

Manuel de Survie Technique
pour
Dread : First Book of Pandemonium



Pandemonium License 1.0

Le texte de cette licence doit apparaître dans son intégralité si vous utilisez le contenu de ce document. En utilisant le contenu de ce document vous acceptez les conditions de cette licence. Si vous utilisez cette licence, l'auteur, Rafael Chandler, vous donne la permission d'utiliser ce document comme vous le désirez. Si vous créez un jeu, des suppléments pour *Dread : The First Book of Pandemonium* ou quoi que ce soit d'autre, la seule chose que l'auteur demande est de faire référence à lui, au jeu Dread et que vous incluez un lien au site internet de Dread (www.dread-rpg.com). L'auteur souhaite également que vous n'utilisiez pas son nom pour promouvoir votre produit sans son accord. Si ces conditions ne vous conviennent pas n'utilisez pas ce document. Si vous ne respectez pas les conditions de la licence vous n'êtes pas autorisés à utiliser ce document. L'auteur ne demandant qu'à protéger son travail, l'usage de son nom et à être cité comme auteur original, cela ne devrait pas être un problème. Merci de lire ce manuel et bonnes parties !

www.dread-rpg.com

<http://livresdelours.blogspot.com/>

Rafael Chandler
Neoplastic Press
Spaniard@dread-rpg.com

Tout les textes sont © 2002-2007 Rafael Chandler, la couverture de Dread est de Tariq Raheem

Traduction : Pascal Oliet

Relecture/Corrections/Ajouts/mise en page : Alexandre « Kobayashi » Jeannette

Table des matières

1. Concept.....	3	Améliorer ses finances.....	13
1.1 Les mécanismes.....	3	Équipement.....	13
Le seuil de difficulté.....	3	2.10 Expérience.....	14
Opposition.....	3	3. Magie.....	14
Les dommages.....	3	Sorts.....	14
Les multiples.....	3	3.1 Exemples de sorts.....	14
1.2 Être cool.....	3	Chela.....	14
1.3 Historique.....	4	Dresde.....	15
Origine.....	4	Hémophage.....	15
Occupation.....	4	Nacre.....	15
Quartier général.....	4	4. Combat.....	15
Contacts.....	4	Exemple de combat.....	16
Mentor.....	4	4.1 Points de Vie.....	16
Personnalité.....	4	La récupération.....	17
1.4 Travailler en équipe.....	4	Tirer sa Révérence.....	17
2. Le personnage.....	5	4.2 L'Armure.....	17
2.1 Attributs.....	6	4.3 La portée.....	17
Exemple.....	6	4.4 Les munitions.....	18
Utilisation des Attributs.....	6	4.5 Le combat motorisé.....	18
Attributs ou Compétences ?.....	7	Exemples de véhicules.....	18
Les tests d'Attributs en opposition.....	7	La conduite.....	18
2.2 Descriptions des attributs.....	7	La conduite maîtrisée.....	18
2.3 Disciplines.....	7	Collision.....	18
Combat.....	8	Embardée.....	18
Savoir.....	8	Garder le contrôle.....	18
Exorcisme.....	9	Percuter des motos.....	19
2.4 Compétences.....	9	Structure.....	19
Utiliser les Compétences.....	9	Tout faire péter.....	19
2.5 Exemple de compétences.....	10	4.6 Dégâts dus aux chutes.....	19
Charme.....	10	4.7 Pénalités en combat.....	19
Crime.....	10	Exemple de pénalités.....	19
Conduite.....	11	5. Adversaires.....	20
2.6 Motivation.....	11	5.1 Démons.....	20
Utiliser la Motivation.....	11	Druthua.....	20
2.7 Contacts.....	11	Uakast.....	20
Utiliser les Contacts.....	11	5.2 Humains.....	21
2.8 Fureur.....	12	Malfrat.....	21
Regagner des points de Fureur.....	12	Braqueur.....	21
Exemples de Coups spéciaux.....	12	6. Prétiré.....	21
2.9 Équipement.....	12	6.1 Betty.....	21
Cash.....	12	Feuille de personnage.....	22

1. Concept

Dread : First Book of Pandemonium est un jeu de rôles d'horreur contemporaine particulièrement orienté sur l'action. Ces pages contiennent l'essentiel des règles de la section du joueur, création de personnage comprise. Certaines compétences et sorts n'ont pas été inclus afin de réduire la taille du document.

1.1 Les mécanismes

Pour résoudre un conflit lancer un nombre de D12 égal à votre score de compétence ou d'attribut. Comparer le résultat du dé le plus élevé au seuil de Difficulté que vous essayez de battre.

Le seuil de difficulté

Quand vous êtes confronté à une opposition passive, vous effectuez un jet contre un seuil de difficulté. Les seuils de difficulté vont de 2 (facile), à 7 (moyen) et jusqu'à 12 (extrêmement difficile).

Exemple : si vous essayez d'ouvrir une porte verrouillée et que votre Force est de 3, vous lancez 3 dés (3D12). Le Réalisateur stipule que la serrure est rouillée, fixant le seuil de difficulté à 5 (juste en dessous de la moyenne). Un de vos dés indique un score de 9. Cela signifie que vous avez réussi et que vous parvenez à ouvrir la porte.

Opposition

Lorsque vous entreprenez une action contre une autre personne, vous n'allez pas lancer vos dés contre un seuil de difficulté mais contre une opposition.

Par exemple si vous tentez de frapper quelqu'un, et que votre score d'attaque est de 4, vous lancez 4 D12. La défense de votre cible est de 3, le Réalisateur lance donc 3 D12. Votre plus haut score est un

10, alors que le plus haut score de votre adversaire est de 7. Vous le touchez.

En cas d'égalité passez au second score le plus élevé (et ainsi de suite en cas de nouvelle égalité) jusqu'à ne plus avoir de dés.

Les dommages

Les dommages correspondent à la différence entre les scores obtenus en attaque et en défense dans le cas d'une attaque réussie.

Dans l'exemple plus haut, votre cible a obtenu un 7 contre votre 10. Cela signifie que vous lui infligez 3 points de dommage. Vous ajouterez les dommages de votre arme à ce total le cas échéant (+1 avec une barre à mine par exemple).

Les multiples

Petite particularité des règles : si vous obtenez des multiples du même chiffre, vous additionnez les multiples obtenus au chiffre lui-même.

Par exemple, si vous obtenez trois 6, cela signifie que vous avez en fait un 9 (6+3). Évidemment si un autre dé donne un meilleur résultat, ignorez les multiples.

En théorie, vous pouvez obtenir des scores très élevés de cette manière. Par exemple si vous avez quatre 12, vous obtenez un score total de 16 (12+4).

1.2 Être cool

A chaque fois que vous faites une description cool, vous gagnez un dé supplémentaire. Les circonstances n'ont aucune importance (recherche d'informations dans une bibliothèque, recueil d'indices sur une scène de crime, bagarre...).

Si l'ensemble des joueurs restent bouche bée devant votre éloquence et l'intensité dramatique de votre description, ou si

vous donnez la chair de poule à tout le monde, vous pouvez lancer 2 dés supplémentaires. N'en abusez pas, c'est un événement qui devrait rester rare.

1.3 Historique

Dans les chapitres suivants, nous aborderons la création de personnage, le choix des compétences et les autres caractéristiques d'un Disciple comme la Fureur (des points qui permettent d'accomplir des actions improbables), les Contacts (des personnes vers lesquelles vous pouvez vous tourner pour obtenir de l'aide) et la Motivation (le « moteur » du personnage).

