



Grandeur nature Post-apocalyptique, v.2012

Table des matières

[Introduction au Secteur 23:](#)

[Symboles de jeu:](#)

[Objets trouvés en jeu:](#)

[Création de personnage:](#)

[Au départ:](#)

[Évolution des personnages:](#)

[Réussir à survivre:](#)

[La mort et l'infection:](#)

[Les infectés:](#)

[Ressources:](#)

[Armes:](#)

[Armures:](#)

[Boucliers :](#)

[Les plantes et leur utilités](#)

[Professions:](#)

[Connaissances:](#)

[Mutations et implants génétiques](#)

[Mutations](#)

[Implants](#)

[Mécanique et électronique](#)

[Types de pièces:](#)

[Sorties:](#)

[Réparation et sabotage:](#)

[F.A.Q.](#)

Introduction au Secteur 23:

« Le jour tu marches parce qu'y'en a moins, pis l'soir tu t'caches parce que tu veux voir demain... »

Secteur 23 est une expérience de survie se situant au Québec des années 2030, infesté par des infectés, où la loi du plus fort prime sur tout, à travers les décombres d'un monde jadis prospère.

Symboles de jeu:

Les bras croisés sur la poitrine:

Signifie que cette personne est visiblement morte

Le poing fermé, à la hauteur des épaules:

Signifie que la personne est hors-jeu. Ce symbole ne devrait être utilisé que par les animateurs ou en situation spéciale seulement.

La main ouverte, à la hauteur des épaules:

Signifie que le personnage est camouflé. Il ne peut être vu sans l'utilisation de certains implants ou pouvoirs.

Objets trouvés en jeu:

Cadenas:

On retrouve 2 sortes de cadenas servant distinctement à représenter les verrous physiques et des verrous électroniques. Dans le premier cas, les cadenas sont sur une porte ou autre pouvant être fermé, dans le deuxième, plusieurs pièces électroniques et/ou un ordinateur y seront reliés.

Ordinateurs:

Les ordinateurs trouvés en jeu peuvent être utilisés seulement par ceux possédant la connaissance "informatique". Les informations disponibles dans l'ordinateur sont continues dans un porte-document en version papier et indiqué comme étant non-cachées. Des fichiers cryptés sous mots de passe peuvent être décryptés par un Technicien.

Pièces mécaniques diverses:

Elles sont très variées, allant de simples pièces électroniques à des pièces de moteurs, en passant par des fils et des courroies. Elles sont identifiées par des étiquettes de couleurs. (Voir la section "Mécanique et Électronique")

Ressources:

Les pintes d'eau et de gaz sont représentées par des bouteilles d'eau recouvertes d'une

bande de ruban adhésif de différentes couleurs. (Jaune = Gaz, Bleu = Eau pure, Brun = Eau impure) Les rations pures sont des blocs rouges et les impures des blocs bruns, les bandages sont des bandes de tissus et les piles sont des boîtes ayant un fil électrique et un étiquette les identifiant. Les plantes sont en plastiques et sont identifiées par une bande de ruban adhésif de la couleur appropriée. (Consulter la section "Ressources")

Création de personnage:

Tous les personnages sont humains. Les points de vie (PV) sont séparés sur chacun des membres du corps comme suit:

Bras (2) = 2PV*
Jambes (2) = 2PV*
Torse (1) = 4PV*

Les coups à la tête sont formellement interdits, sous peine d'expulsion.

*Note: Tous les personnages récupèrent naturellement leurs PV à un rythme de 1 / 30 minutes sans combattre, suivant l'ordre Torse-Jambes-Bras. De plus, certaines mutations ou implants permettent d'augmenter ces nombres.

