les armes de jet (couteaux de lancer, shuriken, chopes de bière, etc.) ne doivent comporter aucun élément rigide à l'intérieur.

Toutes les armes et protections doivent être contrôlées avant le briefing par des organisateurs spécifiques. Les cas litigieux seront testés méchamment sur leur propriétaire de mauvaise foi.

Une arme existe en termes de jeu uniquement si elle porte un ruban de couleur spécifique, fourni par l'organisation.

### Armes de corps-à-corps

Les armes de corps-à-corps (CàC) sont séparées en 2 catégories :

- Les armes courtes : utilisables à une main et n'excédant pas 60 cm (couteau, clé à molette, hachette, ...)
- Les armes longues : utilisables à une ou deux mains n'excédant pas 120 cm (machette, batte de baseball, hache, masse, ...)

Les armes de CàC ne doivent en aucun cas avoir une apparence médiévale. Les organisateurs se donneront le droit de refuser toute arme ne respectant pas le contexte du jeu.

Les armes de CàC seront « achetables » via le système d'équipement.

Il sera peut-être possible de trouver des armes de CàC en jeu.



## Armes à feu

A chaque tir, le tireur doit crier haut et fort « PAN ! » ou « BRATATATATA ! » pour être bien sûr que sa cible se rende compte qu'on lui tire dessus. En effet, il est parfois difficile de se rendre compte que l'on se fait tirer dessus de dos, ou dans le noir.

Il existe 3 catégories d'armes à feu :

- Les armes à feu à 1 coup (1 seule munition dans le chargeur)
- Les armes à feu qui tirent au coup-par-coup (mouvement de charge entre chaque tir).
- Les armes à feu semi-automatiques ou automatiques (sans mouvement de charge entre chaque tir).

Les armes à feu seront « achetables » via le système d'équipement et seront apportées par les joueurs. Il sera peut-être possible de trouver des armes à feu en jeu.

Les armes à feu nécessitent des munitions, qui seront apportées par les joueurs eux-mêmes. Une arme achetée ne permet pas de commencer le jeu avec des munitions. Ces dernières doivent, elles aussi, être achetées via le système d'équipement. Il sera possible de trouver des munitions supplémentaires en jeu.

**Les munitions tirées ne pourront pas être réutilisées !** Toute munition trouvée au sol est considérée comme étant utilisée ! Les munitions à trouver seront toujours conditionnées (dans un coffre ou une boîte par exemple). Vous pouvez ramasser les munitions au sol mais merci de les garder séparées de celle qui sont encore utilisables. Nous comptons réellement sur le fairplay des joueurs concernant ce point.

## Armes de jet et arcs

Les armes de jet sont des armes de CàC courtes. Pour rappel, ces armes ne doivent contenir aucune partie rigide et être faites uniquement de mousse.

Les arcs et arbalète (hors modèle Nerf) ne seront pas autorisés durant ce GN.

## Armures

Dans "Ça Mord ?", il n'y a pas d'armure médiévale (cuir, cotte de maille, plate, etc.).

Il existe des gilets pare-balles qui protègent des armes à feu et de CàC. Les gilets pare-balles donnent accès entre 1 à 3 Point d'Armure (PA) non localisé qui ne sont pas réparable. Les PA sont soustraits au gilet avant les PV.

Les gilets pare-balles seront « achetables » via le système d'équipement et seront apportées par les joueurs. Il sera peut-être possible de trouver des gilets pare-balles en jeu.





## Boucliers

De manière générale, il n'y a pas de bouclier dans "Ça Mord ?". S'il devait y en avoir un, il devrait être bordé de mousse sur tout son pourtour, l'idéal étant un bouclier entièrement en mousse.

Un bouclier protège uniquement des armes de corps-à-corps. Une balle arrêtée par un bouclier compte comme si elle avait touché le corps de la victime.

## Munitions spéciales, Grenades et Claymores

Les munitions de type MEGA (de la marque Nerf, reconnaissable à leur grande taille), les grenades et les claymores (mine) font 1 dégâts et sont considérées comme ayant l'annonce de combat « Assomme » (voir plus bas).

Les PJ ne peuvent pas commencer le jeu avec de tels équipements, sauf si cela leur a été précisé par les organisateurs.