Avant cela, vous devez réfléchir aux éléments suivants :

1. D'où viens le personnage ?
2. De quoi vit-il ?
3. A quoi ressemble votre QG ?
4. Qui connaissez vous en ville ?
5. A quoi ressemble votre Mentor ?
6. Comment vos équipiers vous voit-il ?

Origine

D'où vous venez vous ? Quel événement vous a transformé en personne qui n'a plus rien à perdre ? Quelle erreur avez-vous commise ? Qu'est-ce qui a tout changé ? En répondant à ces questions vous devriez obtenir un mot qui résumera la Motivation de votre personnage (voir 2.6).

Occupation

Quel était votre travail ? Votre personnage était-il un soldat ? Un professeur ? Un flic ? Un criminel ou un passionné d'informatique, un étudiant ou un psychologue ? En détaillant l'historique de votre personnage vous faciliterez le choix de ses compétences (section 2.4)

Quartier général

A quoi peut bien ressembler le QG du groupe ? Quel genre d'endroit est-ce ? Un dojo, un entrepôt abandonné ou un appartement délabré ? Un manoir ? Plus vous passez de temps à décrire cet endroit plus le séjour des personnages sur place sera intéressant.

Contacts

Qui connaissez vous en ville ? Quand vous faisiez partie de la police, d'une rédaction ou du système éducatif, avec qui avez vous créé des liens ? En créant une liste préliminaire vous simplifierez la création du réseau de contacts de chaque personnage (section 2.7).

Mentor

A quoi peut bien ressembler votre Mentor ? Parlez en avec les autres joueurs. Le Mentor ne pourra pas vous accompagner sur une affaire, mais il pourra vous donner des pistes et prendra de vos nouvelles de temps à autre.

Personnalité

Comment le Disciple est-il perçu par ses coéquipiers ? Votre personnage est-il un leader né ? Un sociopathe qui ne décroche pas un mot, une mère poule ou le bouffon de service ?

1.4 Travail en équipe

Votre groupe devra définir le décor de vos aventures. Quelques points à aborder : dans quel genre de ville vivez-vous ? Les gens sont-ils prévenants ? Les enfants écoutent-ils leurs parents ? Lorsqu'une femme appelle à l'aide du fond d'une allée, quelqu'un se précipite-t-il à son secours ou les gens se contentent-ils d'augmenter le volume de leur télé comme si ne rien n'était ?

Cela vous permettra de visualiser plus facilement la ville. Vous pourrez ainsi passer à la suite. Où se trouve votre QG ? Dans les beaux quartiers, près des bars huppés et des centres commerciaux ? Dans les quartiers populaires, près d'un club de striptease ou d'une soupe populaire ? Y'a t'il une station service près de chez vous ? Une bibliothèque ? Une église ? Une mosquée ? Une synagogue ? Un commissariat ? Une épicerie ? Un restaurant ?

Qui fréquente ces endroits ? Des habitués ? Est-ce toujours le même gars qui vous salue quand vous entrez dans l'épicerie ? Qui travaille à la bibliothèque ? Est-elle informatisée ou utilise-t-elle un vieux système de cartes ?

2. Le personnage

Pour créer un Disciple vous aurez à remplir une fiche de personnage que vous trouverez à la fin de ce document et que vous pouvez télécharger sur le site www.dread-rpg.com. (*n.d.t ou [ici](#) pour la version française*). Voici un rapide survol de ce que vous trouverez sur votre fiche.

Nom

Votre Disciple possède un nom. Pas son nom de naissance, mais un nom de code ou un surnom.

Force, Esprit et Âme

Ces trois attributs définissent votre personnage.

Discipline

Des pouvoirs au-delà des capacités humaines ordinaires. Il y a trois Disciplines : le Combat, le Savoir et l'Exorcisme.

Compétences

Chaque personnage avait généralement un métier avant de devenir un Disciple : journaliste, médecin, soldat...

Motivation

La Motivation est le moteur qui pousse votre personnage à poursuivre le combat.

Contacts

Vos contacts sont des gens à qui vous pourrez demander de l'aide en cours de partie. Ils vous fourniront aussi des pistes et des informations.

Fureur

Vous débutez chaque session de Dread avec 12 points de Fureur que vous emploierez pour accomplir les actions les plus improbables.

Équipement

Lampes torche, radios, kits de relevés d'empreinte... Tout ce que le Disciple transporte régulièrement sur lui.

Armement

L'arsenal du Disciple, du poing américain au fusil à pompe.

Magie

Ceci représente la puissance de la magie du Disciple. Sa valeur est égale à son Âme.

Sorts

Chaque Disciple connaît quelques sorts. Plus votre score d'Âme est élevé plus vous en connaissez.

Combat

Ceci représente la compétence de combat de votre personnage. Sa valeur est égale à votre score de Force, à moins que vous ne possédiez la Discipline Combat.

Vie

Vous indique combien de dommages votre personnage peut encaisser. Chaque Disciple commence avec 12 points. Si vous en perdez 1 ou 2, vous êtes simplement couvert de bleus. Si vous en perdez plus que ça, vous allez subir des pénalités à vos actions.

Armure

Si vous portez une armure, inscrivez sa valeur de protection sur votre feuille de personnage.

2.1 Attributs

Vous devez déterminer le score de vos trois Attributs. Ces derniers vous aident à définir ce qu'est votre personnage (contrairement aux compétences qui définissent ses connaissances).

Force : Puissance, vitesse et endurance

Esprit : Intellect, éducation et astuce

Âme : Force spirituelle et volonté

Ces scores répondent aux questions que l'on se pose sur un personnage. Est-il malin ? Est-il costaud ? Est-il sûr de lui ? Est-il rapide ? Est-il résistant ?

Pour répondre à ces questions, distribuez 9 points comme suit. Un seul score doit être égal à 5 ou plus. Cela revient à dire que les distributions possibles sont : 1-2-6, 1-3-5 et 2-2-5. Le score de 5 ou 6 détermine votre Discipline, qui est décrit dans la section 2.3

Exemple de création

Créons un personnage nommé Scalpel. Elle a commencé comme médecin légiste puis a travaillé comme détective pendant quelques temps. On peut donc considérer qu'elle est endurcie mais également astucieuse. Nous lui attribuerons 2 en Force, 5 en Esprit et 2 en Âme. Elle possède une volonté (et donc une compétence magique) moyenne, une Force moyenne mais une solide liste de compétences.

Le second Disciple est Texas. Ancien reporter TV à Dallas. Elle est l'exorciste de l'équipe. Aussi nous lui attribuerons une Force de 1, un Esprit de 2 (qui sera sans doute alloué à la compétence

Journalisme) et une Âme de 6. Pas très bonne en combat mais sa compétence principale sera sans doute utile durant les phases d'investigation. Son score élevé en Âme signifie qu'elle maîtrise plusieurs sorts, dont quelques uns d'Exorcisme.

Le dernier Disciple du groupe est le Sergent Warren. C'est un ancien soldat et un dur à cuire. Probablement peu d'aptitude à la magie, plutôt un « manuel ». Sa compétence est probablement Armée, avec peut-être un point en Intimidation ou en Mécanique pour faire bonne mesure. Il sera l'expert en combat du groupe, avec une Force de 6, un Esprit de 2 et une Âme de 1.

Utilisation des Attributs

A chaque fois que le personnage est en conflit il procède à un test d'Attribut. Lancer un nombre de dés égal au score de l'Attribut.

Si le dé qui obtient le résultat le plus élevé est supérieur ou égal au de Seuil de Difficulté, le jet est un succès. Si le plus haut des dés est inférieur au Seuil de Difficulté, le jet est un échec.

Le Seuil de Difficulté varie de 2 (très facile) à 7 (moyen) jusqu'à 12 (impossible).