Au départ:

Chaque joueur a 12 points de départ afin de monter son personnage ou obtenir des items, comme il le désire, selon les coûts de la liste ci-dessous. **Selon le scénario de la partie, il est possible que certaines ressources soient plus dispendieuses que le coût inscrit dans la liste ici-bas, ou même que parfois ces ressources ne soient pas disponibles du tout.**

De plus, chacun a droit à un jet de ressources sur un dé à 20 faces. (D20) (La table est connue des animateurs seulement)

- 1 - Plante (couleur au choix de l'animateur)
- 2 - Lampe de poche, Bandages (3),
- 3 - Balles (2), Pile (10v), Pièces mécaniques, Arme longue
- 4 - Connaissance, Ration impure, Eau impure
- 5 - Arme à feu, Armure, Bouclier
- 6 - Tige d'Hexa-fluorinium-228, Ration pure, Eau pure, Globule X
- 7 - Mutation, Implant (3 si acquis en jeu)
- 8 - Profession (incluant 1 connaissance)

Chaque personnage commence avec autant d'armes courtes (-18pouces) qu'il le désire ainsi que:

1 arme longue OU 1 arme à feu OU 1 bouclier OU 1 armure

*Le jet de ressource peut être échangé contre l'un ou l'autre des objets ci-haut.

Évolution des personnages:

La survie du personnage à chaque partie lui vaudra un certain nombre de PX que le joueur pourra utiliser pour se procurer des ressources, connaissances, implants ou mutations, selon la liste ci-haut (Voir la section "Au départ"). Chaque participation à un évènement donne un PX supplémentaire et la survie du personnage à l'évènement permet au joueur d'avoir droit à son jet de ressources de départ, en plus de bénéficier d'un autre PX, pour l'année en cours. **Lors d'une nouvelle année, chaque partie antérieure donne 1 seul PX, de plus tous les implants et mutations acquis lors d'une année passée devront être achetés à plein coût, sauf 1 à coût réduit, au choix du joueur.**

De plus, la participation à des activités de constructions peut vous permettre d'accumuler des PX ou des jets de ressources supplémentaires.

Réussir à survivre:

Pour survivre dans cet univers cruel et froid, un personnage devra réussir à se procurer un médicament nommé Globule X, afin de se protéger des effets de l'infection. De plus, comme l'eau et les différentes ressources naturelles sont viciées, des rations et des bouteilles d'eau purifiées doivent être trouvées par le personnage. Un total de 1 ration et H2O purifiées sont nécessaire pour survivre à chaque partie, en plus d'un médicament "Globule X".

Un manque de ressources vitales entraine inévitablement la mort du personnage à la fin de la partie. Toutefois, si le personnage a réussi à amasser 2 des 3 ressources vitales, il survivra de peine et misère, n'ayant qu'un (1) seul PV au torse et sur chaque membre pour la prochaine partie, jusqu'à la consommation de 2 rations ou eau pure (ou Globule X si celui-ci était manquant).

Des rations ou eau impures peuvent être trouvées, mais leurs effets sont incertains, au risque et péril du personnage. Toutefois, il vaut mieux risquer de se nourrir d'une ration impure que de mourir de faim...

De plus, un personnage amassant une quantité importante de ressources se verra récompensé d'un jet de ressources supplémentaire.

La mort et l'infection:

Si un personnage se fait mordre plus de 2 fois ou si son système entre en contact avec du sang infecté, il sera pris d'une rage meurtrière, s'attaquant à tout être vivant autour après 5 minutes, s'il n'avale pas immédiatement un médicament (Globule X) ou un anti-toxine, ce qui arrêtera l'infection. Il est aussi possible de retarder l'infection d'une minute à chaque fois qu'une plante jaune est ingérée.

Si un personnage est amené à 0 PV au torse, il meurt et se relèvera en infecté entre 10 et 15 minutes après sa mort, sauf s'il a été décapité, ce qui demande 30 secondes et une arme longue tranchante ou 1 minute avec une arme courte tranchante.

La mort d'un personnage étant chose fréquente, il se peut qu'en cour de partie, vous ailliez à incarner un nouveau personnage. Il est donc fortement suggéré de prévoir

un deuxième costume lors de votre passage à Secteur 23. Nous suggérons de prévoir au moins quelques accessoires ainsi qu'un bout de vêtement qui vous différenciera de votre ancien personnage. De plus, il ne faut surtout pas vous en formaliser ou tenir rancœur à vos bourreaux; Secteur 23 est une expérience de survie, ce qui implique la possibilité de ne pas survivre à sa première tentative.

