



DOOM

ROLEPLAYING GAME



TABLE DES MATIERES

Prologue	1
Parcours du combattant	1
De quoi avez-vous besoin pour jouer?	1
Recrutement	1
Compétences	5
Dons	7
Classes de personnage	9
Recrue RRTS	9
Opérateur en communication	10
Auxiliaire médical	10
Servant d'armes lourdes	10
Démolition en déminage	10
Pilote de véhicules terrestres	11
Agent de renseignement	11
Initié PSY	11
Système de jeu	12
Test de caractéristique	12
Test de compétence	12
Combat	12
Initiative	12
Attaques	13
Blessures	13
Attaque critique	13
Soins et récupération de points de vie	13
Expérience et évolution du personnage	14
Mission d'entraînement	15
Briefing de mission	15
Départ de mission	16
Arrivée sur l'objectif	17
Investir les lieux	18
Plan du silo à missiles	19
Epilogue et XP	20
Fiche de personnage	21
Personnage présumé Jack W. Maddux	22
La Relique	23
Synopsis	23
Briefing	24
Flight to hell	25
Forces en présences	25
Zone de dropping	26
Evacuer le centre de recherches	26
Courage ! Fuyons !	26
Epilogue	27

- Doom RolePlaying Game, jeu de rôle sous OGL d20 ■
- Auteurs : Annaxe et JeePee ■
- Illustration de couverture : Doom 3, jeu vidéo de ID Software. ■
- Illustrations intérieures : Doom 3 et Doom [le film] ■

L'Arche	28
L'Arche et le site Omega	28
C'est parti !	28
Exploration	29
Péripéties	30
Epilogue	30
Promenade martienne	31
Six mois après	31
Un an après	31
Ce qui s'est réellement passé	31
Briefing	32
Approche du site	32
Exploration du vaisseau	33
Epilogue et XP	33
Welcome to Hell	34
Prologue	34
Matériel de mission	34
Transfert	34
Objectifs de mission	34
First Person Shoot	34
Niveau 55	35
Niveau 54	36
Créatures	37
<i>Texte de la licence OGL d20</i>	39

DOOM RPG est tout simplement l'adaptation en jeu de rôle sous Open Game Licence (d20) du célèbre jeu vidéo DOOM 3 de Id Software.

Les joueurs y incarnent des soldats de l'unité d'élite Rapid Response Tactical Squad (RRTS) envoyés en mission sur la planète Mars (ou ailleurs) par le haut commandement de l'Union Aerospace Corporation (UAC).

Un incident inconnu classé danger niveau 3 s'est produit dans le centre de recherches Omega de l'UAC.

L'équipe des PJ, composée de 6 soldats, devra se rendre sur place, évaluer la situation et mettre tout en oeuvre pour préserver les biens de l'UAC et protéger le personnel du centre dans la mesure du possible.

PARCOURS DU COMBATTANT

Le Rapid Response Tactical Squad (RRTS) est une unité d'élite des Marines dont la spécialité est l'intervention rapide sur des sites dangereux (conflits, risques d'attaques terroristes ou aliens, missions de secours ou de récupération...)

Les membres de cette unité sont triés sur le volet. Lors du recrutement, chaque candidat est évalué et doit se soumettre à une série de tests physiques et mentaux afin de déterminer s'il est ou non apte à intégrer l'unité. Une fois franchie cette phase, la recrue sera envoyée à l'entraînement pendant une période pouvant aller de 6 mois à 1 an.

Si la recrue survit à l'entraînement, elle intègre sa première unité opérationnelle avec le grade de soldat de 2^{ème} classe. A partir de là, le soldat suivra son unité dans les missions qui lui seront attribuées et aura la possibilité de gravir les échelons de la hiérarchie militaire, s'il survit bien entendu.

DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN POUR JOUER?

Pour jouer, il vous faudra un exemplaire du présent manuel (il contient l'ensemble des règles de jeu, quelques dés (d4, d6, d8, d10, d12 et d20), une fiche de personnage pour chaque joueur... et des joueurs bien entendu.

Afin de pouvoir démarrer une partie rapidement, ce livret contient une aventure d'entraînement standard et une première mission ainsi que quatre personnages prêtirés pour former votre équipe du Rapid Response Tactical Squad.

RECRUTEMENT

Un soldat du RRTS est défini par six **caractéristiques** de base: Force (For), Dextérité (Dex), Constitution (Con), Intelligence (Int), Perception (Per) et Commandement (Cmd).

La **Force** représente la puissance physique et musculaire du personnage. Elle joue un rôle important dans toutes les actions purement physiques du personnage: se battre à mains nues ou avec une arme blanche, soulever une charge pesante, enfoncer une paroi ou forcer une porte automatique, etc.

La **Dextérité** mesure l'agilité, les réflexes et la précision du personnage. La dextérité entre en compte dans les actions demandant précision, rapidité, réflexes, coordination.

La dextérité est importante pour le maniement des armes à distance (armes à projectiles ou armes de jet) et dans le score de *Défense* du personnage.

La **Constitution** représente la santé et l'endurance du personnage. La constitution a une influence sur le calcul des points de vie du personnage.

L'Intelligence couvre l'ensemble des facultés mentales du personnage (mémoire, connaissances, apprentissage, raisonnement).

Les cinq sens du personnage sont représentés par la **Perception**. Cette caractéristique donne aussi une idée du degré de vigilance du sens de l'observation du personnage.

Le **Commandement** mesure le charisme, la personnalité, la force de persuasion, la faculté du personnage de se faire entendre et obéir. Le RRTS étant une unité militaire, cette caractéristique est le plus souvent utilisée pour donner des ordres, intimider...

► Connexion établie avec l'ordinateur centrale de l'UAC, secteur MARS

► Rapport confidentiel de l'UAC concernant la situation sur MARS

► Possibilité de danger niveau 3 à l'intérieur des installations de recherches de l'UAC, secteur B45

- Demande d'informations complémentaires auprès du QG UAC

no data found

► Le haut commandement de l'UAC demande l'envoi immédiat sur place d'une équipe du RRTS

Pour calculer la valeur de chaque caractéristique, lancez deux dés à six faces (2d6), additionnez le résultat des deux dés et ajoutez 6 points. Vous obtiendrez un score compris entre 8 et 18.

A chaque caractéristique correspond un modificateur, un bonus/malus qui entrera en compte lors de la résolution d'actions en cours de partie.

Ce modificateur est déterminé par le tableau ci-dessous:

Valeur Mod.

1	-5	◀ légume
2 à 3	-4	
4 à 5	-3	
6 à 7	-2	
8 à 9	-1	◀ niveau minimum RRTS
10 à 11	0	
12 à 13	+1	◀ être humain moyen
14 à 15	+2	
16 à 17	+3	
18 à 19	+4	◀ individu hors normes
20 à 21	+5	
22 à 23	+6	◀ aptitudes surhumaines
24 à 25	+7	
26 à 27	+8	
28 à 29	+9	
30 à 31	+10	
32 à 33	+11	
34 à 35	+12	

Comme vous pouvez le constater, les individus sélectionnés par le recrutement du RRTS sont au-dessus de la moyenne et ne pourront au pire n'avoir qu'un modificateur négatif de -1 (dans le cas d'un score de caractéristique entre 8 et 9).

Les caractéristiques du personnage décrites ci-avant représentent ses aptitudes physiques, mentales et sociales innées.

Les **compétences**, complémentaires des caractéristiques, regroupent tout ce que le personnage a appris au cours de sa vie, soit en suivant une formation ou un apprentissage, soit par l'expérience.

Chaque compétence dépend d'une caractéristique.

Par exemple, la compétence *Arme blanche* dépend de la compétence Force.

A la création, le joueur dispose de 1d6 + Mod.Int points pour acquérir des compétences.

Le score d'une compétence est calculée suivant la formule ci-dessous:

Mod. Caract. + Niv. Compétence + Bonus/Malus

► Demande d'informations concernant l'UAC ■

..... ■
► L'Union Aerospace Corporation a été fondée en 2036, suite à la fusion de la NASA et de l'Agence Spatiale Européenne. ■

► Demande chronologie de l'histoire spatiale et humaine de 2005 à nos jours. ■

..... ■
► 2006: les Etats Unis relancent leur programme spatial. ■

► 2008: les Américains posent à nouveau le pied sur le Lune. ■

► 2010: mise en orbite des premiers éléments de la station spatiale internationale Alpha One. ■

► 2012: Alpha One est maintenant opérationnelle. Début de la construction d'une base lunaire. ■

► 2018: L'homme a posé le pied sur la planète MARS. ■

► 2020: Première guerre nucléaire mondiale entre les Etats Unis et l'Union Orientale (alliance des pays du Moyen Orient contre les intérêts américains dans le monde). Le conflit se solde par la victoire des Etats Unis.

Une large zone de la planète est irradiée. Les réserves de pétrole sont devenues inexploitable. Le monde plonge dans une crise sans précédent. ■

► 2025: cinq années de chaos sociale et de crise énergétique ont conduit à la création d'un gouvernement central réunissant les représentants des grands nations du monde.

Le Pouvoir Planétaire Central regroupe les nations suivantes: Canada et Etats Unis pour l'Amérique du Nord, la Fédération Sud Américaine (groupement des pays d'Amérique du Sud), le Bloc Economique Européen (descendant de l'Europe), l'Union Russe et le Bloc Asiatique. ■

Suite à l'usage jugé abusif de la force atomique par les Etats Unis en 2020 (causant la destruction et l'irradiation de près de 35% de la surface de la planète), de nouveaux traités ont été signés. ■

► 2032: le Pouvoir Planétaire Central a réussi à « imposer » un état de paix mondial dans la majeure partie des états membres et pays satellites. Il reste encore des poches de résistance dans certaines régions du monde mais ces mouvements de rébellion restent marginaux. ■

► 2035: l'exploration spatiale et la colonisation du système solaire sont à nouveau à l'ordre du jour après 15 années de stagnation (suite à la guerre atomique de 2020).

Au niveau 0 (nouvelle recrue), le nombre de points maximum pouvant être attribué à une compétence est de 2.

Voici une liste non exhaustive des compétences disponibles pour un personnage.

Compétence	Caract.	
Acrobaties	Dex	
Armes blanches	For	▲
Armes de poing	Dex	▲
Armes d'assaut	Dex	▲
Armes lourdes	For	
Armes spéciales	—	
Bluff	Cmd	
Conduite d'engin	Dex	■
Connaissances	Int	■
Démolition	Int	
Déplacement silencieux	Dex	
Détection	Per	
Diplomatie	Cmd	
Discrétion	Dex	
Escalade	For	▲
Evasion	Dex	
Fouille	Per	
Intimidation	Cmd	
Investigation	Int	
Langue	Int	■
Natation	For	▲
Orientation	Per	
Perception auditive	Per	
Pilotage	Dex/Int	■
Persuasion	Cmd	
Premiers soins	Dex/Int	
Profession	Int	■
Saut	For	▲
Survie	—	

(■) à préciser.

(—) caractéristique variable.

(▲) compétence à un point par défaut.

Une fois le recrutement validée, le personnage pourra choisir une spécialité et disposera de points supplémentaires à distribuer.

► 2036: la NASA et l'Agence Spatiale du Bloc Européen fusionnent pour devenir l'UAC sous l'égide du Pouvoir Planétaire Central.

De nouveaux budgets sont débloqués pour la recherche spatiale et des projets de construction de nouvelles stations orbitales et bases lunaires sont lancés mais le projet principale de l'UAC reste la colonisation de la planète MARS.

L'homme y a marché en 2018 mais depuis, mis à part quelques sondes, aucune mission d'envergure n'a plus été lancée. ■

► Entre 2040 et 2050, un grand nombre de missions d'exploration et de reconnaissance sont lancées vers MARS. ■

► 2050: une première base permanente est construite sur la planète rouge. ■

► 2055: la colonisation de MARS commence. A partir de là et avec les progrès dans les modes de propulsion des vaisseaux interplanétaires, le développement des colonies humaines sur MARS va être exponentiel. ■

En 2100, on compte plus d'un million de civils dans les installations martiennes de l'UAC, en plus des 10.000 Marines Coloniaux chargés de la protection des installations de l'UAC. ■

► 2110: le système de nations et de pays tel qu'il était connu à la fin du 20e siècle devient obsolète face au développement et au pouvoir grandissant des corporations.

Même si le Pouvoir Planétaire Central de la Terre demeure le gouvernement de référence, les corporations et les multinationales exercent un pouvoir de fait, contrôlant l'industrie, l'armée et la plupart des institutions sociales. ■

L'UAC est à présent la corporation dominante en ce qui concerne l'expansion spatiale et l'exploration du système solaire.

Elle contrôle les colonies de MARS et de ses satellites, en plus des stations orbitales terriennes. ■

► 2120: à l'initiative de l'UAC, deux missions d'exploration ont quitté les sites de lancement de MARS en direction de Saturne. ■

► 2135: les satellites de Saturne sont la nouvelle frontière. Les ressources minières de Mars, de la ceinture d'astéroïdes et des satellites joviens sont le nouvel Eldorado du 22e siècle. ■

► 2145: un incident (classé danger niveau 3) s'est produit dans un centre de recherches de l'UAC sur MARS. Une unité du RRTS est envoyée sur place. ■

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.

Lors du recrutement, le joueur peut choisir deux dons pour son personnage.

Ci-dessous, voici une liste non exhaustive des dons disponibles dans ce jeu.

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

Le personnage est décrit par un ensemble de caractéristiques, de compétences et de dons éventuels.

Les **Points de Vie** représentent l'état de santé général du personnage.

Si le score de Points de Vie devient nul ou négatif, le personnage perd connaissance.

A -10 points, il meurt.

Les Points de Vie se calculent suivant la formule suivante:

Dé de Vie* + Mod. Constitution

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

Le Dé de Vie dépend de la classe du personnage.

Un membre des unités RRTS possède généralement un Dé de Vie égal à d10.

Le Dé de Vie d'un civil est d6 (ou d8).

Le d12 est réservé aux individus hors normes, mutant ou extraterrestre.

L'**Initiative** permet de déterminer l'ordre d'actions des personnages. Un score élevé signifie un personnage vif et rapide.

L'Initiative est égale au Mod. Dextérité.

La **Défense** représente l'aptitude du personnage à esquiver les attaques, à éviter les coups au cours d'un combat.

La Défense est égale à 10 + Mod. Dextérité.

Un personnage n'est pas seulement une liste de caractéristiques, compétences, dons et aptitudes chiffrés. Il possède un nom, une histoire, un passé. A vous d'imaginer ce background.

Lors de son recrutement et pour sa première mission d'entraînement, le personnage recevra un équipement standard: une tenue militaire complète, un paquetage comprenant un médikit, des rations pour 5 jours et un kit de survie standard. Le RRTS lui fournira également un couteau et une arme de poing avec 2 chargeurs (12 balles chacun).

Équipement standard:

- Tenue militaire complète (protection 5 points)
- médikit (permet de récupérer 1d6 points de vie, 3 fois)
- rations pour 5 jours
- kit de survie comprenant de quoi allumer un feu, une lampe torche, 10m de filin ultra solide, une boussole électronique, un PDA pour les prises de note et les détails de mission
- un pistolet GLOCK 17 spécial (dégâts: 2d6)
- un couteau (dégâts: 1d6)

Une fois le dossier de la recrue validé par l'officier de recrutement, l'aspirant RRTS sera envoyé au camp d'entraînement pour son premier briefing et mission d'évaluation.

- Création d'un personnage.
- Calculer la valeur des six caractéristiques en lançant 2d6 et en ajoutant 6.
- Consultez la description de la classe de personnage de départ « recrue RRTS ». Vous saurez quelles sont les compétences par défaut et les caractéristiques de départ.
- Vous disposez de 1d6 + Mod. Intelligence pour choisir les compétences de votre personnage. Vous ne pouvez attribuer que 2 points max. À chaque compétence.
- La liste des compétences possibles se trouve page 3.
- Choisissez deux dons parmi la liste de la page 4.
- Calculez le score de Points de Vie (suivant le Dé de Vie), l'Initiative et la Défense de votre personnage.
- Dotez votre personnage d'un nom et d'un historique (même réduit).
- N'oubliez pas l'équipement standard de base.

COMPETENCES

Ci-dessous, la liste et définitions des compétences disponibles pour votre personnage. Cette liste n'est pas exhaustive. Libre à vous d'en ajouter d'autres.

Acrobaties (Dex)

Cette compétence permet au personnage d'exécuter des rouler-bouler, des sauts du haut d'un mur ou d'un véhicule en marche, de piquer un sprint, 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 blanches (For)

Cette compétence englobe le maniement de tous types d'armes blanches (couteau, hache, barre de fer, etc.)

A chaque arme correspondra une compétence particulière.

Armes de poing (Dex)

Cette compétence couvre le maniement des armes de poing tels que le pistolet automatique, le pistolet à impulsion, le taser (arme électrique), l'arbalète de poing, etc.

Armes d'assaut (Dex)

Cette compétence concerne le maniement des armes d'assaut (ou armes d'épaule) genre fusil d'assaut.

Armes lourdes (For)

Le maniement des armes lourdes requiert une certaine expérience. Les armes lourdes sont le lance-roquette et la mitrailleuse lourde.

Armes spéciales

Certaines armes, prototypes expérimentaux, demandent une expertise particulière. C'est le cas du lance-plasma, du canon laser ou du Big Fucking Gun (BFG pour les intimes).

Bluff (Cmd)

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

Cette compétence peut être utile pour se faire passer pour quelqu'un d'autre, baratiner, tromper, escroquer, mentir ou tout simplement pour jouer au poker.

Conduite d'engin (Dex)

Cette compétence englobe les notions de conduite d'un véhicule (à préciser). L'engin en question doit être un véhicule se déplaçant au sol. La conduite d'engins volants dépend de la compétence Pilotage.

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).

Démolition (Int)

Cette compétence reprend le savoir-faire dans le domaine de la destruction de bâtiments, installations et véhicules.

La fabrication, la manipulation et la pose d'explosifs sont également repris sous cette compétence.

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 (Per)

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 (Cmd)

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 ...

► Demande d'Informations concernant les colonies martiennes. ■

..... ■
► Hormis quelques cas isolés de colonies privées ou indépendantes [depuis quelques années, certaines colonies ont revendiqué un statut d'état indépendant vis-à-vis du gouvernement central de la Terre] toutes les colonies de Mars dépendent de l'UAC.



