

INTRODUCTION

2 scénarios pour Z-corps, par Hozz

Contexte Global : Voici un an et demi que la vague de Zombies est arrivée et la population n'as pas pu se défendre. Seuls quelques bulles de civilisation se sont organisées pour survivre dans ce contexte meurtrier. 3 grands groupes persistent dans cette Amérique dévastée :

L'armée, dépassés ils se sont retirés dans quelques bases militaires fortifiées et tentent d'organiser la résistance
Les Z-corps, devenus une vraie milice privée, les Z-corps sont maintenant la première force armée du pays et One World la société derrière est considérée comme un pays à part entière

Les Civils, les moins nombreux et plus éparpillés des 3 groupes, ces civils essaient de survivre tant bien que mal depuis l'apparition des Zombies.

L'action se passe en Caroline du Nord, près de la côte sur une semaine environ .

Scénario 1 : Unicorn Trail (environ 3h)

Thèmes : Civils, Nomadisme, Survie

Contexte : Les joueurs, des Survivants, se sont séparés de leur ancien groupe à cause du médium. Ils ont souhaité suivre sa prophétie et se diriger vers l'est, malgré les risques, plutôt que de rester dans la base.

Malgré la folie apparente du médium, (il se ballade de tutu rose avec une caille en plastique sur la tête et semble souvent lire l'avenir dans des entrailles d'animaux) les personnages le suivent car ses prophéties les ont déjà sauvés plusieurs fois par le passé.

La Prophétie : « Des tronçonneuses il faudra, pour la Licorne trouver, avant que Martin n'arrive vers l'est il nous faut aller, à Wrightsville Beach se trouve notre salut, la Licorne protégée. »

Survivants :

- Johan Westerhof: pharmacien de 54 ans, immigré néerlandais, spécialiste des champignons et herbes, compagnon de beuverie de John

- Donna Davis : femme de chambre de 39 ans, mère de 3 enfants (seule Gloria, la plus âgée, à survécu), assistante de Johan depuis la formation du groupe et cuisinière est partie avec 1 jour de provisions

- Gloria Davis : Caissière de 19 ans, fille de Donna, S'occupe des vêtements et du jardinage depuis la formation du groupe

- Billy Miller : Jeune étudiant de 16 ans, était avec Gloria au moment où la première vague as attaqué, S'occupe des travaux manuels en tout genre depuis la formation du groupe

- John Lee : ingénieur de 43 ans, et compagnon de beuverie de Johan avec qui il as écumé les bars avant les Z, porte un peu sur la bouteille.

Boardman: La mort du Médium, Jour J, 18 aout 2013

Alors que le petit groupe de survivants se fraie un chemin à travers Boardman où le groupe est installé, le Médium, trop occupé a expliquer qu'il estime à une semaine le temps qui nous est imparti, est attaqué et mordu. Avant de disparaître dans la nature, il fait tomber son baluchon :

Quelques provisions (1 jour de nourriture pour le groupe et 2L d'eau) , une carte de la zone (Annexe 1 : carte) et une radio cassée avec 2 piles dedans. Le groupe doit maintenant prévoir son voyage seul. La première étape paraît évidente : Whiteville. La question se pose ensuite : par où passer ?

En fonction du choix des Survivants, ils passeront par différentes villes qui seront détaillées ci dessous.

Whitesville : La récolte (1 journée de voyage depuis Boardman)

Le groupe de survivants cherchant où dormir la nuit tombe sur un petit campement de civils dans une quincaillerie reconvertie. Les deux camps sont méfiants mais les civils ont désespérément besoin d'aide. Ils proposent d'échanger ce qu'ils ont sur place et une partie de leurs provisions pour une aide de la part des survivants pour protéger les champs pendant la récolte car leurs machines bruyantes attirent des hordes de Zombies.

Choisir d'aider les survivants nécessite de combattre 3 vagues de zombies avec 2 autres survivants armés d'arcs. Les vagues sont respectivement composées de : 4, 7 et 11 zombies normaux.

Les Survivants ont l'occasion de piéger le terrain avant la confrontation si ils le souhaitent (ce qui diminue à 3, 5 et 7 le nombre de zombies attaquant). Aider les civils prends la journée, ils fournissent le repas.

En récompense, les civils permettent aux Survivants d'emporter de quoi manger et boire pour une journée et deux objets parmi ceux-ci : Une petite tronçonneuse (2h de carburant) , Une tente, un grand sac a dos, Une lampe portative 60W (et 6H de batterie), Une hache, Une scie, Une machette, Une pelle, Une marmite ou Un bateau gonflable sans moteur.

Ils insistent également pour que les Survivants prennent un bonnet pour se protéger du froid. Un des bonnet est en forme de tête de licorne.

S'ils ne choisissent pas d'aider, ils peuvent rechercher des objets en ville.

La zone étant résidentielle il est relativement facile de trouver nourriture, eau, alcool et habillement de base en récupérant ce qui se trouve dans les maisons alentours.

Ils tombent également sur un magasin de déguisement et peuvent repartir avec des bonnets licorne si ils le souhaitent.

Chemin du nord :

Lac Waccamaw : Le camping (1 journée de voyage depuis Whitesville)

Le groupe atteint les rives du lac Waccamaw, où ils trouvent un camp d'été abandonné. Les terrains de camping sont étrangement calmes, mais des signes de passage récents suggèrent que des survivants ou des zombies pourraient encore être à proximité. Ils doivent enquêter sur les cabanes et la nature sauvage entourant le lac, découvrant des indices.