Les infectés:

L'hémodysglobucitose étant une maladie présente dans l'air, elle est très répandue et a pour effet de réanimer les gens dans une telle rage qu'ils s'en prendront à TOUTES créatures vivantes autour d'eux, cherchant à les tuer et à s'en nourrir. Ils ne ressentent pas la douleur et ont tous +1 PV au torse et aux membres, en plus des mutations ou implants de la personne, avant l'infection. Ils ne peuvent toutefois pas utiliser les pouvoirs psychiques ou connaissances qu'ils possèdent.

Ressources:

Voici les ressources possibles:

<u>Vitales</u>	<u>Primaires</u>	<u>Secondaires</u>
Globule X Ration purifiée H2O purifiée	Arme à feu Armure Balles (3) Implant Mutation Pile (10w) Pièce moteur Pièce filage Pièce électronique Pièce défectueuse Tige d'Hexa-fluorinium-228	Arme longue Bandages (5) Lampe de poche Plante rouge Plante bleu Plante jaune

Armes:

Les armes de mêlée doivent être sécuritaire, en mousse, mousse injectée ou latex et doivent représenter des objets de la vie courante; Marteau, machette, tuyau, silencieux de voiture, hache de pompier, bâton de baseball, etc. Toutes les armes de mêlée font 1 dégât de base, donc inutile de dire les dégâts, sauf s'ils sont plus hauts que 1.

Les armes à feu sont des armes de style "Nerf", disponibles dans les grandes surfaces. Seules les armes lançant des fléchettes de mousse seront acceptées. De plus, pour le réalisme du jeu, ces armes doivent être peintes. Les armes de moindre qualité (ex. Dollorama) sont une alternative moins dispendieuse. Les armes à feu font 2 dégâts, mais encore une fois c'est une constante, donc rien n'oblige d'appeler les dégâts.

À des fins de sécurité, les armes à projectile telles que les arcs et les arbalètes sont proscrites, le jeu se déroulant principalement de nuit, ces armes occasionnent un risque trop grand de blessures. De plus, comme certains événements peuvent être organisés dans des bâtisses fermées, ces armes occasionnent un grand risque de bris de matériel.

Une arme brisée est inutilisable; elle peut toutefois être réparée en 15 minutes par un

mécanicien.

Note : Il est à noter que votre arme sera refusée si elle n'est pas sécuritaire et peut être refusée si elle est trop « médiévale ». Soyez créatif !

Armures:

Les armures sont acceptées dans l'univers du secteur 23, toutefois un effort doit être fait pour respecter le thème post-apocalyptique. Les cottes de mailles et armures en plaques de métal sont répandues, mais tout comme les armures de cuir, elles doivent avoir une apparence délabrées et abîmées par le temps et les combats continus.

Elles permettent au personnage les portant de bénéficier d'un bonus aux PV d'une façon globale sur le corps; absorbant les premiers dégâts reçus. Lorsque ce bonus a été utilisé dans un combat, l'armure est brisée et devra être réparée par quelqu'un possédant la connaissance "Réparation".

- Le cuir donne 3 PV
- Le métal donne 4 PV
- Le kevlar donne 2 PV mais arrête 2 balles (aucun dégât subit).

Note : Il est à noter que votre armure sera refusée si elle n'est pas sécuritaire et peut être refusée si elle est trop « médiévale ». Soyez créatif !

Boucliers :

Les boucliers sont autorisés et sont faits de toute sorte de matières trouvées dans les décombres des ruines. Il est important que votre bouclier soit sécuritaire pour vous comme pour les gens autour de vous. Aucune vis, ou boulon ne doit être visible, le contour de votre bouclier doit être en mousse et suffisamment sécuritaire pour qu'un coup donné par inadvertance à un joueur ou un animateur ne le blesse pas.

TOUTEFOIS, il est interdit de donner un coup de bouclier volontairement, sous peine d'expulsion.

Note : Il est à noter que votre bouclier sera refusé s'il n'est pas sécuritaire et peut être refusé s'il est trop « médiéval ». Soyez créatif !

Les plantes et leur utilités

Les plantes peuvent être trouvées en jeu, sur le terrain et sont identifiées par un ruban adhésif coloré.