Les satellites Phobos et Deimos sont un cas particulier dans le paysage géopolitique martien.

Sur ces astres, les corporations minières ont construit des spatioports et d'autres installations.

La gestion des satellites de Mars est assurée par un comité comprenant les représentants des corpos miniers de l'astre rouge.

Cette situation politique et économique complexe induit une certaine lourdeur dans ...

... 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.

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).

Cette compétence peut également être utilisée pour se glisser dans un espace étroit (genre conduit d'aération ou tuyau d'évacuation, ou encore tunnel exigü).

Fouille (Per)

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 (Cmd)

L'Intimidation est une manière de forcer une personne à faire ce que l'on veut en la menaçant. Les interrogatoires musclés 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).

Cette compétence est plus souvent maîtrisée par des agents de police (ou membres de groupe de sécurité) ou des enquêteurs de l'UAC.

Langue (Int)

Cette compétence correspond à la connaissance et à la pratique (parler, lire et écrire) d'une langue étrangère.

Cette compétence ne s'applique pas à la langue maternelle du personnage (qu'il est supposé maîtriser).

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 (Per)

Cette compétence permet au personnage de s'orienter.

Le personnage peut utiliser une carte (ou un plan), une boussole, les étoiles, la mousse sur les pierres ou l'écorce d'un arbre 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 (Per)

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.



... les prises de décision des instances dirigeantes de Mars, même si la majorité des territoires martiens sont sous le contrôle de l'UAC. ■

On compte une quinzaine de colonies, dont 80% de l'UAC.

Une colonie regroupe en moyenne une centaine de personnes, personnel civil et chercheurs pour la plupart. Chaque colonie UAC possède une unité de sécurité de 10 agents.

Une colonie abrite des laboratoires de recherches, des espaces habitables, des serres, des fermes et des usines ainsi que des installations minières.

En plus des colonies, il existe un grand nombre de stations de recherches et de relais mais ces installations ne mobilisent qu'un personnel très réduit (entre 2 et 5 personnes). ■

Pilotage(Dex/Int)

Cette compétence comprend le pilotage d'engins volants (avion de reconnaissance, chasseur, module de débarquement, transport spatial, etc.)

Persuasion (Cmd)

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 (Dex/Int)

Cette compétence permet d'administrer les premiers soins à un blessure (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 (chirurgie), le blessé devra être hospitalisé (nécessité de 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).

L'administration des Premiers Soins peut être améliorée par l'utilisation d'un MédiKit (package contenant des pansements, des antidouleurs et des désinfectants puissants ainsi qu'un PDA spécialement conçu pour le diagnostic des blessures).

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.

Saut (For)

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

Survie

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...)

Dans le monde technologiquement très avancé de 2145, les techniques de survie peuvent paraître obsolètes. Pourtant, lorsque les appareils électriques et électroniques ne fonctionnent plus et que les rations sont épuisées, il devient impératif de pouvoir tirer parti de son environnement pour survivre.

DONS

Ci-dessous, la liste et définitions des dons disponibles pour votre personnage.

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.

► Demande d'informations sur l'armement du RRTS. ■

► Pistolet automatique Glock 17 spécial. Cette arme de poing peut tirer 12 balles de 9 mm, occasionnant 2d6 points de dégâts à la cible. Le pistolet RRTS est une arme puissante et rapide. Elle fait partie du kit standard des recrues RRTS. ■



► Fusil à pompe (riot-gun). Arme d'assaut standard du RRTS, le riot-gun peut tirer 6 cartouches de calibre 12, causant des dommages importants (2d10). L'arme est munie d'une lampe-torche directionnelle.



Cette arme utilise des munitions spéciales donnant un impact large mais peu précis à longue distance (au-delà de 10 m) ■

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 d'Investigation.

Fort en gueule

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

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 empreintes ou des traces de pas (humain ou animal).

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

Présence

Le personnage ayant un score de Commandement 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.

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.

► Fusil d'assaut MP6.
Cette arme d'assaut équipe la plupart des soldats du RRTS mais n'est pas fournie aux recrues.



Sa puissance de feu est impressionnante: 30 balles de calibre 5,56 causant 2d8 points de dommages. L'arme peut tirer des rafales de 3 ou 5 balles ou en coup par coup. On peut y adapter une lampe torche ou un viseur laser. ■

► Le RRTS utilise des grenades de plusieurs types. Les grenades fumigènes ne font pas de dégâts mais permettent de créer un camouflage temporaire (1d6 rounds) et occasionnent un malus de -2 au test de détection d'ennemis tentant de repérer une cible au sein du nuage de fumée. ■



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.

CLASSES DE PERSONNAGE

Un personnage appartient toujours à une classe.

La classe est un archétype, une définition générale d'un type particulier de personnage.

La classe définit ce qu'est le personnage, sa place au sein du RRTS et de l'UAC, son statut ou son grade.

Doom RPG vous propose plusieurs classes de personnage. Certaines ont un caractère militaire comme le soldat du RRTS (un soldat a la possibilité de se spécialiser dans un domaine particulier à l'issue de sa période d'entraînement).

D'autres sont des classes civils: chercheur de l'UAC, expert en système, colon, etc.

Un personnage nouvellement créé (débutant) sera toujours de la classe « Recrue RRTS ».

Au terme de sa période d'entraînement et de sa première mission opérationnelle, la recrue recevra le grade de soldat.

A ce moment, le soldat pourra choisir de rester un combattant standard ou de suivre une spécialisation.

Une spécialisation est une sorte de sous-classe permettant au personnage d'orienter sa carrière et son expertise dans certains domaines.

Les spécialisations RRTS sont l'Opérateur en communication, l'Auxiliaire médical, le Servant d'armes lourdes, l'Expert en démolition et déminage, le Pilote de véhicules terrestres ou volants, l'Agent de Renseignement et l'Initié PSY.

Ces listes (classes et spécialisations) ne sont pas exhaustives. Libre à vous de créer de nouvelles classes et d'y associer de nouvelles spécialisations.

RECRUE RRTS

Le recrue est un élément nouvellement engagé dans le Rapid Response Tactical Squad. Il a déjà reçu une instruction militaire de 6 mois et possède déjà un potentiel combattif non négligeable. Néanmoins, il doit encore faire ses preuves au sein du RRTS.

Cet « examen d'entrée » prendra la forme d'une mission d'entraînement. Par mission d'entraînement, le RRTS désigne une mission d'importance mineure sur le terrain. Cette mission permettra aux responsables du RRTS de jauger les recrues et de déterminer une spécialisation éventuelles pour les éléments sélectionnés.

La mission d'entraînement est donc une « vrai » mission, à balles réelles.

Caractéristiques :

La valeur minimum des caractéristiques est de 8.

Compétences à un point par défaut :

Armes blanches, Armes de poing, Armes d'assaut, Escalade, Natation, Saut

Compétences de soldat :

Déplacement silencieux, Détection, Discrétion, Intimidation, Orientation, Perception auditive, Profession (soldat), Survie

Dé de Vie : d10

Dons : 2 au choix.

Equipement : Equipement standard

► La grenade offensive cause 3d6 dommages dans un rayon de 3m autour du point d'explosion.

Les dégâts diminuent lorsqu'on s'éloigne du point d'explosion et ne sont plus de que 2d6 entre 3 et 5m et 1d6 entre 5 et 8m.

Au-delà de 8m, seuls des débris sont projetés, causant rarement des dommages (au pire 1d3 dans le cas de bris de verre. ■

► La grenade Flash a pour but de neutraliser pendant quelques secondes (1 round) une cible, créant un effet de surprise « artificiel ».

La grenade Flash émet un son et une lumière particulière qui paralysent pendant quelques secondes la cible, qui perd son initiative pour le round. ■

► Le fusil à plasma est une arme de nouvelle technologie. Sur bien des points, c'est encore une arme expérimentale. En théorie, elle cause 4d10 points de dommages et peut tirer jusqu'à 6 charges. ■



A l'issue de sa mission d'entraînement, la recrue est admise dans le RRTS en tant que soldat.
Son grade est soldat de 2e classe.
Suivant les résultats de la mission d'entraînement, le soldat peut ou non choisir une spécialisation.
Dans le cas où le soldat n'opte pour aucune spécialisation, il est incorporé au RRTS en tant que combattant standard.
Le choix d'une spécialisation peut toujours se faire plus tard.

Ci-dessous et dans les pages qui suivent, vous trouverez toutes les informations relatives aux spécialisations possibles au sein du RRTS.

OPERATEUR EN COMMUNICATION

L'Opérateur en Communication est chargé des communications radio et vidéo entre le groupe de combat et le centre opérationnel.
Il est capable aussi bien de bricoler un simple talkie-walkie que d'installer une liaison satellite.
Ses connaissances en électronique et informatique font de ce soldat spécialisé un élément polyvalent.
C'est le technicien du groupe.

Compétences :

Connaissances – Informatique
Connaissances – Electronique

Equipement :

Sac de transmission TTLP*

() Sac à doc contenant un appareil de Transmission Terrestre Longue Portée, une trousse de réparation de matériel électronique, des pièces de rechange et un PDA.*

AUXILIAIRE MEDICAL

Le métier de soldat n'est pas sans risque et bien souvent les blessés doivent être soignés sur place.
L'Auxiliaire Médical est chargé de donner les premiers soins aux blessés. Il est capable de diagnostiquer la nature et la gravité de la blessure et d'y apporter une série de soins adéquats, dans les limites de son équipement médical.
Il n'est pas médecin mais possède un solide bagage médical qui lui permet de mettre en oeuvre certaines techniques -

- médicales d'urgence.

Compétences :

Premiers Soins

Connaissances – Médecine et Pharmacologie

Equipement :

Médikit collectif

() Le médikit collectif est une version améliorée du médikit standard et permet d'administrer 6 soins (1d6).*

En outre le médikit collectif contient du matériel médical d'urgence, des médicaments et un PDA.

SERVANT D'ARMES LOURDES

Ce soldat est formé au maniement des armes lourdes anti-personnelles et anti-véhicules (lance-roquette, plasma gun, mitrailleuse lourde...)

Compétences :

Armes lourdes
Armes spéciales

Equipement :

Une arme lourde au choix.

DEMOLITION ET DEMINAGE

Ce combattant spécialisé est formé aux techniques de neutralisation d'explosifs et de mines.

Sa formation comprend également la placement et le calibrage de charges explosives (démolition) pour faire sauter une porte, un véhicule, un bâtiment, etc.

Compétences :

Démolition

Connaissances – Electronique

Connaissances – Chimie

Equipement :

Sac de démolition contenant 2 grenades, une charge avec commande à distance, un petit chalumeau, une trousse de déminage, un PDA.

► Le Big Fucking Gun (BFG) est une arme expérimentale de destruction massive.

L'arme projette des charges d'anti-matière désintégrant tout sur leur passage.

Chaque charge fait 6d12 points de dommages. Autant dire que rien ne résiste au BFG.

Le BFG peut tirer 6 charges successives. ■

► Le lance-roquette est l'arme lourde anti-char utilisée par les unités du RRTS.

Le lance-roquette standard peut tirer 3 projectiles, causant 6d6 dommages au point d'impact. Les dommages vont en diminuant au fur et à mesure qu'on s'éloigne du point d'impact.

0 m 6d6 (point d'impact)

1 m 3d12

2 m 2d12

3 m 1d12

4 m 1d10

5 m 1d8

6 m 1d6

7 m 1d4 ■

► La mitrailleuse lourde peut tirer jusqu'à 500 balles de calibre 5,56, causant 4d8 points de dommages.

Cette arme dévastatrice est relativement imprécise mais permet de balayer de larges zones de combat.

PILOTE DE VEHICULES TERRESTRES

La formation du pilote de véhicules terrestres couvre la conduite d'engins terrestres lourds comme les camions et les véhicules blindés à roues et à chenilles.

Compétences :

Conduite d'engin – Véhicules militaires
Connaissances – Mécanique
Connaissances - Electronique

Equipement :

Aucun.

AGENT DE RENSEIGNEMENT

Le soldat de l'Unité de Renseignement du RRTS est formé aux techniques d'investigation et d'enquête sur le terrain.

Il peut mener des interrogatoires et faire des recherches via le network. Il a accès aux ressources logistiques et aux bases de données du RRTS.

Une de ses tâches au sein d'une unité de combat du RRTS est la collecte et l'analyse d'informations.

Dans les situations de crise, l'agent de Renseignement peut jouer le rôle d'officier politique; ce statut lui donne le droit de fouiller le personnel et les locaux.

Compétences :

Fouille
Informatique
Intimidation
Diplomatie
Persuasion
Connaissances – Politique

Equipement :

Aucun.

INITIE PSY

Seules les personnes ayant un score de Perception de 17 ou plus peuvent s'orienter vers ce type de spécialisation.

De plus, le candidat doit réussir le test PSY (test de Perception, difficile 15). Un échec signifie que le candidat ne possède pas de dons paranormaux.

Les initiés PSY sont rares et leurs talents paranormaux sont considérés comme fiables à 75%.

Lorsqu'un personnage PSY tentera d'utiliser ses facultés particulières, le meneur de jeu devra faire un test de fiabilité (1d100 sous 75). En cas d'échec, l'utilisation du talent PSY échoue ou donne des informations erronées ou incomplètes.

Compétences :

Aucune.

Pouvoirs PSY :

Détection de présence

Ce pouvoir permet au PSY de détecter la présence de personnes vivantes (ou d'entités pensantes) dans un périmètre défini (score de Perception exprimé en mètres) et à travers les obstacles.

Le pouvoir s'active sur un test de Perception.

Le difficulté du test dépend de la distance (max. score de Perception), de l'environnement direct (bruits, combat, perturbations mentales) et des obstacles.



► Demande d'informations sur l'équipement du RRTS. ■

► La tenue militaire standard assure une protection de 5 points et comprend les éléments suivants:

- Combinaison de protection
- Gilet de combat avec poches multiples pour équipement et munitions.
- Mitaine SWAT (1)
- Bottes SWAT (1)
- Casque (2)
- Lunettes de tir
- Protections de genoux et de coudes (1) ■

► Le médikit individuel se présente sous la forme une pochette à accrocher au gilet de combat et contenant le nécessaire de premiers soins. Chaque médikit permet de récupérer 1d6 points de vie, à trois reprises. ■

► Le médikit collectif est une version améliorée du médikit individuel et contient 6 doses 1d6, du matériel de premiers soins et des médicaments. L'ensemble permet de stabiliser des blessures graves en vue de soins plus sérieux. Soigner une blessure grave demande un test de Premiers Soins de Difficulté 10 à 15. ■

► La radio individuelle est un talkie-walkie avec oreillette et micro. ■

SYSTEME DE JEU

Le système de jeu de Doom RPG est une version simplifiée du système d20 développé par Wizards of the Coast et disponible sous Open Game Licence.

De manière générale, le joueur sera appelé à effectuer deux types de tests pour évaluer la réussite ou l'échec des actions de son personnage.

Ces deux types de tests sont le test de caractéristique et le test de compétence.

Les autres règles du système de jeu de Doom RPG découlent de ces deux tests élémentaires.

TEST DE CARACTERISTIQUE

Lorsqu'une caractéristique du personnage entre en compte pour déterminer l'issue d'une action, le joueur devra effectuer un test de cette caractéristique en appliquant la formule suivante :

**d20 + modificateur Caractéristique + bonus/malus
à comparer avec un Niveau de Difficulté (ND)**

Si le résultat est supérieur ou égal au ND (défini par le meneur de jeu), l'action est réussie.

Si le résultat est inférieur au ND, l'action se solde par un échec.

Le Niveau de Difficulté est déterminé par le meneur de jeu en fonction de la difficulté de l'action mais aussi en prenant en compte des facteurs extérieurs pouvant modifier la difficulté de l'action entreprise.

Le tableau ci-dessous vous indique le ND approprié à la difficulté d'une action :

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

TEST DE COMPETENCE

Lorsqu'une action fait appel à une compétence, le joueur doit faire un test de compétence pour déterminer l'issue de l'action. La formule à utiliser est fort semblable à celle du test de caractéristique :

**d20 + score de Compétence + bonus/malus
à comparer avec un Niveau de Difficulté (ND)**

Si le résultat est supérieur ou égal au ND (défini par le meneur de jeu), l'action est réussie.

Si le résultat est inférieur au ND, l'action se solde par un échec.

Si un personnage veut tenter une action pour laquelle il ne possède pas la compétence requise, il peut tout de même tenter l'action en faisant un test de la caractéristique généralement associée à la compétence demandée.

COMBAT

En situation de combat, le temps de jeu 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 est valable autant pour les personnages que pour leurs adversaires.

INITIATIVE

L'initiative permet de déterminer dans quel ordre les personnages vont agir au cours du combat.

Au début du combat, chaque joueur détermine l'initiative de son personnage en appliquant la formule suivante :

d20 + Initiative + bonus/malus

L'Initiative ne sera pas modifiée au cours du combat. Elle est calculée au début et restera inchangée jusqu'à la fin de l'affrontement.

Les personnages agissent par ordre décroissant d'Initiative.

► Le sac de transmission TTLP comprend
- un appareil de Transmission Terrestre Longue Portée
- une trousse de réparation de matériel électrique et électronique
- des pièces détachées
- un PDA. ■

► Le kit de survie contient les éléments suivants :
- des allumettes dans une boîte étanche.
- une couverture de survie
- 10m de filin ultra solide
- une lampe torche
- une boussole électronique
- un PDA. ■

► Le sac de démolition contient les articles suivants :
- 2 grenades
- une charge d'explosif avec commande à distance
- un petit chalumeau
- une trousse de déminage
- un PDA. ■

► L'analyseur d'environnement est un petit appareil porté au poignet comme une montre et qui analyse en permanence le taux de radiation et la présence de substances toxiques dans l'air. ■

► Le sac d'hydratation est un réservoir d'eau [2L] placé dans une poche spéciale située dans le dos du gilet de combat. ■

ATTAQUES

Tenter une attaque (au corps à corps ou à distance) revient à faire un test de compétence de combat ou d'une caractéristique (si le personnage ne possède pas la compétence de combat requise).

Pour déterminer la réussite ou l'échec d'une attaque, le joueur doit appliquer la procédure suivante:

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

Le ND de l'attaque est calculée suivant le score de Défense de la cible.

