

THE RETURN OF THE NOT TOTALLY DEAD

JEU DE RÔLE D'HORREUR ET D'ÉPOUVANTE INSPIRÉ DES SÉRIES B



2ième EDITION

THE RETURN OF THE NOT TOTALLY DEAD est un jeu de rôle sous Open Game Licence (d20).

Table des matières

Avant-propos	1
De quoi avez-vous besoin pour jouer?	1
Glossaire	1
Caractéristiques	2
Compétences	3
Dons	7
Classes de personnage	9
Prêtre exorciste	9
Officier de police	10
Ado gothic-punk	10
Journaliste	12
DéTECTIVE privé	12
Motard Hell's Angel	13
Etudiante « pom-pom girl »	13
Hacker	14
Scientifique	14
Soldat	15
Petit gars du vidéo-club	15
Création d'un personnage	16
Système de jeu	17
Test de caractéristique	17
Test de compétence	17
Combat	17
Initiative	17
Attaques	17
Blessures	17
Soins et récupération des points de vie	18
Attaque critique	18
Expérience et évolution d'un personnage	18
Terreur à Smallville (scénario d'introduction)	19
Personnages prêtirés	25
Feuille de personnage	29
Open Game Licence (document de référence)	30

Couverture : affiche du film « L'Aube des Morts » (Dawn of the Dead)

Illustrations :

All Flesh Must Be Eaten, jeu de rôle édité par Eden Studios

Dawn of the Dead

Glossaire:

plaquettes de présentation du jeu de rôle du magazine Casus Belli.



Avant-propos

THE RETURN OF THE NOT TOTALLY DEAD est un jeu de rôle ayant pour thème principal les films d'horreur série B américains.

Comme son nom l'indique, il s'agit avant tout d'histoires où des héros doivent survivre dans un monde envahi par des morts-vivants.

Le terme « mort-vivant » est pris ici au sens large c'est-à-dire qu'il englobe les très classiques zombies mais aussi les vampires, les momies et autres créatures censées être mortes mais ne l'entendant pas de cette oreille quand elles en ont encore.

Le présent ouvrage est la seconde édition du jeu.

La première édition datant de presque 3 ans (2001) et utilisant le système BaSIC (système de jeu édité par Chaosium et proposé en français par le magazine Casus Belli) exigeait une remise à jour. C'est chose faite avec cette nouvelle mouture éditée sous Open Game Licence et utilisant le système d20.

Quelques liens à visiter si l'Open Game Licence vous intéresse:

<http://www.wizards.com/d20>

Wizards of The Coast

<http://www.opengamingfoundation.org/>

Open Gaming Foundation

<http://www.roliste.com/evtd20.jsp>

Un dossier complet OGL & d20

De quoi avez-vous besoin pour jouer ?

THE RETURN OF THE NOT TOTALLY DEAD est un jeu à part entière contenant un système de jeu complet, la description de l'univers de jeu, un scénario d'introduction et des fiches de personnages prêtirés. Hormis ce livre, vous n'aurez besoin que d'une panoplie de dés (d4, d6, d8, d10, d12, d20) et un petit groupe d'amis.

Ce jeu utilise le corpus de règles développées par Wizards of the Coast et disponible via l'Open Game Licence. C'est donc un jeu d20 system. Les autres jeux d20, comme d20 Modern ou même D&D3, sont donc compatibles avec le présent jeu.

Glossaire

Jeu de rôle : le jeu de rôle est un jeu de société dans lequel des joueurs interprètent des personnages en train de vivre une aventure, tandis qu'une autre personne, le meneur de jeu, se charge d'arbitrer et d'animer la partie.

C'est principalement un jeu de dialogues, où des données chiffrées permettent de définir les personnages et ainsi de résoudre par des règles les actions tentées au cours de l'aventure.

Il n'y a ni gagnants ni perdants, le but étant pour les joueurs de mener à bien celui que se sont fixés leurs personnages.

Personnages joueurs (PJ) : ce sont eux les protagonistes de l'aventure qui se joue. Au fur et à mesure des épisodes, s'ils survivent, les joueurs leur donnent de plus en plus de consistance. Parfois, les personnages acquièrent (dans le cadre restreint du groupe de joueurs) la même notoriété qu'un héros de roman.

Joueurs : Assis autour de la table, ils interviennent quand le meneur de jeu leur décrit une nouvelle situation (qu'ils imaginent suivant les éléments donnés par le meneur de jeu dans sa description). Chacun indique alors ses intentions, ce que son personnage tente de faire.

Dés : le jeu de rôle est un jeu. Certaines actions entreprises par les personnages ne réussissent que sur un jet de dés heureux. La valeur du résultat à obtenir découle des caractéristiques chiffrées des personnages.

Scénario : C'est le texte de l'aventure, qui regroupe l'intrigue, la description des intervenants les plus importants, et les plans des lieux visités. Le meneur de jeu s'y réfère constamment, tout en l'interprétant en fonction des actions des joueurs.

Meneur de jeu : c'est lui qui commence à raconter l'histoire. Puis les joueurs interviennent en disant ce qu'ils souhaitent que leur personnage fasse. En fonction de cela, le meneur de jeu indique les répercussions de leurs actions dans l'aventure, signale s'il y a des tests à faire, modifie le cours du récit. Et ainsi de suite...

Caractéristiques :

Force (For)
Dextérité (Dex)
Constitution (Con)
Intelligence (Int)
Sagesse (Sag)
Charisme (Cha)

Score de caractéristiques et modificateurs :

<u>Valeur</u>	<u>Mod.</u>
1	-5
2 à 3	-4
4 à 5	-3
6 à 7	-2
8 à 9	-1
10 à 11	0
12 à 13	+1
14 à 15	+2
16 à 17	+3
18 à 19	+4
20 à 21	+5
22 à 23	+6
24 à 25	+7
26 à 27	+8
28 à 29	+9
30 à 31	+10
32 à 33	+11
34 à 35	+12
etc.	

Caractéristiques

Un personnage possède six caractéristiques de base définissant ses capacités physiques, mentales et sociales.

Ces caractéristiques sont la Force, la Dextérité, la Constitution, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme.

La **Force** représente la puissance physique et musculaire de votre personnage. Elle joue un rôle important dans le maniement des armes de mêlée et dans les dégâts infligés en combat par celles-ci.

La **Dextérité** mesure l'agilité, les réflexes et l'équilibre du personnage. La Dextérité est également utilisée dans le maniement des armes à distance et de tir ainsi que dans le score de Défense du personnage (= difficulté de toucher le personnage en combat).

La **Constitution** représente la santé et l'endurance de votre personnage; les points de vie du personnage sont calculés en fonction du Dé de Vie (voir Classes de personnage) et du modificateur de Constitution.

L'**Intelligence** symbolise les facilités d'apprentissage et de raisonnement de votre aventurier. Le modificateur d'Intelligence permet également de calculer les points de compétences du personnage (à la création et lors de son évolution).

La **Sagesse** regroupe la volonté, le bon sens, le degré de perception et l'intuition du personnage. Elle entre en jeu lorsque le personnage use de pouvoirs surnaturelles, paranormaux ou religieux.

Le **Charisme** mesure la force de persuasion du personnage, son magnétisme, sa capacité à diriger les autres et sa beauté. Elle représente non seulement la façon dont le personnage est perçu par autrui mais aussi sa force de caractère réelle.

Chaque caractéristique a un score allant généralement de 3 à 18; un modificateur (bonus ou malus) est calculé à partir du score de caractéristique suivant le tableau ci-contre.

Liste des compétences :

<u>Compétence</u>	<u>Caract.</u>
Acrobaties	Dex
Armes à distance	Dex
Armes de mêlée	For
Arts*	Int
Bluff	Cha
Bibliothèque	Int
Conduire*	Dex
Connaissances*	Int
Crochetage	Dex
Déguisement	Cha
Démolition	Int
Déplacement	
silencieux	Dex
Détection	Sag
Diplomatie	Cha
Discrétion	Dex
Equitation	Dex
Escalade	For
Evasion	Dex
Falsification	Int
Fouille	Sag
Intimidation	Cha
Investigation	Int
Langues*	Int
Natation	For
Orientation	Sag
Perception	
auditive	Sag
Pickpocket	Dex
Pilotage	Dex
Persuasion	Cha
Premiers soins	Sag
Profession	Int
Renseignements	Cha
Saut	For
Survie	Sag

(*) à préciser

Compétences

Outre les caractéristiques qui représentent le potentiel physique, mental et social du personnage (son côté inné en quelque sorte), les compétences regroupent tout ce que le personnage a appris à faire. L'acquisition de compétences passe par l'apprentissage et l'évolution de celles-ci se fait par l'expérience.

Chaque compétence dépend d'une caractéristique (voir liste ci-contre).

Acrobatie (Dex)

Cette compétence permet au personnage d'exécuter des rouler-bouler, des sauts du haut d'un mur ou d'un véhicule en marche, glisser le long d'une corniche, etc.

Le personnage peut ainsi éviter ou anticiper une attaque, se mettre à l'abri rapidement, franchir certains obstacles, se tirer d'affaire dans les situations critiques.

Armes à distance (Dex)

Cette compétence s'applique aux armes de tir (pistolet, fusil, mitrailleuse, lance-roquette) et à distance (arc, arbalète, couteau de lancer, lance).

Chaque arme doit faire l'objet d'une compétence spécifique.

Armes de mêlée (For)

Cette compétence englobe toutes les armes de combat en mêlée (armes blanches comme l'épée, le couteau, la hache). A chaque arme correspondra une compétence particulière.

Arts (Int)

Cette compétence regroupe les connaissances théoriques et/ou pratiques du personnage dans les domaines artistiques au choix: peinture, littérature, sculpture, musique, danse, etc.

Bluff (Cha)

Le bluff est la capacité à tromper ses adversaires, à leur mentir sans dévoiler ses véritables sentiments ou mieux en donnant une impression différente (voire contraire).

Cette compétence peut être utile pour se faire passer pour quelqu'un d'autre ou tout simplement dans les jeux comme le poker ou les échecs.

Bibliothèque (Int)

Cette compétence est utilisée pour effectuer des recherches dans des bibliothèques (publiques ou privées), des dossiers, des documents administratifs et autres.

Utilisée en complément de la compétence Informatique, elle permet de faire des recherches dans des bases de données ou sur Internet.

Conduire (Dex)

Cette compétence regroupe les capacités de conduite d'un véhicule (à préciser).

Chaque type de véhicule aura sa compétence spécifique.

Connaissances (Int)

Cette compétence reprend les connaissances théoriques et/ou pratiques dans un domaine particulier : chimie, biologie, physique, histoire, archéologie, ethnologie, physique quantique ou nucléaire, sociologie, politique, géographie, géologie, pharmacologie, médecine, chirurgie, informatique, nanotechnologie, mécanique, électronique, astronomie...