- Rouge: Nécessaire pour les mutations (Voir la section "Mutations et implants)
- Bleu: Guérison 1 PV sur une plaie
- Jaune: Repousse de 1 minute la rage provoquée par l'infection pour chaque plante avalée.

Note: Il est possible pour tous de trouver "en-jeu" des plantes (identifiées de 3 couleurs de ruban adhésif signifiant leur utilité. Il faut 15 minutes pour trouver une plante et le choix de la couleur revient à l'animation.

Professions:

Toutes les professions débutent avec 1 connaissance ainsi qu'une capacité propre à la profession.

Bio-technicien :

-Connaissance : Analyse

-Capacité : Chirurgie génétique :

Permet d'installer des implants et de provoquer des mutations contrôlées chez un individu. L'implant ou la mutation doit avoir été préparée préalablement par un bio-technicien. (Voir la section "Mutations et implants" pour les détails sur la création) Le joueur doit avoir accès à une table d'opération, 5 bandages et l'implant / mutation désiré.

Chasseur :

-Connaissance : Alerte

-Capacité : Survie en forêt :

Permet de trouver des ressources essentielles à la survie du personnage en cherchant dans les bois. Le joueur doit passer 15 minutes dans les bois afin de trouver une ration ou eau impure.

Chimiste:

-Connaissances: Chimie rudimentaire

-Capacité spéciale: Pharmacologie:

Permet de fabriquer des médicaments (Globule X) en 15 minutes. Il doit avoir accès à un laboratoire de chimie et une plante de chaque couleur. De plus, il peut fabriquer les mixtures suivantes, en 5 minutes :

Antidote (Fiole blanche) (1 plante jaune, 1 plante rouge) :

Permet d'annuler les effets d'une mixture néfaste comme un poison, toutefois une analyse du poison ou de la personne empoisonnée doit être faite au préalable.

Poison (Fiole verte) (2 plantes jaunes, 1 plante bleue) :

Permet de créer un poison qui, 10 minutes après l'ingestion, brule l'estomac de sa victime, lui causant 5 dégâts au torse.

Solution purificatrice (Fiole rouge) (2 plantes rouges, 1 plante jaune) :

Permet de purifier une ration ou de l'eau impure.

Combattant:

-Connaissances: Endurance

-Capacité spéciale: Technique de combat

Permet au personnage d'absorber le premier coup d'un combat s'il a passé au moins 5 minutes à se reposer (sans combattre) avant celui-ci. Peut importe la puissance du coup, le personnage est assez endurci pour l'absorber sans calculer les dégâts.

Mécanicien:

-Connaissances: Réparation

-Capacité spéciale: Entretien mécanique

Permet d'effectuer des réparations mécaniques sur des machines brisées en utilisant des pièces diverses trouvées ou récoltées sur d'autres machines. Cela nécessite 5 minutes par pièce à poser. (Voir la section « Mécanique et électronique ») De plus, un mécanicien peut réparer une arme brisée en 15 minutes.

Médecin:

-Connaissances: Premiers soins

-Capacité spéciale: Réanimation

Permet de réanimer une personne décédée n'ayant pas été relevé en infecté, en effectuant un RCR des plus efficaces. En seulement 5 minutes, il peut ramener quelqu'un à la vie, sans autre outil que son savoir. Si toutefois une personne a été relevée en infecté, il est toujours possible de la sauver avec une table d'opération et avec 1 charge de 10w. Cette dernière technique demande l'utilisation d'un Globule X.

Pillard:

-Connaissances: Égorgement

-Capacité spéciale: Crochetage:

Permet de crocheter les serrures et ouvrir les coffres et portes verrouillées. Toutes serrures, sauf celles électroniques, peuvent être forcées avec cette connaissance. Le joueur recevra une liste de 40 combinaisons de cadenas, afin qu'il trouve la bonne par essai-erreur.

Technicien:

-Connaissances: Résistance mentale

-Capacité spéciale: Informatique:

Permet d'accéder à des fichiers cachés dans un ordinateur. Le joueur recevra une liste de 40 mots de passe et devra trouver celui correspondant au fichier en question par essai-erreur. Ces mêmes mots de passe sont utilisés pour ouvrir les serrures électroniques si un ordinateur y est connecté.