Le premier indice est une cabane fermée et barricadée depuis l'extérieur. Si les survivants font du bruit, des coups se feront entendre depuis l'intérieur. Un couple Zombie as été enfermé dans la cabane. Un jet de recherche ou d'ingénierie difficulté 8 permet de révéler que la barricade est sur le point de céder, laissant un tour de préparation aux survivants. S'ils ne parviennent pas à l'empêcher de céder, deux zombies sortent de la cabane et attaquent le survivant le plus proche.

Le deuxième indice vient sous la forme d'un message (Annexe 2) laissé dans une cabane proche de la place centrale où se trouve un grand feu de camp éteint

Le dernier indice est un cimetière creusé à la va-vite. Une tombe as été creusée mais pas remplie et son occupant (maintenant un zombie) ne semble pas être là malgré les nombreuses traces de passage récentes. Il va vite arriver pour attaquer les survivants par surprise s'ils ne réussissent pas un jet de Pistage difficulté 10 (ou 7 si ils sont déjà sur leurs gardes)

Si ils recherchent des objets utiles, les survivants trouveront une tente, un râteau et une grande source de bois dans la forêt environnante ainsi que d'eau dans le lac (*à purifier avant consommation sous peine de maux de ventre, ce qui peut augmente le stress et donne un malus a tout jet physique*)

Sur la route : Petit poste de l'office des forêts (2 journées de voyage depuis Whitesville)

Cherchant un refuge pour échapper à la pluie, les Survivants tombent sur un petit poste de l'office des forêts qui ne semble pas avoir été visité depuis la vague Zombie. Le poste est perché sur une petite falaise et semble avoir été utilisé pour surveiller la forêt et la route.

La porte est fermée mais se force à l'aide d'un jet difficulté 12. Une fenêtre est également présente mais aller devant nécessite de passer sur une corniche ce qui est un jet d'escalade difficulté 7.

Le poste fournit un abri pour la nuit ainsi que : des provisions pour deux jours, deux lampes portatives 200W avec batterie (6h), une hache, une pelle et une radio réglée sur la fréquence d'urgence automatisée. Si ils l'allument, les survivants y entendent un message qui boucle :

« Ceci est un message automatisé. La météo d'aujourd'hui est pluvieuse. La météo de demain est pluvieuse le matin, ensoleillée l'après midi. Le 27 août est attendu l'ouragan Martin, pensez à vous protéger. »

(1 jour de marche jusqu'à Wilmington)

Chemin du sud:

Freeland : Petit poste médical (1 jour en bateau en descendant la rivière)

Les Survivants découvrent une clinique médicale itinérante installée dans un semi-remorque. Les quelques civils restants sont dirigés par un médecin débordé et à court de fournitures. Ils demandent de l'aide pour défendre la clinique contre une attaque imminente de zombies, ne pouvant partir car il leur manque du carburant.

L'attaque se compose de 15 puis 17 Zombies répartis entre les Survivants et les 4 Civils (+4 pour toucher, 2D6+1 dégâts).

En échange, ils fournissent des services médicaux gratuits (soignant la blessure la plus importante de chaque Survivant) et une partie de leur matériel : 12 tablettes de purification d'eau, un kit de premiers soins et un kit de suture.

Sinon, les survivants trouveront peu de provisions en fouillant aux alentours.

Shalott : Apokalupsis (1 jour de marche depuis Freeland)

Dans une zone nettoyée par l'armée se sont installés des personnes qui forment une petite communauté centrée autour d'une école.

Les Survivants rencontrent un petit groupe de civils à l'intérieur d'une église locale écoutant un prédicateur zélé qui tient des propos très fanatiques à propos des zombies : « Ne craignez pas le jugement dernier car celui-ci est en nous. Embrassez ces êtres sans âme pour les purifier et ouvrir à tous les portes de l'au delà ! Car il est de notre devoir de purifier nos morts ! » Le sermon est accueilli de façon mitigée mais les quelques convaincus semblent repartir avec plus de détermination que jamais.

Une enquête approfondie révélera que le prêtre promet le salut à ceux qui l'écoutent ce qui attire une partie de la population de Civils très croyants. Ce comportement ainsi que son habillement hors de l'église et son logement (où se trouvent une bible d'Apokalupsis et des photos montrant une transformation) révèlent qu'il fait partie de la secte Apokalupsis. Cette secte s'est développée au début de la vague zombie et semble vouloir convertir le plus de personnes possibles. Le groupe ayant déjà eu affaire à cette secte par le passé peut tenter de renverser le prêtre en convaincant les 2 personnes qui tiennent la communauté :

-Mama Terre une grande dame afro-américaine de 55 ans qui s'occupe de la gestion des provisions et des déchets (jet Présence difficulté 9 ou la Bible)

- Old Jackson un ancien militaire qui s'occupe de la protection et des affaires hors de la zone propre. (jet Présence difficulté 13 ou la Bible et les photos)

Si ils réussissent, les Civils les remercient en fournissant 5 jours de rations et d'eau et une tronçonneuse dans une charrette

Si ils échouent ou n'essaient pas, ils ne trouveront que quelques provisions pendant leurs recherches

4. Southport : La Marina (2 jours de marche depuis Shalott)

Les Survivants découvrent une marina envahie par des zombies, avec quelques bateaux encore intacts.