## Annonces de combat

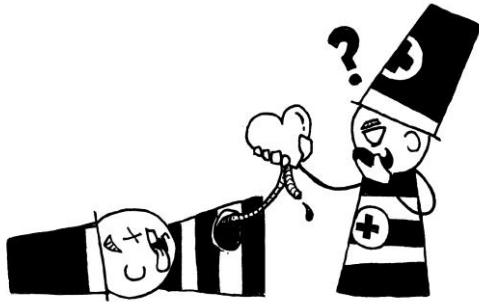
Il existe plusieurs annonces de combat qui peuvent survenir parfois, en fonction des compétences ou des armes utilisées :

- **COMA ou DANS TA GUEULE\*** : un joueur qui subit une touche annoncée « COMA » ou "DANS TA GUEULE" tombe automatiquement dans le coma, quel que soit son nombre de points de vie ou d'armure et ses compétences. \*Lié à la compétence "*Combattant professionnel*".
- **POISON** : un joueur qui subit une touche annoncée « POISON » continue l'affrontement normalement (il subit néanmoins une blessure si l'annonce est accompagnée d'un coup porté). Une fois le combat terminé, le joueur prendra 1 point de contamination (voir plus bas).
- **ASSOMME** : un joueur qui subit une touche annoncée « ASSOMME » tombe dans les pommes pendant 30 secondes, sans subir de dommages.
- **DÉSARME** : si le joueur qui désarme réussit à frapper le bras de sa cible après avoir fait l'annonce, la cible doit lâcher l'objet porté par ce bras. Cette touche n'occasionne pas de dégâts.
- **RECULE** : si le joueur qui fait reculer réussit à frapper le torse de sa cible après avoir fait l'annonce, la cible doit immédiatement reculer de 3 pas. Cette touche n'occasionne pas de dégâts. Faites gaffe derrière vous, il y a parfois des murs, des trous ou d'autres joueurs...

Certains PNJ utilisent les annonces de combats "ASSOME", "DESARME" et "RECULE" sans toucher la personne.



## 5. Coma et Mort



Un personnage qui arrive à 0 points de vie tombe dans le coma. Il existe bien sûr plein d'autres façons amusantes (pour l'agresseur et/ou les organisateurs) de tomber dans le coma.

Pendant les 10 prochaines minutes où il restera au sol, le malheureux pourra encore être réanimé par un *médecin* (PJ possédant la Compétence) ou se faire fouiller par un charognard de passage. Ses camarades

pourront également le déplacer en le prenant sous les bras. Le blessé doit paraître inconscient, mais n'est pas obligé de se laisser porter comme une pierre par ses copains.

Une personne dans le coma n'en a plus pour longtemps à vivre. On peut prolonger son sursis de 10 minutes en lui appliquant des premiers soins. Il est nécessaire d'utiliser un électrochoc ou certains médicaments rares pour le réanimer (revenir à 1 point de vie).

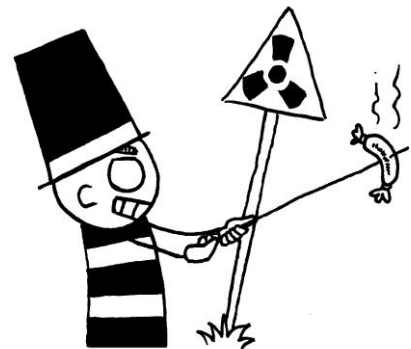
Une fois la période de 10 minutes d'attente passée sans que personne ne lui vienne en aide, il mettra son bandeau blanc autour de la tête. A ce moment-là, il est considéré comme *hors-jeu* et ne peut donc plus communiquer ni interagir avec les autres joueurs. Il se rendra ensuite seul au staff orga afin de se transformer en PNJ (personnage non joueur).

## 6. Points de contamination

Chaque joueur possédera 3 points de résistance à la contamination. Lorsque son stock de point de contamination sera épuisé (après avoir perdu son 3ème point), le joueur devra agresser les personnes les plus proches de lui jusqu'à être mis hors d'état de nuire.

Les façons de se faire contaminer (perdre un point de résistance à la contamination) :

- Affronter un ou des zombies (1 point par participation à un affrontement);
- Boire ou manger de la nourriture contaminée (effet secondaire) ;
- Être en contact avec un champignon toxique (effet de spores);
- Les annonces « Poison » de certaines créatures ;
- Entrer dans une zone contaminée (voir plus bas).



