

THE WALKING DEAD UNIVERSE



LE JEU DE RÔLE OFFICIEL

Nom : *Carol Peletier*

Archétype : —

Description : *femme d'une quarantaine d'années, à la courte chevelure grise.*

PJ Attache :

Motivation : *le groupe doit survivre à tout prix*

PNJ Attache :

Problèmes : *on ne me contrôlera plus jamais*

Notes :

ATTRIBUTS ET COMPÉTENCES

3 VIGUEUR	3 AGILITÉ	4 ESPRIT	3 EMPATHIE
1 Combat rapproché	1 Combat à distance	— Reconnaissance	— Commandement
2 Endurance	1 Discrétion	2 Survie	3 Manipulation
— Force	1 Mobilité	— Technique	1 Médecine

TALENTS

Visage innocent

SANTÉ

3. INDEMNE

2. CONTUSIONNÉ

1. MALMENÉ

0. BRISÉ

Blessures critiques :

STRESS

EXPÉRIENCE

CASES D'ENCOMBREMENT **5**

ÉQUIPEMENT

BONUS

Pistolet

Équipement médical basique

Conserves (2 rations)

Couteau

ARMES

DÉGÂTS

BONUS

PORTÉE

Pistolet

2

+2

Courte

Couteau

1

+2

—

PROTECTION

VALEUR

MALUS

OBJETS MINUSCULES

ÉQUIPEMENT EN RÉSERVE

EMPLACEMENT

EMPLACEMENT

CAROL PELETIER

Pour Carol, la vie était déjà un cauchemar bien avant l'épidémie. Ed, son mari violent, les harcelait et les frappait chaque jour, elle et leur fille Sophia. Carol tenta à plusieurs reprises de lui échapper, et elle essayait de se protéger et de protéger Sophia comme elle le pouvait, mais elle craignait trop de se retrouver seule (et elle manquait de force physique face à l'imposant ivrogne).

Quand un rôdeur tua Ed dans un campement près d'Atlanta, Carol et sa fille connurent enfin la liberté. Malheureusement, Sophia disparut peu après, et on la retrouva morte quelque temps plus tard.

Le chagrin de cette perte étreint Carol. Dans le même temps, elle s'endurcit petit à petit, et elle devient plus courageuse et plus douée qu'elle ne s'en serait crue capable. Carol veillera sur ses amis et sur son groupe, et elle fera le nécessaire pour assurer leur sécurité.

PROBLÈME: on ne me contrôlera plus jamais

MOTIVATION: le groupe doit survivre à tout prix

TALENT: Visage innocent

Vous obtenez +2 en Manipulation quand vous faites l'innocente devant un étranger. Vous avez fait croire à quelqu'un que vous étiez faible.



THE WALKING DEAD UNIVERSE



LE JEU DE RÔLE OFFICIEL

Nom : *Glenn Rhee*

Archétype : *—*

Description : *jeune homme aux cheveux noirs coiffés d'une casquette, vêtu d'un t-shirt et d'une chemise à manches courtes.*

PJ Attache :

Motivation : *on s'en sortira ensemble*

PNJ Attache :

Problèmes : *toujours volontaire pour prendre des risques pour autrui*

Notes :

ATTRIBUTS ET COMPÉTENCES

2 VIGUEUR	4 AGILITÉ	4 ESPRIT	3 EMPATHIE
1 Combat rapproché	1 Combat à distance	2 Reconnaissance	— Commandement
1 Endurance	3 Discrétion	1 Survie	1 Manipulation
— Force	2 Mobilité	— Technique	— Médecine

TALENTS

Chasseur-cueilleur

Mule

SANTÉ

3. INDEMNÉ

2. CONTUSIONNÉ

1. MALMENÉ

0. BRISÉ

Blessures critiques :