Si le physique du personnage est mis à l'épreuve (pour défoncer une porte ou escalader un mur par exemple), le personnage effectue un test de Force. Le Combat est basé sur le score de Force.

Si l'astuce du personnage est testée (reconnaître un suspect déguisé dans une foule, décoder un message obscur...), alors le personnage effectue un test d'Esprit. Un personnage avec un score en Esprit élevé pourra assigner plus de points à ses Compétences.

Si c'est la volonté du personnage qui est testé (comme soutenir le regard

hypnotisant d'un démon), le personnage effectue un test d'Âme. La pratique de la magie est résolue en utilisant le score d'Âme.

Attributs ou Compétences ?

Les Compétences sont décrites plus en détails dans la section 3.6, mais en résumé, les compétences reflètent ce que le Disciple faisait pour gagner sa vie. Les Attributs, de leur côté, reflètent les forces et faiblesses naturelles du personnage.

Il y peut y avoir des recoupements entre les tests de compétences et d'Esprit. Partez du principe que si vous avez besoin de posséder des connaissances spécifiques pour réussir une action il s'agit d'un test de compétence. En revanche, s'il s'agit d'une simple question de bon sens ou d'observation, il s'agit d'un test d'Esprit.

Par exemple, si vous voyez des galons sur les épaulettes d'un militaire inutile de faire un test d'Esprit pour connaître son grade. Vous avez besoin de la compétence Armée, ou tout autre compétence applicable.

Si vous voulez pirater un système informatique, là encore, il ne s'agit pas d'un test d'Esprit ; cela requiert une expérience en Informatique, ou dans un domaine similaire.

Cependant, si vous essayez de surprendre quelqu'un en train de mentir, ou si vous tentez de résoudre un problème de logique, alors là, il n'est plus question des connaissances de votre personnage ; c'est une question d'intelligence, et dans ce cas, vous faites un test d'Esprit.

Les tests d'Attributs en opposition

Parfois vous pouvez vous retrouver engagé dans un conflit avec un autre personnage sans qu'il s'agisse d'un combat. Dans ces situations, on fait un test d'Attribut en opposition, fondé sur le type d'interaction. Si c'est intellectuel, des tests opposés d'Esprit. Si c'est la volonté qui est en jeu faites des tests opposés d'Âme.

Par exemple, vous essayez de surprendre une autre personne en plein mensonge faites un test d'Esprit opposé à un test l'Âme de l'autre personnage.

Si, d'un autre côté, vous tentez de convaincre quelqu'un de faire quelque chose, faites un test d'Âme opposé au test d'Âme de votre cible.

2.2 Descriptions des attributs

Que signifie les Attributs ? Quelle différence entre un score de Force de 3 et un score de Force de 5 ? L'un est plus haut, certes, mais qu'est-ce que ces scores indiquent au sujet de votre personnage ? Pour un début de réponse, consultez la table suivante :

Scores d'Attribut

1	Faible
2 - 3	Moyen
4	Supérieur
5 - 6	Surhumain

Un score de 5 ou 6 indique que le personnage est de loin très supérieur à un homme normal. Cela signifie aussi que votre personnage maîtrise une Discipline. Voir la section 3.5 pour plus de détails.

2.3 Disciplines

Un score d'Attribut de 5 ou 6 indique une suprématie dans un certain domaine : Force, Intellect ou Spiritualité.

Dans un tel cas le Disciple est privilégié par la maîtrise d'un talent spécifique lié au score élevé de l'Attribut. Ces Disciplines sont le Combat, le Savoir et l'Exorcisme.

Combat

Si un personnage a un score de 5 ou 6 en Force, il ou elle possède la Discipline du Combat. Grâce à cette dernière le personnage maîtrise le combat (armé ou à mains nues) et sa force est un atout non négligeable sur le champ de bataille.

Le personnage ajoute 1 point à son score de Combat, et il peut les diviser entre plusieurs adversaires. Par exemple si le personnage a une Force de 5, alors il dispose d'un score en Combat de 6. Avec ce score le personnage peut attaquer jusqu'à 6 adversaires avec 1 dé, ou 2 adversaires avec 3 dés chacun, ou n'importe quelle combinaison jusqu'à un total de 6 dés.

Savoir

Si un personnage a un score de 5 ou 6 en Esprit, il a accès à la Discipline Savoir. Elle est inscrite sur la fiche du personnage (dans la section Discipline) et aussi dans les compétences sous l'appellation Occultisme, Expert en Paranormal ou Chasseur de démons (à vous de voir). Au début ce score est égal à 1 (et peut être augmenté via l'expérience voir section 2.10). Le score maximum est de 3 pour cette compétence.

Durant la partie le talent Savoir va aider la Cabale à identifier le démon. A chaque fois que les Disciples trouvent un indice,

une preuve, ou apprennent quelque chose sur les agissements du démon qu'ils chassent, le personnage avec la Discipline Savoir fait une marque sur sa fiche. Quand le Disciple est parvenu à accumulé trois preuves il peut retourner au quartier général et consulter les notes qu'il ou elle a collecté, ainsi que les manuscrits occultes que possède la Cabale, afin de mener les recherches et trouver des informations sur le démon.

Le joueur lance trois dés (un pour chaque pièce du puzzle), et tente d'obtenir un score inférieur ou égal à son niveau de Savoir. Au départ le talent Savoir est de 1, aussi la probabilité d'obtenir un 1 avec 3 dés est faible. Si la tentative échoue, le joueur relance 2 dés. Si cela ne donne toujours rien, il lance à nouveau 1 dé. Si il n'y a aucune réussite cela signifie que les preuves ne sont pas suffisantes ou que la recherche est infructueuse. Le joueur relancera les dés quand il aura accumulé plus d'indices. La prochaine fois que les joueurs apprennent quelque chose sur le démon, le Disciple peut faire une autre tentative, cette fois ci en lançant 4 dés, et ainsi de suite.

Si le joueur obtient un 1, alors il a appris au moins une chose sur le démon en question. Il peut s'agir :

1. de son nom
2. de sa nature *Hunter* (Chasseur), *Defiler* (Usurpateur) ou *Stalker* (Rôdeur)
3. d'une information sur son comportement ou ses victimes

Cette information est donnée par le Réalisateur, et n'inclura pas d'indice sur le moyen de trouver ou tuer le démon. Toutefois, connaître sa nature et son comportement aidera les Disciples à concentrer leurs efforts et affiner leur recherche.

Si les joueurs affrontent le même type de démon par deux fois, les informations apportées par la Discipline Savoir seront différentes. Les spécificités sont, encore une fois, laissées à l'appréciation du Réalisateur.

Les exemples d'information collectés par l'investigation incluent (sans être exhaustifs) :

- comptes rendus de son apparence et de son comportement
- indices physiques (craques, écailles, griffes)
- enregistrements (audio et visuels)
- scènes de crime
- blessures des victimes (vivantes ou mortes)

Bien sûr, avec la progression de la compétence liée à la Discipline Savoir, il devient plus facile d'identifier les démons sur le terrain. Si le joueur conserve des notes au propre il lui sera aussi plus facile de recouper ses cas.

N.d.t : pour une variante plus « simple » de cette règle. Ne notez pas de compétence liée à la Discipline Savoir. Le joueur fait une marque à chaque fois qu'il obtient un indice au cours de son enquête. Il lance ensuite un dé par indice obtenu. Chaque dé supérieur ou égal à 10 donne au Disciple une information sur le Démon (la règle des multiples fonctionne pour ce jet).