Ils arrivent par la capitainerie où se trouve une radio réglée sur la fréquence d'urgence automatisée. Si ils l'allument, les survivants y entendent un message qui boucle :

« Ceci est un message automatisé. La météo d'aujourd'hui est couverte. La météo de demain est ensoleillée. Le 27 aout est attendu l'ouragan Martin, pensez à vous protéger. »

La Capitainerie est séparée des quais par une petite échelle (1m 20 environ)

Pour récupérer quoi que ce soit, les Survivants doivent naviguer furtivement à travers les quais, en évitant les morts-vivants.

Ils peuvent ainsi atteindre des bateaux et passer par l'eau ou récolter des provisions pour quelques jours

Si ils décident de passer par l'eau, il leur faut encore 4 jours de réserves et du carburant ainsi qu'un bateau en état de marche.

Si ils alertent les zombies présents, l'objectif est de fuir car une centaine de zombie est en train de fondre sur leur position. La Capitainerie offre une opportunité grâce à son échelle qui ralentis suffisamment les zombies pour partir. (2 jours en bateau jusqu'à Wrightsville Beach)

Autres localisations :

Bolivia : Du bétail ! (2 jours de marche depuis Shalott)

Les Survivants tombent sur une ferme rurale inhabitée. Ils peuvent y trouver beaucoup de nourriture, un peu d'eau et quelques armes à feu. Du bétail partiellement redevenu sauvage se trouve dans les environs et des chevaux rodent non loin. Un de ces chevaux as une corne de licorne attachée sur le front. Si les Survivants tentent de les dresser, il leur faudra approcher discrètement (jet de discrétion difficulté 10) puis dompter le cheval avec un jet d'équitation difficulté 10. Un cheval par personne double le rythme

(1 jour de marche jusqu'à Wilmington)

Plage de Caroline : Gift Shop ! (1Jour de marche depuis Southport)

En arrivant à Carolina Beach, les Survivants tombent sur un Gift Shop avec une petite station service. Le courant étant coupé, ils ne peuvent pas récupérer de carburant sans accéder à la cuve en la forçant (jet difficulté 15). Dans le magasin fermé mais dont une fenêtre est brisée se trouve un jerrycan ainsi que divers souvenirs de caroline du nord comme des cartes postales, des cartes touristiques de la région et des boules à neige.

(1 jour de marche jusqu'à Wilmington /Wrightsville Beach)

Wilmington : Chainsaws !!!

En arrivant à la nuit tombée, la ville semble plutôt calme.

Quand les Survivants arrivent vers la ville, ils tombent sur un magasin d'outillage avec les rideaux métalliques baissés. À l'intérieur, il peuvent distinguer un rayon tronçonneuses. En faisant le tour ils trouvent une porte pour le personnel accessible qui peut-être forcée par un jet difficulté 13. Le bâtiment est vide et les joueurs peuvent trouver tout objet logiquement présent dans ce genre de magasin.

A 2h de marche de Wilmington se trouve Wrightsville Beach où est bloqué l'USS Unicorn un énorme vaisseau de l'US Navy.

Les militaires, voyant les Survivants arriver avec des outils vont demander leur demander leur aide pour dégager la route permettant d'accéder (via un tunnel) à un camion citerne et un réservoir remplis de carburant indispensable au départ du navire. Les Tronçonneuses trouvées lors du voyage se révèlent capitales pour dégager le chemin à temps avant l'arrivée de l'ouragan Martin sur la Côte.

Si les survivants arrivent à s'enfuir lire :

« Alors que vous quittez la côte des États Unis d'Amérique pour la pleine mer dans une zone moins touchée par l'ouragan, vous repensez aux personnes que vous avez croisées et espérez qu'ils se seront préparés à l'arrivée de l'ouragan et qu'il ne les affectera pas trop. Vous repensez à votre petite communauté de Boardman que vous avez laissés. Et vous pensez avec anticipation à la nouvelle vie qui vous attends une fois débarqués. Où ? Vous ne le savez pas mais vous allez vite le savoir... Le bateau fait escale dans 3 jours »

Annexes Du Scénario 1 :
Annexe 1 : La Prophétie

Des tronçonneuses il faudra pour la licorne trouver
Avant que Martin n'arrive, vers l'est il nous faut aller
À Wrightsville Beach se trouve notre salut, la licorne protégée

Des tronçonneuses il faudra, pour la Licorne trouver, avant que Martin n'arrive vers l'est il nous faut aller, à Wrightsville Beach se trouve notre salut, la

Licorne protégée.

Annexe 2 : Carte de la zone



Annexe 3 :
Message du camping de lac Waccamaw :

J'me casse !
ces villes bizarres protigent que dalle
et rien y pousse.
Dites au vieux Ben que j'sui désolé
Rom

Scénario 2 : Protéger le sang de la Licorne (environ 2h)

Thèmes : Militaires, Sédentaire, Combat

Contexte : Les joueurs, des Navy SEALs, sont chargés par leur capitaine de réparer leur navire, L'USS Unicorn dans le but de repartir avant l'arrivée de l'ouragan Martin et de livrer le sang de la Licorne dans les temps.