A vous de préciser le ou les domaines de connaissances (chaque domaine de connaissances correspondant à une compétence spécifique).

Crochetage (Dex)

Cette compétence permet, comme son nom l'indique, à un personnage de crocheter une serrure. La difficulté de crochetage dépendra de la nature de la serrure à forcer. Avec certains types de serrure (électronique), la compétence Connaissances en Electronique sera requise pour pouvoir déterminer comment crocheter la serrure en question.

Déguisement (Cha)

Cette compétence permet au personnage de se déguiser, de prendre l'apparence d'une autre personne. La difficulté du déguisement à obtenir est fonction de la personne à laquelle on veut ressembler (taille, corpulence, couleur de peau, visage, signes particuliers, etc.).

Les circonstances peuvent également jouer un rôle important dans la réussite ou non d'un déguisement (éclairage, distance, etc.).

Démolition (Int)

Cette compétence reprend le savoir-faire dans le domaine de la destruction de bâtiments, installations et véhicules (y compris la pose et la manipulation d'explosifs).



Déplacement silencieux (Dex)

En utilisant cette compétence re, le personnage tente de se déplacer le plus silencieusement possible. Cette compétence est à mettre en opposition avec la compétence Détection d'un éventuel ennemi.

Détection (Sag)

Cette compétence permet de détecter la présence d'ennemis en embuscade, de repérer un adversaire tentant de se déplacer silencieusement et/ou à couvert, ou simplement de remarquer un détail, un indice ou quelque chose d'anormal dans l'environnement proche du personnage.

Diplomatie (Cha)

En usant de cette compétence, le personnage tente de persuader une personne (ou un groupe de personnes) du bien fondé de son point de vue ou de sa position dans une situation de conflit. La Diplomatie est une méthode de persuasion «douce». Le personnage ne va pas contraindre ou menacer; il va au contraire utiliser son charisme et les informations dont il dispose pour amener la personne ou le groupe ciblé à un accord.

La Diplomatie est souvent utilisée en politique pour signer un traité ou consolider une alliance (ou amener une personne ou un groupe à revoir sa position et agir en conséquence, ou rester neutre).

Discrétion (Dex)

Cette compétence permet au personnage (d'essayer) de passer inaperçu.

Pour ce faire, le personnage peut exploiter les coins sombres, les conditions favorables comme l'obscurité ou le brouillard, l'environnement (mur, recoin, renforcement ou tout autre élément de décor susceptible de lui servir de cachette).

Cette compétence est souvent mise en opposition avec la compétence de Détection.

Equitation (Dex)

La compétence Equitation permet au personnage de monter à cheval (ou un autre animal de monte comme le dromadaire par exemple).

Escalade (For)

Comme son nom l'indique, cette compétence permet au personnage d'escalader un mur ou une falaise (ou toute autre surface verticale ou presque). Cette compétence est également utilisée pour les descentes en rappel.

Evasion (Dex)

En usant de cette compétence, un personnage ligoté ou entravé d'une quelconque manière peut tenter de se libérer (un peu à la manière d'Houdini).

Falsification (Int)

Tout l'art du faussaire est résumé dans cette compétence; grâce à elle, le personnage pourra fabriquer de faux papiers d'identité, de fausses cartes d'accréditation et même de faux billets. Il pourra aussi imiter l'écriture et la signature de quelqu'un ou fabriquer de faux objets plus vrais que nature (par exemple fausses montres Rolex).

La difficulté de falsification sera déterminée suivant la chose à fabriquer (à imiter) et le matériel dont le personnage dispose.

Cette compétence permet aussi au personnage de reconnaître une copie (et même de dire qui l'a fabriquée); certains faussaires sont célèbres dans le milieu et n'hésitent pas à laisser leur «signature» sur leurs oeuvres.

Fouille (Sag)

Cette compétence permet au personnage de fouiller une zone définie à la recherche d'indices, d'objets cachés, de compartiments secrets ou de n'importe quel détail sortant de l'ordinaire ou qui ne serait pas visible au premier coup d'oeil.

Intimidation (Cha)

L'Intimidation est une manière de forcer une personne à faire ce que l'on veut en la menaçant. Les interrogatoires musclées font également appel à l'Intimidation.

La Persuasion et la Diplomatie font appel à la raison de la personne cible.

L'Intimidation contraint la personne cible à agir d'une certaine manière sous la menace et la peur.



Investigation (Int)

L'Investigation regroupe toutes les méthodes d'enquête et d'analyse des indices et des éléments matériels liés à un crime. Généralement, la compétence Fouille permet de trouver des indices sur la scène d'un crime; la compétence Investigation sert à les analyser (et éventuellement les mettre en corrélation pour résoudre le crime en question).

Langues (Int)

Cette compétence correspond à la connaissance et à la pratique (parler, lire et écrire) d'une langue étrangère (on suppose que le personnage maîtrise sa langue maternelle). Chaque langue correspondra à une compétence spécifique.

Natation (For)

Comme son nom l'indique, cette compétence reflète les aptitudes de nage du personnage. Sans cette compétence, un personnage sera se maintenir hors de l'eau mais guère plus.

Orientation (Sag)

Cette compétence permet au personnage de s'orienter; outre le don de Sens de l'Orientation (voir Dons), le personnage peut utiliser une carte (ou un plan), une boussole, les étoiles, l'écorce du les troncs des arbres ou n'importe quelle autre méthode d'orientation. Si le test d'Orientation est réussi, le personnage pourra se situer sur la carte et détermine dans quelle direction il doit aller.

Perception auditive (Sag)

Cette compétence correspond à l'acuité auditive du personnage; grâce à cette compétence, le personnage peut entendre un ennemi qui s'approche, écouter une conversation à travers une porte, percevoir des bruits suspects, etc. La difficulté de l'écoute est fonction du volume du son et des conditions d'écoute.

Pickpocket (Dex)

En usant de cette compétence, le personnage pourra tenter de voler quelque chose dans les poches d'autrui (vol à la tire). La difficulté du test de compétence dépend des circonstances du vol, de l'attention de la victime et de la nature de l'objet à voler.

Pilotage (Dex)

Cette compétence comprend le pilotage d'avions et d'autres engins volants (hélicoptère, zeppelin, autogyre, etc.) Cette compétence peut aussi s'appliquer à la conduite d'une moto ou d'une voiture de course.

Persuasion (Cha)

Entre la Diplomatie et l'Intimidation, la Persuasion permet au personnage d'obtenir des informations, de pousser quelqu'un à agir d'une certaine manière ou de prendre position sur un sujet donné par une argumentation cohérente, faisant appel à la raison de la personne ciblée autant qu'à ses intérêts dans l'affaire en question.

La Diplomatie joue sur les relations politiques et les intérêts en jeu dans une affaire.

L'Intimidation fait appel à la peur et à la menace.

La Persuasion joue plus sur le Charisme du personnage et sa force de persuasion (arguments, intérêts des uns et des autres, sentiments, tentative de corruption, etc.)

Premiers soins (Sag)

Cette compétence permet d'administrer les premiers soins à un blessé (pansement, garrot, atelle de fortune, désinfection des plaies); on peut aussi utiliser cette compétence pour réanimer une personne inconsciente ou poser un diagnostic sommaire.

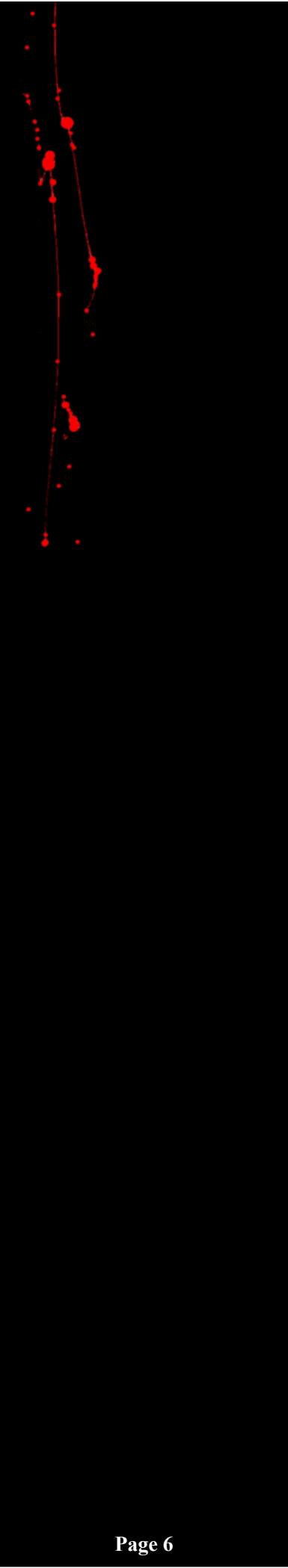
Pour des soins plus importants, il faut la compétence Connaissances : Médecine ou Chirurgie et disposer du matériel adéquat.

Un test de Premiers Soins réussit stabilise l'état d'un blessé. Ce dernier regagne alors 1 Point de Vie par heure mais ne peut pas faire d'effort violent.

Dans le cas d'un échec, l'état du blessé peut s'aggraver; cela dépend surtout de la nature de la blessure et de la résistance du blessé (Constitution).

Profession (Int)

Cette compétence décrit la profession du personnage; c'est une compétence relativement générale qui englobe les aptitudes et connaissances théoriques et pratiques liées à la profession en question.



Renseignements (Cha)

Cette compétence englobe les méthodes connues du personnage pour obtenir des renseignements : relations dans un milieu donné, contacts dans la pègre ou dans la police (ou un service de renseignements), accès à des bases de données sécurisés, relations politiques ou dans le milieu de la presse, etc.

Saut (For)

Aptitude physique à franchir un obstacle (gouffre, crevasse...) d'un bond.

Survie (Sag)

Cette compétence reprend les techniques de survie élémentaire: faire du feu, poser des pièges rudimentaires pour capturer du gibier, reconnaître les plantes, fruits et champignons comestibles, survie dans différents milieux (forêt, désert, pôle...)

Liste des dons :

Affinités avec les animaux
Ambidextre
Arme de prédilection
Athlétisme
Autonome
Combat en aveugle
Course
Discret
Doigts de fée
Endurance
Esquive
Fin limier
Fort en gueule
Fourberie
Initiative accrue
Négociation
Pistage
Présence
Recharge rapide
Réflexes surhumains
Réputation
Robustesse
Spécialisation martiale
Talent
Tir à bout portant
Tir de loin
Tir de précision
Tir en mouvement
Tir rapide
Vigilance
Vigueur surhumaine
Volonté de fer
Voltigeur

Dons

Les Dons sont des aptitudes particuliers ou des talents spéciaux apportant en général un bonus lors de certaines situations ou de l'utilisation de compétences spécifiques.