Tireur d'élite:

-Connaissances: Tir visé

-Capacité spéciale: Fabrication de balles:

Permet de fabriquer des balles à l'aide de douilles vides et de plantes séchées, transformées en poudre noire. Le joueur doit avoir accès à un laboratoire pour 5 minutes pour fabriquer de la 3 doses de poudre avec 2 plantes jaunes et une rouge. Il devra ensuite passer 5 minutes dans un atelier par balle à remplir.

Connaissances:

Alerte:

Permet d'obtenir un jet de ressources supplémentaire au début de chaque partie

Analyse:

Permet d'analyser le contenu chimique d'une mixture pour en découvrir les composantes. Une analyse d'un poison doit être faite pour en trouver ou fabriquer l'antidote. De plus,

une étude d'une personne volontaire, inconsciente, morte ou restreinte permet de connaître les mutations et implants de celle-ci. L'accès à un laboratoire de chimie est nécessaire et l'analyse demande 2 minutes.

Chimie rudimentaire:

Permet le mélange des plantes afin d'obtenir différents onguents aux effets pratiques. Demande 5 minutes et l'accès à un laboratoire de chimie.

Anti-toxine (Fiole jaune) (2 plantes jaunes) :

Annule les effets de l'infection si la victime est toujours vivante, lors de l'ingestion.

Crème curatrice (Fiole bleue) (2 plantes bleues) :

Redonne 2 PV 5 minute suite à l'application les PV peuvent être divisé sur les membres.

Pastille purifiante (Fiole orange) (2 plantes rouges) :

Permet de purifier de l'eau, par contre on devra utiliser 2 eaux impures pour en faire une pure.

Égorgement:

Permet d'égorger une cible et lui causer des dégâts mortels. L'attaquant doit réussir à prendre la victime de dos ou encore de face ET désarmée et passer un couteau sous la gorge, d'une épaule à l'autre. Cette attaque fait 4 PV au torse, mais nécessite une concentration de 3 secondes.

Endurance:

Donne au personnage un bonus de 1 PV au torse.

Informatique:

Permet de lire les fichiers contenus dans un ordinateur et/ou d'utiliser les fichiers non-cryptés.

Premiers soins:

Permet de soigner de façon sommaire une personne souffrante en utilisant 1 bandage et en l'appliquant Durant 15 secondes. Celle-ci récupérera 1 PV au moment des soins.

Réparation:

Permet d'effectuer des réparations sur des armes et armures brisées. Un temps de 5 minutes par arme ou PV à réparer donné par l'armure est nécessaire. De plus, le personnage doit avoir accès à un atelier.

Résistance psychique:

Permet au personnage de résister aux contrôles psychiques suivants : Hypnose et Communication subliminale

Résistance physique:

Permet au personnage de résister aux pouvoirs psychiques suivants: Bio-contrôle et Crise psychotique

Tir visé:

Permet au personnage de tirer une balle directement à la tête d'une cible, lui causant des dégâts considérables (x2 dgt). Pour se faire, le personnage doit être en vue de sa cible durant 5 secondes et ensuite viser (et toucher) le torse à l'aide de son arme en disant "Tir visé X dégâts".

Mutations et implants génétiques

Les mutations et implants demande quelques jours avant de pouvoir entrer en fonction, puisque le corps doit s'y habituer (*Utilisable seulement à la partie suivante, à moins d'avis contraire d'un animateur*). De plus il n'est pas possible d'installer plus d'un implant et une mutation par partie et ces derniers ne coûteront que la moitié des points de création lors de la prochaine partie SI le personnage survie.

Mutations

Nécessite 2 plantes rouges et 1 tige d'Hexa-Fluorinium-228 par mutation à créer. Chacune provoque des déformations du corps porteur, l'éloignant toujours un peu plus de sa forme humaine d'origine. Certaines mutations sont en fait des capacités psychiques que le cerveau développe. Elles demandent parfois un coût d'utilisation, selon le pouvoir.

Chaque mutation reçue par un personnage change son apparence physique d'une manière quelconque. Le joueur doit donc fournir un élément de costume démontrant cette déformation physique, qu'il soit maquillage, prothèse de latex ou autre.