Les SEALs :

- Capitaine Jake Reynolds : Chef de l'équipe SEAL, Grand et imposant, il est un leader chevronné et pragmatique
- Premier Lieutenant Maria Martinez : Cheffe en seconde et lien radio de l'équipe, ingénieuse et calme elle est très réactive.
- Second Lieutenant David Jones : Trapu et musclé, David est le mécanicien et ingénieur de l'équipe. Il est spécialisé dans les moteurs. Bourru mais très loyal à ses compagnons
- Soldat Minh Nguyen : médecin, fournissant un soutien médical et une expertise. Mince, il est compatissant mais très pragmatique.
- Soldat Kyle Thompson : Grand et mince, Kyle est l'expert en électronique de l'équipe et est doté d'un don pour déchiffrer des codes et des signaux complexes.

Scène d'introduction : 18 aout 2013

Alors que les SEALs sont rassemblés autour du Soldat Thompson réparant la radio, le Capitaine visiblement irrité d'avoir été coupé pendant sa communication, vous entendez un grand bruit qui semble venir d'en bas et se propager dans toute la coque. Vous pensez d'abord à une attaque avant de voir le Brigadier général Chin So arriver en panique, demander si la radio fonctionne et virer le soldat Thompson de la console dès qu'il lui a répondu que oui.

Il ouvre les communications à toutes les fréquences, militaires comme civiles et dit : « Ici le Brigadier général Chin So de L'USS Unicorn. Ceci est un appel de détresse. A toute personne comprenant ce message, nous avons besoin d'aide ! Notre navire est bloqué près de Wrightsville Beach. Notre navire est endommagé et nous devons être partis avant l'arrivée de l'ouragan Martin ou le sang de la licorne sera en danger. S'il vous plaît aidez nous ! »

Le Brigadier général se tourne ensuite vers le groupe de SEALs et reprenant ses esprits s'adresse à eux : « Qu'es vous foutez encore la ? Réparez moi ce navire avant qu'on ait des problèmes avec le sang! Vous avez 9 jours ! Hop Hop Hop ! »

En partant, le groupe tombe sur le Major Cut (Curtis Cut) qui les dirige vers le poste central de surveillance du vaisseau. Ils y apprennent qu'il y a des avaries sur :

La salle des machines: (2 à 4 jours)

Le moteur a été endommagé par la tempête, provoquant un dysfonctionnement. Les SEALs doivent localiser des pièces de rechange et réparer le moteur pour assurer la mobilité du bateau.

Après plusieurs heures de recherche, l'endroit le plus proche devrait être la marina de Wrightsville Beach où se trouvent sûrement des pièces de moteurs de bateau, plus spécifiquement, vous avez repéré un garage qui aura les pièces. Les bateaux de la marina ont également une chance

La marina étant infestée de zombies, il faut se frayer un chemin dans les zombies pour atteindre le garage ou les bateaux. Il est également possible de nettoyer l'endroit pour l'utiliser comme base terrestre.

La coque : (1 journées environ)

Une partie de la coque du bateau a été compromise, entraînant des inondations dans les ponts inférieurs. Les SEALs doivent colmater la brèche, pomper l'eau puis ressouder la coque pour qu'elle résiste à un voyage en mer. Pour cela il leur faudra localiser le matériel de soudure sur le navire et trouver la personne pouvant délivrer l'autorisation de s'en

servir. La personne qui se charge de ces matériels dangereux est le Colonel Burns. Une petite chasse à l'homme dans le dédale du navire s'enclenche alors. Pas de jets nécessaires, juste un chemin à suivre : Soldat Horn fait partie de son équipe rapprochée et saura sûrement où il est. Pour trouver Horn, vous pouvez chercher le Lieutenant Hoove qui en est directement responsable. Hoove a sa cabine au niveau du pont supérieur près du contrôle de la ventilation mais n'est pas présent. Une examination minutieuse de la pièce révèle une note chiffonnée dans son casier (Annexe 4). la note permet de retrouver Hoove et de remonter la chaîne.

Systemes de navigation :(1 journée environ)

Les systemes de navigation du bateau ont été endommagés par le choc, laissant l'équipe bloquée sans cartes ni GPS précis. Les SEALs doivent réparer les systemes à l'aide d'outils d'électriciens non présents sur le navire actuellement. La ville proche de Wilmington pourrait avoir un magasin d'électronique qui permettrait les réparations. Une approche discrète permet de ne pas combattre tandis qu'une approche brutale permet de nettoyer la zone.

Purificateur d'eau: (1 journée environ)

L'approvisionnement en eau douce du bateau a été contaminé. Les SEALs doivent localiser une source d'eau douce à proximité et concevoir un système pour purifier l'eau pour la consommation pendant qu'ils effectuent des réparations.

Après investigation, une île proche semble pouvoir fournir de l'eau à l'équipage le temps des réparations

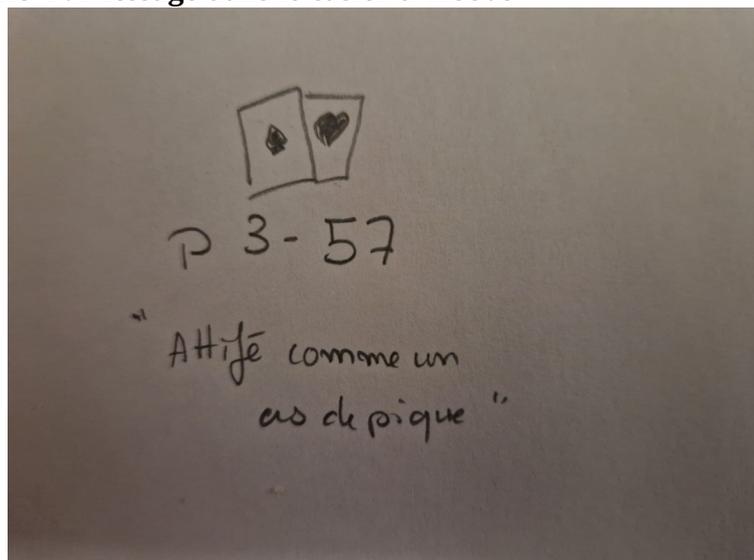
Réserve de carburant: (1 à 2 jours)