Certains dons ne peuvent être choisis qu'à certaines conditions spécifiées dans leurs descriptions.

Affinité avec les animaux

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Équitation.

Ambidextre

Le personnage peut se servir indifféremment de ses deux mains (sans malus).

Arme de prédilection

Le personnage choisit une arme dont il possède la compétence.

Il bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise cette arme.

Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Athlétisme

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Escalade et de Natation.

Autonome

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Premiers secours et de Survie.

Combat en aveugle

Le personnage peut combattre dans l'obscurité ou presque sans subir de malus.

Course

Le personnage se déplace deux fois plus vite que la moyenne. Il bénéficie aussi d'un bonus de +2 à ses tests de Saut s'il peut prendre un élan.

Discret

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Déplacement silencieux et de Discrétion

Doigts de fée

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Pickpocket et de Crochetage.

Endurance

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses tests de Constitution.

Esquive

Un personnage ayant une Dextérité égale ou supérieur à 13 bénéficie d'un bonus de +1 à son score de Défense. Il perd ce bonus s'il se trouve dans une situation où son modificateur de Dextérité ne s'applique pas.

Fin limier

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Fouille et de Renseignement.

Fort en gueule

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Bluff et d'Intimidation.

Fourberie

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Contrefaçon et de Déguisement.

Initiative accrue

Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 au test d'initiative.

Négociation

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests de Diplomatie et de Persuasion

Pistage

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 lorsqu'il s'agit de trouver et d'identifier des empruntes ou des traces de pas (humain ou animal).

Ce bonus s'applique aussi pour suivre la dite piste.



Présence

Le personnage ayant un Charisme de 13 ou plus bénéficie d'un bonus de +1 lorsqu'il tente d'en imposer à autrui.

Recharge rapide

Le personnage peut recharger son arme à feu très rapidement (action gratuite).

Réflexes surhumains

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son score de Défense lorsqu'il est attaqué par surprise.

Réputation

Un personnage de niveau 2 ou plus bénéficie d'un bonus de +1 tous les deux niveaux à ses tests de Charisme.

Robustesse

Le personnage gagne 3 points de vie supplémentaires.

Ce don peut être pris plusieurs fois. Ses effets sont cumulatifs.

Spécialisation martiale

Le personnage de niveau 3 ou plus choisit une arme pour laquelle il possède le don Arme de prédilection. Il obtient un bonus de +2 sur les jets de dégâts de l'arme choisie.

Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle arme.

Talent

Le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à tous les tests concernant la compétence choisie. Ce don peut être choisi plusieurs fois, mais ses effets ne se cumulent pas. Il s'applique à chaque fois à une nouvelle compétence.

Tir à bout portant

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec n'importe quelle arme à distance ou de tir, à condition que sa cible soit distante de 9 mètres ou moins.

Tir de loin

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts avec n'importe quelle arme à distance, même si la cible se trouve à la limite de portée de l'arme.

Tir de précision

Le personnage ne subit pas de malus lorsqu'il tente de tirer sur un adversaire impliqué dans un combat au corps à corps.

Tir en mouvement

Le personnage peut tirer tout en se déplaçant sans subir de malus.

Tir rapide

Le personnage ayant une Dextérité de 13 ou plus et possédant déjà le don *Tir à bout portant* peut faire un tir supplémentaire avec un malus de -2.

Vigilance

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur tous ses tests de Détection et de Perception auditive.

Vigueur surhumaine

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les tests de résistance physique (Constitution).

Volonté de fer

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses tests de volonté (Sagesse).

Voltigeur

Le personnage obtient un bonus de +2 sur tous ses tests d'Acrobaties et de Saut.

Ci-dessous, voici une liste des classes proposées par ce jeu:

Prêtre exorciste
Officier de police
Ado gothic-punk
Journaliste
DéTECTIVE privé
Motard Hell's Angel
Etudiante
Hacker
Scientifique
Soldat

Cette liste n'est évidemment pas exhaustive. Libre à vous d'en imaginer d'autres.

Classes de personnage

Un personnage se définit d'abord par sa classe.

Une classe est un archétype, une définition générale d'un type particulier de personnage. La classe définit ce qu'est le personnage, sa profession (ou occupation), sa place et son statut dans une organisation ou dans la société.

THE RETURN OF THE NOT TOTALLY DEAD propose dix classes de départ (voir liste ci-contre); vous pouvez en inventer d'autres si vous voulez.

Chaque classe est décrite suivant le schéma suivant:

- Une **description** générale de la classe
- **Ajustements** de caractéristiques, Défense et compétences suivant la classe
- La liste des compétences liées à cette classe (comme nous le verrons plus loin, l'acquisition de **compétences** de classe coûte moins cher que les autres compétences; chaque classe est associée à un certain nombre de compétences).
- **Dé de Vie** (d4, d6, d8, d10 ou d12); ce dé permet de calculer les points de vie de départ du personnage ainsi que le gain de points de vie lorsqu'il passe à un niveau supérieur (voir Expérience et évolution du personnage).
- **Dons** (chaque classe possède une liste de dons spécifiques).
- **Pouvoirs** (dons paranormaux, magie, sorcellerie, pouvoirs occultes, etc.)
- **Equipement** standard (pour chaque classe est proposé un matériel standard comprenant des éléments vestimentaires, des outils, éventuellement un véhicule, des armes et des protections comme un gilet pare-balles par exemple).

Prêtre exorciste

Le Vatican est au courant pour les zombies.

Bien entendu, il est hors de question de prêcher cela en chaire.

Le Saint Père a donc créé une section spéciale dont les membres ont pour mission de parcourir le monde et de détruire les créatures du Malin qu'elles soient zombies, vampires, momies, démons ou autres.

Vous faites partie de cette section de choc. Vous êtes mandaté par les hautes instances de l'église. Le salut du monde est entre vos mains.

Ajustements : Sag +1, Int +1, For -1, Def +1

Le Prêtre Exorciste a automatiquement +1 dans la compétence de sa profession (Prêtre) et dans deux autres compétences au choix, qu'elles dépendent de sa classe ou non; cela reflète ce que le personnage a appris avant d'entrer dans les Ordres.

Compétences :

Bibliothèque, Connaissances des Saintes Ecritures, Connaissances occultes, Diplomatie, Intimidation, Investigation, Latin, Persuasion, Profession : Prêtre, Renseignements (contacts au Vatican).

Dé de Vie : d8

Dons :

Discret, Négociation, Présence, Talent (Connaissances des Saintes Ecritures ou Connaissances occultes), Vigilance, Volonté de fer

Pouvoirs :

Le prêtre exorciste possède certains pouvoirs sur les forces du Mal.

L'un des pouvoirs indispensables du prêtre est le pouvoir de *Vade Retro*.

Ce pouvoir lui permet de repousser les créatures du Malin (morts-vivants, vampires, démons et autres zombies).

Cette faculté surnaturelle dépend du score de Sagesse du prêtre.

Pour utiliser son pouvoir de *Vade Retro*, le prêtre doit faire un test de Sagesse (cfr. Résolution des actions).

Si le résultat est égal au score de Puissance de la créature maléfique, celle-ci est stoppée; elle s'immobilise, hésitant sur la conduite à suivre.

Si le résultat est supérieur au score de Puissance de l'être malfaisant, celui-ci est repoussé. Il prend la fuite, tentant de s'éloigner à tout prix du prêtre.



Un prêtre de niveau 4 ou plus peut, avec un *Vade Retro* supérieur de 10 points à la Puissance de la cible, détruire cette dernière. Les morts-vivants tombent en lambeaux (ou en poussière si ce sont des squelettes) tandis que les vampires s'embrasent; les démons repartent sur leur plan d'origine.

Un autre pouvoir spirituel du prêtre est la *Bénédiction*. Par une simple prière et un signe de croix, le prêtre fait bénéficier la cible d'un bonus de +1 en Défense et +1 en combat (suivant la compétence de combat utilisé); la *Bénédiction* n'est évidemment effective que si la cible est une personne au service du Bien et que les ennemis à combattre sont des choses au service du Malin.

Pour utiliser ce pouvoir, le prêtre doit réussir un test de Sagesse de difficulté moyenne.

Equipement : une Bible, un crucifix, un pieu et un marteau (on ne sait jamais), \$20, un paquet de cigarettes et un briquet, une arme de poing (au choix).

Officier de police

Qu'il soit simple flic ou shérif, le policier a pour mission de faire respecter la loi et de maintenir l'ordre. Un type est vivant ou mort ; une fois qu'on vous a déclaré décédé, revenir d'entre les morts est une violation de la loi (j'ai oublié quel article).

Et puis, tous ces macabés dans les rues, ça fait désordre.

Vous êtes un représentant de l'ordre et de la loi. Vous n'êtes pas là pour rigoler. « La loi, c'est moi » et vous allez le prouver.

Ajustements : For +1, Dex +1, Char +1, Int -2

L'Officier de police a automatiquement +1 à sa compétence

Profession : policier ainsi qu'à une compétence de tir au choix.

Compétences :

Revolver calibre .38 ou Riot-gun (au choix), Conduire auto-mobile, Connaissances de la Loi, Détection, Escalade, Fouille, Intimidation, Persuasion, Profession : policier, Renseignements (dossiers de la Police), Saut

Dé de Vie : d10

Dons :

Arme de prédilection, Ahtlétisme, Course, Endurance, Esquive, Fort en gueule, Initiative accrue, Recharge rapide, Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision, Tir en mouvement, Tir rapide, Vigilance

Equipement :

un revolver calibre .38 ou un riot-gun (au choix), une matraque, un uniforme bien repassé et un insigne bien brique, une paire de lunettes de soleil, une voiture de service, \$50.



Ado gothic-punk

Vous avez lu tout Anne Rice et vous croyez à la magie et la sorcellerie.

Votre film culte c'est *The Craft*. Vous ne ratez aucun épisode de Charmed et de Buffy.

En fait, vous vous attendiez à un truc de ce genre ; les morts sortent de leurs tombes, les vampires existent...No problem !

Ajustements : For -1, Con -1, Int +1, Sag +1

L'Ado gothic-punk possède automatiquement deux compétences de classes à +1.

Compétences :

Arme blanche (au choix), Arts : Littérature fantastique, Bibliothèque, Connaissances occultes (sorcellerie et paranormal), Détection, Discrétion, Fouille, Pickpocket, Renseignements (contacts dans le milieu de la drogue, du Heavy Metal et des sectes sataniques)

Dé de Vie : d6

Dons :

Discret, Doigts de fée, Présence, Vigilance

Pouvoirs :

Dès le premier niveau, le personnage devra choisir un pouvoir parmi la liste suivante : *Sixième Sens*, *Vision* ou *Préscience*.