Exorcisme

Des trois types de démons les Usurpateurs sont sans doute les plus redoutables, car ils ont le pouvoir de posséder leurs victimes et de les forcer à commettre des actes abjects.

Un personnage avec la Discipline Exorcisme a le pouvoir d'extirper un Usurpateur du corps qu'il occupe.

Si un Disciple a un score d'Âme de 5 ou 6, il ou elle bénéficie de la Discipline Exorcisme et des sorts qui lui sont liés (*non décrits dans ce documents n.d.t*).

Le joueur peut décider de ne prendre aucun sort d'Exorcisme. Cependant, sans eux, le seul moyen de chasser un démon est de tuer la personne possédée.

2.4 Compétences

Doublez votre score d'Esprit. Le total indique le nombre de points à répartir parmi vos compétences. Chaque compétence a un score minimum de 1 et un maximum de 6. Ce chiffre représente le nombre de dés à lancer pour tester la compétence.

Inscrivez chaque compétence sur votre fiche en précisant dans quel cadre elle a été acquise puis son score. Par exemple : Crime (braqueur) – 3.

Par exemple : Scalpel a un score de 5 en Esprit qui lui octroie 10 points à distribuer dans ses compétences. Comme elle a été médecin légiste pendant un moment, nous donnons à la compétence Médecine (médecine légale) un score de 6, car ce fut son domaine de prédilection. Il reste 4 points à répartir. Nous les attribuons à la compétence Crime (détective) en raison de son expérience en tant que détective privé.

Notez que les compétences en question sont Médecine et Crime. Les indications entre parenthèses ne sont qu'un simple guide. Par exemple, un personnage avec la compétence : Empathie (négociateur) est doué pour les relations humaines. Il est capable de calmer quelqu'un ou de le raisonner. Mais le joueur ne peut pas dire « Le personnage sait comment désamorcer une bombe parce qu'il a été policier ». Ce n'est pas ce qu'indique sa

compétence. Il sait faire preuve d'Empathie et sa compétence viens de son historique de négociateur.

Utiliser les Compétences

A chaque fois que vous pensez que la compétence de votre personnage peut être utile, dites au Réalisateur que vous voulez faire un jet. Ce dernier vous indiquera le seuil de difficulté, et vous lancerez le nombre de dés approprié. Si au moins l'un d'eux égale ou bat le seuil de difficulté, vous réussissez.

Notez que vous lancez contre un seuil de difficulté, pas contre le jet d'un autre personnage.

Exemple : imaginons que Scalpel se retrouve sur la scène d'un meurtre. Le sang est encore frais, mais il n'y a pas de corps. Le joueur dit au Réalisateur que Scalpel va utiliser son historique de médecin légiste afin d'examiner la scène du crime. Cette dernière est encore fraîche, et le sang pas encore sec, mais il n'y a pas de corps, aussi le Réalisateur décide que le seuil de difficulté est moyen. Il le fixe à 8, et le joueur lance 6 dés (parce que Scalpel à un score de 6 en Médecine). Elle obtient 2, 3, 4, 6, 8 et 9. Comme au moins un dé bat la difficulté, elle réussit. Le Réalisateur lui raconte que, à en juger par les jets de sang sur les murs, la victime a été frappée deux fois et les marques sur le sol indiquent que le corps a été déplacé dans la pièce d'à côté.

Notez que si le joueur était allé dans les détails, expliquant comment ce cas est lié à la Motivation de son personnage, il aurait pu obtenir un dé supplémentaire. De même, en décrivant astucieusement l'action de son personnage il aurait gagné un autre dé.

2.5 Exemple de compétences

La liste complète des compétences : Armée, Charme, Chasse, Crime, Conduite, Empathie, Informatique, Intimidation, Journalisme, Linguistique, Médecine, Profession, Réparation, Science

Charme

Métiers : Acteur, Arnaqueur, Escroc, Beau parleur, Baratineur, Joueur, Psychologue...

Vous avez toujours possédé ce truc qui fait que les gens vous croient. Peut-être parce que vous êtes charmant, attirant ou simplement parce que vous êtes bon acteur. Vous avez toujours parvenu à les convaincre même si vous les avez déjà arnaqués auparavant. Quand vous avez besoin d'emprunter une voiture, de demander une faveur à quelqu'un, ou d'obtenir un « prêt » vous arrivez toujours à vos fins. Vous êtes aussi très doué pour vous faire passer pour ce que vous n'êtes pas, ce qui est très utile pour rentrer dans les boîtes de nuit privées ou les dîners mondains.

Utilisation : quand un personnage tente de persuader quelqu'un, de l'embobiner, ou de se faire passer pour quelqu'un d'autre employez cette compétence. Obtenir de l'argent d'un parfait inconnu, expliquer une situation invraisemblable aux forces de l'ordre et jouer le rôle d'un officiel sont de bons exemples.

Crime

Métiers : Voleur de banque, Flic, Détective, Agent fédéral...

Vous connaissez un truc ou deux sur le monde du crime. Que vous ayez été flic des rues à qui il ne faut pas en raconter ou bien un ex détenu qui connaît la

chanson, vous savez comment forcer un coffre, voler une voiture ou vous introduire dans une maison sans faire le moindre bruit. Quand c'est illégal vous êtes celui qu'on vient chercher.

Utilisation : quand un personnage tente de cambrioler une maison, de crocheter une serrure ou de passer discrètement derrière un vigile cette compétence peut être utilisée.

Conduite

Métiers : Chauffeur de taxi, Voleur de voiture, Pilote de course, Camionneur...

Vous avez toujours été bon avec les voitures. Vous savez comment faire une queue de poisson, prendre des virages serrés et conduire à vive allure sans blesser personne. Quand tout va mal vous êtes le chauffeur de la dernière chance. Que vous ayez été pilote professionnel, que vous ayez reçu un entraînement, ou bien que vous soyez né avec un volant entre les mains, vous êtes le chauffeur désigné de l'équipe en temps de crise.

Utilisation : quand un personnage tente de semer des poursuivants, de percuter un autre véhicule ou de faire une embardée pour éviter une collision on emploie cette compétence.

2.6 Motivation

En examinant votre personnage après les étapes précédentes vous devriez être capable de décrire la période séparant ce qu'il est aujourd'hui de ce qu'il a été « avant ». Écrivez une brève description des principales motivations de votre personnage, les choses qui le font avancer. Puis concentrez les en un seul mot.

Utiliser la Motivation

Durant le jeu, si vous pouvez relier une de vos actions avec la motivation de votre personnage vous bénéficiez d'un dé supplémentaire. Vous pouvez ajouter ce dé à votre prochain test de combat ou de compétence, ou bien d'attribut. Ce n'est pas quelque chose qui peut être fait à la légère : l'utilisation de la motivation doit rester quelque chose de spécial, quelque chose qui relie directement l'histoire de votre personnage avec les événements de l'affaire.

2.7 Contacts

Vous avez un certain nombre de Contacts, des personnes vers qui vous vous êtes tourné dans le passé pour obtenir de l'aide ou qui vous ont demandé de l'aide. Un Contact est quelqu'un que vous avez rencontré à l'école, au travail ou simplement dans la rue. Maintenant que vous êtes un Disciple, cette personne comprends que vous faites des choses bizarres ces derniers temps, et souhaite vous donner un coup de main.

Vos Contacts peuvent vous appeler si des choses étranges surviennent. En fait, ils peuvent même communiquer votre nom à des personnes dans des situations désespérées, qui à leur tour feront appel à vous.