Si le score d'attaque est supérieur ou égale à la Défense de la cible, l'attaque est réussie.

Si le score d'attaque est inférieur à la Défense de la cible, l'attaque échoue.

Le score d'attaque peut être modifié suivant les circonstances du combat, l'état des combattants ou tout autre paramètre jugé adéquat par le meneur de jeu.

Au final, une attaque revient à faire un test de compétence comme indiqué dans les règles de base.

BLESSURES

En cas d'attaque réussie, le joueur doit 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 où la force entre en compte, les dégâts sont augmentés du modificateur de Force.

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

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

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

Les points de dégâts** réduisent le score 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 le modificateur de Force dans le cas d'une attaque où la Force de l'attaquant entre en compte.

SOINS ET RECUPERATION 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

► Le nécessaire d'escalade est un sac à dos contenant les articles suivants :

- un harnais, 2 mousquetons et un descendeur
- 30m de corde
- un grappin pliable. ■

► Le masque à gaz standard est équipé d'une cartouche filtrante permettant au porteur de survivre dans un environnement toxique.

Le temps de survie dépend de la résistance de l'individu et de la toxicité du milieu ambiant. ■



► Les lunettes de vision nocturne permettent de voir dans l'obscurité presque complète. Attention, en cas de lumière vive, le porteur risque d'être aveuglé pendant 1d6 rounds. ■

EXPERIENCE ET EVOLUTION DU PERSONNAGE

Les missions qu'accompliront les personnages seront l'occasion pour eux de s'améliorer, d'apprendre de nouvelles choses, d'expérimenter de nouvelles techniques de combat, de manipuler et d'utiliser de nouvelles technologies.

Ils deviendront plus forts, plus rapides, plus résistants, plus intelligents. Bref, ils gagneront de l'expérience.

Ce gain est représenté en terme de jeu par un nombre de Points d'Expérience distribués par le meneur de jeu en fin de partie. Ces points se traduiront par un passage au niveau supérieur suivant le tableau ci-dessous :

XP	Niv.
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

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.

Au début de sa carrière, le personnage est une recrue du RRTS de niveau 0.

Aux termes de sa mission d'entraînement, il passera automatique au niveau 1 (devenant soldat de 2e classe) et pourra choisir une spécialisation parmi celles décrites pages 10 et 11.

Le choix d'une spécialisation n'est pas obligatoire.

Dans ce cas, la recrue devient simplement un soldat du RRTS avec le grade de soldat de 2e classe.

Au cours de ses missions, le personnage gagnera des Points d'Expérience et des Niveaux.

Il aura aussi la possibilité d'accéder à un grade supérieur et peut-être gravir les échelons de la hiérarchie du RRTS.



Dans un groupe, il y a généralement un leader. Celui-ci sera désignée par le commandement du RRTS à l'issue de la mission d'entraînement. Ce membre particulier du groupe restera un soldat de 2e classe mais se verra attribuer le rôle de Chef de Groupe.

Ce poste peut éventuellement déboucher sur une montée en grade après plusieurs missions réussies.

► En combat à distance, le personnage peut choisir parmi plusieurs options de tir.

Viser prend un round complet mais permet un tir plus précis et plus dévastateur.

Le tireur bénéficie d'un bonus de +5 au jet d'attaque et de 1d6 dégâts supplémentaires en cas de tir réussi.

Chaque round passé à viser augmenter le bonus de tir de 2 points et les points de dommages de 1d4.

Un feu nourri permet de nettoyer une zone et d'assurer un tir de barrage.

Ce type de tir est assez imprécis mais relativement destructeur.

Le tireur a un malus de -2 à -5 au jet d'attaque et 2d6 de dommages en cas d'impact.

Le coup par coup ou la rafale de trois tirs successifs est l'option standard de combat.

Le tir au juger permet d'agir plus rapidement (+3 en initiative) mais est très imprécis (-5 en attaque).

MISSION D'ENTRAÎNEMENT

Nous sommes le 15 juin 2144, soit un an avant les événements dramatiques relatés dans le jeu vidéo et le film Doom.

Les PJ sont des recrues fraîchement enrôlées les forces du RRTS.

Au terme de 6 mois de formation accélérée dans un centre d'entraînement, ils sont prêts pour leur première mission. Bien qu'elle porte encore la mention « entraînement », ils'agit d'une mission opérationnelle.

BRIEFING DE MISSION

Les PJ se trouvent au QG opérationnel du Rapid Response Tactical Squad de New Los Angeles, côté ouest des Etats d'Amérique du Nord, pour un rapide briefing de leur première missions sur le terrain.

C'est le sergent Edouard Zimmerman, plus connu sous le patronyme de « Sergent Zim », qui les accueille et leur fait un topo de la situation.

« Messieurs, pour votre première mission au feu, vous allez faire une petite ballade en ex territoire russe, quelque part dans le NoMan'sLand sibérien. »

« Nous venons d'apprendre qu'un groupe terroriste chinois se serait emparé d'un silo à missiles en principe désaffecté. Quand je dis « emparé », le mot est peut-être mal choisi. Ces installations datant de la fin du 20e siècle n'étaient plus gardées que par un groupe très réduit de soldats russes, et mal payés en plus. »



► Demande d'informations concernant les systèmes de sécurité de l'UAC. ■

► La sécurité est un élément primordial dans les installations de l'UAC. Les systèmes mis en place sont assez élaborés. Une bonne connaissance des techniques utilisées peut s'avérer très utile. Chaque système de sécurité correspond à un niveau de sécurité et à une zone particulière des installations UAC (zone vie, recherche, survie, détention, militaire). ■

► Serrure à code (niv. 1 — zone vie) : serrure servant à verrouiller les accès aux chambres du personnel, aux bureaux administratifs, aux ateliers de maintenance, à l'infirmerie, aux réserves de nourriture, au PC de sécurité et aux cellules de détention. Difficulté pour forcer ce type de serrure : 10 à 15. ■

► Serrure à empreinte digital (niv. 1 — zone recherche) : serrure verrouillant les laboratoires et zones de recherches scientifiques, les consoles informatiques et les armures sécurisées. Difficulté pour forcer ce type de serrure : 12 à 17. ■

► Serrure à empreinte palmaire (niv. 2 — zone recherche) : même utilisation que la serrure à empreinte digital mais correspondant à un niveau de sécurité plus élevé. Difficulté pour forcer ce type de serrure : 18 à 20. ■

► Serrure à reconnaissant oculaire (niv. 3 — zone survie) : système verrouillant l'accès aux zones vitales des installations (armurerie, générateur d'énergie, salles de traitement de l'air et de l'eau, citernes et réserves. Difficulté pour forcer ce type de serrure : 20 à 25. ■

► Porte blindée (niv. 1) : système de sécurité standard. Les portes blindées sont installées pour défendre l'accès à la plupart des installations UAC. Difficulté pour percer une porte blindée : 15 à 25. ■

► Vitre blindée (niv. 1) : comme les portes blindées, les vitres en plexiglas haute densité équipent la plupart des installations UAC. Elles résistent bien aux chocs même si on peut les faire sauter (explosifs) ou les percer à l'aide d'un chalumeau. ■

► Barrière électrique (niv. 1 — zone détention) : la barrière électrique est généralement installée dans les zones de détention.

► Nanomur (niv. 3) : le nanomur est surtout utilisé dans les stations spatiales et les installations en contact avec le vide de l'espace afin d'isoler les hangars à navettes. ■

En mode inactif, le nanomur est un mur transparent à l'aspect gélatineux que l'on peut traverser mais qui ne laisse pas passer l'air. ■

En mode actif, c'est un mur blindé dans lequel seuls les explosifs et les armes à plasma peuvent percer. ■

« D'après nos informations, les installations russes ne contiennent plus rien qui pourrait intéresser les terroristes, et c'est justement là que la situation est problématique. C'est un des objectifs de votre mission: découvrir le but de cette prise de contrôle. Le second objectif sera de neutraliser les terroristes mais ça, vous l'auriez deviné sans moi. »

« Pour cette mission, vous disposerez du matériel standard. Je superviserai le déroulement de la mission à partir d'un QG volant. Un transport rapide vous attend, départ dans une heure. Le vol vers l'objectif devrait durer 4 heures environ, ce qui vous laisse le temps d'étudier nos photos satellite de l'endroit et l'analyse de nos spécialistes. D'après eux, l'effectif des terroristes est d'une dizaine d'hommes, moyennement armés. »

« On se retrouve sur le tarmac dans 1h45. »

Sur ces mots, le sergent Zim quitte la salle de briefing.

Les PJ peuvent regagner leurs quartiers provisoires pour préparer leur équipement de mission.

Chaque membre de l'équipe RRTS dispose du matériel standard de mission, à savoir la tenue militaire standard (comme détaillée page 11), une arme de poing G17S + 4 chargeurs de 12 balles, deux grenades et un couteau. L'escouade dispose de quatre médikits et d'un sac de transmission TTLP.

Le timing de la mission est de 3 heures au maximum.

L'escouade devra se rendre sur l'objectif, neutraliser les terroristes et déterminer le pourquoi de la présence de ceux-ci dans ce silo désaffecté dans ce laps de temps.

Le transport viendra récupérer les membres de la mission au point d'extraction indiqué sur la photo satellite.

DEPART DE MISSION

Deux heures plus tard, les PJ sont à bord du transport volant vers la Sibérie. Le vol doit durer 4 heures, le temps pour les PJ de peaufiner leur tactique.

Le sergent Zim informe les PJ des dernières informations qu'il a reçues du service tactique du RRTS.

Les terroristes sont au nombre de 15: 5 sentinelles réparties sur le périmètre de l'ancienne base, 4 hommes dans les hangars et 6 hommes dans le silo à missiles. La caserne désaffectée semble inoccupée.

Ils disposent de 3 véhicules tout-terrain (garés près des hangars) et d'une mitrailleuse lourde installée sur le toit du silo.

D'après le service de renseignement, leur chef serait un certain **Igor Kartov**, un mercenaire d'origine russe sans doute engagé par les terroristes à cause de sa connaissance du terrain.

Toujours d'après le service de renseignement, les terroristes seraient liés au groupe Lumière Divine, un mouvement pseudo-religieux chinois qui a déjà fait parler de lui lors d'attentats meurtriers à Hong-Kong en 2142.

► Informations sur l'histoire récente du monde.

Au terme d'une crise économique et sociale sans précédent dans l'histoire, le système américain tel qu'il existait encore au début du 21^e siècle s'est complètement effondré. Les Etats Unis ont été plongé dans une période d'incertitude et de chaos pendant plusieurs années. Un nouveau pouvoir s'est mis en place suite à la prise de pouvoir des militaires. Les Etats d'Amérique du Nord (EAN) étaient nés. Plus tard, l'EAN a été à l'origine de la constitution du Pouvoir Planétaire Centrale. ■

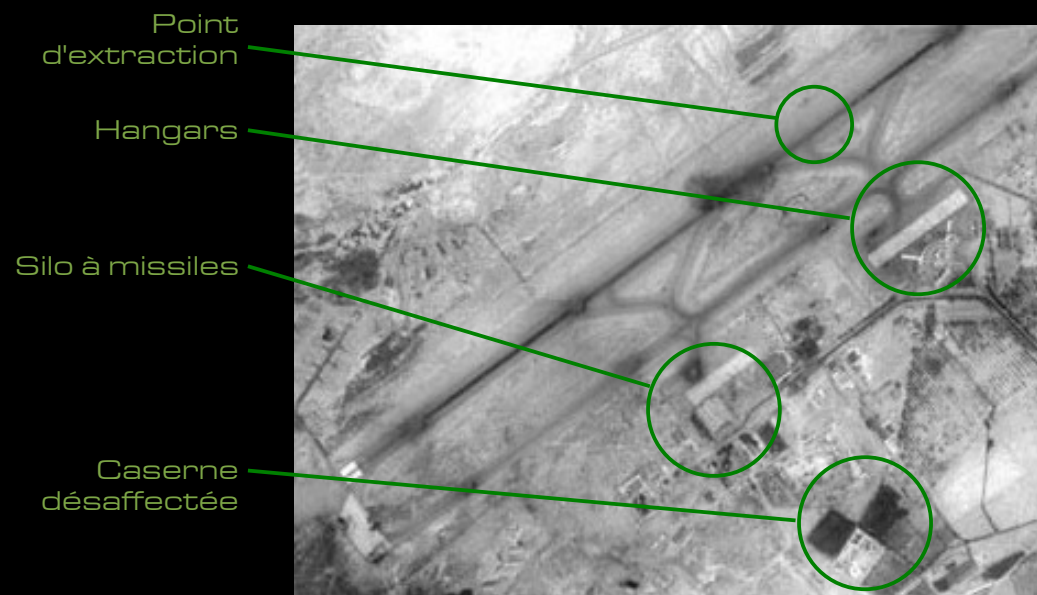
► L'état russe a lui aussi traversé une grave crise mais ne s'en est jamais relevé. La Russie de 2140 n'est plus qu'un petit état économiquement ruiné et n'ayant plus guère d'importance dans la gestion mondiale. De vastes territoires, notamment la Sibérie, sont laissés à l'abandon.

Le conflit nucléaire de 2090 entre les petits états jadis sous le contrôle de la Russie et le Bloc Chinois a encore aggrandi les zones abandonnées devenues noman'sland radioactif. ■

► Grâce à un réseau très complet de satellites, le RRTS dispose d'images détaillées de n'importe quelle partie du globe.

Ci-dessous, une photo prise il y a 6 heures du silo de missiles.

Au nord des installations, il y a deux pistes d'atterrissage et plusieurs hangars. Les PJ seront largués à 5km à l'ouest du silo. ■



ARRIVEE SUR L'OBJECTIF

Après 4 heures de vol, le transport entre en phase d'approche. Pour ne pas être repéré par d'éventuels gardes ou un système radar, le pilote est obligé de faire du rase motte, ce qui secoue un peu l'équipage. L'appareil se pose dans une petite clairière à environ 5km de l'objectif. Les PJ et leur matériel de mission sont débarqués en quelques minutes et le transport reprend de l'altitude puis disparaît dans les brumes du matin. Il est 5h30. Les PJ disposent de 3 heures pour mener à bien leur mission.

Les PJ prennent position et inspectent rapidement la zone de dropping. C'est une clairière d'environ 50m de diamètre au milieu d'une zone boisée d'une superficie de 10 ou 15km². L'objectif se trouve au nord, à environ 5km. D'après les relevés topographiques, il faut d'abord traverser 2,5km de bois puis franchir une zone de collines ponctués de bosquets pour atteindre la zone d'opération. Il y a aussi une petite route (en mauvais état d'après les clichés satellite) qui vient du nord-ouest et qui rejoint les installations militaires abandonnées. Tant que l'équipe reste à couvert des bois, il est peu probable qu'elle soit repérée. Une fois dans les collines, il faudra prendre certaines précautions pour passer inaperçu. La matinée est grise et brumeuse, ce qui devrait jouer en faveur des PJ. D'après le service de renseignement du RRTS, les terroristes ne s'attendent pas à être dérangés, du moins pas si tôt. Si les PJ se montrent discrets, ils pourront compter sur un relatif effet de surprise.

Comme prévu, la première partie de la mission est plutôt une randonnée forestière assez sympathique. Les PJ ne rencontrent aucune résistance. Arrivés à l'orée de la zone boisée, ils vont devoir déterminer un itinéraire leur assurer un certain couvert. Les collines offrent des creux, des dénivelés légers mais suffisants pour leur permettre d'avancer vers l'objectif discrètement. A 1,5km de l'objectif, le groupe doit se montrer prudent. A cette distance, et malgré la légère brume, ils pourraient être aperçus par des sentinelles.

Chaque membre du groupe devra faire un test de Discrétion opposé à un test unique de Détection des sentinelles ennemies. Faites ce test de Discrétion 3 fois. Si 25% des tests de Discrétion sont ratés, le groupe a été repéré par une patrouille. Heureusement, la brume matinale empêche les sentinelles de déterminer la nature exact de l'intrusion. Les 3 hommes formant la patrouille ennemie vont donc s'approcher pour identifier la nature de ou des intrus. Bien entendu, le résultat des tests de Discrétion restera secret et les PJ ne seront pas si oui ou non ils ont été repérés, jusqu'au moment où une patrouille leur tombera dessus.

► Igor Kartov est un mercenaire d'origine russe bien connu des services antiterroristes des EAN et du RRTS. Ce n'est pas un enfant de coeur. Expert en explosifs, tireur d'élite et ancien des forces spéciales moscovite, Kartov loue ses services au plus offrant. D'après les renseignements du RRTS, son employeur actuel serait le groupe terroriste Lumière Divine.

Igor Kartov, mercenaire niv. 3
For 17 (+3), Dex 16 (+3), Con 13 (+1)
Int 15 (+2), Per 13 (+1), Cmd 16 (+3)
Init +3, PdV 25, Def 13

Armes blanches +5
Armes de poing +6
Armes d'assaut +4
Connaissances des Explosifs +7
Démolition +6
Détection +3
Perception auditive +2

Tenue militaire (protection 5)
Couteau 1d6+3
Pistolet 9mm 2d6
Fusil d'assaut AK47b 1d10+2 ■



► Lumière Divine est un groupe terroriste d'origine chinoise fondé il y a 5 ans par Li Ming, un illuminé de la pire espèce, adepte d'anciennes religions et fondateur d'une secte aux agissements douteux. Li Ming s'appuie sur des divagations pseudo-religieuses pour justifier les attentats perpétrés par ses hommes. Inutile de préciser qu'il est bien placé sur la liste des personnes les plus recherchés par la police du Gouvernement Planétaire Centrale et des Etats d'Amérique du Nord.