Le pouvoir du *Sixième Sens* donne au personnage une faculté de perception accrue (bonus de +2 à tous les tests de Détection et de Perception Auditive).

Le personnage possédant le pouvoir de *Vision* « voit » des choses (personnes, événements passé, présent ou futur) par flash. Ces visions ne sont pas toujours faciles à interpréter.

La *Préscience* est la faculté de prédire l'avenir. Contrairement au pouvoir de *Vision* dont les flash s'imposent au personnage sans que celui-ci puisse les contrôler ou les provoquer, le pouvoir de *Préscience* est volontaire. Le personnage doit réussir un test de Sagesse pour activer sa faculté paranormal et focaliser son esprit sur une chose précise dont il veut connaître l'avenir (personne, lieu, objet). Plus puissant, ce pouvoir est aussi plus difficile à utiliser et coûte un point de vie à son utilisateur (que le test de Sagesse soit réussi ou non).

Les pouvoirs non choisis au premier niveau pourra être acquis lorsque le personnage atteindra le second et le troisième niveau.

D'autres pouvoirs tels que la *Télépathie*, la *Télékinésie* ou la *Nécromancie* seront accessibles au personnage dès le quatrième niveau.

Le joueur devra choisir un de ces trois pouvoirs qui déterminera l'orientation du personnage, son pouvoir principal. Les deux pouvoirs restant ne pourront pas être choisis plus tard. Le choix du pouvoir principal est donc très important.

La *Télépathie* permet au personnage d'envoyer des messages mentaux à d'autres personnage. Ce pouvoir, à un niveau supérieur, permet aussi de percevoir les émotions ou les pensées superficielles d'une personne. On peut même en se focalisant sur une cible lire dans son esprit. L'usage de la *Télépathie* est gérée par un test de Sagesse dont la difficulté varie selon la cible et la nature de l'intrusion mentale.

Le télépathe peut dans certains cas perdre des points de vie si la cible résiste à l'intrusion mentale; certaines créatures peuvent même se défendre et lancer des attaques mentales. Les combats mentaux se régleront par des tests en opposition (Sagesse vs. Puissance de la créature).

La *Télékinésie* est la faculté de bouger des objets par la force de sa pensée. Là aussi, le personnage devra réussir un test de Sagesse; la difficulté du test sera fonction de la nature de l'objet à déplacer. L'effort demandé par l'usage de ce pouvoir peut se traduire dans certains cas par une perte de points de vie.

La *Nécromancie* est le pouvoir de communiquer avec les esprits des morts.

Comme les autres pouvoirs, le nécromant doit réussir un test de Sagesse dont la difficulté sera déterminée suivant la nature de l'esprit invoqué.

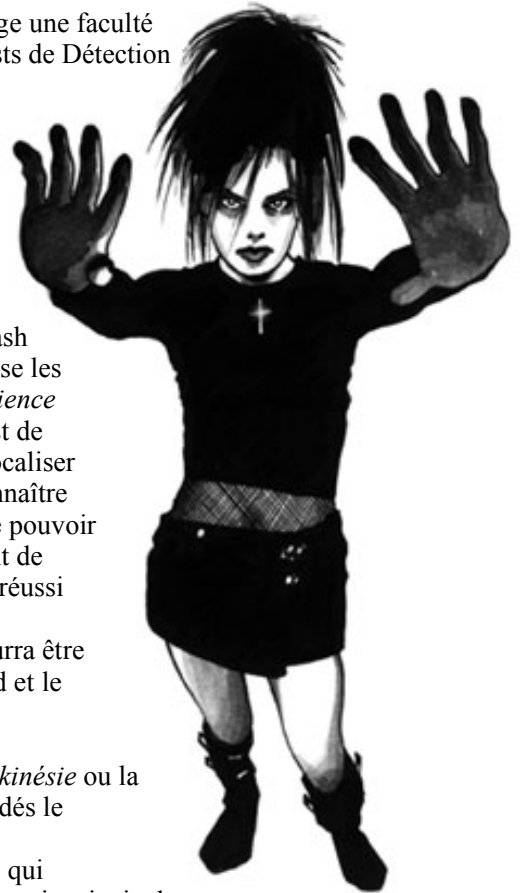
Entrer en contact avec les morts peut être dangereux. Certains esprits ne veulent pas se laisser interroger. Il y en a même qui peuvent devenir dangereux.

La *Nécromancie* n'est pas un pouvoir à utiliser à la légère, surtout dans un monde où les morts sont susceptibles de sortir de la tombe pour venir vous demander des comptes.

Le pouvoir de *Nécromancie* peut aussi dans une certaine mesure tenir des morts-vivants à distance (un peu comme le *Vade Retro* du Prêtre exorciste) si le nécromant réussit un test de Sagesse supérieur ou égal au score de Défense de la cible.

Equipement :

un roman d'horreur (au choix) ou le , un calepin rempli de notes ésotériques plus ou moins indéchiffrables, une boîte d'allumettes et un cierge noir, un morceau de craie, \$5, une arme blanche de petite taille (comme un couteau).



Journaliste

Il ne se passe jamais rien dans ce bled paumé.
Et vous en avez marre d'écrire des articles sur le congrès annuel des fermiers du coin ou sur le championnat régional des joueurs de lotto.
La rubrique des chiens écrasés, vous l'avez assez vue.

Enfin, il se passe quelque chose d'intéressant et vous êtes là pour couvrir l'événement. Ce sera le scoop de votre vie, celui qui vous propulsera à New-York.

Ajustements : For -1, Con -1, Int +1, Cha +1

Les journalistes sont des touche-à-tout. Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à deux compétences au choix.

Compétences :

Bibliothèque, Bluff, Diplomatie, Discrétion, Fouille, Investigation, Langues (au choix), Persuasion, Profession : Journaliste, Renseignements (milieu de la Presse)

Dé de Vie : d6

Dons :

Discret, Fin limier, Négociation, Réputation, Talent, Vigilance

Equipement :

un carnet et un stylo, un dictaphone ou un appareil photo (au choix), une trousse de maquillage, une belle voiture, un tailleur très chic, \$100.

Pouvoir :

Le Journaliste peut à tout moment invoquer la *Liberté de la Presse*.

Il ne s'agit pas ici d'une faculté paranormale ou d'une aptitude surnaturelle.

Pourtant, la simple évocation d'une possible violation de la sacro sainte *Liberté de la Presse* permet d'ouvrir bien des portes et de délier bien des langues.

En terme de jeu, ce pouvoir donne un bonus de Cha de +2 au personnage.

Détective privé

Vous avez toujours eu le chic pour décrocher l'affaire du siècle.

Mais là, c'est le pompon.

Ca avait pourtant bien commencé. Une affaire simple et presque trop évidente. Et puis, ça a dégénéré et vous vous êtes retrouvé dans la petite boutique des horreurs.

Heureusement, vous êtes plutôt du genre organisé.

Vous aviez pensé à emporter un fusil de chasse ou une petite tronçonneuse. On n'est jamais assez prévoyant.

Ajustements : Dex +1, Sag +1, Cha +1, Con -1

Le Détective privé a un bonus de +1 à son score de Défense et d'Initiative.

Compétences :

Armes à distance, Armes de mêlée, Bluff, Crochetage, Déguisement, Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Falsification, Fouille, Intimidation, Perception auditive, Persuasion, Profession : détective privé, Renseignements (pègre, police, presse)

Dé de Vie : d10

Dons :

Discret, Fin limier, Réputation, Vigilance,

Equipement :

un imper usé, un agenda plein de numéros de téléphone, un 357 magnum ou une tronçonneuse, \$80.



Motard Hell's Angel

La route et votre moto.

Etre libre et rouler à fond.

Ces deux phrases résument bien votre philosophie de la vie et malheur à celui-ci qui osera dire le contraire.

Vous parcourez le monde à fond la caisse et vous ne freinez pour personne.

Tous ces zombies qui cherchent à vous bouffer la cervelle et ces vampires qui veulent vous pourrir la vie...

Et puis quoi encore !

Vous êtes pas du genre méchant mais faut pas vous chercher.

Let's rock !

Ajustements : For +1, Con +2, Int -1, Sag -1, Cha +1

Compétences :

Armes à distance, Armes de mêlée, Conduire, Intimidation, Pilotage (moto), Renseignements (milieu motard), Survie

Dé de Vie : d12

Dons :

Arme de prédilection, Autonome, Endurance, Fort en gueule, Présence, Recharge rapide, Robustesse, Tir à bout portant, Tir en mouvement, Vigueur surhumaine

Equipement :

une moto, un riot-gun, un couteau, une chaîne, un tatouage, \$10.

Capacités spéciales :

Les Motards sont des bagarreurs. Lors d'un affrontement au corps à corps (bagarre à mains nues ou combat avec une arme improvisée), le Motard bénéficie d'un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts.

Une autre capacité du Motard est la *Charge*: le personnage peut charger un adversaire.

Dans ce cas, il bénéficie d'un bonus de +2 à son jet d'attaque et aux dommages.

Le score de Défense du Motard ne tient alors plus compte du modificateur de Dextérité.

Etudiante « pom-pom girl »

Vous êtes la chef des supporters de l'équipe de base-ball locale ; on vous a élue Miss Lycée de l'année ; vous étiez sur le point d'être accepté au sein du club Alpha Epsilon... Mais la fin de l'année risque d'être gâchée pour tous ces événements étranges.

Votre petit ami a eu la cervelle bouffée par un zombie et votre meilleure amie a été victime d'un psychopathe.

Bref, c'est galère.

Mais vous n'êtes pas le genre de fille qui se laisse abattre si facilement.

Vous allez réagir !

Ajustements : For -1, Dex +1, Con -1, Cha +1

Compétences :

Acrobaties, Armes blanches (bombe flash) Arts (dance, musique), Déplacement silencieux, Equitation, Evasion, Natation, Premiers soins, Renseignements (campus, discothèques), Saut

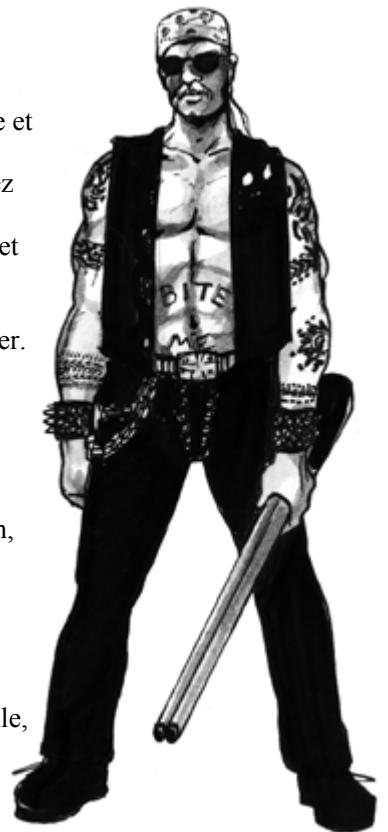
Dé de Vie : d6

Dons :

Athlétisme, Course, Initiative accrue, Réputation, Talent, Voltigeur

Equipement :

une trousse à maquillage, une bombe flash (on n'est jamais trop prudente), une boîte de capotes (euh...) un GSM, \$20.