La chose essentielle à retenir est que les Contacts sont la propriété du joueur, pas du Réalisateur. La seule personne qui peut tuer un Contact est le joueur. Si le joueur est fatigué d'un Contact, et décide d'en créer un nouveau, le premier Contact doit mourir. Parlez en avec votre Réalisateur afin de mettre au point une fin digne de ce nom capable d'amorcer le prochain scénario. Vous n'êtes pas obligé d'en parler aux autres joueurs.

Utiliser les Contacts

Au cours du jeu vous pouvez décider de vous tourner vers vos Contacts afin d'obtenir de l'aide. Par exemple votre cabale désire s'infiltrer dans une base militaire, mais vous craignez d'être capturé. Si vous possédez la compétence Armée ou Crime, alors il est possible que l'un de vos Contacts, un lieutenant, soit dans l'armée et que vous puissiez faire appel à lui.

Aussi longtemps que vous ne faites pas de demandes déraisonnables il n'y a pas de raison pour ça ne fonctionne pas. Si vous demandez des armes, des explosifs ou de l'équipement, le Réalisateur est en droit de vous répondre que ce n'est pas possible. Cependant, si tout ce que vous demandez est un petit coup de pouce sur une situation particulière, alors l'utilisation d'un Contact est parfaitement acceptable. Néanmoins, si demander à votre Contact de telles faveurs devient une habitude, le Réalisateur peut décider que le contact est indisponible temporairement, ou qu'il commence à vous demander des faveurs avant de vous aider.

Durant le jeu, quand vous utilisez un Contact, la narration de l'échange est faite par le joueur, à moins qu'il ne préfère interpréter la conversation avec le Réalisateur (ou un autre joueur).

2.8 Fureur

La Fureur mesure la puissance, la force et la juste colère du Disciple devant l'injustice merdique de l'existence. Au début de chaque partie, le Disciple dispose de 12 points de Fureur qui peuvent être utilisés pour accomplir les cascades les plus délirantes et botter des culs de façons spectaculaire.

Regagner des points de Fureur

Au cours d'un scénario, le niveau de Fureur d'un Disciple va diminuer, mais heureusement pour lui il existe des moyens d'en récupérer. A chaque fois que vous accomplissez un des objectifs secondaires du scénario vous regagnez trois points de Fureur. Il y a en moyenne trois à quatre objectifs secondaires par scénario. Quoiqu'il arrive, il n'est pas possible d'avoir plus de douze points de Fureur, alors claquez-les tant que vous en avez.

Exemples de Coups spéciaux

La Fureur vous permet de botter des culs de bien des manières. Chaque coup spécial doit être accompagné d'une description aussi parlante que possible. Ces coups spéciaux s'accompagnent généralement d'une action complètement inconsciente ou suicidaire, comme de bondir dans la carcasse encore fumante d'un poids lourd transportant des déchets radioactifs afin de coller une grenade dans la gueule d'un démon.

Hardcore (1)

En sacrifiant un point de Fureur, le Disciple récupère immédiatement deux points de Vie. Le joueur peut dépenser plusieurs points de Fureur (pour récupérer plus de points de Vie) en une seule fois s'il le souhaite.

Suicide run (2)

En dépensant ces deux points, le Disciple s'engage dans une action futile qui n'a que très peu de chance de réussir. Après avoir décrit une action que personne d'autre ne tenterait, le joueur lance deux dés et additionne leur résultat. Par exemple, si le Disciple se bat contre un démon et exécute un suicide run, il obtient un 10 et un 7 pour un total de 17. Contre le jet de 12 du Réalisateur,

cela signifie que le personnage inflige 5 points de dégâts (sans compter les bonus éventuels de son arme). Aucun autre modificateur n'est autorisé. Le joueur lance deux dés, point barre.

2.9 Équipement

Au cours du scénario, votre personnage aura besoin d'équipement et d'objets divers, sans parler d'un armement conséquent. Tout cela coûte de l'argent et la chasse aux démons ne laisse pas beaucoup de temps aux Disciples pour se trouver un job...

Cash

Le score en Cash représente les économies du personnage ainsi que le peu d'argent qu'il arrive à grappiller à droite à gauche. De temps en temps votre Mentor vous glissera quand même quelques billets pour payer la facture d'électricité.

Votre score en Cash représente le nombre de dés que vous pouvez lancer quand vous souhaitez acheter quelque chose. Vous commencez avec un score en Cash égal à 1.

Chaque objet à une un coût différent. Ce coût est le Seuil de difficulté que vous devez battre afin d'acheter l'objet en question. Par exemple quelque chose de plutôt pas cher comme une paire de botte à un coût égal à 1. Donc si vous voulez acheter une paire de bottes, lancer votre dé de Cash et ce sera chose faite si vous obtenez un 1.

Vous l'aurez compris, inutile de jeter le dé pour des objets dont le coût est égal à 1, on part du principe que avez toujours suffisamment de liquide sur vous pour acheter ce genre d'objet. En gros, tout ce qui coûte moins de 50\$ est dans vos moyens.

Toutefois, quelque chose d'un peu plus cher, comme un pistolet peut avoir un

coût de 7. Si vous voulez le flingue vous devrez obtenir 7 ou plus sur votre dé de Cash.

Au début de chaque partie chaque joueur peut utiliser son dé de Cash pour s'équiper. Ensuite c'est terminé, plus d'achats pour le reste de la partie. Il ne vous reste plus que les objets ayant un coût de 1 pour assouvir vos penchants consuméristes.

Exemple : le groupe aimerait investir dans quelques gilets pare balles, de préférence dissimulable. Le Réalisateur indique cet objet à un coût de 4. Chaque joueur lance alors son dé de Cash. Il y a trois joueurs dans le groupe qui obtienne respectivement un 10, un 2 et un 7. Deux joueurs obtiennent donc un gilet pour leur personnage. Le troisième récolte une tape sur l'épaule et des encouragements.

Améliorer ses finances

Lors de la création de personnage, les joueurs dispose de trois dés de Cash chacun pour s'équiper. Le joueur doit indiqué ce qu'il compte acheter avant de lancer les dés.

Il reste possible d'augmenter temporairement le niveau de Cash des personnages. Un héritage peut ainsi faire monter le score de Cash d'un personnage à 2 voir 3 (au gré du Réalisateur). La durée de cette « augmentation » est également laissée à l'appréciation du Réalisateur. Cette manne peut durer deux parties ou une année complète. Notez tout de même que le score en Cash d'un Disciple ne peut jamais dépasser 3.

Équipement

La fonction des objets donnés dans le jeu est assez claire. Certains demandent néanmoins une attention particulière.

Armure

Les armures sont disponibles à l'achat. Elles vous soulageront d'environ deux cent dollars mais l'investissement en vaut la peine. Une poignée de billet est un petit prix à payer pour garder ses organes internes à leur place.

Armes illégales

Mettez vous d'accord avec le Réalisateur. Dans une campagne plutôt réaliste, l'usage de grenades dans un lieu public risque d'avoir des conséquences... Mais vous pouvez aussi décider de jouer une campagne un peu délirante où ce genre d'événement est sans importance. Parlez-en et prenez une décision.

Détrousser les morts

Il est d'usage dans de nombreux jeux de rôles de dépouiller les morts. Dread n'est pas différent. En fait les Disciples sont encouragés à fouiller les corps de leurs ennemis. Vous voyez quelque chose qui vous plaît ? Prenez le.

2.10 Expérience

Sur la feuille de personnage vous verrez une section consacrée à l'expérience.

A chaque affaire bouclée, mettez une petite croix dans un des petits carrés. Arrivé à 13 vous avez droit à un nouveau sort, une nouvelle compétence à 1 ou un point supplémentaire dans une compétence que vous avez déjà. En jouant tous les samedi pendant 1 an vous aurez accumulé 4 nouveaux sorts ou compétences ou une combinaison des deux. Si vous ne jouez qu'un fois par mois, ajuster l'expérience en conséquence. (*N.D.T : environ 3 points d'expérience par partie pour un rythme mensuel*).

