

the DEAD are COMING

ATTRIBUTS

Un survivant est défini par les trois attributs : Force, Agilité et Volonté. La valeur de départ des attributs est de **2d6+3**, à tirer dans l'ordre, avec possibilité d'en intervertir deux.

POINTS DE VIE

Les PV représentent la santé et la résistance du survivant. Combien de dommages le survivant peut-il encaisser avant de véritablement subir des blessures. Lancez **1d6** pour le score de départ.

RESSOURCES

Lancez **1d6** à répartir entre vos ressources de départ : Bouffe, Eau, Balles, Fuel.

DÉTAILS

Les tables pages 4 proposent de choisir un détail physique et un trait de caractère pour votre survivant.

NOM DU SURVIVANT

Si vous n'avez pas d'idée, les pages 6 et 7 listent des noms pour votre survivant.e.

HISTORIQUE

En croisant les scores de Ressource et de Points de Vie dans le tableau page 3, on détermine l'Historique du survivant ainsi que deux pièces d'équipement.

RESSOURCES

Un aventurier dispose de 4 ressources : Bouffe, Eau, Balles, Fuel. Vous consommez une unité de Bouffe et d'Eau par jour. Manquer de Bouffe ou d'Eau peut occasionner une perte de PV (page 9). Sur un 1 au jet de dégâts pour un tir, vous consommez une unité de Balles. Vous consommez une unité de Fuel toutes les 4 heures de route en voiture (8 pour une moto ou un générateur).

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Un survivant ramasse tout ce qu'il peut trouver et en perd une grande partie.

Son équipement de départ se compose de :

- une lampe-torche
- un objet personnel (au choix)
- 1d6 ressources
- 2 équipements de l'historique
- une arme (au choix)

INVENTAIRE

Votre survivant ne peut pas porter plus de Force+5 objets de taille normale. Sans sac à dos, il ne peut porter que Force objets.

Certains grands objets doivent être portés à deux mains et comptent pour 2 emplacements dans l'inventaire.

Si vous transportez plus que votre inventaire, vous ne pouvez pas courir et vous souffrez d'un désavantage.

SOLIDITÉ D'UN OBJET

Les objets ont une Solidité de 3.

Un objet perd un point de Solidité quand :

- le MJ estime que l'objet a été suffisamment utilisé.
- on obtient un 20 sur un jet de dé en utilisant l'objet.
- l'objet s'épuise à l'usage.

TROUVER UN OBJET DANS SON INVENTAIRE

Rangez votre inventaire en plaçant les objets les plus utiles au-dessus. Pour sortir un objet de votre inventaire, lancez 2d6. Si le score est supérieur ou égal à la position de l'objet dans l'inventaire, vous le sortez très vite. Sinon vous ne pouvez pas le prendre avec votre prochaine action.

AIDE DE JEU NON OFFICIELLE

The Dead Are Coming est un jeu de rôle post-apo zombie de **Diogo Nogueira** ; dans ce jeu, les joueurs incarnent des survivants à une apocalypse zombie à l'instar de séries comme *The Walking Dead* ou *Z Nation*, de films tels que *Day of the Dead*, *La Nuit des Morts-Vivants* ou des romans comme l'excellent *World War Z* (hélas très mal adapté au cinéma).

The Dead Are Coming est disponible sur [DriveThruRPG](#) pour une poignée d'euros mais uniquement en anglais. Avec cette aide de jeu non officielle, j'ai voulu donner plus de visibilité à cet excellent jeu et le rendre accessible à ceux.celles maîtrisant moins la langue de *Shakespeare*.

A noter que le jeu propose de base de (sur)vivre des aventures dans un univers peuplé de zombies mais le jeu peut parfaitement s'adapter à tous types d'apocalypse. J'imagine pouvoir adapter ce jeu pour un contexte tel que *The Last of Us*, *Mad Max* ou même *Sweet Tooth*. Dans ces univers post-apo, les monstres ne sont pas toujours ceux qu'on croit.

Cela étant, cette aide de jeu va se concentrer sur le jeu de base et proposer une traduction des différents termes de jeu. Si certaines traductions vous semblent perfectibles, n'hésitez pas à la modifier et à me faire un petit retour.

Bonne lecture et bon jeu.

ARMEMENT

Se battre à mains nues occasionne 1d3 dégâts.

Les armes sont cataloguées en catégories : armes de mêlée ou armes à distance, armes petites, moyennes ou grosses.

Les petites armes de mêlée comme un couteau, un marteau, une batte ou une hachette infligent 1d4 dégâts.

Les armes de mêlée de moyenne taille comme la hache, la machette, l'épée, la batte de baseball avec des pointes infligent 1d6 dégâts.

Les grandes armes de mêlée comme le katana, la claymore ou la hallebarde (qu'on trouve en général dans les musées mais pourquoi pas) occasionnent 1d8 dégâts.

Les petites armes à distance – fléchettes, petites armes de poing – causent 1d4 dégâts.

Les armes de tir moyennes – arbalètes, revolvers, armes semi-automatiques de point – infligent 1d6 dégâts.

Les grosses armes de tir telles que l'arc long, le shotgun ou le fusil d'assaut infligent 1d8 dégâts et peuvent passer en tir automatique ou en rafales.