Par exemple : la couleur de la peau, des appendices supplémentaires, des mains ou pieds déformés, avec plus ou moins de doigts, des yeux d'une couleur particulière, des traces ou textures particulières sur la peau, etc.

Note: Tout contact visuel doit être fait à moins de 10 pieds et le mutant doit pouvoir voir les yeux de sa victime.

Armure biologique

Permet au mutant d'encaisser de plus grands assauts physiques. Ainsi, il bénéficie d'un bonus de +1 PV au torse.

Coût: *Aucun, actif en tout temps*

Appétit carnassier

Permet au mutant de se nourrir de nourriture avariée et impure. Il n'a donc pas besoin de purifier ses rations pour survivre.

Coût: *Aucun, actif en tout temps*

Bio-contrôle

Permet au mutant de pousser quelqu'un à agir contre sa volonté; il pourra imposer une seule action durant moins de 10 secondes. La cible ne pourra pas être poussée au suicide ou ne fera aucune action entraînant une mort certaine. Les actions possibles sont: avance, recule, frappe, tire sur, couche-toi, etc.... Le mutant devra dire l'action qu'il souhaite que la cible accomplisse après avoir maintenu un contact visuel avec les yeux de sa victime pour 3 secondes

Coût: *1 PV au torse par utilisation*

Bio-régénération

Le mutant peut entrer dans un stade de repos absolu lui permettant de refermer ses plaies à une vitesse fulgurante. Ainsi, pour chaque minute de repos en position de méditation, le personnage récupérera 1 PV pour un maximum de 5 PV.

Coût: Aucun, mais le psychique est dans un tel état de calme qu'il ne peut courir pour une durée de 15 minutes.

Camouflage furtif

Tel le caméléon, la peau du mutant peut changer de couleur pour se fonder avec son environnement, le rendant invisible à l'oeil. Le personnage doit rester immobile durant 5 secondes et appliquer le symbole du camouflage.

Coût: aucun, mais ne peut bouger sans perdre son camouflage

Communication subliminale

En gardant un contact visuel constant avec les yeux de sa victime, un mutant peut la forcer à révéler la vérité à une question posée. Le contact doit durer 3 secondes, au minimum ensuite le mutant peut poser sa question. La victime répondra de manière naturelle sans réaliser qu'elle révèle peut-être une information vitale.

Coût: aucun, sinon le temps de concentration

Crise psychotique

La victime de ce pouvoir se verra prise d'une incontrôlable envie de frapper 2 coups sur n'importe quelle personne se trouvant à proximité, la plus près étant sa première victime, toutefois le mutant ayant causé cette crise est exclus. Pour activer ce pouvoir, le mutant devra toucher sa victime avec une main pour une durée de 5 secondes. Une même cible ne peut être affectée plus d'une fois par heure.

Coût: 1 PV au torse

Hypnose

Grâce à un contact visuel de 3 secondes avec les yeux de sa victime, le mutant est en mesure d'endormir les fonctions cérébro-motrices du corps de celle-ci, la plongeant dans un simili-sommeil pour une durée de 1 minute. La victime se réveille toutefois si elle subit ne serait-ce qu'un (1) dégât

Coût: 1 PV au torse

Perception extra-sensorielle

Permet au personnage de détecter les sources et concentrations de psychisme dans un rayon de 15 pieds en se concentrant et en restant immobile pendant 5 secondes. Il détectera toutes choses ou personnes vivantes ayant un potentiel ou des pouvoirs psychiques.

Coût: Aucun, sinon la concentration

Production électrique

Permet au mutant de produire un courant suffisamment puissant pour charger une pile de 10w en seulement 5 minutes. Pour se faire, il devra passer ces minutes connecté à la pile.

Coût: 1 PV au torse

Implants

Nécessite 3 pièces mécaniques, 2 électroniques et 2 filages, en plus de 1 charge de 10w

ou 20w à chaque partie avant de pouvoir utiliser l'implant. Certains implants demandent une charge à chaque utilisation. Un implant ne peut être retiré d'une personne que si celle-ci est morte et cela demande l'intervention d'un bio-technicien.

Bras bioniques

Fabrication:

Pour un aspect digne de robocop, ces bras plus solides permettront à leur possesseur d'encaisser 1 PV de plus par bras.