3. Magie

Une chose à ne pas oublier : vous n'êtes plus une personne normale. Vous pouvez cracher des flots de bile, lire dans les esprits et soigner les blessés. Si quelqu'un vous voit faire ça, il va vite réaliser que quelque chose va de travers. Les réactions peuvent varier mais personne ne va vous regarder bondir par dessus une maison sans comprendre que quelque chose ne tourne pas rond. Attirer l'attention n'est pas toujours une bonne chose, il y a des gens qui sont près à tout pour acquérir le genre de pouvoir que vous possédez. Soyez prudent et surtout, discret.

Un autre détail qui a son importance : cette puissance est séduisante. A l'aide de la magie vous pouvez semer la confusion dans l'esprit des gens, les contrôler, les blesser. Cela peut-être utile mais n'oubliez pas que vous êtes un Disciple et que votre mission est de protéger les innocents. Vous devez maîtriser votre envie d'utiliser la magie à tout bout de champs et vous abstenir de manipuler d'autres gens à moins que ce soit absolument nécessaire.

Sorts

Chaque Disciple commence avec un nombre de sorts égal son score en Magie X2. Il peut lancer un nombre de sorts par jour égal à son score en Magie.

Exemple : un personnage avec un score de Magie de 3 connaît 6 sorts et peut en lancer 3 par jour. Pas mal...

Si un Disciple souhaite dépasser cette limite, le joueur doit faire un jet de Magie contre un seuil de difficulté de 11. En cas d'échec le personnage perd deux points de Vie. Si le jet est réussi le Disciple parvient à lancer son sort. Il devra refaire ce jet à chaque fois qu'il tentera de lancer un sort

supplémentaire avant d'avoir pu récupérer.

Lancer un sort est considéré comme une action en combat. Il n'est pas possible de d'attaquer ou de tenter une autre action (à part se défendre) dans le même round où on lance un sort., même si la durée du sort est « immédiate ».

Si la durée est plus longue, comptez le round au cours duquel il a été lancé, sauf si le mage est le dernier à avoir agit.

La portée des sorts est identique à celle des armes. Une portée de 1 indique la cible est à portée de main, 2 qu'elle se trouve dans la même pièce, 3 qu'elle est au bout de la rue.

3.1 Exemples de sorts

Chela

Durée : 3 rounds (15 secondes)

Portée : 1

Une fois le sort lancé, une de vos mains devient une énorme pince, semblable à celle d'un homard. Cette pince est brillante, argentée et intangible. Quand elle entre en contact avec sa cible, elle la traverse mais elle garde au passage 1 point de Force. Les effets sont cumulatifs et le sort durant 3 rounds il est possible d'ôter jusqu'à trois points de Force à sa cible. Une fois son score de Force à 0 la victime perd conscience et ne se réveillera pas avant 24 heures. Les points de Force perdus sont récupérés au rythme de 1 par jour.

Dresde

Durée : 1 round (5 secondes)

Portée : 2

Vous devez battre les jets d'Âme de vos cibles avec votre jet de Magie pour réussir à lancer ce sort. En cas de réussite vous invoquez toute l'horreur du bombardement de Dresde dans un rayon de 10 mètres autour de vous. Vous et vos alliés n'êtes pas affecté par

le sort. Pour vos adversaires en revanche, ils sont en 1945 et les rues de Dresde sont en feu. Ils sont assailli d'hallucinations : corps calcinés, hurlements des enfants, fumée et colonnes de feu les encerclent de toute part. Le moindre son est écrasé par le bruit des explosions et les vrombissements des bombardiers au-dessus d'eux. Les victimes perdent deux points de Vie, elles sont incapables d'agir au cours de ce round et agiront en dernier au cours du round suivant.

Hémophage

Durée : 2 minutes

Portée : 2

Ce sort crée des douzaines de sangsues longue d'une trentaine de centimètre qui rampe immédiatement sur le corps de votre cible pour lui pomper son sang et sa force. La victime perd conscience brièvement (2 minutes) et se réveille sans le moindre souvenir de ce qui s'est passé. Vous devez battre le jet d'Âme de votre cible avec votre jet de Magie pour lancer ce sort avec succès.

Nacre

Durée : 6 rounds (30 secondes)

Portée : 1

Ce sort invoque une armure d'écaille irisée sur votre corps et donne une teinte nacré à votre peau. Ces écailles sont douces au touché mais elles sont capable d'absorber l'énergie cinétique de toute attaque dirigée contre vous. Vos jets de défense bénéficient d'un dé supplémentaire. De plus tout attaque ratée se retourne contre l'agresseur qui subit 1 point de dégâts. Ce sort est inefficace contre les projectiles et la magie.

4. Combat

Le combat implique trois jets de dés : un pour l'Initiative, un pour l'Attaque et un pour la Défense. A chaque round de combat (qui durent environ cinq secondes), un personnage lance une fois l'Initiative, une fois l'Attaque et la Défense autant de fois que nécessaire.

L'Initiative

Vous déterminez l'initiative au début de chaque round de combat. Chaque joueur lance 1D12, celui qui obtient le plus haut score commence. Ensuite, le groupe peut choisir soit d'agir par ordre décroissant ou bien décider de poursuivre dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du joueur ayant obtenu le plus haut score.

N.d.t : pour des combats plus rapides, l'Initiative n'est déterminé qu'une seule fois au début du combat. L'ordre ainsi établi est conservé jusqu'à la fin des hostilités.

L'Attaque

Utilisée pour frapper, tirer ou mordre... Vous avez droit à une attaque par round. Pour Attaquer lancez un nombre de dés égal à votre score de Combat. Le Réalisateur lancera la Défense de votre adversaire. Si vous obtenez le score le plus élevé votre attaque est un succès. Dans le cas d'une égalité, regardez les seconds plus hauts scores des deux côtés, et ainsi de suite. Si l'un des combattants n'a plus de dé, l'attaque a échoué.

La Défense

utiliser pour parer ou esquiver. Un personnage à le droit de se défendre contre toutes les attaques qu'il subit. Si le résultat de votre jet de Défense est supérieur au jet de votre adversaire son attaque échoue.

Calcul des dégâts

Vous infligez des dommages égaux à la différence entre le jet d'attaque et de défense, plus les éventuels bonus accordés par votre arme.

Exemple de combat

Scalpel est attaquée par deux sectateurs. Elle obtient 6 à l'initiative. Les sectateurs obtiennent respectivement 2 et 8. L'un d'eux agira avant elle, l'autre après.

Le premier sectateur tente de la frapper avec son hachoir. Comme il a un score de combat de 2, le Réalisateur lance 2 dés. Scalpel a un score de combat de 3, le joueur lance donc 3 dés. Le Réalisateur obtient 10 et 8. Scalpel obtient 11-7-1. Le plus haut chiffre de Scalpel est plus grand que le plus haut de l'opposant, elle réussit donc à se défendre contre l'attaque de ce dernier.

C'est désormais au tour de Scalpel, elle attaque avec l'arme qui lui donne son nom. Elle lance 3 dés et obtient 10-6-5. Le Réalisateur obtient 10-2. Comme le plus haut score est une égalité, nous regardons les plus hauts scores suivants. Un 6 pour Scalpel et un 2 pour le sectateur. C'est une attaque réussie pour Scalpel qui inflige 4 points de dommage (6 moins 2). De plus, le scalpel octroie un bonus de dommages de 1. Le total des dommages infligés au sectateur est donc de 5 (4+1).