Hacker

L'informatique, c'est votre passion.
Vous passez la majeure partie de votre temps devant un ordinateur.
Vous avez déjà réussi à pirater le réseau du lycée et vous avez changer vos notes peinard.
Vous connaissez tous les jeux vidéo et vous les avez d'ailleurs tous terminés en un temps record.
Vous avez votre site sur le Net et votre adresse mail.
Vous passez votre temps sur des newsgroups et sur des forums.
Vous rêvez de pirater le réseau du Pentagone.
Vous avez trop regarder Wargames.

Ajustements : Int +2, Sag +1

Le Hacker est un fan de jeux vidéo. A force de jouer à Quake ou Halflife, il a développé une certaine aptitude pour le tir.
Le Hacker bénéficie d'un bonus de +1 à une compétence de tir.

Compétences :

Bibliothèque, Connaissances : Informatique, Détection, Falsification, Fouille, Investigation, Renseignements (Internet)

Dé de Vie : d6

Dons :

Ambidextre, Doigts de fée, Talent, Vigilance

Equipement :

un ordinateur portable, un sac à dos pour le transporter, un VTT, un GSM, le dernier bouquin de Bill Gates, \$5.

Capacité spéciale :

Le pirate informatique « Hacker » peut, en réussissant un double test de Dextérité et d'Intelligence, *hacker* n'importe quel système informatique.
La difficulté du test est déterminée par le meneur de jeu suivant le type de système à pirater.

Scientifique

Gardez votre calme ! Tout ceci a forcément une explication logique. Il suffit d'établir une hypothèse plausible et de la prouver.
D'abord, les faits ; analysons les faits.
Le scientifique est motivé par l'étude et la compréhension des phénomènes et des faits.
Hélas, les choses n'ont pas toujours une explication logique et la science n'est pas tout.

Ajustements : Int +2, Sag +1, Con -1

Le Scientifique bénéficie d'un bonus de +1 à sa compétence Profession et à une autre compétence liée à la science.

Compétences :

Bibliothèque, Bluff, Connaissances (suivant ses spécialités), Diplomatie, Investigation, Langues (au choix), Persuasion, Premiers soins, Profession : scientifique, Renseignements (milieux scientifiques)

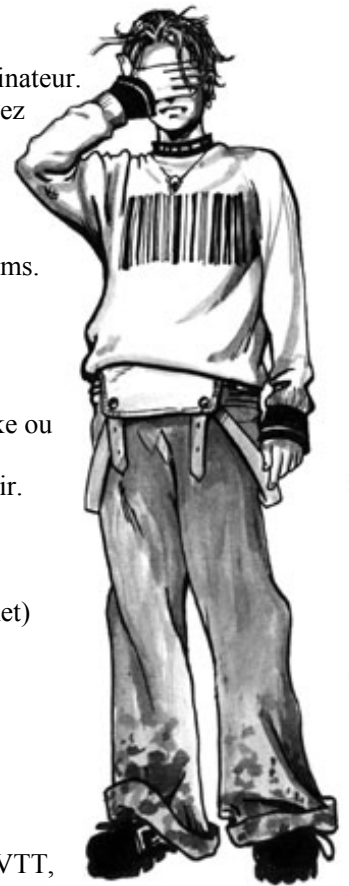
Dé de Vie : d8

Dons :

Négociation, Réputation, Talent, Vigilance

Equipement :

combinaison spéciale, gants et bottes, matériel d'analyse, ordinateur portable, GSM, \$50.



Soldat

Les ordres sont simples : nettoyer la zone des zombies et autres cadavres qui marchent. On obéit et on exécute la mission, c'est aussi simple que ça. Une rafale par ci, une grenade par là et on me nettoie tout ça au napalm.

Ajustements : For +1, Dex +1, Int -1

Le Soldat est un professionnel du combat.

Il bénéficie d'un bonus de +1 à une compétence de tir et une compétence de combat rapproché au choix.

Compétences :

Armes à distance, Armes de mêlée, Conduire (véhicule militaire), Démolition, Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Escalade, Intimidation, Natation, Orientation, Perception auditive, Profession (soldat), Saut, Survie

Dé de Vie : d10

Dons :

Arme de prédilection, Athlétisme, Autonome, Course, Endurance, Pistage, Tir à bout portant, Tir de loin, Tir de précision, Tir rapide, Vigilance

Equipement :

uniforme, casque, paquetage et combat shoes, radio, fusil d'assaut M16, revolver calibre .38, couteau commando, boussole, \$10

Capacité spéciale :

Le Soldat possède l'*Instinct du combat*.

A tout moment pendant un combat, le Soldat peut activer sa capacité, bénéficiant ainsi d'un bonus de +2 à l'attaque et aux dommages pendant 1d4 rounds.

Lorsqu'il utilise cette capacité, il perd l'ajustement de Dextérité à son score de Défense.



Petit gars du vidéo-club

Je croyais avoir tout vu. Mais ça, c'est le panard intégral.

Les morts qui reviennent pour nous bouffer la cervelle...Incroyable !

Et dire qu'on me prenait pour un cinglé qui se gavait de films débiles.

Maintenant, au moins, je suis fin prêt.

Une balle dans la tête, y a que ça qui les arrête.

Les gens ne viennent plus louer un film, c'est carrément le film qui vient chez les gens...Cool !

Ajustements : Dex +1, Con -1, Int +1, Sag +1

Compétences :

Armes à distance, Arts (cinéma fantastique), Connaissances (films d'horreur et d'épouvante, jeux de rôle), Crochetage, Détection, Discrétion, Fouille, Perception auditive, Pickpocket

Dé de Vie : d8

Dons :

Course, Discret, Doigts de fée, Esquive, Initiative accrue, Talent, Vigilance

Equipement :

sac à dos, assez de biscuits et de Coca pour tenir deux jours, un t-shirt de Heavy Metal, un flingue, une paire de jumelle, un vélo, \$15.

Capacité spéciale :

La capacité Sang-froid permet au personnage d'avoir un bonus de +1 lorsqu'il affronte un type de mort-vivant au choix.



Création d'un personnage

Avant de vous lancer à la chasse aux morts-vivants (êtes-vous certain de ne pas être la proie plutôt que le chasseur), il vous faut créer un personnage.

Caractéristiques

La première chose à faire est de déterminer les six caractéristiques de votre futur alter ego. La procédure est la suivante: pour chaque caractéristique, lancez 4d6 et gardez les 3 meilleurs scores; additionnez les 3 dés et inscrivez le résultat sur une feuille de brouillon. Répétez l'opération six fois afin d'obtenir 6 nombres compris entre 3 et 18 que vous attribuerez ensuite à chacune des caractéristiques de votre personnage.

Il peut être intéressant d'avoir déjà à l'esprit la classe de personnage que vous souhaitez incarner afin de tirer le meilleur parti possible des ajustements aux caractéristiques donnés dans la description des classes.

Vous pouvez maintenant choisir une classe parmi celles décrites dans les pages précédentes. Modifiez les scores des caractéristiques suivant les ajustements de la classe choisie.

Pour chaque caractéristique, déterminez le modificateur suivant le tableau page 2.

Initiative

L'*Initiative* permet de déterminer l'ordre d'actions des personnages.

Un score important signifie un personnage vif et rapide.

L'*Initiative* est égale au modificateur de Dextérité.

$$\text{Initiative} = \text{modificateur de Dextérité}$$

Défense

La *Défense* permet au personnage d'éviter les attaques, de parer les coups, d'esquiver les tirs. Plus la Défense d'un personnage sera élevée, plus il sera difficile à toucher. Elle se calcule suivant la formule suivante :

$$\text{Défense} = 10 + \text{modificateur de Dextérité}$$

Points de Vie

Les Points de Vie représente l'état de santé du personnage et se calcule suivant la formule suivante :

$$\text{Points de Vie} = \text{Dé de Vie}^* + \text{modificateur de Constitution}$$

(*) d6 = 6 points, d8 = 8 points, d10 = 10 points, d12 = 12 points.

Compétences

Le personnage dispose de $[1d6 + \text{modificateur d'Intelligence}]$ points pour acquérir des compétences. Chaque point de compétence de classe (compétences listées dans la description de la classe) coûte 1 point. Pour les autres compétences, le coût est de 2 points. Le score d'une compétence se calcule suivant la formule suivante :

$$\text{Score de compétence} = \text{Mod. Caract.} + \text{Niv. Compétence} + \text{bonus/malus}$$

Dons

Choisissez un don parmi ceux listés dans la description de la classe du personnage.

Choisissez un deuxième don.

Vous pouvez prendre un don lié à la classe ou un autre don dans la liste page 7.

Equiment, historique, etc.

Notez l'équipement de base du personnage.

N'oubliez pas de donner un nom à votre personnage et de le doter d'un background (quelques lignes devraient suffire).

Notez également les pouvoirs et capacités spéciales de votre personnage.

Un personnage nouvellement créé débute sa carrière au niveau 1. Son score de Points d'Expérience (XP) est égal à zéro.

Niveau de Difficulté (ND) :

Difficulté	ND
Très facile	0
Facile	5
Moyenne	10
Délicat	15
Difficile	20
Formidable	25
Héroïque	30
Presque impossible	40

Système de jeu

THE RETURN OF THE NOT TOTALLY DEAD utilise une version simplifiée du système d20 développé par Wizards of The Coast et disponible sous Open Game Licence.

Test de Caractéristique

Lorsqu'une caractéristique d'un personnage entre en jeu pour déterminer l'issue d'une action, le joueur devra effectuer le test suivant :

**d20 + modificateur de Caractéristique + bonus/malus
à comparer à un Niveau de Difficulté**

Si le résultat du test est supérieur ou égal au Niveau de Difficulté de l'action (ND) déterminé par le meneur de jeu, l'action est réussie.

Si le résultat du test est inférieur au Niveau de Difficulté de l'action (ND) déterminé par le meneur de jeu, l'action se solde par un échec.

Test de Compétence

Lorsqu'une compétence d'un personnage entre en jeu pour déterminer l'issue d'une action, le joueur devra effectuer le test suivant :

**d20 + score de Compétence + bonus/malus
à comparer à un Niveau de Difficulté**

Si le résultat du test est supérieur ou égal au Niveau de Difficulté de l'action (ND) déterminé par le meneur de jeu, l'action est réussie.