D'autres armes sont possibles comme les armes fixées sur trépied (machine gun) infligeant 1d12 dégâts, les grenades (1d10), le poison (1d8, affectant directement un Attribut), l'acide (1d6/round) ou l'éther (qui neutralise pendant une heure sur une sauvegarde de Force ratée).

Voir p10-11.

ARMURES

Les armures assurant une véritable protection sont assez difficiles à trouver. Les armures sont très simplement divisées en trois catégories.

Les armures improvisées ont un score de protection de 1. Les armures tactiques utilisées par la police (gilet pare-balle, casque et bouclier) ont une protection de 2. Les armures lourdes, militaires et assez difficiles à se procurer, ont un score de protection de 3. Voir p11.

COMMENT SURVIVRE : JET DE SAUVEGARDE

Quand votre survivant tente une action dont l'issue est hasardeuse, le MJ vous demandera un jet de Sauvegarde de Force, Agilité ou Volonté, selon la situation.

Lancez 1d20. Si le résultat est inférieur ou égal au score de l'Attribut testé, c'est un succès. Dans le cas contraire, c'est un échec et le MJ en racontera les conséquences.

COMBAT

En général, la situation dicte d'elle-même l'ordre d'actions des protagonistes. Dans le doute, faites un test d'Agilité.

Les attaques touchent toujours. Lancez simplement le dé de dégâts de l'arme utilisé. Dans certains cas, l'arme infligera plus ou moins de dommages : attaque avantagée 1d12, attaque désavantagée 1d4. Sinon appliquez le dé de dégâts de l'arme.

Les points de dégâts sont soustraits au score de PV ; à zéro, on commence à décompter le score d'un Attribut – Force, Agilité ou Volonté – selon la situation. Le survivant doit alors faire un jet de dé sur la table des Cicatrices p15.

Si un survivant subit des dégâts de Force, il doit faire un test de Force. En cas d'échec, c'est une Blessure Critique. Le survivant est alors en état Blessé et ne peut plus agir. Il meurt s'il n'est pas soigné dans les 6 rounds.

CONDITIONS

Un survivant peut être dans les conditions suivantes (p18) :

- En privation
- Épuisé
- Infecté
- Blessé
- Aveuglé
- Assourdi

LE CULTISTE DE LA MORT

Force 10, Agilité 10, Volonté 13
PV 3

Attaques: Couteau (1d4)

Spécial: ne fait pas de test de moral.

Il a des gens bizarres qui prétendent être amicaux jusqu'à ce qu'ils tentent de vous poignarder dans votre sommeil.

FAVEURS

Tout n'est pas que ressources et armement dans le monde et même s'il n'y a pas de marché officiel des services, les faveurs sont une monnaie d'échange et un formidable moteur à intrigues.

Voir p12.

VÉHICULES

Sauf si vous préférez circuler à pied, il est possible de se procurer un véhicule ; ce denier sera caractérisé par son autonomie et surtout sa consommation en Fuel. Trouver du carburant peut devenir une priorité, voir une question de vie ou de mort dans certaines situations. Voir p12.

TEST EN OPPOSITION

Si votre survivant est en compétition ou s'oppose à l'action d'un autre personnage, chacun fait un jet de Sauvegarde.

Le score le plus petit indique le vainqueur.

AVANTAGES / DÉSAVANTAGES

Si votre survivant est particulièrement bien préparé, dispose d'un équipement adéquat ou est avantagé d'une manière ou d'une autre, vous lancez 2d20 et vous retenez le meilleur score (le plus petit). A contrario, le MJ peut imposer un désavantage à votre survivant (2d20, garder le moins bon score) si votre personnage est mal préparé, surpris ou gêné dans son action.

MORT, PARALYSÉ OU FOU

A 0 en Force, le personnage est définitivement mort.

A 0 en Agilité, le personnage est Paralysé.

A 0 en Volonté, le personnage est Stressé.

Dans ce cas, il faudra déterminer son trauma sur la table de Stress p17.

REPOS

On distingue 3 types de repos :

- repos court : 1 tour, +1d6 PV
- repos long : 6 heures, PV restauré, +1d6 en Force ou en Agilité.
- repos complet : une semaine, nécessite un endroit calme et sécurisé.

LE SURVIVANT PERDU

Force 6, Agilité 8, Volonté 8
PV 2

Attaques : batte (1d4)

Spécial: -1 lors d'un test de rencontre s'il voyage avec le groupe.

Peut-être s'est-il réveillé après un long coma et s'est retrouvé en pleine fin du monde. Ou il a joué trop longtemps à un MMORPG dans son sous-sol et vient juste de terminer sa partie. Quoi qu'il en soit, il est désespéré.

ZOMBIES

Zombie de base

Force 10, Agilité 6, Volonté 8
PV 2

Attaques : morsure (1d6),

agripper (1d4)

Spécial : bouger ou attaquer

Lents, les zombies se déplacent en horde. Vous en abattez une, deux autres prennent sa place.

Zombie coureur

Force 12, Agilité 12, Volonté 8
PV 4

Attaques : morsure (1d6),

griffes (1d6)

Spécial : bouger 2 fois par round

Possédant une étonnante vélocité pour des morts, les zombies coureurs pourraient vous surprendre. Abattez-les en premier.