Combattant de la Lumière Divine (combattant niv. 1)
For 12 (+1), Dex 12 (+1), Con 10 (+0)
Int 10 (+0), Per 14 (+2), Cmd 10 (+0)
Init +1, PdV 10, Def 11

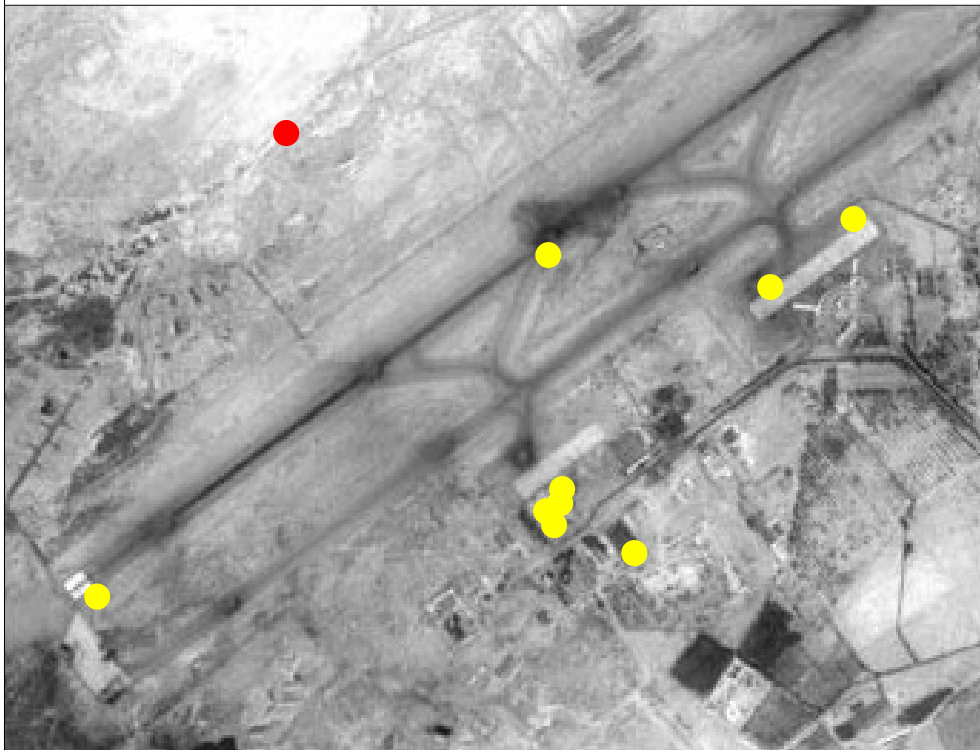
Armes blanches +2
Armes de poing +3
Armes d'assaut +1
Détection +2 ■

Tenue de combat (protection 2)
Pistolet 9mm 1d6
Fusil d'assaut AK47b 1d10

INVESTIR LES LIEUX

Si tout se passe bien, les PJ arriveront en vue de la base militaire abandonnée en 30 minutes environ.

Du haut d'une colline herbeuse, ils vont pouvoir observer les lieux et établir un plan d'attaque. Pour les aider, le sergent Zim leur a envoyé les derniers clichés satellite de l'endroit avec un relevé thermique indiquant les emplacements des sentinelles.



En rouge, la position du groupe RRTS.

En jaune, les positions des sentinelles.

Chaque point ne représente pas forcément un individu mais peut indiquer la position d'une patrouille. En effet, la brume matinale qui baigne la région empêche une analyse plus fine.

Le sergent Zim signale également aux PJ une perturbation électrique ou électromagnétique de nature inconnue centrée sur le silo à missiles.

Il semble bien que ce soit là que se concentre l'activité du groupe terroriste.

Les PJ sont libres d'établir un plan d'attaque pour prendre le contrôle du silo.

Rappelez aux PJ que les terroristes ont installé une mitrailleuse lourde sur la plateforme au-dessus du silo à missiles. De cette position, ils défendent aisément toute la zone nord-ouest, c'est-à-dire les pistes d'atterrissage.

Il est prioritaire de neutraliser la mitrailleuse lourde dès le début de l'assaut.

► Si les PJ sont discrets, ils pourront bénéficier de l'effet de surprise lors de l'assaut. Pour tout mouvement préalable à l'attaque, les PJ devront réussir un test de Discrétion opposé à un jet de Détection des sentinelles. Si les PJ se font repérer, il est à parier que les terroristes ouvriront le feu sans hésitation. Dans ce cas, les PJ ne pourront plus compter sur l'effet de surprise. ■

► La tactique des terroristes est assez rudimentaire: défendre le périmètre du silo à tout prix. Dans le cas où les défenseurs seraient mis en déroute, un ordre de repli vers l'intérieur du silo sera donné. Le silo sera alors verrouillé de l'intérieur. Les PJ devront trouver un accès, à moins de réussir à forcer la porte blindée fermant l'entrée de l'installation. ■

► L'assaut en surface est une phase de jeu assez ouverte. N'hésitez pas à dessiner un plan sur une feuille et à utiliser des pions de couleur pour représenter les PJ et leurs opposants. Tout au long de l'assaut, au terme de chaque tour, lancez 1d10. Si le résultat est supérieur ou égal à 8, un des PJ est touché par une balle perdue. Lancez 1d6 pour déterminer les dommages. ■



PLAN DU SILO A MISSILES

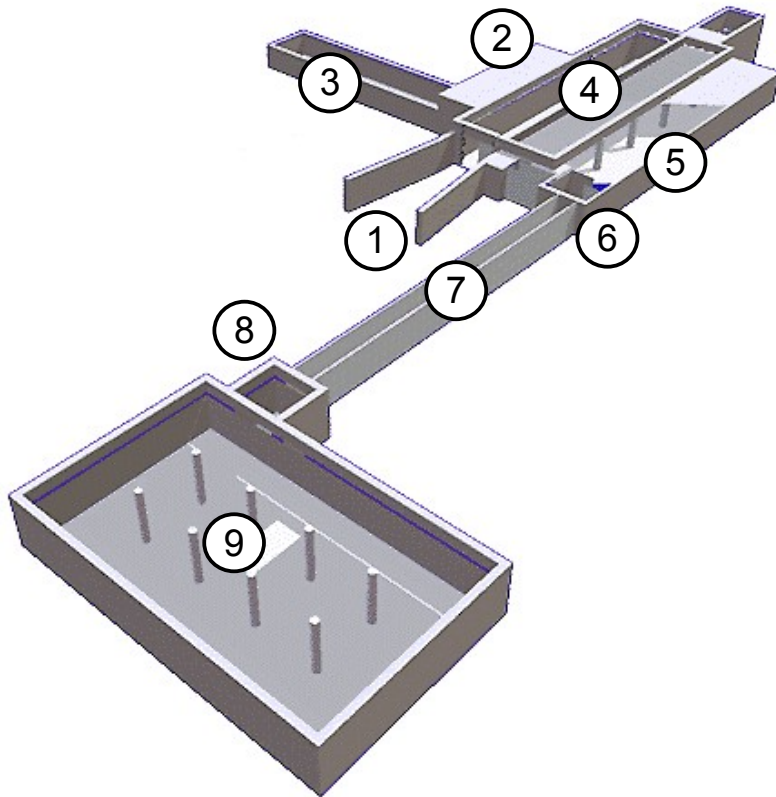
La majeure partie des installations est souterraine. Sont uniquement visibles à la surface le bâtiment d'accès au silo (1) et le dôme couvrant les rampes de missiles (8). Le reste de la base est souterrain.

(1) Accès au silo à missiles; l'entrée est défendue par une porte blindée (Difficulté 20 pour percer la porte).

(2) Poste de garde comprenant des logements pour trois gardes et une armurerie (3). L'endroit est surveillé par deux terroristes.

(4) Salle de contrôle du silo. C'est là que se trouve l'équipement nécessaire au lancement des missiles se trouvant sur les rampes situées en (8). L'endroit est gardé par trois terroristes.

Une pièce au fond de la salle de contrôle contient un générateur alimentant toute la base en électricité.



► Le silo à missiles abrite un artefact extraterrestre, un disque d'environ 1m de diamètre sur 15 à 20 centimètres d'épaisseur. La surface du disque comporte plusieurs séries de symboles inconnus gravés en cercles concentriques autour d'un centre creux et contenant un élément liquide semblable à du mercure. Le « mercure » est maintenu en suspension au centre du disque par un champ magnétique.

Il semblerait que les russes aient découvert cet artefact il y a une cinquantaine d'années et l'aient stockés dans ce silo en attendant de pouvoir l'étudier. Avec l'effondrement de l'état russe, le projet est tombé dans l'oubli. Le groupe Lumière Divine a déterré le projet et sans l'intervention du RRTS, les terroristes auraient réussi à s'emparer de l'objet.

D'après les installations mises en place par Kartov et ses hommes, on peut en déduire que la Lumière Divine et son chef, Li Ming, connaissaient l'existence, la nature et l'usage de cet artefact. Si les PJ ont capturés Igor Kartov, peut-être pourra-t-il apporter quelques réponses à ces questions, après un petit interrogatoire musclé? ■



(5) Hangar de maintenance. Cet espace est dédié à l'entretien de la base et des missiles. On y trouve un atelier, du matériel électrique et des pièces de rechange.

Sous le hangar, deux réservoirs pouvant contenir 10.000 litres de diesel pour alimenter le générateur et assurant l'autonomie de la base pendant plusieurs mois.

(7) Couloir d'accès au hangar à missiles. Ce couloir blindé mesure une dizaine de mètres et comprend un sas à chaque extrémité (avec une porte blindée Diff. 18) (voir points 6 et 8).

L'endroit est sous la surveillance de deux terroristes.

(9) Hangar à missiles. Il n'y a plus de missiles depuis des décennies. Seules sont restées les rampes de lancement vides.

Au centre du hangar, on a entassé du matériel électronique et plusieurs bornes informatiques autour d'un disque métallique d'un mètre de diamètre posé sur un trépied.

Le disque est relié aux bornes informatiques par plusieurs tresses de cables. Dans le hangar, cinq terroristes, trois civils portant des blouses blanches (des scientifiques?) et Igor Kartov.

Dès l'entrée des PJ, les terroristes ouvrent le feu sur eux.

Si le combat tourne en sa défaveur, Kartov tentera de prendre la fuite par une porte de service située à l'autre bout du hangar.

Cette porte donne sur un petit couloir et une échelle permettant de sortir du silo en cas d'urgence.

Il n'est pas primordial pour la suite de l'histoire de Kartov réussisse à s'échapper. Les PJ peuvent très bien le capturer ou le tuer pendant l'échange de tirs. Néanmoins, si le russe est pris vivant par les PJ, il pourra (après un interrogatoire musclé) dévoiler certains aspects du plan de la Lumière Divine et donner des indications sur la nature du Disque.

EPILOGUE ET XP

L'assaut du silo, la neutralisation des terroristes, la capture d'Igor Kartov sont autant d'objectifs qui pourront rapporter des Points d'Expérience aux PJ.

Chaque PJ devrait recevoir entre 1000 et 1200 Points d'Expérience.

Tous les PJ passeront au niveau 1 et seront intégrés dans une unité opérationnelle du RRTS.

Au terme de la mission, le transport se posera au point d'extraction.

L'artefact et les éventuels prisonniers sont chargés à bord.

Cinq heures plus tard, les PJ participeront au débriefing de mission en présence du sergent Zim et de plusieurs officiers du RRTS (voir ci-contre).

► La mission s'est bien déroulée. Les terroristes ont été neutralisés et Igor Kartov a été éliminé/capturé. ■

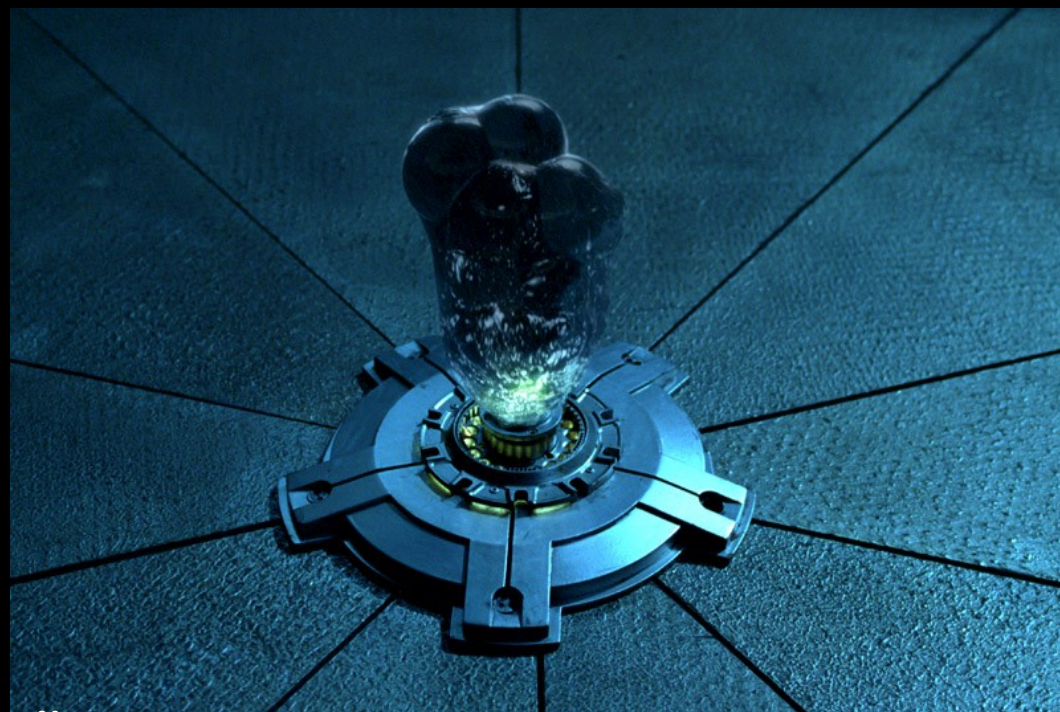
L'équipe a mis la main sur un objet que les services secrets des EAN recherchaient depuis plusieurs années: la fameux artefact en forme de disque. L'objet a été envoyé aux labos et est encours d'analyse. Si les PJ ont des questions, les officiers du RRTS leur répondront qu'ils ne sont pas censés connaître l'existence de l'objet et que laisser filtrer des informations concernant le disque sera considéré comme un acte de haute trahison.

L'objet, sa nature et son usage pourraient avoir des conséquences importantes en terme de sécurité nationale.

C'est tout ce que les PJ ont à savoir. ■

► Une fois le débriefing terminé, les PJ sont reconduits à leurs quartiers. Zim leur annonce qu'ils sont en permission pour les deux semaines à venir. A leur retour, on leur attribuera une nouvelle mission. ■

Les PJ passent au niveau 2. Faites les modifications et ajustements nécessaires et proposez les spécialités RRTS aux joueurs.



DOOM ROLEPLAYING GAME

NOM

CLASSE _____

GRADE _____

NIVEAU _____

XP

DÉ DE VIE

CARACTERISTIQUES

SCORE

MOD.

FOR

DEX

CON

INT		
-----	--	--

PER [REDACTED] [REDACTED]

CMD

INIT = MOD. DEX

DEF XXXXXXXXXX = 10 + MOD.DEX

INITIAL

ACTUEL

PdV		
-----	--	--

COMPETENCES

NOM

NIV. + MOD. = TOTAL

_____ + _____ = _____

_____ + _____ = _____

_____ + _____ = _____

_____ + _____ = _____

_____ + _____ = _____

_____ + _____ = _____

$$\underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$$
$$\underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$$
$$\underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$$
$$\underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$$
$$\underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$$
$$\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$$
$$\underline{\hspace{2cm}} + \underline{\hspace{2cm}} = \underline{\hspace{2cm}}$$
$$\frac{1}{2} + \frac{1}{2} = 1$$
[illegible]
$$\frac{\text{ } + \text{ } = \text{ }}{\text{ } + \text{ } = \text{ }}$$
$$\frac{\text{ } + \text{ } = \text{ }}$$

[illegible]

DONS

EQUIPEMENT

PORTRAIT

LA RELIQUE

Ce scénario pour Doom RPG met en scène une équipe du RRTS récemment constituée (niveau 1) et peut être joué comme suite à la première mission d'entraînement (voir pages 15 à 20).

SYNOPSIS

L'action se déroule en Amérique du Sud, à La Paz, capitale de la Bolivie. L'unité du RRTS doit mener une mission assez délicate puisqu'il s'agit d'évacuer le personnel d'un centre de recherches de l'UAC, sur fond de guerre civile et d'affrontements de rues entre l'armée et les guérilleros. Le centre de recherche contient autre chose: une relique découverte par les chercheurs de l'UAC sur un site archéologique bolivien. Les savants insisteront pour que cette trouvaille soit également évacuée, sans compter que d'autres personnes sont, semble-t-il, aussi intéressées par la relique; une fois de plus, les soldats du RRTS vont être confrontés aux fanatiques de la Lumière Divine.

BRIEFING

Le sergent Zimmerman accueille les PJ dans la salle de briefing du QG de New Los Angeles et leur présente l'objectif de la mission. Après un bref rappel de la situation chaotique de la Bolivie (voir ci-contre), le sergent Zim expose aux PJ les objectifs de la mission: évacuer le personnel du centre de recherches UAC de La Paz ainsi que du matériel archéologique de grande valeur. Le Haut Commandement a insisté sur ce dernier point : une partie du matériel archéologique stocké à La Paz pourrait avoir un lien avec le Disque découvert par le RRTS dans la mission menée en Sibérie voici 2 mois (voir scénario « Mission d'entraînement »). Le docteur Jurgen, responsable du centre de La Paz, assistera l'unité RRTS dans le rapatriement des objets en question.

Les derniers rapports et images satellite de La Paz montrent clairement que les forces gouvernementales, aux abois, se sont retranchés dans les zones urbaines et attendent l'assaut de la guérilla. Quelques zones sécurisées subsistent encore, notamment celle abritant le centre de recherches de l'UAC, mais la situation est extrêmement précaire. Les guérilleros vont lancer leur attaque sur la ville dans un délai de 24 à 48 heures. Le centre de recherches doit être évacué avant l'expiration de ce délai. Les PJ ont une heure pour rassembler leur équipement de mission. Un transport rapide les attend. Si tout va bien, ils seront dropés sur l'objectif dans une dizaine d'heures. Un point d'extraction a été défini à 2km du centre, dans un parc du centre-ville où un transport viendra charger les réfugiés et le matériel archéologique.