Nécessite une charge de 10w par partie.

Bris d'arme

Fabrication:

Bras bionique permettant des coups d'une force inouïe pouvant fracasser une arme adverse. Permet de briser une arme avec 1 coup, toutefois cela nécessite une charge de 10w par bris d'arme. Une arme brisée est inutilisable.

Note: Ineffectif sur un membre ou sur le corps.

Champ de force

Fabrication:

Un champ de force invisible recouvre le corps du personnage, réduisant tous les dégâts reçus de 1 (minimum 1).

Nécessite une charge de 20w par partie

Décharge

Fabrication:

Permet de décharger, au toucher, un courant électrique assez puissant pour faire tomber au sol une victime, s'attaquant directement à son système nerveux. La victime est en convulsion au sol durant 30 secondes.

Nécessite 1 charge de 10w par décharge.

Jambes bioniques

Fabrication:

Pour un aspect digne de robocop, ces jambes plus solides permettront à leur possesseur d'encaisser 1 PV de plus par jambe.

Nécessite 1 charge de 10w par partie.

Système de purification d'eau usée

Fabrication:

Permet de purifier rapidement de petite quantité d'eau en utilisant le corps de l'implanté comme filtre. Celui-ci peut purifier une dose d'eau impure en l'avalant et le corps, aide par l'implant, fera le reste u travail au bout de 30 minutes. L'implanté peut également survivre avec de l'eau impure, si son implant est chargé pour la partie.

Nécessite 1 charge de 10w par partie.

Vision infrarouge

Fabrication:

Permet de percevoir les mutations les plus furtives; ainsi, quelqu'un en camouflage furtif sera tout de même détecté grâce à cet implant.

Nécessite 1 charge de 10w par partie.

Mécanique et électronique

Chaque pièce est identifiée par une étiquette d'une couleur correspondant à son type, sur lequel est écrit le code de la pièce. (Ex. : PM98557RB)

Décortiquons cet exemple :

PM signifie Pièce moteur

98557 est le code d'identification de la pièce

R est la couleur d'entrée de la pièce, rouge, correspondant à une pièce moteur

B est la couleur de sortie de la pièce, signifiant que la pièce pouvant s'y connecter est une pièce électronique

Types de pièces:

- Pièce moteur (PM) Entrée rouge
- Pièce de filage (PF) Entrée jaune
- Pièce électronique (PE) Entrée bleue
- Pièce défectueuse (PD) Entrée grise

Sorties:

Rouge (R), jaune (J), bleue (J), noire (X)

Réparation et sabotage:

On peut remplacer une pièce par une autre pièce ou série de pièce, mais on doit s'assurer que les couleur d'entrée et de sortie de la série de pièce sont concordantes. Une entrée ou sortie de couleur grise est universelle et pourra se connecter à toute autre couleur;

Ex: Un purificateur d'eau demande une pièce PE98689BR pour être réparé. Cette pièce pourrait être remplacée par :

- PD98224XR ou
- PE98111BJ + PF98072JR ou
- PE98001BJ + PF98982JX

Note: Il est également possible de retirer toute pièce d'une machine pour la saboter. Quiconque possède une arme tranchante peut y arriver en 2 minutes par pièce et s'emparer des pièces.

F.A.Q.

À quoi ressemble un costume typique du Secteur 23 ?

Des vêtements déchirés, tâchés de sang, des armes rouillées, des armures faites de tout matériaux trouvés dans les ruines des villes, abîmées par les combats répétés. Le secteur 23 est un monde futuriste, très près du nôtre, mais ayant vécu une avancée technologique récente et un guerre bactério-nucléaire ayant rasé la plupart des villes existantes. Soyez créatifs !

Dois-je avoir un costume selon les mutations et / implants choisis ?

Absolument ! Toutes les mutations créent des variations dans la couleur de la peau du personnage et cela revient au joueur de fournir le maquillage en conséquence. Les implants doivent également être représentés par des accessoires représentant des ajouts informatisés sur les parties du corps visées.

Visitez notre site web (www.secteur23.blogspot.com) pour voir des images et vidéos regorgeant d'inspiration. Nous sommes également présents sur Facebook.