Les réservoirs de carburant du bateau ont été rompus, laissant échapper un précieux carburant dans l'océan. Les SEALs doivent localiser et colmater les fuites puis récupérer suffisamment de carburant pour pouvoir s'échapper.

Une réserve de carburant peut être localisée mais semble inaccessible en temps voulu car bloquée par des troncs tombés devant le tunnel d'accès. Les SEALs sont invités à laisser cette avarie pour la fin

Après 7 jours, un groupe de survivants équipés de tronçonneuses arrive proposant un outil parfait pour dégager le tunnel et refaire le plein.

Annexe 4 : Message dans le casier d'Hoove



Annexe 5 : fiches de Personnage

Survivants puis SEALs

Survivants :

Nom Donna Davis
Surnom Mama

Carrière Femme de chambre
Survivant Infirmière

Genre F
Age 39



Pui	2D
courir	
endurance	
nager	
soulever	

Conn	4D
affaires	
contrefaçon	
démolition	
électronique	
érudition	
informatique	1D
langues	
médecine	1D
navigation	
sécurité	
occulte	1D

Pre	4D
charme	
commande	
déguisement	
dressage	
empathie	2D
escroquerie	
intimidation	
persuasion	1D
volonté	

Adr	2D
armes de tir	
armes de jet	
crochetage	
dextérité	
lancer	
pilotage	
ingénierie	

Agi	3D
acrobaties	
bagarre	
contorsion	
discrétion	1D
équitation	
esquive	
escalade	
mêlée	
saut	

Per	3D
art	
camouflage	
recherche	
conn.rue	
investigation	
jeux	
piçtage	
survie	

--	--	--	--	--	--

BLESSURES					
O 0 à 3 Sonné	O 4 à 8 Blessé	O 4 à 8* Blessé Grave	O 9 à 12 Handi- capé	O 13 à 15 Blessé à mort	O 16+ M O R T
-1D 1 ^{er} Tour	-1D jusqu'à soin	-2D jusqu'à soin	-3D jusqu'à soin + volonté	Test Pui / round	

STRESS					
O Calme	O Enervé	O Stressé	O Ang.	O Panic.	O Choqué
Diff 8	Diff 10	Diff 10	Diff 12	Diff 12	Diff 15
-	-1D*1	-1D*2	-1D*4	-1D*4 -2D*1	Trauma

ARMES					
Type	dégats	mun	court	moyen	long propriétés
Lance improvisée	1D	.../...	.../...	.../...	.../...
.....
EQUIPEMENT					
Kit de couture, baluchon, corde, couverts, provisions pour le groupe :					

PERSO	
Points De Cojones
..... Points de Personnage	
Bonus aux dégats	+ 1D
Mouvement	5D m
Initiative	3D

Nom Gloria Davis
Surnom Gloria

Carrière Caissière
Survivant : Jardinage

Genre F
Age 19



Pui	3D
courir	
endurance	
nager	
soulever	
Conn	4D
affaires	
contrefaçon	
démolition	
électronique	
érudition	1D
informatique	
langues	1D
médecine	
navigation	
sécurité	
occulte	
Pre	3D+2
charme	
commande	
déguisement	
dressage	
empathie	1D
escroquerie	
intimidation	
persuasion	
volonté	

Adr	2D
armes de tir	
armes de jet	
crochetage	
dextérité	1D
lancer	
pilotage	
ingénierie	
Agi	2D+1
acrobaties	
bagarre	
contorsion	
discretion	
équitation	
esquive	
escalade	
mêlée	
saut	
Per	5D
art	
camouflage	
recherche	1D
conn.rue	
investigation	
jeux	
pistage	
survie (jardinage 3D)	1D

BLESSURES					
O 0 à 3 Sonné	O 4 à 8 Blessé	O 4 à 8* Blessé Grave	O 9 à 12 Handi- capé	O 13 à 15 Blessé à mort	O 16+ M O R T
-1D 1 ^{er} Tour	-1D jusqu'à soin	-2D jusqu'à soin	-3D jusqu'à soin + volonté	Test Pui / round	
STRESS					
O Calme Diff 8	O Enervé Diff 10	O Stressé Diff 10	O Ang. Diff 12	O Panic. Diff 12	O Choqué Diff 15
-	-1D*1	-1D*2	-1D*4	-1D*4 -2D*1	Trauma

ARMES						
Type	dégats	mun	court	moyen	long	propriétés
Baton	+1D6 +2	.../...	.../...	.../...	.../...	.../...
.....						
EQUIPEMENT						
Kit de jardinage, poncho, baluchon						

PERSO	
Points De Cojones
.....	Points de Personnage
Bonus aux dégats	+2D
Mouvement	5 m
Initiative	2D