Si le résultat du test est inférieur au Niveau de Difficulté de l'action (ND) déterminé par le meneur de jeu, l'action se solde par un échec.

Combat

En situation de combat, le temps est divisé en rounds.

Au cours d'un round, chaque combattant peut porter au moins une attaque.

Un combat se structure généralement comme suit : initiative, attaques et blessures éventuelles. Cette procédure de combat est valable autant pour les personnages que pour leurs adversaires.

Initiative

L'initiative permet de déterminer dans quel ordre les personnages agissent en situation de combat. Au début d'un combat, chaque joueur détermine l'initiative de son personnage :

d20 + Initiative = score d'Initiative

Le score d'Initiative ne sera pas modifié en cours de combat. Il est déterminé en début de combat et restera inchangée jusqu'à la fin de l'affrontement.

Les personnages agiront par ordre décroissant d'Initiative.

Attaques

Porter une attaque revient à faire un test d'une compétence de combat (maniement d'une arme de mêlée, à distance ou de tir) ou d'une caractéristique (combat à mains nues, lutte, bagarre).

**d20 + score de Compétence martiale + bonus/malus
à comparer au score de Défense de la cible**

Le Niveau de Difficulté de l'attaque est déterminée par le score de Défense de la cible.

Si l'attaque est supérieure ou égale à la Défense de la cible, l'attaque est réussie.

Si l'attaque est inférieure à la Défense de la cible, l'attaque échoue.

Blessures

En cas d'attaque réussie, le joueur devra lancer les dés correspondant aux dommages causés par l'arme utilisée; dans le cas d'une arme de mêlée ou d'une arme à distance telle qu'un arc, une lance ou un couteau, les dégâts sont ajustés par le modificateur de Force.

Dommages des armes

Couteau	1d6
Marteau	1d6
Hache	1d10
Tronçonneuse*	1d10
Pistolet .38	2d6
357 Magnum	2d6
Riot-gun	2d10
M16	2d8
Uzi	2d6
Batte de base-ball	1d4

(*) cette arme nécessite un test de Force au préalable. En cas d'échec, le personnage se blesse lui-même avec la tronçonneuse et perd 1d4 points de vie.

Expérience et niveaux :

<u>XP</u>	<u>Niv.</u>
0	1
1.000	2
3.000	3
6.000	4
10.000	5
15.000	6
21.000	7
28.000	8
36.000	9
45.000	10
55.000	11
66.000	12
78.000	13
91.000	14
105.000	15
120.000	16
136.000	17
153.000	18
171.000	19
190.000	20

Les dégâts totaux infligés par une attaque se calculent suivant la formule ci-dessous:

Dommages de l'arme (+ mod. de Force) – Armure de la cible* = dégâts de l'attaque**

Si la cible porte une armure quelconque (exprimée en points de protection), celle-ci absorbe une partie des dommages.

Les points de dégâts** réduisent le nombre de Points de Vie de la cible.

Les Points de Vie reflètent l'état de santé du personnage (ou de son adversaire).

Si le score de Points de Vie tombe à 0, le personnage est hors combat, neutralisé.

Si le score de Points de Vie descend en dessous de -5, le personnage meurt.

Entre 0 et -5, le personnage est mourant. Il est inconscient.

Son état se dégrade à raison d'un point de vie par round, jusqu'à l'issue fatale (à moins de recevoir des soins appropriés).

Attaque critique

Si le d20 lancé pour le jet d'attaque fait un 20, on parlera d'attaque critique.

Il s'agit d'une attaque particulièrement bien réussie et qui inflige plus de dommages.

Les dommages seront égales aux dommages maximum de l'arme, plus éventuellement le modificateur de Force s'il s'agit d'une attaque avec une arme de mêlée, à distance (arc, lance, couteau) ou à mains nues.

Soins et récupération de points de vie

En temps normal, un personnage récupère [**mod. de Constitution**] points de vie par jour de repos (pour autant que ses blessures aient été pansées et soignées correctement).

Un personnage dont le score de points de vie est compris entre 0 et -5 est mourant.

Son état s'aggrave. Il perd 1 point de vie par round.

On peut stabiliser son état en réussissant un test de Premiers Soins. Il ne récupère pas de points mais n'en perd plus. Son état est stable.

Suivant la nature et la gravité de la blessure, le personnage devra recevoir des soins adhoc pour remonter son score de points de vie à 1.

A partir de là, il récupérera ses points de vie de façon naturelle.

Expérience et évolution du personnage

Les aventures que vivront les personnages seront l'occasion pour eux de s'améliorer; ils deviendront plus forts, plus rapides, plus résistants.

Bref, au terme d'une aventure (typiquement un scénario ou une session de jeu), les personnages gagneront des Points d'Expérience.

Ces points se traduiront par un passage au niveau supérieur suivant le tableau ci-contre.

A chaque niveau acquis, le personnage recevra [**1d6 + mod. Intelligence**] points qui lui serviront à augmenter ses compétences ou à en acquérir de nouvelles.

Son total de Points de Vie sera augmenté de [**Dé de Vie + mod. Constitution**].

Tous les deux niveaux (niveaux 2, 4, 6, 8, etc.), le personnage peut acquérir un don supplémentaire.

Tous les trois niveaux (niveaux 3, 6, 9, 12, etc.), le personnage gagne un point à ajouter à une caractéristique au choix. Les ajustements, scores et compétences dépendant de la caractéristique modifiée devront aussi être mis à jour.



TERREUR A SMALLVILLE

Scénario d'introduction

QUELQUES MOTS SUR SMALLVILLE

L'histoire se passe en une nuit, terrible et effrayante, dans la petite ville américaine de Smallville.

Smallville est une petite bourgade de 3000 habitants, tranquille et calme (même en période touristique). Il ne s'y passe pour ainsi dire jamais rien.

Smallville dispose de tout ce qui fait le charme de ce genre de bled paumé : une station-service à l'entrée de la ville, une église (et son cimetière), une école, un petit hôtel et le bureau du shérif, quelques magasins et un joli parc municipal donnant sur la place où se dresse la mairie.

Il y a aussi quelques bars et un supermarché.

A cinq kilomètres de la ville, il y a une base militaire qui sert surtout de dépôt.

La région est plutôt boisée avec quelques rivières poissonneuses attirant quelques pêcheurs en saison.

Bref, Smallville est vraiment le coin perdu, tranquille, trop peut-être.

LES PERSONNAGES

Pour ce premier scénario, nous vous proposons les personnages prêtirés suivants :

- **Ric Bradley**, le shérif de Smallville
- **Lara Smith**, une adolescente punk venue à Smallville passer des vacances chez sa tante
- **Jennifer Johnson**, dit « JJ », journaliste au Smallville Daily News
- **Le père Alexander Cornélius**, prêtre exorciste mandaté par la Vatican

Libre à vous bien entendu d'ajouter d'autres personnages à cette liste suivant le nombre de joueurs disponibles mais il est important que les quatre personnages précités fassent partie de l'aventure.

Vous trouverez à la fin de ce manuel les fichiers complètes des quatre personnages prêtirés.

PROLOGUE

(à ne lire qu'au père Alexander Cornélius)

Le Vatican est au courant de certaines choses, comme de l'existence des vampires par exemple.

Et justement, à propos de suceurs de sang millénaires plus ou moins immortels, il en est un qui a été récemment capturé par la CIA dans un vieux manoir de la Nouvelle Angleterre.

Neutralisé par de puissants gaz de combat et d'autres artifices technologiques, il a été transporté en secret à la base de Smallville.

Les hautes instances du clergé ne savent pas exactement ce qui se trame dans les installations de Smallville qui semblent n'être qu'un simple dépôt militaire. Toujours est-il que la délicate mission de trouver le vampire et de le détruire avant que l'armée n'utilise ses ténébreux pouvoirs à des fins militaires, cette mission a été confiée au père Alexander Cornélius.

PLANTONS LE DECOR

Smallville, aujourd'hui.

Temps clair, ciel dégagé, température 24°.

14h00

Un convoi militaire traverse la petite ville et prend la route de la base, à 5 kilomètres de là.



15h10

Le bus de la ligne régulière TRAVEL AMERICA s'arrête devant l'unique arrêt de Smallville.

En descendant le père Cornélius Alexander et une adolescente coiffée à la punk. Elle s'appelle Lara Smith ; elle vient passer des vacances ennuyantes à mourir chez sa tante ; elle est fan de Cure et a lu tous les romans d'Anne Rice.

15h15

Le shérif Ric Bradley revient d'une tournée d'inspection, sans histoire comme d'habitude.

15h20

Le convoi militaire se présente à la base de Smallville. Après avoir consulté les papiers officiels que lui présente le sergent chargé du convoi, le garde de faction ouvre la grille, laissant entrer les 5 camions.

15h30

La journaliste Jennifer Johnson termine une lettre de candidature pour le New York Times.

« Marre de ce trou à rats et de cette feuille de chou », pense-t-elle en jetant un œil mauvais sur l'exemplaire du jour du Smallville Daily News, le journal où elle est employée depuis deux ans.

15h45

Avec d'innombrables précautions, les soldats débarquent une série de containers rectangulaires d'environ 60cm de large, 50cm de haut et 2 mètres de long, marqués par l'inscription TOP SECRET et BIOHAZARD.

Chaque container est transporté dans un des bâtiments de la base sur la surveillance attentive et anxieuse du sergent.

20h15

Le bar « Chez Sam », centre de Smallville.

Le shérif prend une bière et vient s'asseoir en face du père Cornélius qui termine son soupe.

Les deux hommes entament la conversation.

20h30

Jennifer Johnson ferme les bureaux de la rédaction du Smallville Daily News et décide d'aller prendre un verre chez Sam

20h45

Lara Smith, après avoir déposé ses valises chez sa vieille tante, a zoné un peu.

Elle a fini par échouer devant le bar.

Elle pousse la porte et vient s'installer près du vieux juke-box.

20h50

Jennifer Johnson entre dans le bar à son tour. Elle jette un regard distrait sur la clientèle et commande un soda.

MOTEUR... ACTION...

Le décor est planté. Les acteurs sont prêts.


On peut commencer les hostilités.

21h00

Une jeep traverse la ville à toute allure ; elle zigzague dans la rue principale, renversant une poubelle, dérape et vient s'arrêter contre la pare-chocs arrière de la voiture du shérif qui était garée devant le bar Chez Sam.

L'occupant de la jeep, apparemment un militaire, descend du véhicule accidentée en titubant, fait quelques pas hésitants puis s'écroule.

Aux PJ de jouer maintenant.