Le second sectateur attaque alors, et le Réalisateur obtient 11-2. Scalpel obtient 9-9-3. Parce que vous additionnez les multiples Scalpel a un score effectif de 11 (un 9 sur deux dés signifiant 9+2). Dès lors les deux plus hauts scores sont des égalités. Nous comparons donc les scores les plus élevés suivants. Et nous avons 2 pour le sectateur et 3 pour Scalpel. Encore une fois elle bloque l'attaque.

Un nouveau round débute. L'initiative est à nouveau lancée et Scalpel agit en premier. Le joueur décide de dépenser un point de Fureur pour un dé supplémentaire et se lance alors dans une description élaborée sur la façon dont Scalpel esquive le hachoir et manipule le sectateur pour le mettre sur la trajectoire de l'arme de son complice. La description est cool, et elle obtient un dé supplémentaire.

Le joueur explique en plus combien Scalpel est furieuse à cause des enfants que ces sectateurs ont sacrifiés au démon qu'ils adorent. La colère de son personnage la conduit à vouloir les rayer définitivement du tableau. En conséquence le joueur de Scalpel lancera 6 dés pour sa prochaine attaque.

4.1 Points de Vie

Chaque personnage débute une affaire (un scénario) avec 12 points de vie (PdV). Alors que le scénario progresse, les personnages vont encaisser des dommages qui seront soustraits de leurs PdV. Quand le score des PdV atteint 4, le Disciple est gravement blessé et souffre d'un pénalité de un à tous ses jets de dés (le joueur lance alors un dé de moins). Cependant, le joueur peut toujours lancer au moins un dé quand il tente une action.

La récupération

Après que les Disciples aient clos une affaire, la Cabale retourne au quartier général afin de récupérer. Lorsque la prochaine affaire se présente, les Disciples sont complètement remis. Les PdV et la Fureur sont de nouveau à 12.

Tirer sa Révérence

Si un Disciple atteint 0 PdV, il est temps de Tirer sa Révérence. Cela signifie que

votre personnage va mourir. Cependant, la mort n'est pas immédiate. A la place, votre Disciple obtient immédiatement 12 PdV et 24 points de Fureur. Il doit clore cette dernière affaire. Faites ce que vous avez à faire afin de détruire votre cible. Ensuite tout le monde n'a plus qu'à fermer sa gueule pendant que vous racontez la mort glorieuse de votre personnage. Vous pouvez choisir de mourir tranquillement ou de mourir au combat, à vous de voir. Ensuite créez un nouveau Disciple.

4.2 L'Armure

La valeur d'une armure est comprise entre 1 et 12. 1 c'est du carton, 12 c'est du costaud. Vous combattez, vous êtes touché. Vous encaissez des dommages.

Si vous voulez que votre armure absorbe une partie des dommages, vous lancez un nombre de dés égal à sa valeur de protection. Si vous obtenez des scores égaux ou inférieurs à sa valeur, ce sont autant de dommages qui sont absorbés par l'armure. Ensuite vous réduisez la valeur de protection par autant de dommages encaissés.

Admettons que vous portiez une armure très efficace possédant une valeur de 10. Vous êtes engagé dans un combat et encaissez 4 points de dommage. Lancez 10 D12 et regardez combien obtiennent un score égal ou inférieur à 10. Si au moins 4 dés obtiennent ce résultat l'armure encaisse les 4 points de dommage. Cela signifie que la valeur de votre protection passe de 10 à 6 (10-4). La prochaine fois que vous encaisserez des dommages vous ne lancerez plus que 6D12 et ne tiendrez compte que des dés obtenant un résultat égal ou inférieur à 6.

Option : ne lancez aucun dés déduisez directement le montant des dommages de la valeur de votre armure.

4.3 La portée

Il existe trois portée dans Dread :

- 1 : A côté de vous
- 2 : De l'autre côté de la pièce
- 3 : Au bout de la rue

Si votre cible est à portée, lancez les dés normalement. Si votre cible est hors de portée par un facteur de 1, vous subissez une pénalité de 2D12. Si c'est par un facteur supérieur à 1 l'attaque est impossible.

Par exemple, si vous avez une épée, avec une portée de 1 vous pouvez attaquer une personne proche de vous. Si votre adversaire est de l'autre côté de la pièce, et que vous voulez l'attaquer avec votre épée vous subissez une pénalité de 2 dés. Donc si votre score d'attaque est de 5 vous ne lancez plus que 3 dés.

Si vous voulez attaquer quelqu'un qui est au bout de la rue, et que vous utilisez une épée, il va vous falloir courir jusqu'à votre cible afin de pouvoir l'attaquer au round suivant.

4.4 Munitions

Pouvez-vous être à court de munitions ? Oui. Allez vous tenir le compte de vos munitions balles par balles ? Certainement pas.

Les munitions d'une arme s'épuisent après un certain nombre de combats. Un revolver ne tiendra qu'un seul combat, mais un fusil à pompe permettra d'en tenir deux. Le coût des munitions est égal au coût de l'arme, par exemple les balles de pistolet ont un coût de 4.

La table suivante indique combien de combats dure les munitions d'une arme.

ARME	Combats
Revolver	1
Fusil à pompe	2
Pistolet mitrailleur	3

4.5 Combat motorisé

Attachez votre ceinture et soyez prêt à défoncer les rails de sécurité Il est temps d'apprendre à expédier les gens dans le décor.

Exemples de véhicules

	Voiture	Camion
Résistance	20	30
Embardée	2	1
Contrôle	2	1
Collision	2	3

La conduite

Une fois au volant, lancer les dés correspondant à la manœuvre que vous avez choisit et à votre véhicule. et ce à chaque fois que la situation l'exige. Si vous êtes au volant d'un camion et que vous avez besoin de faire une embardée, lancez un dé. Si vous conduisez une automobile et que vous avez besoin d'en garder le contrôle, vous lancez deux dés.

La conduite pro

Si vous possédez la compétence Conduite, vous ajoutez votre score de compétence au modificateur applicable. Pour réutiliser l'exemple précédant, si vous possédez la compétence « Conduire des voitures de sport » avec un score de

3, et que vous faites un écart avec un poids lourd, lancez 4 dés (3+1). Si vous essayez de garder le contrôle d'une voiture lancez 5 dés (3+2).

Collision

Si vous percutez un autre véhicule, lancez le nombre approprié de dés contre l'Embardée de votre opposant. Si vous gagnez, vous infligez des dommages au véhicule de l'autre.

Embardée

Quand un autre conducteur tente de vous percuter, faites un jet d'Embardée. Si vous réussissez, vous êtes en mesure d'éviter la collision.

Garder le contrôle

Vous faites un jet de Contrôle (contre un Seuil de Difficulté égal aux dommages subis) après que votre véhicule ait été percuté. Si vous échouez, vous effectuez une sortie de route.

Percuter des motos

Si une moto subit ou inflige 3 ou plus de points de dommage en même temps, le pilote doit immédiatement effectuer un jet afin de garder le contrôle contre un Seuil de Difficulté de 12 ou bien être éjecté de son deux-roues. En cas d'échec, les dommages subis par le conducteur sont égaux à la différence entre le jet obtenu et le Seuil de Difficulté.

Exemple : Hazmat est sur son chopper, et il est percuté par un camion. Le conducteur du poids lourd obtient un 10, et Hazmat obtient un 7, donc la moto encaisse 3 points de dommage. Hazmat doit impérativement faire un jet de Conduite contre un Seuil de Difficulté de 12. Il échoue en obtenant 8-3-1. Il est projeté loin de sa moto et encaisse 4 points de dommage (12-8).