Nom Billy Miller
Surnom billy

Carrière Etudiant
Survivant : électronique

Genre M
Age 16



Pui	2D
courir	
endurance	
nager	
soulever	

Conn	5D
affaires	
contrefaçon	
démolition	
électronique	3D
érudition	1D
informatique	
langues	
médecine	
navigation	
sécurité	
occulte	

Pre	2D
charme	
commande	
déguisement	
dressage	
empathie	1D
escroquerie	
intimidation	
persuasion	
volonté	1D

Adr	3D
armes de tir	
armes de jet	
crochetage	
dextérité	1D
lancer	
pilotage	
ingénierie	1D

Agi	3D
acrobaties	
bagarre	
contorsion	
discretion	
équitation	
esquive	
escalade	
mêlée	
saut	

Per	3D
art	
camouflage	
recherche	.1D
conn.rue	
investigation	
jeux	
pistage	
survie	1D

--	--	--	--	--	--

BLESSURES					
O 0 à 3 Sonné	O 4 à 8 Blessé	O 4 à 8* Blessé Grave	O 9 à 12 Handi- capé	O 13 à 15 Blessé à mort	O 16+ M O R T
-1D 1 ^{er} Tour	-1D jusqu'à soin	-2D jusqu'à soin	-3D jusqu'à soin + volonté	Test Pui / round	

STRESS					
O Calme Diff 8	O Enervé Diff 10	O Stressé Diff 10	O Ang. Diff 12	O Panic. Diff 12	O Choqué Diff 15
-	-1D*1	-1D*2	-1D*4	-1D*4 -2D*1	Trauma

ARMES					
Type	dégats	mun	court	moyen	long propriétés
Batte	+1D6 +2	.../...	.../...	.../...	.../...
.....					
EQUIPEMENT					
Kit d'électronique, baluchon, lampe et piles (6h)					

PERSO	
Points De Cojones
.....	Points de Personnage
Bonus aux dégats	+1D
Mouvement	5m
Initiative	3D

Nom John Lee
Surnom tech

Carrière Ingénieur
Survivant : réparateur

Genre M
Age 43



Pui	3D	
courir		
endurance		
nager		
soulever		
Conn	4D	
affaires		
contrefaçon		
démolition		
électronique		
érudition		1D
informatique		
langues		
médecine		
navigation		
sécurité		
occulte		
Pre	2D	
charme		
commande		
déguisement		
dressage		
empathie		1D
escroquerie		
intimidation		
persuasion		
volonté		1D

Adr	2D	
armes de tir		
armes de jet		
crochetage		
dextérité		
lancer		
pilotage		1D
ingénierie		2D
Agi	3D	
acrobaties		
bagarre		
contorsion		
discretion		
équitation		
esquive		
escalade		
mêlée		
saut		
Per	4D	
art		
camouflage		
recherche		
conn.rue		
investigation		1D
jeux		
pistage		
survie		

BLESSURES					
O 0 à 3 Sonné	O 4 à 8 Blessé	O 4 à 8* Blessé Grave	O 9 à 12 Handi- capé	O 13 à 15 Blessé à mort	O 16+ M O R T
-1D 1 ^{er} Tour	-1D jusqu'à soin	-2D jusqu'à soin	-3D jusqu'à soin + volonté	Test Pui / round	
STRESS					
O Calme Diff 8	O Enervé Diff 10	O Stressé Diff 10	O Ang. Diff 12	O Panic. Diff 12	O Choqué Diff 15
-	-1D*1	-1D*2	-1D*4	-1D*4 -2D*1	Trauma

ARMES				
Type	dégats	mun	court	moyen long propriétés
Batte	+1D6 +1	... / / / ...
.....				
EQUIPEMENT				
Outils, poncho, baluchon				

PERSO	
Points De Cojones
.....	Points de Personnage
Bonus aux dégats	+2D
Mouvement	6 m
Initiative	3D

Nom Johan Westerhof
Surnom Doc

Carrière Medecin
Survivant : Médecin

Genre M
Age 54



Pui	2D+1
courir	
endurance	
nager	
soulever	
Conn	5D
affaires	
contrefaçon	
démolition	
électronique	
érudition	1D
informatique	
langues	
médecine	2D
navigation	
sécurité	
occulte	
Pre	2D+2
charme	
commande	
déguisement	
dressage	
empathie	1D
escroquerie	
intimidation	
persuasion	.+1
volonté	1D

Adr	2D+2
armes de tir	
armes de jet	
crochetage	
dextérité	1D+1
lancer	
pilotage	
ingénierie	
Agi	2D+1
acrobaties	
bagarre	
contorsion	
discretion	
équitation	
esquive	
escalade	
mêlée	
saut	
Per	3D
art	
camouflage	
recherche	.+1
conn.rue	
investigation	
jeux	
pistage	
survie (champignons 3D)	1D

BLESSURES					
O 0 à 3 Sonné	O 4 à 8 Blessé	O 4 à 8* Blessé Grave	O 9 à 12 Handi- capé	O 13 à 15 Blessé à mort	O 16+ M O R T
-1D 1 ^{er} Tour	-1D jusqu'à soin	-2D jusqu'à soin	-3D jusqu'à soin + volonté	Test Pui / round	
STRESS					
O Calme Diff 8	O Enervé Diff 10	O Stressé Diff 10	O Ang. Diff 12	O Panic. Diff 12	O Choqué Diff 15
-	-1D*1	-1D*2	-1D*4	-1D*4 -2D*1	Trauma