*Le shérif devrait normalement réagir au quart de tour.
Ce fou du volant, cet abruti de militaire vient de bousiller sa voiture de fonction, et un uniforme ou pas, ça va être sa fête.*

Tous dans le bar sont stupéfaits et il faut quelques secondes à chacun pour réaliser la situation.

Aider le blessé

En s'approchant du conducteur, les PJ l'entendent gémir ; on dirait plutôt une espèce de gargouillis assez répugnant.

L'homme semble mal en point.

Il est à peine conscient et deux personnes ne seront pas de trop pour l'aider à tenir debout. Son teint est pâle, son regard vide.

Il balbutie quelques mots inintelligibles.

Une fois installé dans le bar, allongé sur une banquette, il perd connaissance, sombrant dans un profond coma.

Examiner ses blessures

Compétence : Premiers Soins, ND Moyen (10)

Il porte quelques contusions superficielles dues à l'accident.

Il y a aussi une étrange plaie à la cuisse ; on jurerait en examinant la blessure et le pantalon déchiré et maculé de sang qu'on a mordu le pauvre homme.

Malgré l'aspect grave de la blessure, il ne saigne pour ainsi dire pas.

Il porte un uniforme de l'armée et un badge l'identifie : Edouard Zim, 2e classe

Examiner la jeep

Compétence : Conduire automobile, ND Facile (5)

La jeep roule encore malgré le choc de l'accident.

La voiture du shérif n'a plus de pare-chocs arrière.

Compétence : Fouiller, ND Moyen à Délicat (10 à 15)

L'avant de la jeep est plein de sang, comme si elle avait percuté un animal... ou un homme.

Il y a des lambeaux de chair, des morceaux de vêtements kakis et... merde ! une main est coincée dans la calandre.

Les PJ ayant fait cette macabre découverte doivent faire un test de Sagesse, ND 15; en cas d'échec, ils sont sous le choc pendant 1d6 rounds. Le personnage du Père Cornélius bénéficie d'un bonus de +1 car il se doute de ce qui l'attend à Smallville.

Le zombie

Pendant que les PJ examinent la jeep, le 2e classe Zim va se relever et sortir par l'arrière cuisine du bar, non sans agresser le vieux Sam qui tentera de l'arrêter (une belle morsure).

Après quoi, le vieux Sam se sentira tout bizarre et perdra connaissance dans les minutes qui suivent. Il sombrera lui aussi dans un étrange coma pour se réveiller quelques heures plus tard avec une faim dévorante, un regard blême et le teint morbide.

Edouard Zim, 2e classe (zombie)

For 15, Dex 9, Con 15, Int 8, Sag 8, Cha 10

Init -1, PdV 25, Def 12

Puissance 13

Griffes +2 (1d6), Morsure +1 (1d8)

Le vieux Sam (zombie)

For 12, Dex 8, Con 12, Int 7, Sag 7, Cha 9

Init -1, PdV 20, Def 11

Puissance 11

Griffes +1 (1d6), Morsure +0 (1d8)

Les risques du métier

En cas de morsure, la victime devra réussir un test de Constitution dont le ND sera égal à la Puissance du zombie.

En cas d'échec, le PJ devra faire une croix dans un coin de sa fiche de personnage et perdra 1d3 points de vie.

Si le PJ accumule 3 croix, un test de zombification (Constitution, ND 20) sera demandé.

L'échec de ce test signifie la transformation fatale en zombie.

La révélation du père Cornélius

Après l'épisode de Zim, le père Alexander Cornélius (PJ) pourrait éventuellement mettre les PJ dans la confidence (cfr. Prologue).

CA TOURNE...

Voilà les PJ mis au parfum.

La ville va commencer à être envahie par des zombies, souvent des anciens habitants devenus morts-vivants suite à une malencontreuse morsure.

Les choses vont aller très vite. Aux PJ de s'organiser afin de survivre et de découvrir l'origine de toutes ces horreurs.

Toujours est-il que l'arrivée du 2e classe Zim zombifié devrait orienter les soupçons des PJ vers la base militaire, soupçons qui deviendront des certitudes après les révélations du père Cornélius.

21h30

Toutes les tentatives pour entrer en contact avec la base militaire se sont soldées par un échec (et en plus la ligne téléphonique semble coupée).

21h40

Coupure de courant dans toute la ville.

Le générateur se trouve à l'entrée de la ville, sur la route menant à la base militaire. Pour y accéder, il faut traverser la moitié de la ville.

Si les PJ décident de se rendre au générateur, ils devront éliminer un groupe de 5 zombies (des militaires) qui semblent errer près des installations électriques.

22h00

Apparemment, il y a plusieurs groupes de zombies qui déambulent dans la ville, semant la « mort » et la panique autour d'eux.

On entend des cris, des coups de feu un peu partout.

A partir de maintenant, les PJ peuvent tomber à tout moment face à des groupes de zombies.

22h30

Le nombre de zombies en ville ne cesse d'augmenter.

Des coups de feu sporadiques indiquent qu'on se bat encore du côté du supermarché et près de l'église.

La panique règne en ville.

Les zombies éliminent toute résistance et augmentent leur nombre.

Si les PJ décident de se retrancher dans un endroit et tenter de repousser les zombies jusqu'au matin, il faudra leur faire comprendre l'inutilité de leur tentative. Les zombies, toujours plus nombreux, finiront par les submerger ; et puis les PJ finiront bien par tomber à court de munitions. Il faut donc bouger, circuler et découvrir ce qui a provoqué l'apparition des morts-vivants.

LE SUPERMARCHÉ

Un petit groupe d'une dizaine de personnes s'est retranché dans le supermarché, utilisant les étagères et les marchandises pour ériger des barricades.

Les zombies se sont regroupés sur le parking devant l'entrée principale et terminent de dévorer leurs dernières victimes avant de passer à l'attaque.

Les survivants ont réussi à rassembler des armes et tentent de s'organiser pour couvrir les entrées du complexe commercial.

Les PJ peuvent leur porter secours, bien entendu.

Sans aide extérieure, les retranchés tiendront peut-être quelques heures mais finiront pas être vaincus et dévorés par les zombies.

Si les PJ interviennent et éliminent les zombies, un des survivants du supermarché leur racontera qu'il a vu des camions militaires entrer en ville il y a une heure environ et qu'ils roulaient en direction de l'église.

Zombies errants

For 11, Dex 9, Con 12, Int 8, Sag 8, Cha 9

Init -1, PdV 25, Def 12

Puissance 12

Griffes +2 (1d6), Morsure +1 (1d8)

LES ZOMBIES VONT A L' EGLISE

L'église du pasteur Herman est véritablement assiégée par les zombies.

Il y a deux camions militaires garées sur le bas-côté de la route et les zombies, pour la plupart des militaires mais aussi quelques habitants de la ville, se sont placés de façon à surveiller la porte principale et la petite porte à l'arrière du bâtiment.

De toute évidence, les morts-vivants craignent d'entrer dans l'église. Ils se tiennent à distance respectueuse des murs du lieu saint.

Certains d'entre eux ont tracés d'étranges dessins sur le sol à l'aide de bombes de couleur : un triangle parfait dans un cercle. Viennent s'ajouter au dessin principal d'autres symboles plus petits sur le pourtour et évoquant une écriture inconnue ; le tout sous le regard vide de leurs compagnons qui se sont mis à marmonner de façon sinistre...

Compétence : Connaissances occultes ou paranormales, ND Moyen (10).
Il est évident que les zombies ont entamé un espèce de rituel.

A l'intérieur de l'église, il doit y avoir du monde mais il est difficile de dire combien de personnes ont réussi à se réfugier dans le lieu saint. De temps en temps, la porte s'entrouvre et un coup de feu éclate, terrassant ou mutilant un zombie.

Au bout d'un moment (il est presque minuit), une nuée de chauves-souris survole l'endroit.

Elles tournent dans le ciel nocturne pendant quelques minutes tandis qu'un long cri plaintif s'élève des bouches grimaçantes des morts-vivants.

Le nuée se pose alors au milieu d'eux et prend forme : une créature humanoïde mais loin d'être humaine : le vampire s'avance parmi ses goules et commence l'ultime rituel.

Au-dessus des pentacles tracés par les zombies, des flammes violettes sont apparues.

Quelque chose est en train de se matérialiser au-dessus de chaque groupe de symboles, quelque chose d'immonde, d'affreux, d'indicible.

Si les PJ ne réagissent pas, le vampire terminera l'invocation et un démon prendra corps dans la réalité : la créature issue des enfers fait près de 3 mètres de haut, un corps anthropoïde et musclé, couvert par endroits de poils d'une noirceur immonde, quatre bras épais terminés par des griffes, deux pattes semblables à celle d'un bouc, une gueule canine, des mâchoires baveuses, un regard brillant d'une méchanceté sans nom, une crinière de lion surmontée d'une paire de cornes aux formes tortueuses...

La bête s'avance parmi les zombies et s'incline devant son invocateur.

Le vampire psalmodie une étrange prière et tend le bras vers l'église.

La créature démoniaque se tourne alors dans la direction indiquée et s'avance d'une démarche claudiquante vers le saint bâtiment.

A l'intérieur, comme prévenu de leur mort prochaine, les occupants de l'église poussent de grands cris de terrain. La fin est proche et elle promet d'être délicieusement douloureuse.

Si les PJ donnent l'assaut et parviennent à prendre l'avantage sur les zombies, le vampire disparaîtra dans une brume malsaine (il a rejoint la base militaire).

Il faudra alors tenir jusqu'à l'aube et aviser.

Parmi les réfugiés de l'église, il y a le docteur Ezéchiel, membre de la Kabbale et qui traque depuis longtemps déjà Vigo et ses enfants.

Il pourra aider les PJ dans leur lutte contre Vigo et les servants, les satanistes. Pour lui, il est primordial de se rendre à la source du Mal, c'est la base militaire, et d'y détruire les suppôts de l'enfer qui s'y cachent.


Asgoroth, démon de 3^e cercle.

For 22, Dex 13, Con 21, Int 13, Sag 10, Cha 12

Init +3, PdV 50, Def 15

Puissance 18

Griffes +5 (2d4), Morsure +3 (2d6)



Dés les premières lueurs de l'aube, les zombies se terreront dans les caves, égouts et autres endroits nauséabonds à l'abri de la lumière du soleil.

Peut-être est-ce l'occasion de se rendre à la base militaire afin d'y exterminer Vigo et ses enfants.

Vigo, le vampire

For 20, Dex 15, Con 13, Int 12, Sag 10, Cha 15

Init +5, PdV 40, Def 16

Puissance 25

Le vampire régénère ses points de vie lorsque ceux-ci sont tombés en dessous de zéro.

Morsure 03 (1d4 + succion de sang)

Si la morsure occasionne des dégâts, le vampire peut alors rester accrocher à sa victime, lui soutirant 1d6 de Force à chaque round).

