

TUYAU DE PLOMB



UN MORCEAU DE MÉTAL QUELCONQUE POUVANT SERVIR D'ARME DE FORTUNE.

1 AV : DÉGÂTS +2
2 AV : ASSOMMER

SAC 1
DÉG 3
PRO

WD ARME

COLT .45



UNE ARME FIABLE ET EFFICACE. CONTRE LES MORTS, VISEZ LA TÊTE !

1 AV : DÉGÂTS +2
1 AV : DÉGÂTS +2

MUNITIONS / / / / /

SAC 2
DÉG 4
PRO

WD ARME

COLT COBRA CAL.38



UNE ARME FIABLE ET EFFICACE. CONTRE LES MORTS, VISEZ LA TÊTE !

1 AV : DÉGÂTS +2
1 AV : DÉGÂTS +2

MUNITIONS / / / / /

SAC 2
DÉG 4
PRO

WD ARME

FUSIL DE CHASSE



UNE ARME ROBUSTE ET PUISSANTE.

1 AV : DÉGÂTS +3
1 AV : DÉGÂTS +2
1 AV : MORT

SPECTACULAIRE (GORE)
MUNITIONS / / /

SAC 2
DÉG 5
PRO

WD ARME

GILET PARE-BALLE



UNE PROTECTION LÉGÈRE MAIS EFFICACE. PROTECTION +1 CONTRE LES ARMES À FEU.

SAC 2
DÉG 1
PRO

WD ARMURE

CORPS À CORPS



COUPS DE POINGS, PIEDS OU TÊTE.

3 AV : ASSOMMER

SAC 2
DÉG 2
PRO

WD ARME

DERNIÈRE BALLE



IL NE VOUS RESTE QU'UNE SEULE BALLE, UTILISEZ LA À BON ESCIENT.

1 AV : DÉGÂTS +4

SAC
DÉG
PRO

WD ARME

BOURBON



MORAL +1
MUNITIONS / / / / /
CORPS CONTRE 6+NOMBRE DE VERRE APRÈS LE PREMIER, SINON +1 À TOUTES LES ACTIONS PENDANT UNE HEURE.

SAC 3
DÉG
PRO

WD DIVERS

ALCOOLIQUE

VOUS NE MANQUEZ PAS UNE OCCASION DE BOIRE DE L'ALCOOL.

PLUS VOUS STRESSEZ ET PLUS LE MORAL EST BAS, PLUS VOUS AVEZ ENVIE DE BOIRE, MÊME SI CELA DOIT VOUS METTRE EN DANGER.

WD ETAT PSY

THE
WALKING
DEAD

PARANO

VOUS PENSEZ QUE TOUT LE MONDE VOUS EN VEUT, D'UNE MANIÈRE OU D'UNE AUTRE. VOUS AVEZ ÉNORMÉMENT DE MAL À FAIRE CONFIANCE ET VOUS VOYEZ LE MAL PARTOUT.

PLUS VOTRE MORAL EST BAS, PLUS VOTRE PARANOÏA AUGMENTE.

WD ETAT PSY

VIOLENT

VOUS PENSEZ QUE LA MEILLEURE SOLUTION EST LA PLUS FRONTALE. LES CIRCONVOLUTIONS, LES ATTENTES INUTILES, LES PLANS SUR LE LONG TERME, CE N'EST PAS VOTRE TRUC.

PLUS VOTRE MORAL EST BAS, PLUS VOUS AVEZ DE MAL À RETENIR VOTRE COLÈRE.

WD ETAT PSY

RELIGIEUX

VOUS RENDEZ GRÂCE À DIEU DÈS QUE VOUS LE POUVEZ ET PENSEZ QUE TOUT CE QUI VOUS ARRIVE N'EST QU'UNE SUITE D'ÉPREUVE DIVINE QU'IL VOUS FAUT SURMONTER.

PLUS VOTRE MORAL EST BAS ET PLUS VOUS VOUS ENFERMEZ DANS VOS PRIÈRES ET IMPRÉCATIONS.

WD ETAT PSY

PEU ÉMOTIF

QUE CELA VIENNE D'UNE HABITUDE, D'UN ÉTAT PSYCHOLOGIQUE OU D'UN TRAUMATISME, VOUS RÉSISTEZ BIEN AUX ÉVÉNEMENTS PERTURBANTS.