► Informations concernant l'histoire de l'Amérique du Sud de 2010 à nos jours. ■

► La situation politique et économique des pays d'Amérique du Sud n'avait jamais été brillante et, hormis le Brésil, l'Argentine et le Chili qui ont réussi à tirer leurs épingles du jeu en fondant le Bloc Economique Sud-Américain (BESA), le reste du continent a lentement glissé dans le marasme économique et social. Cette situation alarmante a provoqué l'effondrement des états, plongeant de nombreuses régions dans la guerre civile et les affrontements armés entre les milices gouvernementales et les guerilleros. En 2140, sauf sur les territoires contrôlés par le BESA, le chaos règne dans la plupart des états d'Amérique du Sud. Les forces armées des gouvernements combattant quotidiennement les mouvements de guérilla locales. De vastes zones sont redevenues sauvages. Les routes et les zones rurales ne sont plus sûres. Les abords des grandes villes sont livrées aux gangs. La police est inexistante ou débordée. L'Europe et les Etats d'Amérique du Nord (EAN) se limitent à des relations économiques avec le BESA et quelques zones sécurisées. Cette situation chaotique a favorisé l'apparition de zones privées, contrôlées et sécurisées par des milices privées. Ces zones, parfois assez étendues, renferment ce qui reste de l'industrie et notamment les ressources en matières premières comme le pétrole et certaines mines. De la même façon, des zones urbaines ont été fermées et sécurisées par des groupes armés privés au service de riches industriels ou des corporations occidentales. L'UAC possède et finance plusieurs zones sécurisées en Amérique du Sud. C'est dans une de ces zones sous haute surveillance que l'équipe du RRTS (les PJ) vont être envoyés. ■

► La Paz, capitale de la Bolivie, altitude 3649m, superficie 140.000 km², population 1.000.000 habitants. La Bolivie est plongée dans la guerre civile depuis près de 10 ans. Officiellement, le gouvernement contrôle encore 75% du pays. En réalité, le chaos règne partout hormis dans les zones sécurisées de La Paz. L'UAC possède un centre de recherches et envisage d'évacuer ses scientifiques avant que la situation devienne incontrôlable. Les guerilleros du Mouvement de Libération Bolivien ont annoncé une offensive sans précédent sur la capitale. Le RRTS a 24 heures pour évacuer les chercheurs. ■

FLIGHT TO HELL

Durant le vol vers La Paz, les PJ ont tout le temps (7 heures) pour étudier les clichés des satellites et décider de la tactique à suivre.

En jaune sur le cliché ci-contre, le centre de recherches de l'UAC, la zone de dropping et le point d'extraction.

Les points contrôlés par la milice gouvernementale sont représentés sur la photo par des points verts.

Les points rouges représentent les positions probables des rebelles et leurs objectifs potentiels.

Le quartier où se trouve le centre de recherches est également contrôlé par une unité privée (zone sécurisée) travaillant pour une corporation du BESA.

En principe, l'armée gouvernementale et les mercenaires privés n'ont aucune raison de tirer sur des soldats du RRTS. Il est clair que la prudence reste néanmoins de rigueur. La consigne est d'éviter le contact.

FORCES EN PRESENCE

Le ville de La Paz est tenue par l'armée gouvernementale.

Ces unités militaires sont composés de soldats expérimentés et relativement bien équipés, malgré un manque chronique de munitions.

Soldats de l'armée bolivienne (niv. 1)

For 13 (+1), Dex 11 (+0), Con 10 (+0), Int 10 (+0), Per 13 (+1), Cmd 10 (+0)
Init +0, PdV 8, Def 11

Armes blanches +1	Tenue de combat (protection 1)
Armes de poing +1	Pistolet 1d6
Armes d'assaut +2	Fusil d'assaut 1d8+1
Détection +1	

L'armée gouvernementale est opposé aux rebelles, groupes de guérieros entraînés et armés par la pègre ou des gouvernements ayant intérêt à ce que la région soit plongée dans le chaos.

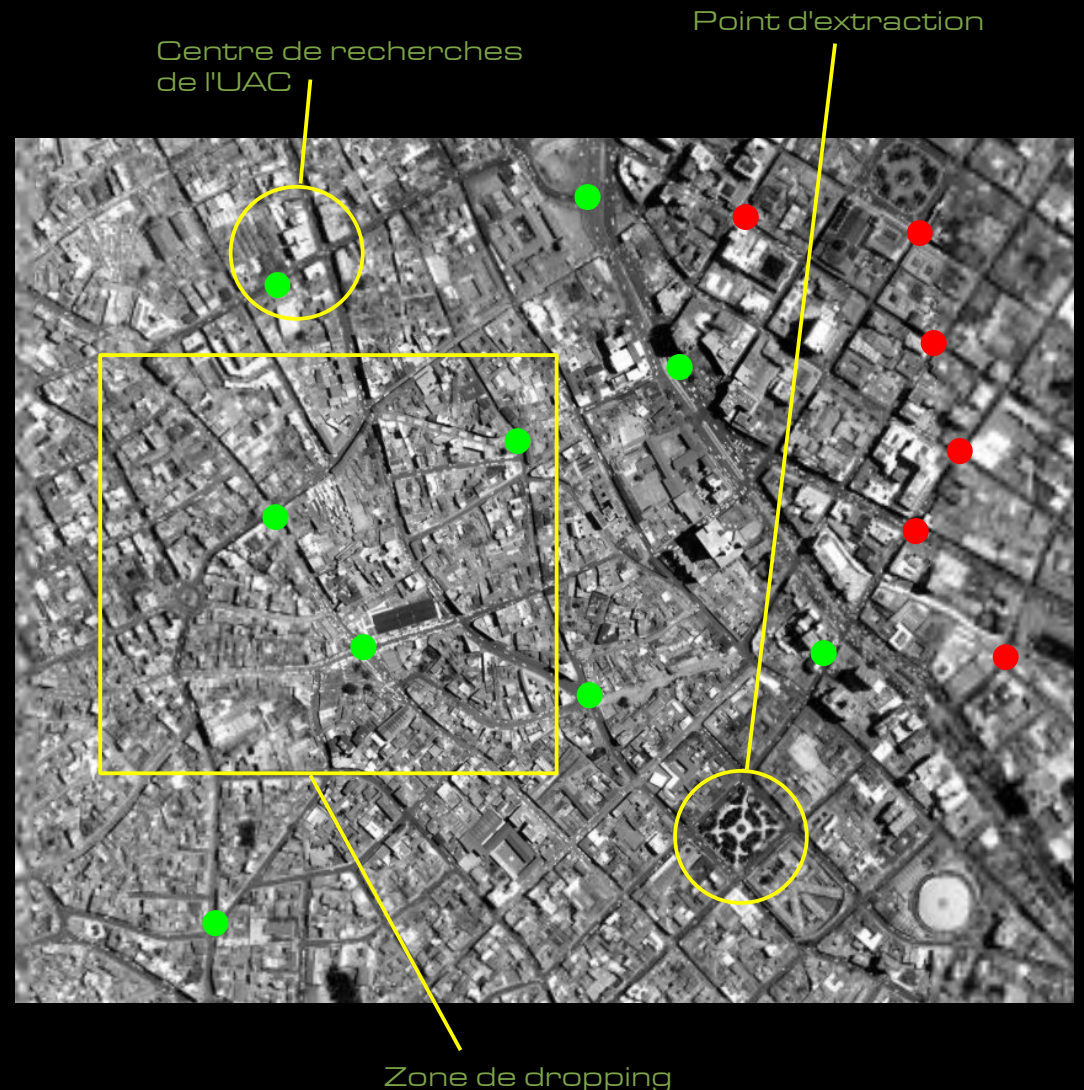
Les rebelles sont bien armés et habitués au combat de jungle et aux affrontements urbains.

Guérieros (niv. 1)

For 12 (+1), Dex 13 (+1), Con 11 (+0), Int 11 (+0), Per 16 (+3), Cmd 11 (+0)
Init +1, PdV 12, Def 11

Armes blanches +2	Orientation +1
Armes d'assaut +3	Survie +2
Armes de poing +1	Tenue de combat (protection 1)
Détection +2	Pistolet 1d6
Discrétion +1	Fusil d'assaut 1d8+1

► Les satellites du RRTS ont collecté plusieurs vues de La Paz au cours des dernières 24 heures. La situation sur place est très alarmante. Les rebelles pourraient donner l'assaut plus tôt que prévu et disposent d'un armement assez conséquent. Les unités gouvernementales ne résisteront pas très longtemps. Ci-dessous, un cliché satellite montrant l'objectif et la position des unités militaires.



Il y a d'autres groupes dans la ville : des gangs, des pilards mais aussi des habitants mal armés qui tentent de survivre.
Ces groupes sont en général assez mal armés et ne devraient pas poser de problème au commando du RRTS.

Au cours de leur précédente mission, les PJ avaient déjoué les plans du groupement terroriste « Lumière Divine ». Celui-ci avait mis la main sur un artefact d'origine inconnue, artefact récupéré par le RRTS et actuellement en cours d'étude dans les laboratoires de l'UAC.

Li Ming, le chef de la Lumière Divine, n'a pas renoncé à son projet.

Il a appris que le RRTS devait récupérer un objet lié à l'artefact dans un centre de recherches situé à La Paz.

Il a donc envoyé un commando d'une dizaine d'hommes bien armés et entraînés pour récupérer l'objet avant le RRTS.

Il est donc fort probable que les PJ se retrouvent face à face avec les terroristes de la Lumière Divine une fois de plus.

Si Igor Kartov n'a pas été capturé, c'est lui qui coordonnera le commando de la Lumière Divine.

Igor Kartov, mercenaire niv. 3

For 17 (+3), Dex 16 (+3), Con 13 (+1)
Int 15 (+2), Per 13 (+1), Cmd 16 (+3)
Init +3, PdV 25, Def 13

Armes blanches +5
Armes de poing +6
Armes d'assaut +4
Connaissances des Explosifs +7
Démolition +6
Détection +3
Perception auditive +2

Tenue militaire (protection 5)
Couteau 1d6+3
Pistolet 9mm 2d6
Fusil d'assaut AK47b 1d10+2

Combattant de la Lumière Divine (combattant niv. 1)

For 12 (+1), Dex 12 (+1), Con 10 (+0), Int 10 (+0), Per 14 (+2), Cmd 10 (+0)
Init +1, PdV 10, Def 11

Armes blanches +2	Tenue de combat (protection 2)
Armes de poing +3	Pistolet 9mm 1d6
Armes d'assaut +1	Fusil d'assaut AK47b 1d10
Détection +2	



► La guerre en milieu urbain est une forme de combat bien particulière. Même si les unités combattantes disposent d'un plan précis des lieux, les obstacles tels que les carcasses de véhicules, les barricades de fortune, les immeubles effondrés sont autant d'éléments qui compliquent le combat et l'approche de l'objectif.

Ce type de terrain, considéré comme très difficile par les stratèges, possède néanmoins certains avantages. Les obstacles offrent une protection relative aux soldats. En milieu urbain, les petits groupes bien coordonnés ont souvent l'avantage sur les troupes plus importantes et les véhicules, même blindés. ■

► Concrètement chaque combattant en milieu urbain bénéficie d'un bonus allant de +1 à +5 à sa Défense à cause de la couverture formée par les obstacles de la ville.

Par contre, les tirs sont rendus plus difficiles (malus de -1 à -5), toujours pour les mêmes raisons.

En milieu urbain, un tir est donc moins efficace (les murs et autres éléments du décor absorbent un grand nombre de tirs), et les combattants sont moins faciles à toucher (parce que protéger par les éléments du décor). ■

► La règle des balles perdues reste d'application (voir page 18).



ZONE DE DROPPING

Les PJ sont droppés peu avant l'aube sur la ville.

Ils vont devoir rallier le point de rendez-vous, à savoir le centre de recherches de l'UAC.

La zone de dropping fait 4km² environ.

Le centre se trouve au nord de la zone.

Au pire, un des PJ risque de se retrouver à 2km du centre.

Le saut en parachute sur la ville est assez difficile (Diff. 18) et demande un double test de Force et de Dextérité. Si l'un de ces tests échoue, le PJ perdra 1d4 points de vie à cause d'une mauvaise réception. Le joueur devra alors lancer 1d10. Un résultat de 1 signifie une jambe fracturée. Un résultat de 10 (0 sur le dé) signifie un bras fracturé. Si un des PJ a un membre fracturé, il subit un malus de -5 à toutes ses tests (physiques et mentaux) jusqu'à la fin de la mission. Un test de Premiers Soins Difficile (20) permet de réduire ce malus à -3 (attention, dans ce cas précis, le PJ blessé ne peut pas se soigner lui-même).

Durant leur périple à travers la ville, les PJ risquent de rencontrer des combattants des différentes factions en lutte dans les rues.

Vous pouvez utiliser le tableau ci-dessous (en lançant 1d6) pour créer des rencontres aléatoires :

1 à 3	Rencontre avec un groupe de soldats de l'armée régulière.
4 à 5	Escarmouche avec des pillards ou un gang
6	Embuscade des rebelles guériers.

L'armée régulière n'est pas hostile aux soldats du RRTS mais vu la situation chaotique de l'endroit, il y a 20% de chance qu'une rencontre dégénère en fusillade.

Cette probabilité monte à 50% dans le cas d'une escarmouche avec des pillards ou des membres d'un gang. Ces derniers prendront la fuite après quelques échanges.

Les rebelles sont nettement plus belliqueux et tendront des embuscades aux PJ et aux soldats du gouvernement. Pour eux, tout homme armé et en uniforme est un ennemi.

Atteindre le centre de recherches de l'UAC devrait prendre une heure.

EVACUER LE CENTRE DE RECHERCHES

A l'aube, les PJ devraient avoir atteint le centre de recherches de l'UAC.

L'endroit est situé dans une zone sécurisée par une milice privée mais une unité de l'armée régulière a pris position sur un carrefour proche.

Le personnel du centre est composé d'une douzaine de scientifiques.

Le docteur Jurgen, responsable du centre, indique aux PJ les éléments archéologiques à emporter. Pour transporter le personnel et le matériel, le centre dispose de deux camions. Aux PJ de décider s'il convient d'utiliser les véhicules ou non.

Le docteur Jurgen explique aux PJ qu'un des objets à évacuer a une importance primordiale pour les recherches de l'UAC. Il s'agit d'une relique antique qui aurait, d'après ce qu'on a bien voulu lui expliquer, un rapport avec un artefact retrouvé récemment en Sibérie.

Vu la valeur de la dite relique, il a décidé de la transporter lui même dans une valise (blindée) attachée à son poignet.

Alors que les PJ préparent l'évacuation, le centre subit une violente attaque de la part d'un nouvel ennemi: un commando d'une dizaine d'hommes. Parmi les assaillants, les PJ reconnaissent Igor Kartov (sauf si celui-ci a été tué ou capturé lors d'un précédent scénario).

Les hommes de la Lumière Divine vont tenter de s'emparer de la relique à tout prix.

Les PJ ne peuvent guère compter sur l'aide de l'armée régulière.

Apparemment, le commando ennemi a neutralisé la position des soldats boliviens un peu avant de donner l'assaut (on aperçoit de la fumée qui monte du carrefour à 200m).

De plus, les premiers rayons du soleil sont accompagnés par des tirs de mortiers. Sans doute les rebelles. L'assaut de la ville ne saurait tarder.

Les PJ doivent se dégager rapidement, aux risques d'être pris dans l'attaque des rebelles.

COURAGE ! FUYONS !

Les PJ, les réfugiés et le matériel archéologique doivent rejoindre le point d'extraction (un parc public à 3km environ au sud-est) avant que les rebelles n'envahissent la ville.

Les tirs de mortiers se font plus rapprochés.

Une rue importante passe à proximité du centre et s'approche du point d'extraction. C'est l'itinéraire le plus rapide mais aussi le plus exposé.

Les PJ peuvent consulter le plan et déterminer la route à suivre.

Les troupes gouvernementales se sont retranchées sur leurs positions et attendent les rebelles de pieds fermes.

Libre à vous d'ajouter escarmouches, explosions et autres obstacles pour pimenter cette partie de l'histoire.

Un des camions pourrait être endommagé par une explosion.
Une rue pourrait être obstruée par l'effondrement d'un immeuble.

Arrivé au point d'extraction, une bombe tombera tout près (presque sur lui) du docteur Jurgen qui sera quasiment déchiqueté par le souffle et les débris. Il ne restera rien de lui, hormis une bouillie humaine et son bras arraché mais encore attaché à la valise (qui aura miraculeusement échappé à la destruction).

Le transport arrivera en rasant les immeubles et se posera dans le parc. Les réfugiés et le matériel seront vivement chargés à bord. Une fois toute l'équipe (et la précieuse valise) à bord, le transport décollera et prendra rapidement de l'altitude, se mettant hors de portée des tirs ennemis.

EPILOGUE

Quelques heures plus tard, les PJ se retrouvent au QG du RRTS à New Los Angeles pour le debriefing de leur mission en Bolivie.

La mission n'est pas un franc succès mais vu les circonstances, les PJ ont sauvé les meubles.

80% du personnel du centre de recherches a été sauvé ainsi que 60% du matériel archéologique.

L'UAC déplore la mort du docteur Jurgen mais personne n'aurait pu anticiper la mort du scientifique.

La relique a pu être sauvée et se trouve actuellement en route vers un endroit secret pour être étudiée (le Disque se trouve déjà dans ce centre de recherches depuis plusieurs mois).

Pour info, le sergent Zim annonce aux PJ que la situation en Bolivie est devenue incontrôlable. Les rebelles ont mis La Paz à feu et à sang.

L'armée gouvernementale a totalement perdu le contrôle de la situation.

Le centre de la ville a fait l'objet d'un tel bombardement qu'il ne reste plus qu'un champ de ruines.

Pour faire face à cette situation, les autorités du BESA et l'EAN ont décidé d'envoyer sur place un contingent armé pour stopper les hostilités et tenter de rétablir la paix (personnellement, le sergent doute fort que ces mesures soient suffisantes. Il est pour une atomisation de la zone).

Chaque PJ reçoit 1500 Points d'Expérience pour cette mission.

Chaque ennemi neutralisé rapporte 50 Points.

Vous pouvez ajouter des bonus allant de 50 à 100 Points pour récompenser des initiatives intéressantes et des tests réussis à certains moments primordiaux du scénario.

Normalement, cette mission devrait amener les PJ au niveau 3 où à un score très proche.

► Six mois plus tard, les PJ sont convoqués au QG du RRTS à New Los Angeles. Le sergent Zim est là. ■

► Il annonce aux PJ que les chercheurs de l'UAC ont percé le mystère du Disque. Sans entrer dans les détails, il s'agit de la clé pour ouvrir un portail entre la Terre et Mars. Grosso modo, c'est un nouveau mode de transport ultra rapide (puisque le transfert dure de 10 à 30 secondes tout au plus).