STRESS

EXPÉRIENCE

CASES D'ENCOMBREMENT **5**

ÉQUIPEMENT

BONUS

Pistolet

Sac à dos avec 4 rations

Paires de talkies-walkies

ARMES

Pistolet

DÉGÂTS

2

BONUS

+2

PORTÉE

Courte

PROTECTION

VALEUR

MALUS

OBJETS MINUSCULES

ÉQUIPEMENT EN RÉSERVE

EMPLACEMENT

EMPLACEMENT

GLENN RHEE

Avant l'épidémie, Glenn livrait des pizzas à Atlanta. Il menait une vie solitaire qui ne semblait aboutir nulle part. Néanmoins, sa connaissance des rues et son talent pour trouver l'itinéraire le plus rapide le sauvèrent au début de l'épidémie. Il intégra bientôt un groupe de survivants qui campaient à l'extérieur de la ville, et la confiance qu'ils lui accordaient (puisque'il était le plus doué pour retourner à Atlanta y dénicher des provisions) éveilla en lui une part assoupie depuis fort longtemps.

Glenn, dans son rôle d'éclaireur et de « coursier », se montre courageux, malin et rapide. Sa véritable force consiste néanmoins à voir le meilleur en chacun, à inspirer la confiance et l'amour et à maintenir la cohésion du groupe.

PROBLÈME: toujours volontaire pour prendre des risques pour autrui

MOTIVATION: on s'en sortira ensemble

TALENTS: Chasseur-cueilleur, Mule

Vous obtenez +2 en Discrétion quand vous êtes seul. Vous avez ramené de la nourriture qui a gardé vos camarades en vie.

Vous pouvez porter une case de plus de matériel. Vous vous êtes musclé.



THE WALKING DEAD UNIVERSE



LE JEU DE RÔLE OFFICIEL

Nom : *Michonne Hawthorne*

Archétype : —

Description : *femme trentenaire dont les dreadlocks sont retenues par un bandana, jean noir, mitaines et veste en cuir. Sabre dans le dos.*

PJ Attache :

Motivation : *trouver le moyen de repartir de zéro avec des personnes de confiance*

PNJ Attache :

Problèmes : *dévastée par la mort de son fils*

Notes :

ATTRIBUTS ET COMPÉTENCES

4 VIGUEUR	3 AGILITÉ	3 ESPRIT	3 EMPATHIE
3 Combat rapproché	1 Combat à distance	1 Reconnaissance	— Commandement
1 Endurance	1 Discrétion	2 Survie	— Manipulation
1 Force	2 Mobilité	— Technique	— Médecine

TALENTS	SANTÉ	STRESS
<i>Pet-sitter</i>	3. INDEMNÉ	EXPÉRIENCE <input type="checkbox"/>
<i>Spécialiste (katana)</i>	2. CONTUSIONNÉ <input type="checkbox"/>	CASES D'ENCOMBREMENT 6
	1. MALMENÉ <input type="checkbox"/>	ÉQUIPEMENT <small>BONUS</small>
	0. BRISÉ <input type="checkbox"/>	<i>Katana</i> <input type="checkbox"/>
	Blessures critiques :	<i>Viande séchée (2 rations)</i> <input type="checkbox"/>
		<i>Bouteille d'eau</i> <input type="checkbox"/>

ARMES	DÉGÂTS	BONUS	PORTÉE
<i>Katana</i>	2	+2	—

PROTECTION	VALEUR	MALUS

OBJETS MINUSCULES

ÉQUIPEMENT EN RÉSERVE	EMPLACEMENT	EMPLACEMENT

MICHONNE

Pour Michonne, la confortable vie dans la classe moyenne d'Atlanta, avec un petit ami et un jeune fils, a depuis longtemps disparu. Elle perdit tout quand des rôdeurs submergèrent le camp de réfugiés où ils s'étaient mis à l'abri. Après quoi, il ne lui restait plus que son désespoir et son talent avec un katana acéré, qu'elle ignorait jusqu'alors.

Michonne parcourt le territoire au nord d'Atlanta, et elle n'accorde sa confiance à personne. Pour se mêler aux rôdeurs, elle a enchaîné deux morts à qui elle a coupé les bras et les mâchoires : ainsi incapables d'attaquer, ils semblent avoir perdu tout intérêt pour la chair des vivants.