1 AV : ÉVITEZ LA PERTE D'UN POINT DE MORAL (EN DEHORS DES COMBATS)

WD CAPACITE

COURAGEUX

VOUS AVEZ L'HABITUDE DE VOUS BATTRE, ET D'ENCAISSER LES COUPS, AU SENS PROPRE.

1 AV : ÉVITEZ LA PERTE D'UN POINT DE MORAL LORS D'UN COMBAT.

WD CAPACITE

OPTIMISTE

VOUS VOYEZ TOUJOURS LE COTÉ POSITIF ET SAVEZ VOUS RÉJOUIR DU MOINDRE ESPOIR.

1 AV : REGAGNEZ UN POINT DE MORAL APRÈS UNE SCÈNE OÙ VOUS EN AVEZ PERDU.

1 AV : VOS COMPAGNONS REGAGNENT UN POINT DE MORAL APRÈS UNE SCÈNE OÙ ILS EN ONT PERDU.

WD CAPACITE

INVENTIF

VOUS SAVEZ BRICOLER TOUT ET N'IMPORTE QUOI. TROIS FOIS PENDANT LA PARTIE, VOUS POUVEZ BRICOLER UN OBJET POUR LE MODIFIER, LE FAIRE FONCTIONNER TEMPORAIREMENT OU CRÉER N'IMPORTE QUOI QUI PEUX VOUS AIDER.

DÉPENSEZ ENTRE 0 ET 3 AV, EN FONCTION DE LA CRÉDIBILITÉ DE L'ACTION.

WD CAPACITE

HACHE



UNE HACHE DE POMPIER, POUR DÉFONCER DES PORTES, OU DES CRÂNES.

2 AV : DÉGÂTS +4

2 AV : MORT

SPECTACULAIRE (+1 EN MORAL)

SAC	2
DÉG	4
PRO	

WD ARME

MACHETTE



UNE LAME DE TAILLE MOYENNE, RAPIDE ET PUISSANTE.

1 AV : DÉGÂTS +2

1 AV : DÉGÂTS +2

SAC	2
DÉG	3
PRO	

WD ARME

THE
WALKING
DEAD

PIC



UN PIC À GLACE.

1 AV : DÉGÂTS +2
2 AV : DÉGÂTS +2

SAC 1
DÉG 3
PRO

WD ARME

PIED DE BICHE



POUR OUVRIR DES PORTES,
CASSER DES SERRURES, ET
AUTRES JOYEUSÉTÉS À BASE DE
VIOLENCE.

1 AV : DÉGÂTS +2
2 AV : ASSOMMER

SAC 2
DÉG 3
PRO

WD OUTIL

BARRE À MINE



UNE GROSSE BARRE DE FER.

1 AV : DÉGÂTS +3
2 AV : ASSOMMER

SAC 2
DÉG 3
PRO

WD ARME

MARTEAU



UN MARTEAU DE CHARPENTIER.

1 AV : DÉGÂTS +3

SAC 1
DÉG 3
PRO

WD OUTIL

JUMELLES



UNE PAIRE DE JUMELLES.

SAC 2
DÉG
PRO

WD OUTIL

EXPLOSIFS



UN TAS D'EXPLOSIFS, SUFFISANT
POUR SOUFFLER UN PETIT
BÂTIMENT.
ET TUER TOUT LE MONDE À
L'INTÉRIEUR.

SAC
DÉG
PRO

WD DIVERS

COUVERCLE DE POUBELLE



UN PETIT BOUCLIER DE FORTUNE.

1 AV : PROTECTION +1

SAC 1
DÉG
PRO

WD ARMURE

AVANTAGES

VOUS GAGNEZ UN AVANTAGE PAR
6 OBTENU SUR UN JET DE DÉ.
MAX 2 PAR JET.

WD REGLE

AVANTAGES

VOUS GAGNEZ UN AVANTAGE PAR
6 OBTENU SUR UN JET DE DÉ.
MAX 2 PAR JET.

WD REGLE

THE
WALKING
DEAD

AVANTAGES

VOUS GAGNEZ UN AVANTAGE PAR 6 OBTENU SUR UN JET DE DÉ. MAX 2 PAR JET.