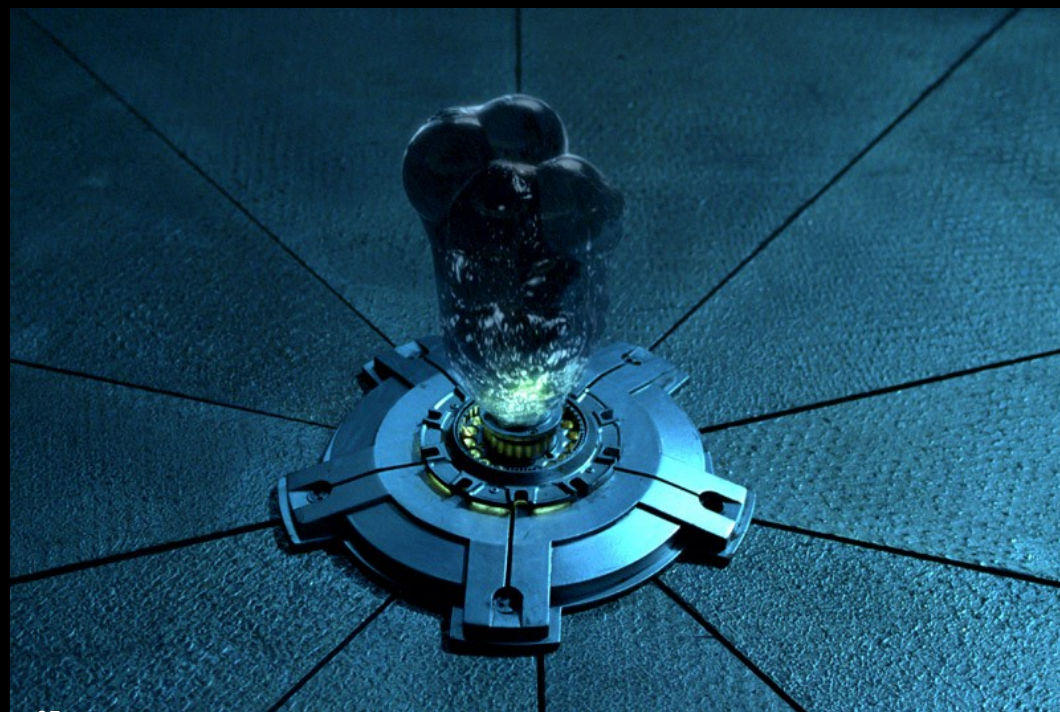
Des essais ont déjà été menés avec succès (par des sondes robots). L'endroit où aboutit le portail a été déterminé grâce aux signaux envoyés par les sondes. Il s'agit d'une caverne sous la surface de Mars, à environ 3km de profondeur.

Sur Mars, des équipes de forage sont actuellement en train de progresser vers la cavité mais l'UAC voudrait y envoyer une équipe de reconnaissance... et c'est l'unité des PJ qui a été choisie.

Les PJ vont donc être transférés vers le centre de recherches top secret de l'UAC. Ils seront briefés sur place.

Le sergent Zim n'est pas autorisé à les accompagner.

Deux agents de l'UAC entrent dans la pièce de briefing et invitent les PJ à les suivre. ■



L'ARCHE

Ce scénario fait suite à « La Relique ».

Il raconte la première expérimentation de l'Arche par des êtres humains et la découverte du site archéologique *Omega* sur la planète Mars.

L'ARCHE ET LE SITE OMEGA

Depuis six mois, les scientifiques de l'UAC ont étudié le Disque et la Relique, artefacts d'origine inconnue (sans nul doute extraterrestre).

Au terme de cette période d'étude, ils ont pu établir avec une relative certitude que le Disque et la Relique étaient les deux éléments d'un objet qu'ils ont baptisé l'Arche.

Il s'agit d'un appareil ouvrant un portail entre la Terre et un monde inconnu.

Au cours des premières semaines d'expérimentation, l'UAC a identifié le monde sur lequel aboutit le « passage »: la planète Mars, 4e astre de notre système solaire.

Des sondes et des robots ont été envoyés via l'Arche pour reconnaître l'endroit où aboutit l'Arche.

C'est une vaste caverne située sous le pôle nord martien, à une profondeur d'environ 10km.

Mars n'est pas étrangère à l'homme puisque les premières bases permanentes sur la planète remontent à 2050.

Depuis presque un siècle, l'occupation humaine de Mars n'a cessé de s'accroître. Aujourd'hui, l'UAC gère 80% des installations humaines sur l'astre rouge (voir chronologie pages 2 et 3).

Depuis deux semaines, des équipes de l'UAC se relaient sans cesse pour creuser un tunnel vers la cavité souterraine.

Durant le forage, les équipes de l'UAC ont mis à jour un incroyable site archéologique, vestiges d'une civilisation humanoïde très ancienne.

Le site a été baptisé site Omega.

La caverne est encore à 8km sous le chantier martien.

L'UAC voudrait tenter de faire emprunter l'Arche à des êtres humains.

Le RRTS a donc rassemblé une équipe pour aller explorer le site Omega.

Sans doute à cause de leur implication dans la découverte du Disque et la mise en oeuvre du projet « Arche », l'UAC a demandé que l'équipe des PJ soit affectée à cette mission expérimentale.

D'après les tests et les analyses des scientifiques de l'UAC, le transfert d'êtres vivants via l'Arche ne présente aucun danger. Sa création par l'antique civilisation martienne visait certainement le voyage de personnes entre notre monde et la planète rouge.

Plusieurs tests ont déjà été effectués, notamment avec un chimpanzé.

L'animal, équipé d'un appareil respiratoire spécialement conçu pour les atmosphères rarifiées, a survécu au transfert et transmet de précieuses indications à l'UAC. Ses signaux vitaux sont captés en surface par l'équipe de forage.

A partir de là, l'UAC a donné le feu vert pour l'opération d'exploration.

C'EST PARTI !

Deux jours après leur briefing avec le sergent Zimmerman, les PJ sont dans la salle de transfert de la base secrète de recherches de l'UAC.

C'est dans une installation située à plusieurs centaines de mètres sous terre que l'UAC a mené à bien l'étude et la mise en oeuvre du projet « Arche ».

Les PJ ont reçu un équipement standard mais réduit à une arme de poing côté armement. Ils portent tous une combinaison spéciale dotée d'un appareil respiratoire conçu pour les atmosphères rarifiées.

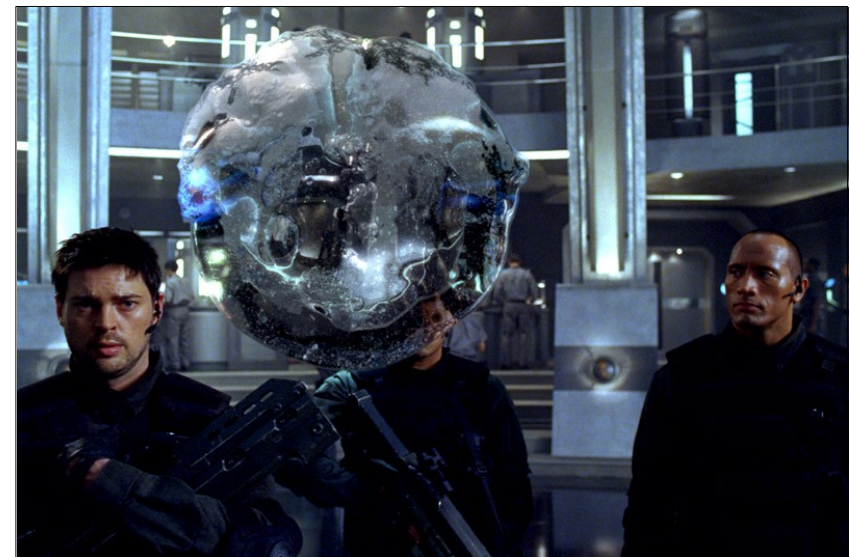
Face à eux, dans le sol, le Disque et en son centre la substance semblable à du mercure. L'Arche est activée. Le transfert va avoir lieu.

Les PJ ont été préparés à cette expérience durant des dernières 24 heures.

Le « mercure », soutenu par un champ magnétique généré par la Relique, s'élève à une hauteur de 1,50m environ puis se stabilise sous la forme d'une sphère en suspension dans l'air.

Un puissant aura énergétique envahit la salle, indiquant l'ouverture du passage vers Mars.

Il suffit de toucher la sphère pour être absorbé par le flux d'énergie et transféré quasiment instantanément de l'autre côté du passage.



EXPLORATION

Cinq minutes plus tard, toute l'équipe se retrouve dans une vaste caverne, au coeur de la planète rouge.

Le taux d'oxygène dans la cavité souterraine n'est pas suffisant pour permettre à un être humain de survivre plus de deux minutes.

Rappelons que les PJ (et le chimpanzé qui a servi aux expériences précédentes) sont tous équipés d'appareils respiratoires qui règlent automatiquement le niveau d'oxygène nécessaire.

A la lueur de leurs lampes-torches, les PJ découvrent la caverne martienne.

Cette partie du scénario est assez libre puisqu'il s'agit d'explorer la caverne.

Le chimpanzé est là, docile. Il observe les PJ.

Tout est silencieux (bien que la perception des sons dans cette atmosphère rarifié diffère un peu de celle qu'on peut avoir sur Terre).

L'endroit où sont arrivés les PJ ressemble fort au Disque mis en place sur Terre par les techniciens de l'UAC.

La caverne est d'assez grande taille. Les PJ disposent d'un plan approximatif établi par les robots d'exploration envoyés via l'Arche et les sonars souterrains utilisés par les équipes de forage en surface.

A eux d'arpenter l'espace souterrain et de s'assurer que l'endroit est totalement sécurisé.

Il n'y a pas ici d'ennemis ou de monstres à affronter, juste des découvertes à faire. Présentez le plan aux PJ et servez-vous du plan annoté pour les guider dans leur exploration.

Après 6 heures, les PJ retourneront sur Terre, leur mission accomplie.

Dans les mois qui suivront cette mission de reconnaissance, l'UAC va investir la caverne, répertorier les trouvailles archéologiques et établir une base de recherches.



► Ci-dessous, le plan approximatif de la caverne martienne.

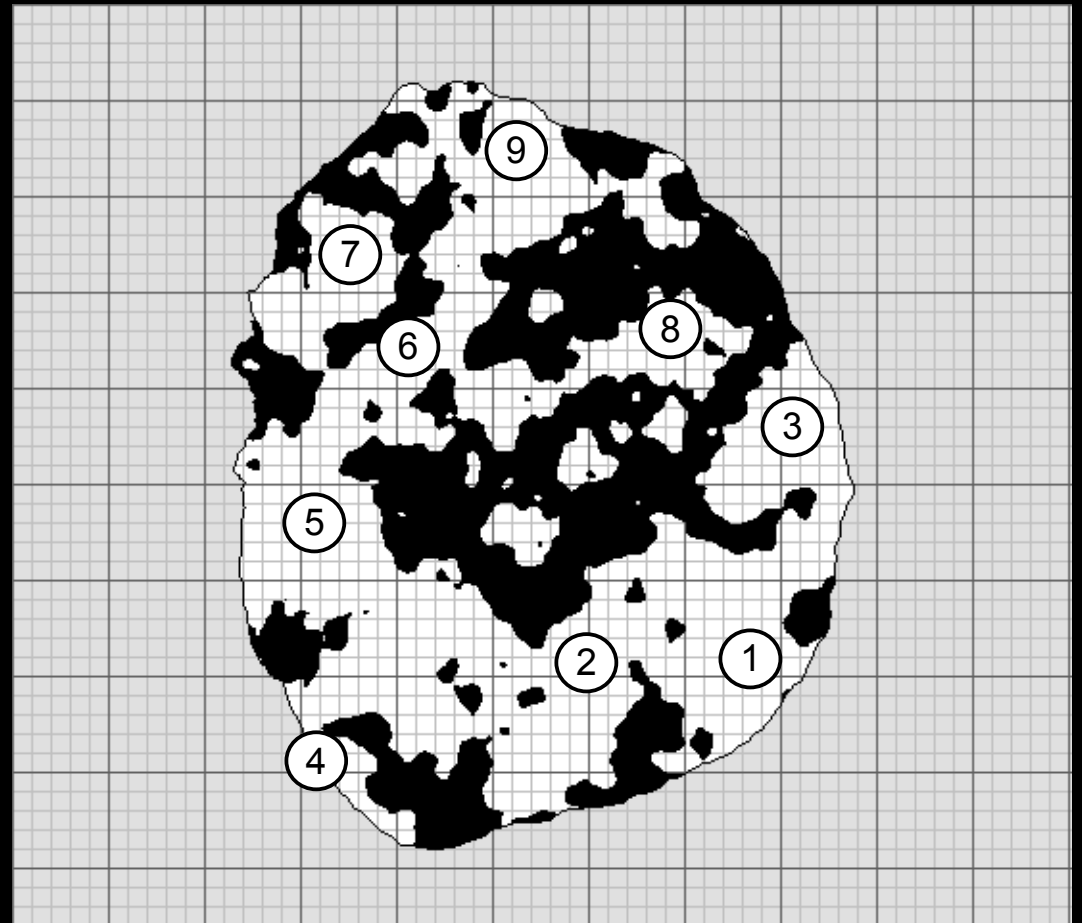
[1] Point d'arrivée de l'Arche

L'endroit est vaste et désert, hormis le chimpanzé et quelques robots d'exploration de l'UAC envoyés via l'Arche.

Le Disque est installé sur une espèce de plateforme, de socle de 5m de diamètre, le tout accessible par un escalier. Une chaussée a été aménagée à partir de ce « temple » et se dirige vers l'ouest; la chaussée est bordée de colonnes et disparaît derrière un mur de roche, sans doute vers une autre caverne.

A l'est, on devine également l'entrée d'une troisième caverne ainsi que des constructions.

Les capteurs indiquent la présence de chaleur dans cette direction. Le rapport des explorations préliminaires confirment la présence de source d'eau chaude dans ce secteur. ■



(2) La salle à l'ouest du portail est une vaste caverne traversée par une chaussée partant du portail et remontant vers le nord. L'endroit est sombre (on aperçoit à peine le plafond) et froid. En remontant la chaussée vers le nord, les PJ remarquent des constructions en ruines à l'ouest. La chaussée continue vers le nord et la zone 5.

(3) La zone 3 est occupée par d'antiques installations thermiques. On devine que la civilisation martienne était déjà d'un niveau technologique très avancée. Apparemment, les installations extraient de la chaleur du sol, sans doute du magma central. La zone présente quelque danger: des projections sporadiques de chaleur peuvent endommager les combinaisons des PJ et leur causer des brûlures (20%, 1d3 points de dommages).

(4) Les constructions en ruines de la zone 4 forment ce qui ressemble à un complexe de recherches. Il y a plusieurs salles, vides, ayant apparemment servi de cellules et d'autres avec des tables et un grand nombre d'appareils corrodés par le temps. Les PJ avisent des objets pouvant être des unités de stockage de données. Plusieurs cellules contiennent des squelettes humanoïdes.

(5) L'espace noté 5 sur le plan est une vaste zone d'habitations. En fait, ce sont des modules reliés entre eux par des couloirs. Il y a des chambres, des sanitaires et plusieurs salles communes. On devine que l'endroit pouvait abriter facilement 150 à 200 personnes. Vu l'antiquité de l'endroit, il est difficile de dire ce qui s'est passé ici. On retrouve pas mal de vestiges de la vie quotidienne des anciens occupants du lieu ainsi que des restes sous la forme d'ossements ou de vêtements. L'isolement et l'atmosphère raréfié semblent avoir joué un rôle essentiel dans la conservation des vestiges.

(6) Plusieurs tunnels partent du point 5. L'un des tunnels file vers le nord (7) tandis que deux autres routes mènent l'une vers le nord-est (9) et vers l'est (8). La zone 6 est occupée par une installation de redistribution de l'énergie produite sur place par d'énormes turbines, à l'arrêt. Ici encore la corrosion a figé les moteurs gigantesques pour l'éternité.

(7) Il semblerait que cette zone soit dédiée à l'extraction de ressources minières. Il y a des grues, des tapis roulants (ça y ressemble) et plusieurs machines imposantes qui devaient certainement traiter les matières premières. Les PJ remarqueront aussi d'énormes engins de forage. Ici aussi, plusieurs squelettes (entravés).

(8) La zone 8 comporte une espèce de temple bâti dans une sombre caverne. Il y a plusieurs colonnades et d'immenses statues, sans doute des divinités. On se croirait face à un antique temple grec, hormis le fait que les dieux représentés ici montrent des facies agressifs. On peut supposer que le peuple antique ayant vécu ici il y a des millénaires avait développé une forme de religion.

Le temple cache un terrible secret : dans les profondeurs de cette antique édifice, des centaines de cellules pleines de corps. Il ne reste évidemment que des ossements déjà en partie retournés à la poussière mais on devine que le temple devait être le théâtre de sacrifices à de monstrueuses divinités. Les soupçons des PJ sont confirmés quand ils découvrent de larges salles de sacrifice et des puits remplis d'ossements.

L'équipe d'exploration transmet au fur et à mesure les images des zones explorées au central de l'UAC. Elles seront ensuite analysées par des spécialistes.

(9) L'accès à la caverne 9 est gardé par une imposante porte de métal. Le temps et l'oxydation ont néanmoins rendu l'obstacle fragile. Une petite charge explosive placée au bon endroit et la voie s'ouvre sur une vaste caverne abritant encore un temple. Ici aussi des statues hideuses et des colonnades à n'en plus finir. Mais contrairement à la zone 8, ce temple contient de larges salles vides. En examinant en détails les parois de ces salles, les PJ découvrent des loges aménagées dans les murs. Chaque loge renferme un sarcophage. Si les PJ réussissent à extraire un de ces sarcophages et à l'ouvrir, ils découvriront un corps momifié... La caverne 9 est une nécropole. Une estimation approximative indique qu'une centaine de sacrophages reposent dans les murs du temple.

PERIPETIES

Ce scénario est orientée vers l'exploration. Il n'y a pas de monstres à affronter mais vous êtes libre d'ajouter des crevasses, des murs ou des bâtiments qui s'effondrent, des éboulements, des jets de chaleur...