Bien que la perte de son fils l'ait presque détruite, Michonne, en son for intérieur, cherche toujours la compagnie. Néanmoins, retrouver l'amour lui semble presque impossible. Michonne a bon cœur et aide toutes les personnes dans le besoin, mais elle n'hésitera jamais à abattre tout individu qu'elle considère comme une menace.

PROBLÈME: dévastée par la mort de son fils

MOTIVATION: trouver le moyen de repartir de zéro avec des personnes de confiance

TALENTS: Pet-sitter, Spécialiste (katana)

Vous vous baladez avec deux rôdeurs enchaînés. Vous obtenez +2 en Discrétion quand vous tentez de contourner des rôdeurs avec vos prisonniers. Donnez un nom à chacun de ces deux rôdeurs. *Vous avez enchaîné deux cadavres ambulants et les emmenez avec vous.*

Vous obtenez +2 dans une compétence précise quand vous utilisez un objet spécifique. Définissez cet objet et la compétence qu'il affecte. *Vous avez sauvé la situation à l'aide de votre objet fétiche.*



THE WALKING DEAD UNIVERSE



LE JEU DE RÔLE OFFICIEL

Nom : *Gabriel Stokes*

Archétype : *—*

Description : *quadragénaire chauve vêtu de noir, col romain clérical.*

PJ Attache :

Motivation : *retrouver la foi et une congrégation à servir*

PNJ Attache :

Problèmes : *mon manque de foi les a tous tués*

Notes :

ATTRIBUTS ET COMPÉTENCES

2 VIGUEUR	3 AGILITÉ	4 ESPRIT	4 EMPATHIE
1 Combat rapproché	— Combat à distance	1 Reconnaissance	3 Commandement
— Endurance	2 Discrétion	1 Survie	2 Manipulation
— Force	1 Mobilité	— Technique	1 Médecine

TALENTS

Protégé par une puissance supérieure

SANTÉ

3. INDEMNÉ

2. CONTUSIONNÉ

1. MALMENÉ

0. BRISÉ

Blessures critiques :

STRESS

EXPÉRIENCE

CASES D'ENCOMBREMENT **4**

ÉQUIPEMENT

BONUS

Conserves (1 ration)

Bible

Couteau

ARMES

Couteau

DÉGÂTS

BONUS

PORTÉE

1

+2

—

PROTECTION

VALEUR

MALUS

OBJETS MINUSCULES

ÉQUIPEMENT EN RÉSERVE

EMPLACEMENT

EMPLACEMENT

GABRIEL STOKES

Le père Gabriel Stokes, avant l'épidémie, était le curé de l'église Sainte-Sarah, en Géorgie. Quand sa communauté a accouru à l'édifice pour s'y réfugier et échapper à un groupe de rôdeurs, Gabriel ne put se résoudre à ouvrir les portes et à laisser entrer ses ouailles. Le prêtre, submergé par la peur, se cacha au milieu des bancs afin de sauver sa vie et ses provisions. Il entendit les cris désespérés des hommes, des femmes et des enfants à l'extérieur, qui le suppliaient de les secourir, puis le maudissaient et, enfin, hurlaient de douleur.

Gabriel resta barricadé dans son église pendant des mois. Maintenant, le manque de vivres le force à quitter son refuge. Hanté par son échec à sauver les personnes qu'il devait servir, et incertain de la place que les rôdeurs occupent dans sa vision de l'univers, il se montre souvent horrifié par les mesures extrêmes qu'ont dû prendre les survivants de l'extérieur.

PROBLÈME: mon manque de foi les a tous tués

MOTIVATION: retrouver la foi et une congrégation à servir

TALENT: Protégé par une puissance supérieure

Vous pouvez relancer une fois un dé d'aléa que vous jetez pour voir si vous êtes touché ou mordu. Vous avez été sauvé contre toute attente.