DEAD

WD

REGLE

AVANTAGES

VOUS GAGNEZ UN AVANTAGE PAR 6 OBTENU SUR UN JET DE DÉ. MAX 2 PAR JET.

DEAD

WD

REGLE

CALMANT



MORAL + OU -1 (POUR SE RAPPROCHER DE 3)
RÉDUIT LA PERTE OU LE GAIN DE MORAL D'UN POINT.
+1 À LA DIFFICULTÉ DE TOUTES LES ACTIONS DEMANDANT D'AGIR RAPIDEMENT PENDANT UNE HEURE.

WD

DROGUE

ANTIDOULEUR



ÉVITE L'AUGMENTATION DE DIFFICULTÉ DUE À UNE BLESSURE PENDANT QUELQUES DIZAINES DE MINUTES.

WD

DROGUE

ADRÉNALINE



UN PERSONNAGE BLESSÉ GRAVEMENT CONTINUE À AGIR NORMALEMENT PENDANT UNE HEURE
+1 À LA DIFFICULTÉ DE TOUTES LES ACTIONS

WD

DROGUE

TROUSSE DE SOINS



INDISPENSABLE POUR TRAITER LES BLESSURES GRAVES.

MUNITIONS / / / /

SAC	2
DÉG	
PRO	

WD

OUTIL

CARABINE WINCHESTER



UNE CARABINE DE CHASSE

1 AV : DÉGÂTS +2

1 AV : DÉGÂTS +2

MUNITIONS / / / /

SAC	2
DÉG	5
PRO	

WD

ARME

CIGARETTES



FUMER NUIT À VOTRE SANTÉ ET À CELLE DE VOTRE ENTOURAGE

1 AV : +1 EN MORAL

MUNITIONS / / / /

SAC	1
DÉG	
PRO	

WD

DIVERS

INVISIBILITÉ



VOUS ÊTES COUVERT DE SANG ET DE VISCÈRES. TANT QUE VOUS NE PANIQUEZ PAS, LES MORTS-VIVANTS NE VOUS ATTAQUENT PAS.

WD

CAPACITÉ

THE
WALKING
DEAD

BRIQUET



UN BRIQUET POUR ALLUMER LE FEU ET FAIRE DANSER LES DIABLES ET LES DIEUX.

SAC 1
DÉG
PRO

WD **DIYERS**

NERF DE BOEUF



UNE MATRAQUE ÉPAISSE EN NERF DE BOEUF

2 AV : ASSOMMER

SAC 1
DÉG 3
PRO

WD **ARME**

TALKIE-WALKIE



UN TALKIE-WALKIE.

WD **DIYERS**

PILE



UNE OU PLUSIEURS PILES

WD **DIYERS**

MEUTE DE RATS



DES RATS, DES RATS PARTOUT !

VOLONTÉ DIFFICULTÉ 6-10 (EN FONCTION DU NOMBRE DE RATS) OU PERTE DE 1 POINT DE MORAL.

WD **DIYERS**

FUSIL D'ASSAUT M4



UNE ARME MEURTRIÈRE

1 AV : DÉGÂTS +2

1 AV : DÉGÂTS +2

MUNITIONS // // // //

RAFALE :

+1 MUN => +1 AV

SAC 2
DÉG 5
PRO

WD **ARME**

TUYAU DE PLOMB



UN MORCEAU DE MÉTAL QUELCONQUE POUVANT SERVIR D'ARME DE FORTUNE.

1 AV : DÉGÂTS +2

2 AV : ASSOMMER

SAC 1
DÉG 3
PRO

WD **ARME**

TUYAU DE PLOMB



UN MORCEAU DE MÉTAL QUELCONQUE POUVANT SERVIR D'ARME DE FORTUNE.

1 AV : DÉGÂTS +2

2 AV : ASSOMMER

SAC 1
DÉG 3
PRO

WD **ARME**

BARRE À MINE



UNE GROSSE BARRE DE FER.

1 AV : DÉGÂTS +3

2 AV : ASSOMMER

SAC 2
DÉG 3
PRO

WD **ARME**

THE
WALKING
DEAD

THE
WALKING
DEAD