EPILOGUE

Ce scénario est essentiellement là pour établir la jonction entre les premières missions terriennes des PJ et leur découverte de Mars. On découvre les éléments constituant le background du film et on devine les aventures futures des PJ sur la planète rouge. Chaque membre du groupe gagne 500 XP, en plus des éventuels bonus alloués par le meneur de jeu.

PROMENADE MARTIENNE

Ce scénario fait suite à « L'Arche ».

SIX MOIS APRES

Pendant les six mois qui suivirent l'exploration de la caverne martienne du site *Omega* par les PJ, l'UAC a investi les lieux et collecté une grand nombre d'éléments archéologiques présents sur place.

D'après les scientifiques de l'UAC, une civilisation très avancée se serait développée sur Mars bien avant l'apparition de l'homme sur Terre.

L'hypothèse d'un lien entre cette civilisation humanoïde et l'humain de la Terre n'est pas à exclure.

Après plusieurs millénaires de prospérité, cette civilisation a subitement disparue, ne laissant que des ruines souterraines et l'Arche. Peut-être l'Arche est-elle une ultime issue de secours pour les survivants de Mars.

L'examen des momies de la nécropole souterraine a permis aux chercheurs de se faire une idée assez précise de la physionomie et du métabolisme des anciens habitants de Mars ainsi que de récupérer des échantillons d'ADN.

L'étude des vestiges archéologiques et plus particulièrement des temples prouve que cette civilisation avait atteint une conscience religieuse.

L'aspect inquiétant des statues et de l'imagerie religieuse découvertes sur Mars laissent supposer une religion baroque et étrangement décalée en regard du haut niveau technologique de la civilisation martienne.

Certains ont avancé la théorie selon laquelle la fin subite de la civilisation martienne serait due à ce changement brusque dans les pratiques religieuses et à une frénésie mystique accompagnée de sacrifices sanglants (un peu comme ce qui s'est produit sur Terre avec la civilisation aztèque).

Les recherches se poursuivent...

UN AN APRES

Voici un an que l'Arche permet à l'UAC de transférer des personnes de la Terre à Mars quasiment instantanément.

Le site archéologique est devenu le centre d'une vaste base souterraine de recherches sous le patronage de l'UAC.

L'équipe des PJ est actuellement stationnée sur Phobos pour un entraînement spéciale de combat en faible gravité (l'occasion d'un petit combat contre des drones dans une aile spécialement conçue pour ce type d'entraînement sur la base du RRTS sur Phobos).

L'entraînement est interrompu car une alerte requiert l'envoi d'une équipe du RRTS sur le sol martien.

Un vaisseau non enregistré s'est écrasé sur la surface de Mars.

Les PJ sont envoyés sur place pour établir un rapport de la situation et neutraliser une éventuelle menace.

CE QUI S'EST REELLEMENT PASSE

La Lumière Divine (encore eux) et leur chef Li Ming ont réussi à dérober 5 caissons dans une base de recherches de l'UAC sur Mars.

Ces caissons renfermaient les corps cryogénisés de 5 supers soldats créés dans les laboratoires de l'UAC à partir de l'ADN martien synthétisé.

Evidemment, ces recherches sont classées top secret et l'UAC s'est bien gardé d'en dévoiler la nature exact au gouvernement central.

Alors que le vaisseau s'éloignait de Mars, il y a eu un incident: 3 des 5 supers soldats ont été accidentellement réanimés.

La situation à bord du vaisseau s'est rapidement aggravée. Les supers soldats, zombies agressifs et incontrôlables, ont massacré tout l'équipage.

L'ADN martien a muté pour devenir un virus transformant certaines victimes (dont Li Ming) en morts-vivants.

Le pilote a eu le temps de déclencher une procédure d'urgence, ramenant automatiquement le vaisseau vers une orbite basse autour de Mars.

Suite à une défaillance, le vaisseau a quitté son orbite et s'est crashé dans une vallée dans la zone australe de la planète.

L'UAC soupçonne une partie des événements survenus à bord du vaisseau mais préfère faire intervenir une unité du RRTS, en partie pour tester les capacités des supers soldats et pour estimer le taux de contagion et de mutation du virus MARS-ADN.

Bien entendu, les PJ ignorent tout cela.

► Super Soldat
For 18 (+4), Dex 16 (+3),
Con 18 (+4), Int 5 (-3),
Per 15 (+2), Cmd 5 (-3),
Init +3, PdV 50, Def 13

Armes blanches +5
(1d10)
Armes d'assaut +5
(2d6)

Peau renforcée [mutation]
(protection 5) ■



BRIEFING

Les PJ sont briefés par un jeune lieutenant du RRTS.

La situation est assez simple : un vaisseau de transport non autorisé s'est crashé dans une vallée du secteur austral.

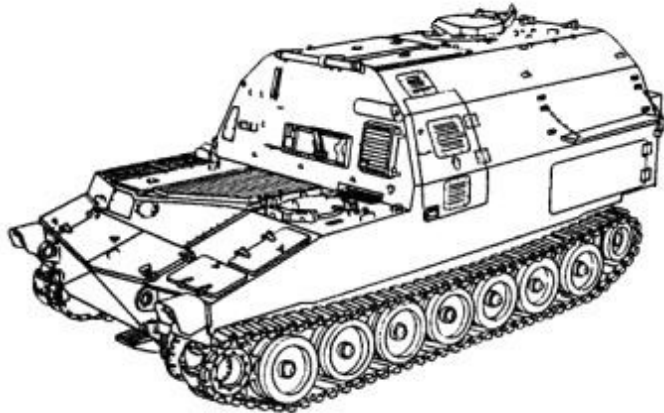
Il pourrait s'agir d'un engin de contrebande ou d'un vaisseau appartenant à une des colonies libres de Mars.

La mission des PJ est la suivante : se rendre sur place, établir un rapport de la situation, neutraliser toute menace et installer un périmètre de sécurité.

Une équipe d'experts de l'UAC viendra inspecter les lieux une fois que l'endroit aura été sécurisé.

Cette mission est classé TOP SECRET niveau 5 (les PJ peuvent se demander pourquoi on ne confie pas cette mission à la police du gouvernement colonial et pourquoi un tel niveau de sécurité; le lieutenant leur répondra qu'il ne fait que transmettre les ordres).

Un transport les déposera à 5km de la zone du crash. Un véhicule terrestre sera mis à leur disposition pour effectuer l'approche du site.



Pour assurer cette mission, les PJ disposent de l'équipement standard complet, plus des combinaisons de survie en atmosphère martienne.

APPROCHE DU SITE

L'approche du vaisseau est rendue délicate (Diff. 20) par la topographie du terrain.

Le vaisseau s'est crashé au fond d'une vallée profonde et étroite, en réalité une crevasse large de 500 ou 600m.

La chenillette permet aux PJ d'approcher le lieu du crash relativement rapidement (sauf ennuis) mais il va leur falloir descendre en rappel le long...

... de la paroi de la crevasse pour atteindre le vaisseau (Diff. 20).

En cas d'échec au test d'Escalade, lancez 1d6.

Une résultat de 1 équivaut à une chute causant 1d10 points de dommages.

De 2 à 3, le PJ glisse et rebondit sur la paroi, perdant 1d6 points de vie.

De 4 à 6, le PJ se blesse légèrement (éraflure – 1d3 points de dommages).

Les PJ peuvent observer le vaisseau et ses abords avant d'approcher de l'épave.

C'est un vaisseau de transport de fret de forme oblongue, long d'environ 250m et large d'une dizaine de mètres.

Le vaisseau a dû se « poser » presque parallèlement à la crevasse.

Vu de l'extérieur, les dégâts n'ont pas l'air important : quelques cloisons déchirés par le choc du crash et des appareils externes arrachés. L'avant du vaisseau semble être la partie ayant le plus souffert du crash.

Les PJ ne détectent aucun signe de vie à l'extérieur de l'épave.

Aux PJ de décider de la stratégie à suivre pour approcher et investir le vaisseau.

Un examen de la coque extérieure indique qu'il est fort probable que plusieurs sections du vaisseau soient actuellement dépressurisées.

Il est également possible que certains compartiments aient été épargnés et bénéficient encore d'une atmosphère salubre.

Un plan complet du vaisseau (voir page 33) vous permettra de suivre l'exploration du vaisseau par l'équipe des PJ.

Au cours de cette investigation, les PJ vont devoir affronter les zombies (10 membres d'équipage sur 15 sont devenus des morts-vivants sanguinaires) et 3 supers soldats.

A chaque zone fouillée par les PJ, lancez 1d6 et consultez la table ci-après :

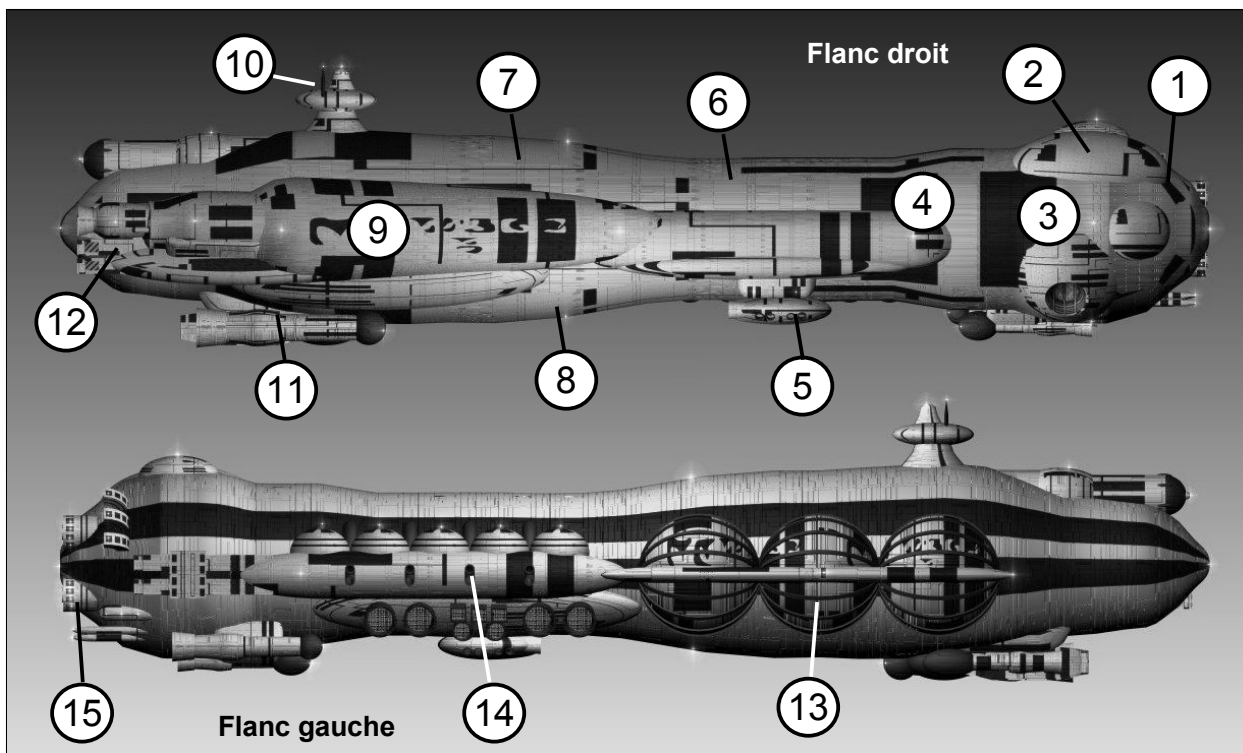
1 à 3	1d6 zombies
4	1d6 zombies + 1 super soldat
5 à 6	R.A.S. (Rien A Signaler)

Un des zombies est le chef de la Lumière Divine, Li Ming (les PJ devraient pouvoir l'identifier, même post-mortem).

La mission sera accomplie quand les PJ auront éliminés toute menace, inspecter tous les recoins du vaisseau et installer un périmètre de sécurité.

Une fois le périmètre de sécurité installé, une équipe de l'UAC se rendra sur place pour tout « nettoyer » et assainir le site.

Les PJ resteront sous surveillance médical pendant une bonne semaine puis bénéficieront d'un mois de permission.



Il n'y a pas ici de plan détaillé du vaisseau. Libre à vous d'en créer un à partir de l'image ci-contre et de la description des différentes parties du vaisseau transporteur.

Gardez à l'esprit que ce type d'appareil est un dédale de coursives étroites, de larges hangars mal éclairés, un labyrinthe de petites pièces encombrées de câbles et de conduites de gaz ou d'éléments liquides. Il y a ça et là des flaques d'huile, des nuages de gaz évacués par les systèmes de régulation automatique de l'appareil.

Créez une ambiance DOOM ;-)

EPILOGUE ET XP

L'exploration du vaisseau et l'accomplissement de la mission rapportera entre 1500 et 2000 Points d'Expérience à chaque membre de l'équipe RRTS.

Chaque zombie rapportera 150 XP.

Un super-soldat rapporte 250 XP.

Cette mission remplie, les PJ devrait avoir un niveau suffisant pour aborder sans crainte (les pauvres, s'ils savaient) le cinquième et dernier scénario de cette mini-campagne.

EXPLORATION DU VAISSEAU

Ci-dessus, une image du vaisseau de transport.

- (1) Poste de pilotage, passerelle de commandement
- (2) Salle de télécommunication et centre de détection (radars)
- (3) Espace de vie de l'équipage (estimé à une quinzaine d'hommes)
- (4) Soutes destinées au fret
- (5) Capsule de secours
- (6) Atelier et réserve de pièces
- (7) Soutes destinées au transport d'êtres vivants (cages magnétiques)
C'est là que sont stockés les 5 caissons contenant les supers-soldats.
- (8) Hangar pressurisé pour l'embarquement et de déchargement des marchandises. Ce hangar contient plusieurs robots de charge.
- (9) Piles à fusion (générateurs d'énergie)
- (10) Système de guidage du vaisseau, appareils de mesure (calcul des trajectoires interplanétaires), antennes et radars.
- (11) Salle de machines (centre contrôlant toute la propulsion du vaisseau).
- (12) Eléments de propulsion.
- (13) Conteneurs géants pour éléments gazeux.
- (14) Citernes pour éléments liquides
- (15) Réacteurs à fusion.

► **Zombies**
For 12 [+1], Dex 8 [-1],
Con 14 [+2], Int 5 [-3],
Per 10 [+0], Cmd 5 [-3],
Init -1, PdV 20, Def 9

Armes blanches + 1
Morsure -1 [1d6]
Griffes +1 [1d4] ■



WELCOME TO HELL

Ce 5e et dernier scénario fait suite à « Promenade martienne ».

PROLOGUE

Les PJ sont en permission sur Terre (suite à leur dernière mission) quand on les convoque d'urgence au QG du RRTS à New Los Angeles.

Un incident de niveau 5 s'est produit dans la base de recherches Omega de l'UAC sur Mars (les PJ connaissent bien cette base puisqu'ils sont à l'origine de sa création, voir scénarii précédents).

Le briefing est des plus brefs.

Les PJ sont conduits dans la salle de transfert de l'Arche.

On leur donnera de plus amples informations une fois sur Mars.

MATERIEL DE MISSION

Les PJ reçoivent le matériel de mission standard ainsi que des appareils respiratoires prévus pour les atmosphères rarifiées.

TRANSFERT

Le transfert vers Omega se fait sans problème et les PJ se retrouvent tous à pieds d'oeuvre dans la salle d'arrivée de l'Arche côté Mars.



Sur place, des civils (une trentaine), une autre équipe du RRTS et quelques responsables de l'UAC (des scientifiques).

Les informations concernant l'incident sont assez floues.

Quelque chose d'anormal s'est produit dans le secteur 52.

Cette zone est essentiellement composée de laboratoires.

Une équipe de sécurité a été envoyée sur place.

Une heure après l'incident, le secteur 52 et toutes les sections adjacentes ont été mises en quarantaine.

Les zones 50 à 55 sont totalement isolées du reste de la base.

Rappelons que la salle de transfert de l'Arche (où se trouvent actuellement les PJ) est à 10km sous la surface martienne. Le niveau 52 est trois niveaux au-dessus, l'Arche correspondant au niveau 55.

Hormis la salle de transfert, tout le niveau 55 est fermé.

Les PJ disposent d'un plan des 6 niveaux potentiellement dangereux.

A eux d'organiser la patrouille, en coordination avec la seconde équipe commandé par un jeune lieutenant nommé Norman Bradley (il a l'air assez inexpérimenté).

OBJECTIFS DE MISSION

La mission est d'assurer la sécurité et l'isolement de l'Arche.

Le second objectif de la mission est d'identifier la nature de l'incident et de neutraliser l'éventuelle menace.

Le troisième et dernier objectif est d'établir la jonction avec le niveau 49 en sécurisant chaque niveau, salle par salle, couloir par couloir.

Le plan des niveaux indique les stocks d'armes et de munitions ainsi que les infirmeries où les PJ pourront trouver des médicaments en cas de besoin.

L'intendant Johnson, responsable UAC, suivra l'évolution de la mission depuis sa console de la salle de l'Arche.