Il est possible d'éviter la perte d'un point de contamination en prenant un médicament adapté. Chaque joueur aura à sa disposition un certain nombre de médicaments en début de jeu. Ces médicaments seront en jeu (volables et transmissibles).



## 7. Vol et autres méfaits

### Vol



Tout le monde peut voler des objets en jeu sur des personnages assommés ou dans le coma, il suffit de se servir. La fouille est basée sur la communication entre la victime et l'agresseur : baissez-vous au niveau de la victime et demandez-lui le contenu des zones que vous voulez fouiller. Soyez fairplay et ne cachez pas ce que votre agresseur pourrait vous voler (matériel de jeu).

Pour voler un joueur conscient, il vous faudra faire preuve d'habileté, car aucune compétence n'est prévue à cet effet.

Tous les objets de jeu sont volables, mais on ne peut pas voler les affaires personnelles des autres joueurs (logique non ?). Sauf en ce qui concerne les armes, pour des raisons de fluidité des actions.

### Assommer

Pour assommer une personne, il faut s'approcher discrètement derrière elle et toucher son épaule avec sa main, l'agresseur, qui doit être en possession d'une arme, annonce alors « Assomme ». La victime se met alors à terre et compte jusqu'à 30 à haute voix. Si des passants trouvent une victime assommée, ils peuvent la dépouiller ou alors la réveiller. Tout le monde peut assommer son prochain s'il dispose d'un objet adéquat et de suffisamment de discrétion.

### Captivité

Pour capturer une personne, il faut l'attacher pendant qu'elle est inconsciente ou droguée. Pour attacher la personne, on utilise le bandeau blanc de l'agresseur, passé avec un seul tour autour de ses poignets, mains devant, et maintenu par la victime sans faire de nœud. C'est à l'agresseur de se montrer ensuite persuasif pour faire avancer ou faire taire son otage, mais celui-ci ne peut pas s'enfuir tant que l'agresseur garde une main sur lui. Si un deuxième agresseur est présent, la victime est obligée d'accepter de suivre ses kidnappeurs sans faire d'histoire et un second bandeau blanc lui sera passé « dans la bouche » pour la considérer comme bâillonnée.



## Serrure et crochetage

Les serrures sont symbolisées par des cadenas numérotés qui peuvent être montés sur les coffres et les portes, et sont fournis par la S.T.I.M.. Les cadenas doivent être placés de façon à ce qu'une porte verrouillée en jeu puisse être ouverte, quoiqu'il arrive ; on ne ferme jamais vraiment les portes (contrairement à certains coffres). L'objet sur lequel est monté un cadenas est considéré dans le même état que le cadenas lui-même, ouvert ou fermé.

*Nota bene* : merci de ne pas mettre votre matériel de jeu dans le même sac ou coffre que votre matériel personnel (médicaments, vêtements de rechange, porte-monnaie, etc.) dans le cas où les cambrioleurs voudraient faucher votre coffre afin de l'ouvrir au calme. De même, en tant que voleurs, vérifiez que le coffre ne contienne pas d'affaires personnelles avant de l'embarquer.

Il existe 3 types de cadenas :

- Les cadenas à codes numériques (3 ou 4 chiffres) ;
- Les cadenas à clé ;
- Les cadenas spéciaux (mécanique ou électronique).

Dans "Ça Mord ?", il ne faut pas posséder de compétence spéciale pour crocheter un coffre ou une serrure.

Ouvrir un cadenas à code numérique peut être fait par ceux qui possèdent la combinaison ou par crochetage (réussir à trouver la combinaison par essai-erreur), par n'importe qui.

Ouvrir un cadenas à clé peut être fait par la personne qui possède la clé ou en le crochétant (réellement) avec des outils adéquats. **Les outils de crochetage seront « achetables » dans le système d'équipement.**



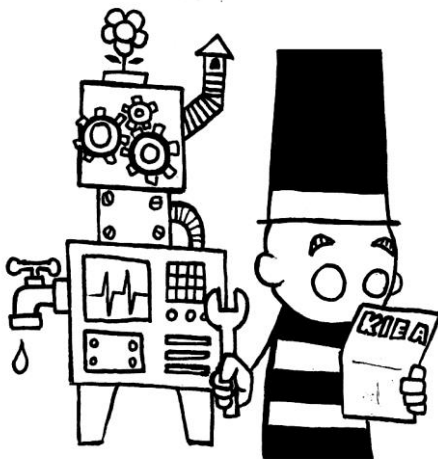
## 8. Craft

### Systeme de bricolage

Un joueur avec la compétence *Bricoleur* peut rassembler plusieurs matières premières à l'aide d'un schéma pour créer un objet technologique. Le système sera expliqué en détail aux joueurs choisissant cette compétence.