ARMES						
Type	dégats	mun	court	moyen	long	propriétés
Couteau	+1D6	.../...	.../...	.../...	.../...	.../...
.....						
EQUIPEMENT						
Kit de premiers secours médiocre, poncho, baluchon						

PERSO	
Points De Cojones
.....	Points de Personnage
Bonus aux dégats	+1D
Mouvement	4 m
Initiative	3D

Personnages SEALs

Nom Capitaine Jake Reynolds Carrière capitaine
 Surnom Capt'n

Genre M
 Age 39



Pui	4D	
courir		1D
endurance		
nager		
soulever		

Conn	3D	
affaires		
contrefaçon		
démolition		
électronique		
érudition		1D
informatique		
langues		.+1
médecine		
navigation		1D
sécurité		.+1
occulte		

Pre	3D	
charme		
commande		1D
déguisement		
dressage		
empathie		
escroquerie		
intimidation		
persuasion		.+1
volonté		1D

Adr	3D	
armes de tir		1D
armes de jet		
crochetage		
dextérité		
lancer		
pilotage		
ingénierie		

Agi	2D	
acrobaties		
bagarre		
contorsion		
discretion		
équitation		
esquive		
escalade		
mêlée		
saut		

Per	3D	
art		
camouflage		
recherche		
conn.rue		
investigation		
jeux		
piñtage		
survie		

--	--	--	--	--	--

BLESSURES					
O 0 à 3 Sonné	O 4 à 8 Blessé	O 4 à 8* Blessé Grave	O 9 à 12 Handi- capé	O 13 à 15 Blessé à mort	O 16+ M O R T
-1D 1 ^{er} Tour	-1D jusqu'à soin	-2D jusqu'à soin	-3D jusqu'à soin + volonté	Test Pui / round	

STRESS					
O Calme	O Energé	O Stressé	O Ang.	O Panic.	O Choqué
Diff 8	Diff 10	Diff 10	Diff 12	Diff 12	Diff 15
-	-1D*1	-1D*2	-1D*4	-1D*4 -2D*1	Trauma

ARMES						
Type	dégats	mun	court	moyen	long	propriétés
Machette	+1D6+2	... / / / / / ...
Colt M16-A4	6D	20	45	85	170	automatique/rafale
EQUIPEMENT						
Poncho, sac, ration de combat						

PERSO	
Points De Cojones
.....	Points de Personnage
Bonus aux dégats	+2D
Mouvement	6 m
Initiative	2D

Nom Maria Martinez
Surnom Maria

Carrière Premier Lieutenant

Genre F
Age 41



Pui	4D
courir	
endurance	1D
nager	
soulever	

Conn	3D
affaires	
contrefaçon	
démolition	
électronique	
érudition	1D
informatique	1D
langues	2D
médecine	
navigation	1D
sécurité	
occulte	

Pre	3D
charme	
commande	
déguisement	
dressage	
empathie	
escroquerie	
intimidation	
persuasion	
volonté	1D

Adr	3D	1D
armes de tir		
armes de jet		
crochetage		
dextérité		
lancer		
pilotage		
ingénierie		

Agi	3D
acrobaties	
bagarre	
contorsion	
discretion	
équitation	
esquive	
escalade	
mêlée	
saut	

Per	2D
art	
camouflage	
recherche	
conn.rue	
investigation	
jeux	
pistage	
survie	

--	--	--	--	--	--

BLESSURES					
O 0 à 3 Sonné	O 4 à 8 Blessé	O 4 à 8* Blessé Grave	O 9 à 12 Handi- capé	O 13 à 15 Blessé à mort	O 16+ M O R T
-1D 1 ^{er} Tour	-1D jusqu'à soin	-2D jusqu'à soin	-3D jusqu'à soin + volonté	Test Pui / round	

STRESS					
O Calme Diff 8	O Enervé Diff 10	O Stressé Diff 10	O Ang. Diff 12	O Panic. Diff 12	O Choqué Diff 15
-	-1D*1	-1D*2	-1D*4	-1D*4 -2D*1	Trauma

ARMES						
Type	dégats	mun	court	moyen	long	propriétés
Couteau	+1D6	.../...	.../...	.../...	.../...	
Colt M16-A4	6D	20	45	85	170	automatique/rafale
EQUIPEMENT						
Chargeurs, poncho, sac, radio						

PERSO	
Points De Cojones
.....	Points de Personnage
Bonus aux dégats	+2D
Mouvement	6 m
Initiative	2D

Nom David Jones
Surnom Dave

Carrière Second Lieutenant

Genre M
Age 27



Pui	5D	
courir		1D
endurance		1D
nager		
soulever		1D

Conn	2D	
affaires		
contrefaçon		
démolition		
électronique		
érudition		
informatique		
langues		
médecine		
navigation		
sécurité		
occulte		

Pre	3D	
charme		
commande		
déguisement		
dressage		
empathie		
escroquerie		
intimidation		1D
persuasion		
volonté		1D

Adr	3D	
armes de tir		1D
armes de jet		
crochetage		
dextérité		
lancer		
pilotage		
ingénierie		

Agi	2D	
acrobaties		
bagarre		
contorsion		
discretion		
équitation		
esquive		
escalade		
mêlée		
saut		