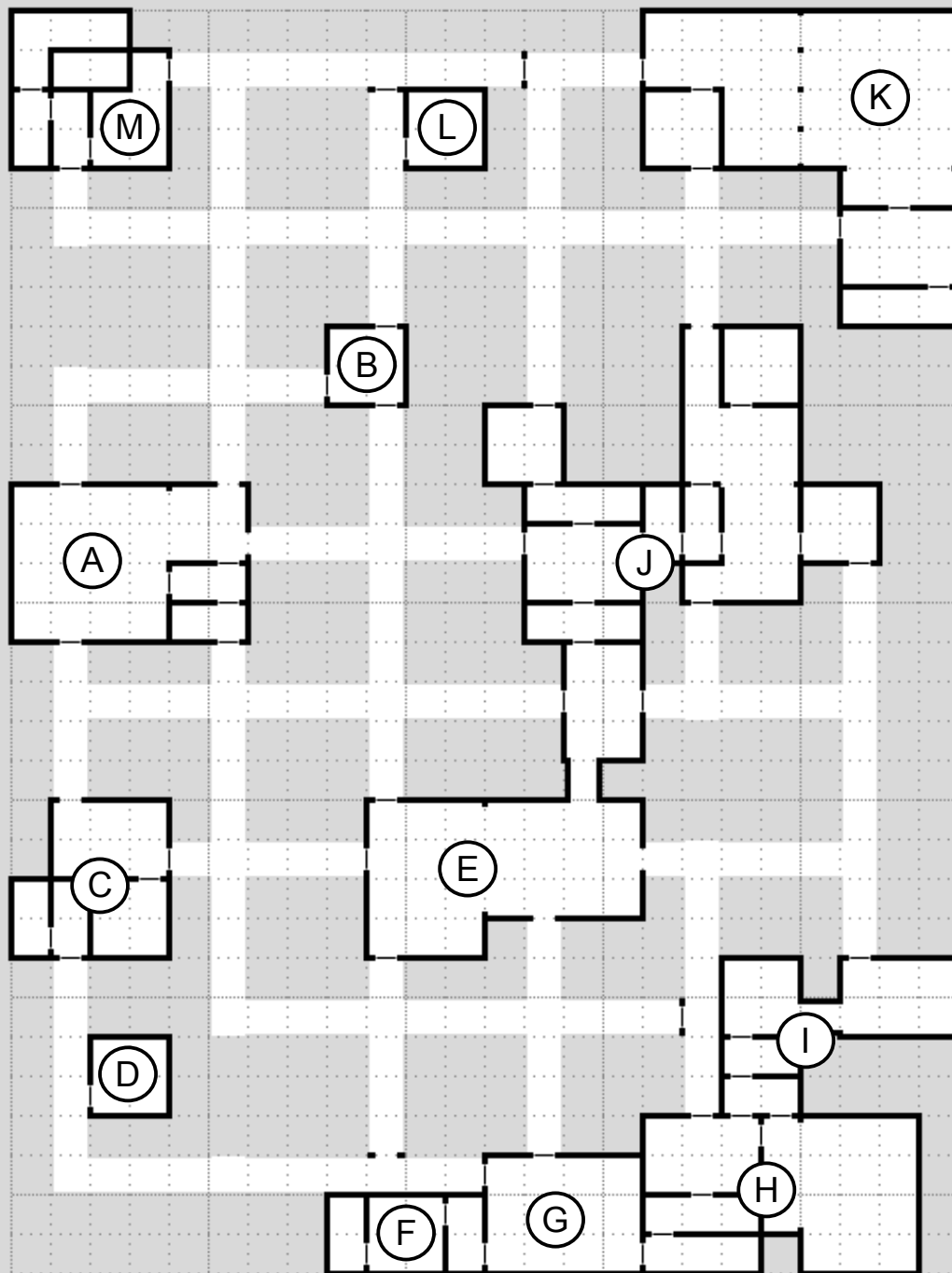
Si ça tourne mal, il a reçu l'ordre d'évacuer le personnel encore présent et de sceller la salle de l'Arche de manière permanente.

FIRST PERSON SHOOTER

La suite de ce scénario comprend les plans annotés de 2 niveaux à explorer, du matériel que les PJ pourraient trouver et une liste de créatures qui ne manqueront pas d'agresser les soldats du RRTS.

Libre à vous d'ajouter d'autres niveaux, d'autres salles, d'autres couloirs à explorer, de construire votre propre niveau.

D'où viennent ces créatures? Quelle est la nature réelle de l'incident? L'humanité est-elle menacée? Les PJ forment sans doute le dernier rempart entre le monde des hommes et ... (à vous de voir ;-)



► Demande infos et plans des niveaux 50 à 55. ■

► Niveau 55

A – Salle de transfert ARCHE

B – Ascenseurs vers les niveaux supérieurs

C – Laboratoires de biochimies

D – Infirmeries (3 médikits + 1 d6)

E – Espace-vie pour le personnel du complexe (agora)

F – Laboratoires de biologie et génie génétique

G – Laboratoires et salles de réunion de l'équipe scientifique

H – Second laboratoire d'expérimentation génétique.

I – Centre de stockage du matériel génétique

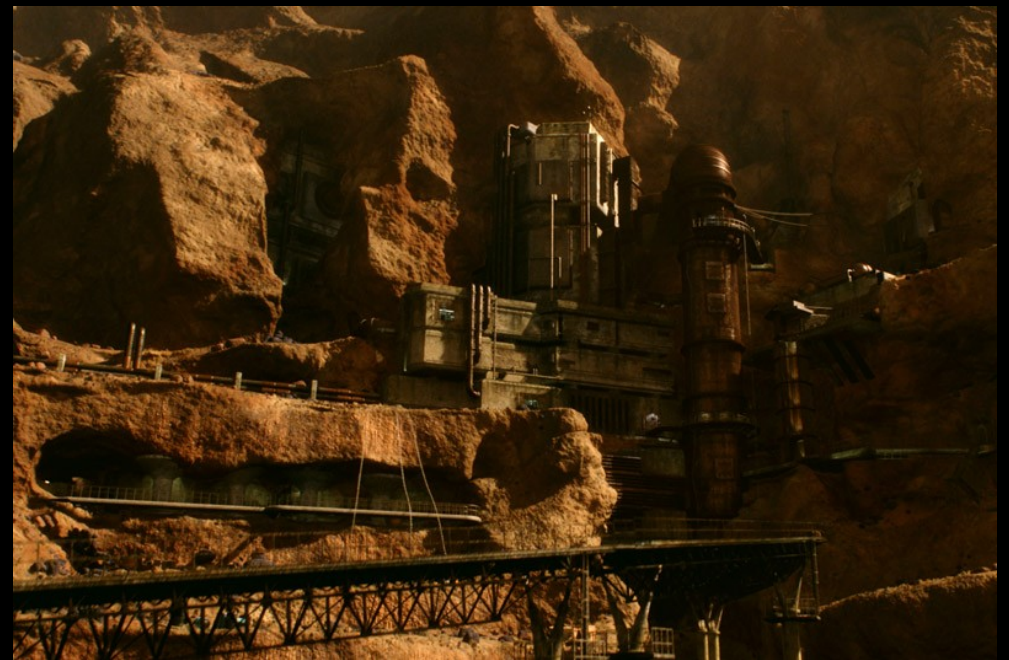
J – Espace-vie du personnel du centre, logements, chambres, salles de séjour, espaces de loisirs

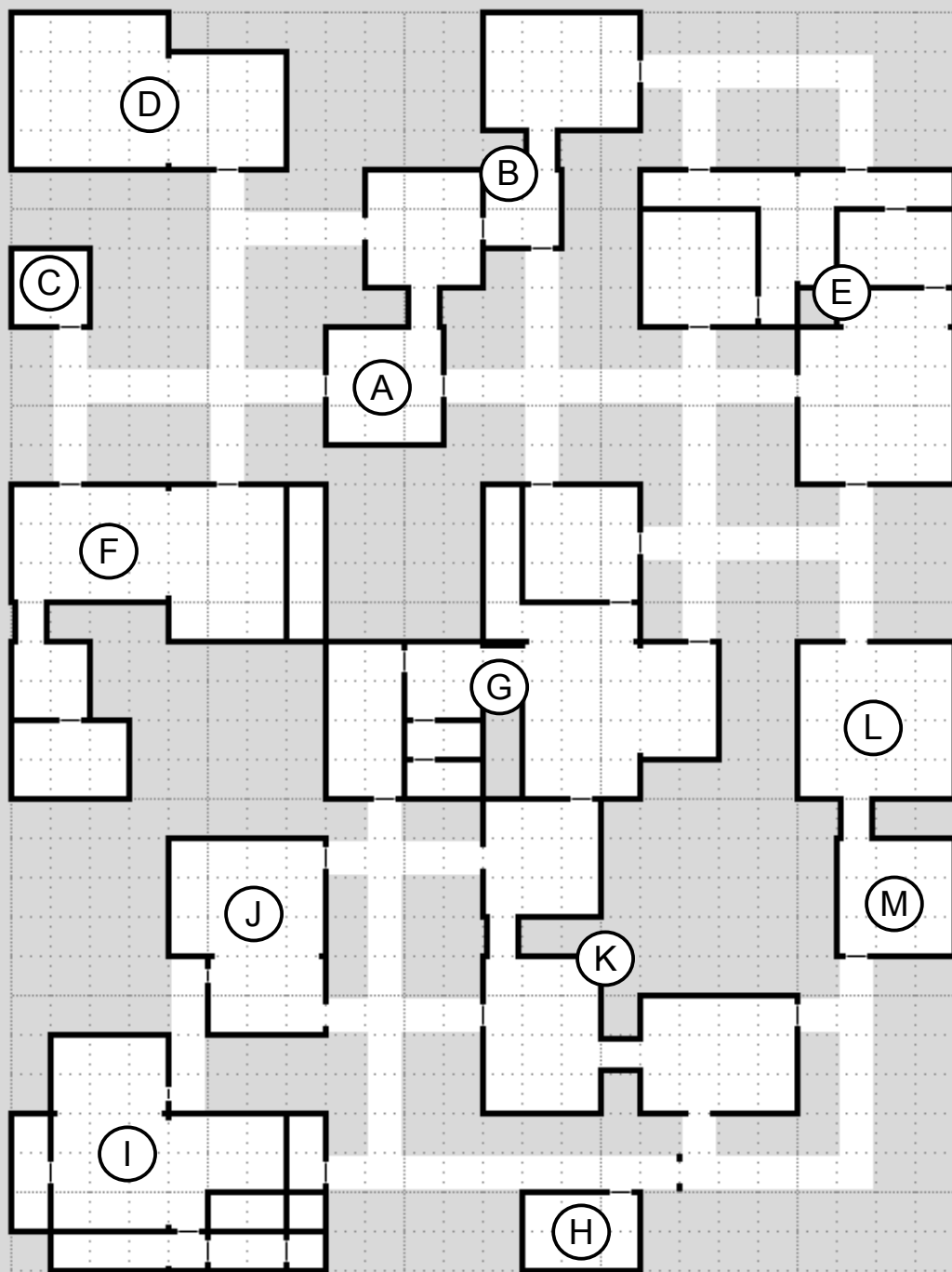
K – Centre d'étude archéologique (bureaux, coffres, zones d'analyse, espace de stockage)

L – Réserve (armement + munitions)

5 grenades, 4 chargeurs pour armes légères, 2 chargeurs pour fusil d'assaut.

M – Centre d'étude des matériaux martiens (résistance des matériaux, radiations, scanners) ■





► Niveau 54

A – Ascenseurs

B – Espace-vie du personnel [agora + réfectoire]

C – Stock de munitions [1 grenade, 2 chargeurs pour arme de poing, 2 chargeurs pour fusil d'assaut]

D – Infirmierie [3 médikits + 1 d6]

E – Laboratoires

F – Atelier d'armement [avec salle de tir]

G – Centre administratif

H – Infirmierie [1 medikit + 1 d10]

I – Espace-vie du personnel [dortoirs]

J – Espace-vie [salle de sport, détente]

K – Archives

L – Générateurs

M – Réserves

► Table de rencontres

Lancez 1 d20 et consultez le tableau ci-dessous.

Il vous indiquera ce à quoi le groupe RRTS est confronté.

1 à 5 Zombies non armés

5 à 10 Zombies armés

11 à 13 Mutant humanoïde « lambda »

14 à 15 Mutant humanoïde « carapace »

15 à 16 Mutant humanoïde quadrupède

17 Super-soldat [agent de sécurité mutant]

18 Crâne – araignée

19 Crâne volant

20 Démon humanoïde

Les caractéristiques de ces créatures sont détaillées à la page suivante.

CREATURES

Ci-dessous, la description des créatures que les PJ risquent fort de rencontrer lors de leur mission.

Zombie non armé (50 XP)

Individu contaminé par le virus ADN et qui est revenu à la vie post-mortem.

For 12 (+1), Dex 10 (+0), Con 16 (+3), Int 8 (-1), Per 10 (+0), Com 8 (-1)
Init +0, PdV 20, Def 10

Griffes +2 (1d4) Détection +2
Morsure +2 (1d6)

Zombie armé (100 XP)

Individu contaminé par le virus ADN et qui est revenu à la vie post-mortem.
Ce type de zombie est armé. L'arme peut être une arme blanche (couteau, hache d'incendie, barre de fer) ou une arme à feu (pistolet automatique).

For 12 (+1), Dex 12 (+1), Con 16 (+3), Int 8 (-1), Per 10 (+0), Com 8 (-1)
Init +1, PdV 25, Def 11

Armes blanches +3 (1d6) Armes de poing +3 (2d6)
Griffes +2 (1d4) Détection +2
Morsure +2 (1d6)

Mutant humanoïde « lambda » (150 XP)

Individu contaminé et ayant subi une terrifiante mutation.

For 16 (+3), Dex 12 (+1), Con 16 (+3), Int 10 (+0), Per 12 (+1), Com 10 (+0)
Init +1, PdV 30, Def 11

Griffes +3 (1d6) Détection +3
Morsure +3 (1d10)

Mutant humanoïde « carapace » (150 XP)

Mutant « lambda » doté d'une peau épaisse, semblable à une carapace.

For 16 (+3), Dex 12 (+1), Con 16 (+3), Int 10 (+0), Per 12 (+1), Com 10 (+0)
Init +1, PdV 30, Def 11

Griffes +3 (1d6) Détection +3
Morsure +3 (1d10) Discrétion +3
Saut +3

Armure naturelle : 4 points de protection

► Demande infos concernant zombies et mutations génétiques ■

► Les expériences menées par l'UAC sur l'ADN martien ont échappé à tout contrôle. Les sujets infectés ont subi d'horribles mutations, décuplant la force mais aussi l'agressivité des individus concernés.

Parallèlement, les victimes des mutants sont revenus à la « vie », sans doute un effet secondaire de l'ADN martien. Les niveaux 50 à 55 ont très vite été envahis par des hordes de zombies et de mutants. ■

► Demande infos concernant les artefacts religieux découverts sur le site Omega ■

► Les archéologues ont longuement étudié les vestiges des lieux de culte martien. Il semble que la civilisation martienne ait allié un haut niveau technologique à une ferveur religieuse frisant le fanatisme.

Cette fièvre mystique les a poussé à créer des « portes », des passages entre leur monde et des dimensions parallèles correspondant à leur paradis mais aussi à leurs enfers.

De ces portails ont surgis des entités malfaisantes et destructives, des « démons », qui ont anéanti la civilisation martienne.

On suppose qu'une poignée de rescapés a réussi à fermer le portail infernal et a quitté leur monde ravagé pour une nouvelle terre d'accueil : la Terre.

Les techniciens de l'UAC ont accidentellement réactivé le portail infernal... laissant à nouveau passer les « démons ». ■



Mutant quadrupède (175 XP)

Mutant ayant subi une régression vers le stade animal.

For 14 (+2), Dex 14 (+2), Con 14 (+2), Int 8 (-1), Per 14 (+2), Com 8 (-1)
Init +2, PdV 35, Def 12

Griffes +3 (1d4)	Détection +2
Morsure +3 (1d6)	Saut +4
Acrobaties +4	

Armure naturelle : 4 points de protection

Démon (200 XP)

Entité infernale ayant franchi le portail.

For 16 (+3), Dex 12 (+1), Con 18 (+4), Int 11 (+0), Per 18 (+4), Com 10 (+0)
Init +2, PdV 40, Def 11

Griffes +5 (1d4)	Détection +2
Morsure +5 (1d6)	Saut +4
Acrobaties +4	

Armure naturelle : 10 points de protection

Crâne Araignée (50 XP)

Bestiole infernale

For 10 (+0), Dex 16 (+3), Con 8 (-1), Int 8 (-1), Per 15 (+2), Com 10 (+0)
Init +3, PdV 9, Def 13

Morsure +5 (1d4)	Saut +3
------------------	---------

Crâne Volant (75 XP)

Chose infernale flottant dans l'air dans un halo de flammes

For 10 (+0), Dex 18 (+4), Con 8 (-1), Int 8 (-1), Per 11 (+0), Com 10 (+0)
Init +4, PdV 15, Def 14

Brûlures +4 (1d10)

Armure : 5 points de protection

► La liste des monstres est loin d'être complète.
N'hésitez pas à inventer d'autres créatures que vos PJ pourront affronter.

Ce dernier scénario ne comporte pas d'épilogue ou de fin prédéfini; nous vous invitons à étoffer cette tragique mission sur Mars avec des niveaux supplémentaires, des pièges, des embûches, des monstres...

Pour la création de niveaux supplémentaires à la base Omega, j'ai utilisé le générateur aléatoire de « donjons » disponible sur le web à l'adresse suivante : <http://www.irony.com/>



Nous espérons que vous prendrez plaisir à découvrir le monde terrifiant de Doom grâce à ce jdra.

Bon amusement !

Arnaxe

<http://perso.orange.fr/arnaxe/>
arnaxe@hotmail.fr

JeePee

<http://www.jeepeeonline.be/>
jeepeeonline@gmail.com

OGL

Ce livret est édité sous Open Game Licence (OGL) version 1.0a avec la permission de Wizards of the Coast, Inc. Le contenu Open du présent manuel est issu du DRS (Document de Référence du Système), copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc.

DESIGNATION DU CONTENU OPEN:

Le paragraphe suivant reprend les éléments Open (OGL v1.0a) du présent livret. Les caractéristiques (Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Perception, Commandement), leurs abréviations et leurs définitions: les compétences (Acrobaties, Armes blanches, Armes de poing, Armes d'assaut, Armes lourdes, Armes spéciales, Bluff, Conduite d'engin, Connaissances, Démolition, Déplacement silencieux, Détection, Diplomatie, Discretion, Escalade, Evasion, Fouille, Intimidation, Investigation, Langue, Natation, Orientation, Perception auditive, Plottage, Persuasion, Premiers soins, Profession, Saut, Survie) et leurs définitions; les dons (Ambidextre, Présence, Arme de prédilection, Recharge rapide, Athlétisme, Réflexes surhumains, Autonome, Réputation, Combat en aveugle, Robustesse, Course, Talent, Discret, Tir à bout portant, Doigts de fée, Tir de loin, Endurance, Tir de précision, Esquive, Tir en mouvement, Fin linier, Tir rapide, Fort en gueule, Vigilance, Initiative accrue, Vigueur surhumaine, Négociation, Volonté de fer, Pistage, Voltigeur) et leurs définitions; les définitions des Classe de personnage et les termes De Vie, Ajustement; les règles de jeu et de combat; les termes Attaque, Défense, Points de Vie, Initiative, Points d'Expérience (XP) et Niveau.

DESIGNATION DE L'IDENTITE DU PRODUIT:

Doom RPG

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