### Carte descriptive

Certains objets sont accompagnés d'une carte descriptive. Sur celle-ci sont indiqués : les effets, le mode d'emploi de l'objet ainsi que son nombre d'utilisations possibles (s'il est limité).



Un objet ne peut pas fonctionner s'il n'est pas accompagné de sa carte ; ils sont indissociables l'un de l'autre. La carte n'existe pas en jeu, elle valide juste l'existence de l'objet en jeu.

On ne peut pas non plus vendre ou voler un objet sans sa carte. Si quelqu'un vous vole un objet, il est en droit d'exiger la carte, même si elle ne se trouve pas au même endroit que l'objet. En revanche, l'inverse n'est pas possible.

Pour certains objets à usage limité, vous devez déchirer un ticket sur la carte pour chaque utilisation.

Pour les objets à usage unique, vous devez déchirer la carte après utilisation et ramener l'objet devenu inutile, à l'atelier.

La seule exception concerne les armes, qui possèdent un fil de couleur au lieu d'une carte pour valider leur existence en jeu.

Certains objets sont accompagnés, en plus d'une carte, d'une enveloppe contenant le descriptif d'un effet secondaire. Comme la carte, cette enveloppe est indissociable de l'objet. Juste avant que l'objet ne soit utilisé pour la première fois, il faut ouvrir l'enveloppe et appliquer les effets qui y sont décrits.



## 9. Médicaments, poisons et drogues

### Fabrication et utilisation



Dans "Ça Mord ?", il n'est pas possible de créer des médicaments, des poisons ou des drogues. Même si un joueur incarne un chimiste, ce dernier n'aura pas le matériel et les composants nécessaires à la conception de ce genre de choses. Il existe cependant des médicaments, poisons et des drogues. Ces « potions » peuvent être absorbées directement par n'importe qui, ou être administrées par piqûre (simulée) au bras ou à la cuisse par un *Médecin*.

Les "potions" et seringues sont accompagnées d'un papier décrivant les effets. On ne peut regarder les effets qu'après que la potion ait été administrée, et ils agissent immédiatement.

Ne consommez jamais le contenu d'une fiole ou d'un sachet plastique s'il n'y a pas de papier effet ! Seule exception pour les médicaments que les joueurs recevront en début de jeu (ces derniers empêchant la perte de points de résistance à la contamination).

### Liste des potions, poisons et drogues les plus communs

- *Éther* : drogue, le joueur ignore les effets des annonces de combat *Assomme*, *Recul* et *Désarme* pendant 10 minutes.
- *Désinfectant* : matériel de premiers soins.
- *ParaC* : médicament contre la douleur.
- *AdréFix* : médicament utilisé par les *Médecins* pour faire sortir un PJ du coma.
- *Spores de champignons* : Les *champignonneurs* (compétence) pourront raffiner des spores de champignons afin d'obtenir certains effets spécifiques. Le système sera expliqué en détail aux joueurs ayant choisi cette compétence.



## 10. Zones de jeu

Certaines zones de jeu seront éclairées / délimitées de manière spécifique :

- Les zones contaminées seront éclairées / délimitées avec des cyalumes verts la nuit. Ces zones sont accessibles, mais dangereuses pour la santé de votre personnage sans équipement adéquat. Pénétrer dans une zone contaminée fait perdre un point de résistance à la contamination. Cette perte peut être empêchée en prenant le médicament adéquat.
- Les zones de danger réel seront bardées de banderoles de sécurité rouge-blanc et éclairées par des cyalumes rouges la nuit. Ces zones sont interdites car elles sont réellement dangereuses ou interdites d'accès.
- Les zones d'exploration ou zone d'instance seront bardées de banderoles noir-jaune et éclairées de cyalumes jaunes la nuit. Ces zones sont accessibles uniquement accompagné d'un organisateur ou d'un PNJ.

Les cyalumes ne PEUVENT PAS être déplacés par les PJ, ni être utilisés par ceux-ci.





## 11. Compétences

Les compétences sont choisies par les PJ via le formulaire de création de personnage.