Per	3D	
art		
camouflage		
recherche		1D
conn.rue		
investigation		
jeux		
pistage		
survie		

--	--	--	--	--	--

BLESSURES					
O 0 à 3 Sonné	O 4 à 8 Blessé	O 4 à 8* Blessé Grave	O 9 à 12 Handi- capé	O 13 à 15 Blessé à mort	O 16+ M O R T
-1D 1 ^{er} Tour	-1D jusqu'à soin	-2D jusqu'à soin	-3D jusqu'à soin + volonté	Test Pui / round	

STRESS					
O Calme Diff 8	O Enervé Diff 10	O Stressé Diff 10	O Ang. Diff 12	O Panic. Diff 12	O Choqué Diff 15
-	-1D*1	-1D*2	-1D*4	-1D*4 -2D*1	Trauma

ARMES						
Type	dégats	mun	court	moyen	long	propriétés
Batte	+1D6 +2	.../...	.../...	.../...	.../...	
Colt M16-A4	6D	20	45	85	170	automatique/rafale
EQUIPEMENT						
Chargeur, poncho, sac, ration, outils						

PERSO	
Points De Cojones
.....	Points de Personnage
Bonus aux dégats	+3D
Mouvement	7 m
Initiative	2D

Nom Minh Nguyen
Surnom Viet'

Carrière Soldat

Genre M
Age 26



Pui	2D+1
courir	
endurance	
nager	
soulever	

Conn	5D
affaires	
contrefaçon	
démolition	
électronique	
érudition	1D
informatique	
langues	
médecine	2D
navigation	
sécurité	
occulte	

Pre	2D+2
charme	
commande	
déguisement	
dressage	
empathie	1D
escroquerie	
intimidation	
persuasion	
volonté	1D

Adr	2D+2
armes de tir	
armes de jet	
crochetage	
dextérité	1D
lancer	
pilotage	
ingénierie	

Agi	2D+1
acrobaties	
bagarre	
contorsion	
discretion	
équitation	
esquive	
escalade	
mêlée	
saut	

Per	3D
art	
camouflage	
recherche	1D
conn.rue	
investigation	
jeux	
pistage	
survie	

--	--	--	--	--	--

BLESSURES					
O 0 à 3 Sonné	O 4 à 8 Blessé	O 4 à 8* Blessé Grave	O 9 à 12 Handi- capé	O 13 à 15 Blessé à mort	O 16+ M O R T
-1D 1 ^{er} Tour	-1D jusqu'à soin	-2D jusqu'à soin	-3D jusqu'à soin + volonté	Test Pui / round	

STRESS					
O Calme Diff 8	O Enervé Diff 10	O Stressé Diff 10	O Ang. Diff 12	O Panic. Diff 12	O Choqué Diff 15
-	-1D*1	-1D*2	-1D*4	-1D*4 -2D*1	Trauma

ARMES						
Type	dégats	mun	court	moyen	long	propriétés
Batte	+1D6 +2	.../...	.../...	.../...	.../...	
Colt M16-A4	6D	20	45	85	170	automatique/rafale
EQUIPEMENT						
Chargeur,poncho, sac,ration,outils						

PERSO	
Points De Cojones
.....	Points de Personnage
Bonus aux dégats	+1D
Mouvement	4 m
Initiative	2D

Nom Kyle Thompson
Surnom le Bleu

Carrière Soldat

Genre M
Age 21



Pui	2D	
courir		1D
endurance		
nager		
soulever		

Conn	5D	
affaires		
contrefaçon		
démolition		
électronique (Signaux 1D)		1D
érudition		1D
informatique (Codes 2D)		1D
langues		
médecine		
navigation		
sécurité		
occulte		

Pre	2D	
charme		
commande		
déguisement		
dressage		
empathie		
escroquerie		
intimidation		
persuasion		
volonté		

Adr	3D	
armes de tir		
armes de jet		
crochetage		1D
dextérité		1D
lancer		
pilotage		
ingénierie		

Agi	3D	
acrobaties		
bagarre		
contorsion		
discrétion		1D
équitation		
esquive		
escalade		
mêlée		
saut		

Per	3D	
art		
camouflage		
recherche		
conn.rue		
investigation		
jeux		
pistage		
survie		

--	--	--	--	--	--

BLESSURES					
O 0 à 3 Sonné	O 4 à 8 Blessé	O 4 à 8* Blessé Grave	O 9 à 12 Handi- capé	O 13 à 15 Blessé à mort	O 16+ M O R T
-1D 1 ^{er} Tour	-1D jusqu'à soin	-2D jusqu'à soin	-3D jusqu'à soin + volonté	Test Pui / round	

STRESS					
O Calme Diff 8	O Enervé Diff 10	O Stressé Diff 10	O Ang. Diff 12	O Panic. Diff 12	O Choqué Diff 15
-	-1D*1	-1D*2	-1D*4	-1D*4 -2D*1	Trauma

ARMES						
Type	dégats	mun	court	moyen	long	propriétés
Couteau	+1D6	... / / / / ...	
Colt M16-A4	6D	20	45	85	170	automatique/rafale
EQUIPEMENT						
Chargeur, poncho, sac, ration, outils électroniques						

PERSO	
Points De Cojones
.....	Points de Personnage
Bonus aux dégats	+1D
Mouvement	4 m
Initiative	2D

Annexe 6 : nombre de caractères

, 29 356 caractères