Structure

Pour détruire un véhicule, attaquer le. Son pilote tentera de se défendre en faisant une embardée. Quand la structure d'un véhicule est réduite à 0, il explose. Tous ses occupants doivent faire un jet de Force contre une difficulté de 12 ou se voir infliger des dégâts égaux à la différence entre le résultat de leur jet la difficulté. Toute personne à proximité d'un véhicule qui explose doit réussir un jet de Force contre une difficulté de 9 ou souffrir des mêmes conséquences.

Tout faire péter

Pour faire exploser un véhicule avec une seule balle, faites une attaque contre une difficulté de 13 (possible si vous obtenez deux 11 ou trois 10 par exemple), pas facile... En cas de succès le véhicule est détruit. Voir ci-dessus pour les dégâts infligés aux occupants et aux personnes proches du véhicule.

4.6 Dégâts dus aux chutes

Considérant leur mode de vie, il y a fort à parier qu'un Disciple finira un jour par faire une grosse chute. Dans ce cas le joueur fait un jet en Force contre une difficulté définie par la hauteur de la chute (1er étage : 8, gratte-ciel :12). En cas de succès le Disciple ne subit aucun dommage, dans le cas contraire les dégâts sont égaux à la différence entre le résultat du jet de Force et la difficulté.

4.7 Malus en combat

Les Disciples peuvent parfois être handicapés en combat par leur environnement ou des conditions difficiles. Les joueurs et le Réalisateur doivent déterminer si cela justifie des malus aux jets d'Attributs, de

Compétences ou de Combat. Si la réponse est oui considérez les indications suivantes :

Un personnage qui se bat dans l'obscurité, sous l'emprise de la drogue ou avec un bras inutilisable soustrait de 1 à 3 dés de son pool, selon la gravité du problème.

Gardez en tête que l'on lance toujours au minimum un dé lorsque l'on tente une action.

Exemple de pénalités

Si le personnage se bat de nuit, dans un bois, sans éclairage et par une nuit sans lune il subit un malus d'un dé.

Si le personnage se bat dans une mine dans l'obscurité quasi-totale il perd deux dés.

Si le personnage est aveuglé (pour cause de bandeau ou de yeux crevés) la pénalité est de trois dés.

5. Adversaires

Voici quelques adversaires qui vous permettront de tester le système de combat du jeu. Les humains sont décrits à l'identique dans Dread mais les Démons sont des exemples particulièrement simplifiés.

5.1 Démons

Au cours de leurs enquêtes, les Disciples rencontreront toujours au moins un démon. Chacun d'eux à une apparence spécifique et un comportement unique.

Les statistiques d'un démon sont similaires à celle d'un Disciple, à l'exception de la Rage. Cette caractéristique peut par exemple servir à projeter des objets. En dépensant des points de Rage, un démon peut attaquer

avec un nombre de dés égal aux nombre de points dépensés (5 points de Rage dépensés égal 5 dés). Cette attaque peut être réalisée en plus d'une attaque normale.

Les démons décrits ci-dessous ne sont que des exemples, ils n'apparaissent pas dans les pages de Dread.

Druthua

Type : Chasseur

Force : 2,

Esprit : 8,

Âme : 5

Vie : 18

Rage : 21

Le Druthua rôde dans les bas-fonds de la ville et se nourrit des rebuts de la société. SDF, alcooliques, toxicomanes... font partie de ses proies. Il saisi sa victime dans ses tentacules et ôte toute vie du corps en train de se débattre. Il absorbe ensuite les souvenirs de sa victime et tentera de retrouver ses proches. Ceux-ci croiront apercevoir la victime. S'ils décident de la suivre, elle les amènera jusqu'au refuge du démon. Loin dans les égoûts ou tout autre lieu réculé, le démon attendra qu'une nouvelle victime tombe dans son piège. Le Druthua se nourrit de ceux qui ne manqueront à personne. Toutefois, si il est menacé il tuera sans distinction de classe sociale. Lorsqu'elle est attaqué, cette créature lâchera d'abord les parasites fait à partir des corps des précédentes victimes. Des créatures imberbes avec des muscles bombés et blancs, ils déborderont les agresseurs jusqu'à ce que le démon attaque.

Uakast

Type : Chasseur

Force : 7

Esprit : 6

Âme : 2

Vie : 24

Rage : 15

Le Uakast se nourrit des morts et des mourants. Près d'un champs de bataille, du lieu d'un crime ou d'une morgue, le démon erre à la recherche de viande fraîche. Demeuré et facile à distraire, le démon attaquera dès qu'il se sentira en danger et il est très puissant. Toutefois, la musique le distrait au point qu'il restera absolument immobile tant qu'il écoute. A ce moment là, il sera vulnérable à toutes les attaques, même frontales. En combat, le démon frappe avec ses griffes massives et ses crocs démesurés? Bien qu'il ait une préférence pour la viande des mourants il apprécie aussi la chair de ceux qui viennent de naître et considère les nouveaux nés comme un mets de choix.

5.2 Humains

Voici le genre d'adversaire sur lesquels les Disciple peuvent tomber au cours d'une affaire. Les statistiques des armes sont indiquées ainsi : portée/dégâts/combat.

Malfrat

Force : 4, Esprit : 1, Âme : 1

Vie : 5

Compétences : Crime (membre d'un gang) 2

Armement : pistolet (1/2/2)

Braqueur

Force : 3, Esprit : 1, Âme : 1

Vie : 5

Compétences : Crime (braqueur) 2

Armement : fusil à pompe (2/1/2)

6. Prétiré

Voici à quoi peut ressembler un personnage de Dread. La Discipline principale de Betty est le combat. Elle connaît quelques sorts et compétences,

mais c'est dans un combat qu'elle reste le plus utile.

6.1 Betty

Force : 5

Esprit : 2

Âme : 2

Combat : 6

Magie : 2

Discipline : Combat

Motivation : Vengeance

Compétences : Conduite (Voleur de voiture] 2, Crime (arnaqueur) 2.

Sorts : Chela, Dresde, Hémophage, Nacre

Armement : Revolver (2/1/1).

Contacts : Jose Delgado (officier de police), Zafirah Hassan (fonctionnaire à la fourrière)



Dread First Book of Pandemonium est un jeu de rôle de 280 pages N&B vendu exclusivement sur Lulu.com (cliquez sur l'image pour vous rendre directement sur le site).



NOM:

Joueur:

Biographie:

Motivation:

Discipline:

CORPS []

Combat: []

Fureur: 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

ESPRIT []

Magie: []

Vie: 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

ÂME []

Cash: []

Armure: 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Compétences

Sorts

de sorts/jour (= score en magie) :

Contacts

Armes

portée/dégâts/combats

Équipement

Utiliser la furie

Hardcore (1)	Fait récupérer 1 point de Vie
Kill Shot (1)	Lancez 1 dé supplémentaire
Second Chance (1)	Relancez les dés (seulement si le premier jet est un échec)
Cock Punch (2)	Le joueur récupère le dé le plus élevé du MJ
Suicide Run (2)	Lancez deux dés et additionnez les résultats
Clusterfuck (2)	Lancez 1D qui sera opposé au plus petit résultat de l'opposition
Bullseye (2)	12 automatique, ne s'applique aux jets de combat et de magie
Middlewayne (3)	Deux dés supp. Cible blessée même si le MJ bat votre résultat
BOHICA (3)	Vous fait descendre à 1 pV. Le MJ ne lance qu'1 dé. Dégâts X2

Expérience : Choisissez une nouvelle compétence *ou* un nouveau sort *ou* +1 à une compétence.