- *Bricoleur*: Permet de lire des schémas afin de créer des objets technologiques finis. Le système sera expliqué en détail aux principaux intéressés.
- *Champignonneur*: Permet de reconnaître les champignons et de raffiner leurs spores. Le système sera expliqué en détail aux principaux intéressés.
- *Combattant professionnel*: Permet de tuer un adversaire au corps-à-corps d'un seul coup, 3 fois pendant le jeu. L'activation de la compétence se fait via une Annonce de combat: "Dans Ta Gueule !" et un enchaînement de 3 coups "spectaculaires" (combo).
- *Connaissance du terrain*: Possède une carte hors-jeu du terrain. Permet aux joueurs qui possèdent cette compétence de mener des explorations en zone dangereuse et en zone d'instance sous surveillance d'organiseurs. Un joueur ayant cette compétence peut emmener des personnes avec elle.
- *Cuisinier*: Permet de vérifier l'état de la nourriture avant de la consommer.
- *Dissimulation d'objet*: Permet d'avoir sur soi un objet sans qu'il ne soit détecté par une fouille (sécurité ou pickpocket).
- *Médecin*: Permet de sortir les PJ à 0 PV du Coma en utilisant du matériel spécifique. Les Médecins ont accès à une trousse de soins RP plus conséquente et peuvent utiliser les kits de soins et de stabilisation 3 fois avant de ne plus fonctionner.
- *Menace*: Permet de menacer d'exécution (avec une arme à feu). La victime doit répondre à l'ordre de son agresseur ou mourir. (limité à 3 fois dans le jeu)
- *Saint Homme*: Les Saints Hommes ont moins de chance de se transformer en zombie que les autres.



## 12. Création de votre personnage



Lors de l'inscription, chaque joueur devra remplir un formulaire de « Création de personnage » afin de répartir ses points entre équipements, compétences et malus. La liste d'équipements, de compétences et de malus définitive sera envoyée avec le rôle de chacun avant le GN.

Chaque joueur doit posséder une lampe de poche (de son smartphone ou petite lampe torche à pile) pour sa propre sécurité ! Celle-ci ne peut pas être utilisée lors d'une action rôle-play (en jeu), à moins de l'avoir choisie dans l'équipement de base du personnage.

Les joueurs doivent amener eux-mêmes leur équipement, à moins que cela ne soit spécifié « fourni par la STIM ». Merci de ne pas amener le matériel mentionné comme « fourni par la STIM ».

**Le total de points de création de personnage (équipements et compétences cumulés) est de 15.**

Les malus, eux, ajoutent des points à ce total, mais le joueur devra constamment mimer un effet incapacitant.

Compétences	Points
Bricoleur	4
Champignonneur	3
Combattant professionnel	6
Connaissance du terrain	4
Cuisinier	5
Dissimulation d'objet	3
Médecin	8
Menace	4
Saint Homme	3



Équipements	Points
1 stylo ou crayon de papier et 1 carnet de note	1
2 munitions	1
Argent ou richesse supplémentaire (fourni par la STIM)	2
Arme à feu (1 coups, coup par coup ou semi-automatique)	8
Arme de CàC courte ou arme de jets (sans âme)	3
Arme de CàC longue (max 120cm)	6
Boussole	3
Couteau suisse	3
Détecteur de métaux (fourni par la STIM)	3
Dose de drogue (fourni par la STIM)	2
Gilet pare-balle (3 PA)	7
Kit de stabilisation de blessures (fourni par la STIM)	3
Lampe de poche	2
Masque à gaz	4
Matériel de crochetage (fourni par la STIM)	4
Matos de premiers soins (fourni par la STIM)	6
Pelle	4
Pochette surprise (fourni par la STIM, selon humeur du jour)	5
Réchaud à gaz	4
Ressource supplémentaire (fourni par la STIM)	2
Snack (fourni par la STIM)	1

Malus	Points
Boiteux : ne peut pas courir	+2
Fumeur invétéré : puissante quinte de toux récurrente	+2
Phéromones alléchantes : attire les sales bêtes	+4
Trouillard : ne peut pas combattre au corps à corps	+3
Bigleux : ne peut pas utiliser d'arme à distance	+3
Dépendant : effet de manque (papier effet) toutes les 3h si pas de drogue consommée)	+4

Les malus augmentent le total de points de création de personnages.

*Exemple : un PJ choisissant d'être trouillard aura 18 points à répartir entre compétence(s) et équipement(s).*