Griffes +5 (1d6)

Pouvoir: Regard (Puissance vs. Sagesse de la cible)

Si le vampire remporte la confrontation, il volera 1d3 points de Vie (énergie vitale) à sa victime ; de plus, la victime sera hypnotisé pendant 1d3 rounds, à moins de réussir un test d'Intelligence, ND Difficile (20).

LA BASE MILITAIRE

Qu'est-ce qui s'est passé à la base militaire ?

Parmi les soldats de la base de Smallville, il y avait des satanistes.

Ceux-ci étaient au courant de la nature du « paquet » et n'ont pas hésité à libérer le monstre qui a asservi les occupants de la base en quelques heures.

Seules quelques personnes ont réussi à s'échapper, comme le 2e classe Edouard Zim, mais elles avaient toutes été victimes des morts-vivants et n'allaient pas tarder à devenir des zombies à leur tour.

Une fois ses arrières bien établis, le seigneur Vigo (c'est son nom) a lancé ses goules sur la ville avec pour objectif de traquer les vivants et d'asservir les lieux sacrés par de puissants sortilèges (pentacles devant servir à invoquer quelque démon).

Vigo n'est pas seul ; dans les autres containers dorment d'autres vampires, ses enfants. Mais le seigneur vampire a besoin davantage d'énergie pour pouvoir les tirer de leurs torpeurs.

Ils sont pour l'instant à l'abri dans les sous-sols de la base militaire, sous bonne garde (les satanistes).

Si les PJ réussissent à détruire ou repousser le vampire, ils devront aller nettoyer la base militaire.

EPILOGUE

La fin de ce scénario est laissée à la discrétion du meneur de jeu et des joueurs.

Les PJ peuvent s'amuser (si on peut dire) à exterminer les zombies en les traquant jusque dans leurs retraites (caves, vieilles granges, égouts) mais le véritable ennemi est le seigneur vampire Vigo et ses ouailles.

Le père Alexander Cornélius ainsi que le docteur Ezéchiel savent qu'il est primordial d'éliminer le vampire et ses enfants avant la nuit suivante...

Si les PJ négligent cela, ils devront affronter leur destin à la tombée de la nuit : des hordes de zombies nouvellement créés, une dizaine de vampires assoiffés de sang et menés par leur seigneur Vigo ; sans oublier les démons et les satanistes.

A vous de décider de ce que sera la fin de cette terrible histoire.

Les satanistes

For 12, Dex 13, Con 11, Int 11, Sag 10, Cha 10

Init +2, PdV 20, Def 15

Fusil d'assaut M16 +2 (2d8)

Pistolet 38mm +1 (2d6)

THE RETURN OF THE NOT TOTALLY DEAD

CARACTERISTIQUES

FOR FORCE	15	+2	NOM: Père Alexander Cornelius
DEX DEXTERITE	13	+1	CLASSE: Prêtre exorciste
CON CONSTITUTION	12	+1	NIVEAU: 1
INT INTELLIGENCE	15	+2	POINTS D'EXPÉRIENCE: 0
SAG SAGESSE	17	+3	DÉ DE VIE: D8
CHA CHARISME	14	+2	
			INIT INITIATIVE
			+1
			PdV POINTS DE VIE
			9
			DEF DEFENSE
			12



COMPETENCES

NOM	CARACT.	NIV.	MOD.	TOTAL
Profession: prêtre	+2	+	+1	= +4
Pistolet Glock 38mm	+1	+	+1	= +2
Survie	+3	+	+1	= +4
Conn. Saintes Écritures	+2	+	+1	= +3
Conn. occultes	+2	+	+1	= +3
Latin	+2	+	+1	= +3
Renseignements (Vatican)	+2	+	+1	= +3
Bibliothèque	+2	+	+1	= +3
Déplacement silencieux	+1	+	+2*	= +3
Discretion	+1	+	+2*	= +3
	+	+		=
	+	+		=
	+	+		=
	+	+		=
	+	+		=
	+	+		=
	+	+		=
	+	+		=
	+	+		=

DONS

Discret*

Vigilance*

POUVOIRS

« Vade Retro » (test de Sagesse)

Bénédictio (Def +1, Att. +1)

EQUIPEMENT

Bible

Crucifix, pieu et manteau (1D6)

#20

Cigarettes et briquet

Pistolet Glock 38mm (2D6)

THE RETURN OF THE NOT TOTALLY DEAD

CARACTERISTIQUES

FOR FORCE	17	+3	NOM: <i>Shériff Ric Bradley</i>
DEX DEXTERITE	13	+1	CLASSE: <i>Officier de police</i>
CON CONSTITUTION	14	+2	NIVEAU: <i>1</i>
INT INTELLIGENCE	10	+0	POINTS D'EXPÉRIENCE: <i>0</i>
SAG SAGESSE	12	+1	DÉ DE VIE: <i>110</i>
CHA CHARISME	13	+1	
			INIT INITIATIVE
			+5*
			PdV POINTS DE VIE
			12
			DEF DEFENSE
			11



COMPETENCES

NOM	CARACT.	NIV.	MOD.	TOTAL
<i>Riot-gun</i>	+1	+	+1	+2* = +3
<i>Profession: policier</i>	+0	+	+	+1 = +1
<i>Conduire Automobile</i>	+1	+	+1	= +2
<i>Détection</i>	+1	+	+1	= +2
<i>Conn. de la Loi</i>	+0	+	+1	= +1
<i>Fouille</i>	+1	+	+1	= +2
<i>Intimidation</i>	+1	+	+1	= +2
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=
		+	+	=

DONS

*Arme de prédilection: Riot-gun**
*Initiative accrue**

EQUIPEMENT

Riot-gun (20/0)
Matraque (106+3)
Uniforme bien repassé et insigne bien brigué (plaque de police)
Paire de lunettes de soleil
Voiture de service
\$50

THE RETURN OF THE NOT TOTALLY DEAD

CARACTERISTIQUES

FOR FORCE	12	+1	NOM: Lara Smith	
DEX DEXTERITE	15	+2	CLASSE: Ardo Gothic punk	
CON CONSTITUTION	10	+0	NIVEAU: 1	
INT INTELLIGENCE	16	+3	POINTS D'EXPÉRIENCE: 0	
SAG SAGESSE	16	+3	DÉ DE VIE: D6	
CHA CHARISME	13	+1	INIT INITIATIVE	+2
			PdV POINTS DE VIE	6
			DEF DEFENSE	12



COMPETENCES

NOM	CARACT.	NIV.	MOD.	TOTAL
<i>Détection</i>	+3	+	+1	= +4
<i>Perception auditive</i>	+3	+	+1	= +4
<i>Couteau</i>	+3	+	+1	= +4
<i>Pickpocket</i>	+2	+	+1	= +3
<i>Bibliothèque</i>	+3	+	+1	= +4
<i>Conn. occultes</i>	+3	+	+1	= +4
<i>Discrétion</i>	+2	+	+1	= +3
<i>Renseignements</i>	+1	+	+1	= +2
<i>Crachetage</i>	+2	+	+1	= +3
<i>Déplacement silencieux</i>	+2	+	+1	= +3

DONS

*Doigts de fée**
*Discret**

POUVOIRS

Sixième sens

EQUIPEMENT

« Les sorciens de Mayfayr », roman d'An Rice
 Calepin de notes ésotériques indéchiffrables
 Boîte d'allumette et cierge noir
 Morceaux de craie
 Couteau (1D4 +1)

THE RETURN OF THE NOT TOTALLY DEAD

CARACTERISTIQUES

FOR
FORCE

11

+0

DEX
DEXTERITE

13

+1

CON
CONSTITUTION

10

+0

INT
INTELLIGENCE

14

+2

NOM: Jennifer Johnson « JJ »

CLASSE: Journaliste

NIVEAU: 1

POINTS D'EXPÉRIENCE: 0

DÉ DE VIE: D6

INIT
INITIATIVE

+1

SAG
SAGESSE

14

+2

PdV
POINTS DE VIE

6

CHA
CHARISME

17

+3

DEF
DEFENSE

11



COMPETENCES

NOM	CARACT.	NIV.	MOD.	TOTAL
Diplomatie	+3	+	+1	= +4
Discrétion	+1	+	+1	= +2
Fouille	+2	+	+1	= +3
Investigation	+2	+	+1	= +3
Profession: journaliste	+2	+	+1	= +3
Renseignements	+2	+	+1	= +3
Pistolet Glock 38mm	+1	+	+3*	= +4
	+	+		=
	+	+		=
	+	+		=
	+	+		=
	+	+		=
	+	+		=
	+	+		=
	+	+		=
	+	+		=
	+	+		=
	+	+		=
	+	+		=
	+	+		=

DONS

Fin limien*

Talent*

POUVOIRS

Liberté de la Presse (Cha +2)

EQUIPEMENT

Carnet et stylo

Appareil photo

Trousse de maquillage

Voiture décapotable

Tailleur très chic

\$100

Pistolet Glock 38mm (2D6)

THE RETURN OF THE NOT TOTALLY DEAD

CARACTERISTIQUES

FOR FORCE			NOM:	
DEX DEXTERITE			CLASSE:	
CON CONSTITUTION			NIVEAU:	
INT INTELLIGENCE			POINTS D'EXPÉRIENCE:	
SAG SAGESSE			DÉ DE VIE:	
CHA CHARISME			INIT INITIATIVE	
			PdV POINTS DE VIE	
			DEF DEFENSE	

COMPETENCES

[illegible]

DONS

[illegible]

EQUIPEMENT

OPEN GAME LICENCE

Conditions légales d'utilisation

La permission de copier, modifier et distribuer les fichiers désignés collectivement sous le nom de Document de Référence du Système (« DRS ») [*System Reference Document* (« SRD »)] n'est accordée qu'à travers l'utilisation de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Ces documents sont publiés selon la licence ludique libre v1.0a et vous devez lire et comprendre les termes de cette licence avant d'utiliser ces documents.

Le texte de la licence en elle-même n'est pas du contenu ludique libre. Les instructions sur l'usage de la licence sont intégrés à la licence.

Les termes suivants (et leurs traductions) sont désignés comme identité du produit [*Product Identity*], comme défini dans la Section 1(e) de la licence ludique libre v1.0a, sont sujets aux conditions établies dans la Section 7 de l'OGL, et ne sont pas du contenu ludique libre : Dungeons & Dragons, D&D, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, character names (including those used in the names of spells or items), places, Red Wizard of Thay, Heroic Domains of Ysgard, Ever-Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan-ti.

Tout le reste du DRS est du contenu ludique libre selon la description de la Section 1(d) de la licence.

Pour plus d'information sur la licence ludique libre, consultez le site [ou](#) .

Voici les termes de la licence ludique libre v1.0a.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE