

# LES MORTS QUI MARCHENT

Le jour où tout a commencé, personne n'y a cru. On a parlé de plaisanterie, on a parlé d'hystérie collective, on a parlé de secte, on a parlé de tout sauf de ce qui se passait réellement car personne ne voulait croire aux morts-vivants. Pendant presque quatre heures, de 21h04, début du phénomène, à 1h du matin, la ville américaine de New Stateford a vécu l'enfer.

Les premiers morts surpris à se relever furent les corps enfermés dans les morgues, suivis de près par les corps inhumés. Les rues se remplirent en quelques minutes de cadavres sortis des tombes, maladroits et lents, se traînant au milieu des voitures coincées dans les embouteillages et les carambolages. Ils se mirent à agresser les piétons et les chauffeurs trop hébétés pour fermer leurs vitres. Les hôpitaux furent envahis de cadavres animés frais, rapides et violents, se jetant sur les malades encore dans leur lits.

Avec horreur, les témoins ont pu se rendre compte qu'un corps se relevait quelques secondes à quelques minutes après la mort et qu'une morsure par l'une de ces créatures causait une mort rapide et horrible par choc anaphylactique. Ils se rendirent compte aussi que plus le corps était frais, plus était rapide alors que ceux issus des tombes ne se déplaçaient qu'avec lenteur. Enfin, ils ont pu discerner les influencés des corps réanimés : les gens fragiles (comateux, déséquilibrés mentaux, alcooliques...) agissaient parfois comme les zombis et attaquaient les vivants avant de retourner à un état normal une fois la crise terminée.

En moins de deux heures, près de mille personnes ont été tuées et les moins abîmées, elles aussi ranimées par le phénomène inconnu, avaient rejoint les rangs des morts-vivants. Parmi eux, on pouvait compter une grande partie des forces de l'ordre, dont les membres, pris par surprise, avaient succombé en nombre. Les rues étaient devenues un charnier empli de monstres déchiquetant tout sur leur passage jusqu'à ce que l'armée in-

tervienne massivement, ouvrant le feu à l'arme lourde et au lance-flammes, tuant les vivants qui se croyaient à l'abri tout comme les zombis exposés. Plusieurs quartiers furent rasés, ce fut un massacre.

La destruction fortuite du Zombi Zéro, le premier mort à se relever, mit un terme à tout le phénomène... jusqu'à la semaine suivante!

# **DES ZOMBIS TOUS LES VENDREDIS**

Cela fait trois mois à présent que les morts reviennent le vendredi soir à 21h04, partout sur la planète, sans que personne n'y comprenne rien et sans que l'on puisse faire autre chose que se barricader. Très vite, en prenant conscience de son existence, l'intérêt de la destruction du Zombi Zéro s'est imposée. Il fallait charger quelqu'un de cette mission et éviter à tout prix que cette tâche incombe aux militaires dont les méthodes déplaisaient fortement à la population. De plus, avec l'instauration de la loi martiale et les rumeurs courant sur leur responsabilité, la population a simplement refusé que les soldats n'entrent à nouveau en ville. Bousculé par tous, le maire Beckman eut une idée; pas forcément une bonne idée, mais un début de solution tout

L'étrange cause de réanimation des morts se déplace comme une vague sur la Terre entière, créant des Zombis Zéros tous les 20 à 100 km.

de même.



Tous les vendredis soirs, Bruce et Gus vous font partager l'ambiance d'une crise en suivant le développement de la nuit au plus proche de l'actualité: interviews dans la rue, actions stupides et souvent dangereuses!

http://radiozombi.free.fr





# LA BRIGADE ANTI ZOMBI

Face à la situation, la ville a choisi de créer une brigade d'intervention rapide destinée uniquement à localiser et détruire le Zombi Zéro. Appelée officiellement Brigade Sanitaire, elle a été tout de suite été surnommée Brigade Anti Zombi (BAZ), Groupe d'Intervention Zombi (GIZ) mais aussi « casseurs de zombis », « promeneurs du vendredi soir », « têtes brûlées », « en-cas » pour n'en citer que quel-

ques uns. Le choix d'un service spécial affecté à cette tâche a été motivé par plusieurs raisons. Tout d'abord, l'action des militaires, imprécise et prenant parfois des proportions catastrophiques, ne permettait pas toujours de localiser le Zombi Zéro et causait donc encore plus de morts.

Ensuite, le ZZ pouvant être n'importe où et même dans une tombe, il fallait une équipe qui agisse autant en investigateurs qu'en sauveteurs, pour pouvoir localiser le spécimen efficacement et surtout rapidement. Enfin, d'un point de vue politique, il fallait donner aux électeurs un pouvoir indépendant, proche des citoyens.

C'est pourquoi les volontaires sont largement acceptés au sein de la brigade, même si elle doit rester gérée par des professionnels des secours civils, pompiers ou policiers. Et c'est également pour cela que la brigade a pour mission d'aider toute personne rencontrée dans la rue et d'agir en sauveteurs. Si la situation les dépasse, les membres sont enjoints à appeler policiers ou pompiers. Seul le maire se réserve le droit de faire appel à l'armée en dernier ressort.

Sur le papier, la brigade devait être composée principalement de secours civils et de

peu de volontaires, mais c'est aujourd'hui l'inverse : les volontaires représentent 80% des effectifs, principalement du fait de la décimation des forces des services publics de terrain lors des premières crises. Les volontaires sont donc encouragés et formés à rejoindre les rangs de la brigade. Son efficacité est telle que chaque ville de la planète en possède une à présent, copiée sur le modèle de New Stateford.

APOCALYPSE RENOUVELEE

Les situations et aventures dans FNZ sont variées, au sein d'une apocalypse renouvelée toutes les semaines : le MJ va pouvoir explorer à loisir tous les aspects des invasions de zombis et faire jouer des aventures inspirées de tous les films qui traitent de mort-vivants. On notera que les parties de jeu sont de deux types : les simples chasses au Zombi Zéro explorent les aspects de l'invasion de zombis en deux heures de jeu environ, alors que les parties complexes abordent la cause du retour des morts dans son ensemble. Ces dernières sont emplies d'enquêtes, de rencontres avec les adversaires étonnants qui hantent la nuit en plus des morts-vivants et de conflits militaires à l'échelle mondiale.

FNZ est un jeu qui se veut aussi amusant, contreba-

lançant l'horreur de l'action par des situations comiques. Le jeu est basé sur une histoire complexe, loin du simple virus ou de la malédiction inconnue mais cet aspect ne sera pas abordé ici pour conserver les secrets que seuls les MJ se devraient de connaître. Ils sont largement détaillés dans le livre de base du jeu.

# KIT DECOUVERTE

Ce kit d'initiation a pour vocation de vous faire découvrir le mécanisme du jeu, son ambiance bien particulière et de faire ressentir les frissons la chasse au zombi zéro en fuite ou de la vision de ce même mortvivant qui se jette sur vous! Les enquêtes viendront après les frissons!

## LES MECHANTS MILITAIRES

Les militaires représentent une grosse part de la tension dans les parties de FNZ : il se pourrait que les personnages joueurs soient obligés de s'approcher d'un des barrages qui ferment la ville, qu'ils tombent sur une patrouille ou doivent les appeler à l'aide. L'enfer pourrait alors se déchaîner.

Les militaires sont un mélange de méchants absolus et de sauveurs. Ils sont accusés d'être responsables de la situation, ils tuent autant les vivants que les zombis, si ce n'est plus, et n'hésitent jamais à exécuter tout ce qui bouge sans sommation. Mais eux seuls ont la puissance de feu pour contenir une crise majeure, eux seuls possèdent des hélicoptères capables d'extraire les personnages du piège mortel que peut représenter un toit d'immeuble ou d'abri bus. Rajoutez à ce tableau l'étrangeté de leur comportement (pourquoi font-ils des expériences s'ils sont la cause de tout ? pourquoi capturent-ils des gens ? pourquoi les questionnent-ils sur des sujets parfois incongrus tel que le nom du huitième président des USA ?) et vous aurez un adversaire aussi puissant qu'incompréhensible.

Les militaires doivent donc représenter la seconde menace après les zombis, ils doivent inspirer la peur d'une force de frappe stupide et aveugle en attente à la sortie de la ville et même en centre-ville avec des patrouilles armées à surtout éviter.

# GERER UN ZZ NE PREND QUE 2H

Ce kit de découverte vous permet de jouer de «simples» résolutions de la crise du vendredi soir avec pour mots d'ordre : patrouillez, localisez le Zombi Zéro, détruisez-le et survivez si ça rate. Ce genre de partie est particulièrement amusant à jouer, ressemble beaucoup à un film d'horreur et se résout rapidement. Les problèmes à opposer aux joueurs pourront être de différentes catégories : principalement d'ordre stratégique (comment atteindre le ZZ ou comment le rejoindre sans risque), mais aussi d'ordre temporel (le ZZ est localisé dans un bâtiment fortement peuplé, il faut l'éliminer le plus vite possible sinon cela occasionnera des centaines de morts



et engendrera une crise majeure) ou encore de l'ordre du roleplay (enquête auprès de personnages non joueurs pour localiser le ZZ, personnage non joueur bien vivant faisant obstacle ou cherchant à utiliser la brigade dans son propre intérêt). Les possibilités sont nombreuses.

# **LECOUVRIR LA CAUSE...**

Les parties de jeu de rôle classiques courent d'ordinaire sur quatre heures et plus, avec une moyenne de cinq à six heures de jeu. S'il peut être amusant de jouer plusieurs semaines d'affilée avec leurs lots de Zombis Zéros et leurs situations différentes à chaque fois, la trame narrative de l'univers de FNZ que vous trouverez dans le livre de base ajoute des éléments et une dimension d'enquête et d'espionnage étonnante qui donneront un nouveau but à vos joueurs : éliminer la source des crises pour toujours.

#### REGLE SIMPLIFIEES

FNZ est un jeu qui se veut simple et souple, afin que l'attention se concentre à la fois sur l'ambiance amusante et le stress. Le système se veut toutefois un peu réaliste : même si les personnages sont bien meilleurs que le commun des mortels ou des morts-vivants, une règle simple permet de gérer la fatigue des personnages, le Potentiel d'Action. Le Maître de jeu a de plus la possibilité d'adapter la difficulté d'un jet, selon son estimation de la complexité de l'action ou selon l'incompétence du personnage. Enfin, le système est complété par les jets critiques utilisant autant l'adresse que l'ambition du joueur qui rajoutent une bonne dose de piment à chaque jet.

# LE JET DE DE VARIABLE

Le jet de dé par défaut est réalisé avec un dé à six faces. C'est le dé le plus petit que l'on utilisera dans le jeu. D'autres dés seront utilisés selon la difficulté et chaque joueur devra aussi avoir sous la main un jeu de D8, D10, D12 et D20.

Nous conseillons aux MJ de donner une réussite automatique à toutes les actions simples : la plupart des personnages au début d'une partie ont cinq chances sur six de réussir... inutile de ralentir le jeu pour vérifier qu'un personnage sait fermer une portière ou passer un coup de fil. Toutefois, dans le cadre de la gestion de l'ambiance, le MJ est encouragé à demander des jets lorsque la situation est tendue: fermer une portière au nez d'un zombi n'est plus aussi simple et composer le bon numéro sur un vieux té-

léphone à cadran mobile dans une cabine entourée de morts-vivants en train de fêler les vitres demande de jeter un dé bien plus gros.

Le jet de dé simple est réalisé par le joueur. Il lance un D6 dont le résultat obtenu devra être inférieur ou égal à son Niveau d'Action actuel auquel on a soustrait les éventuels modificateurs (catégorie de compétences dont dépend le jet, malus généré par un produit, etc.).

Par exemple, Bernard veut fermer la portière du van de la brigade au nez de sa collègue Bianca, fraîchement transformée en mort-vivant. Le MJ lui demande un jet de Manipuler, une compétence de Dextérité. Le Potentiel d'Action de Bernard est à 47, il a donc un niveau d'action de 4. Comme c'est un personnage plutôt maladroit, il a un malus de -1 sur les compétences de Dextérité, qui se soustrait immédiatement à son niveau d'action. Le jet de Bernard devra donc être inférieur ou égal à 3 avec un D6.

Posséder la compétence demandée permet de réaliser le jet avec un D6 mais, si le personnage ne l'a pas, le MJ imposera un jet de dé d'un cran supérieur. Un D6 devient un D8 s'il s'agit d'une compétence de niveau 1, un D10 pour une compétence de niveau 2 et même un D12 pour une compétence de niveau 3.

Plutôt que de vous donner ici une longue liste de compétences, considérez que les compétences de niveau 1 sont celles que l'on maîtrise avec quelques jours ou une semaine d'entraînement (utiliser une arme à feu, suivre une piste), celles de niveau 2 demandent au moins une année d'expérience et relèvent de l'activité professionnelle. Enfin, celles de niveau 3 représentent les domaines d'expertise demandant plusieurs années d'études et de pratique (chirurgie, pilotage d'hélicoptère, etc.).

# LE POTENTIEL L'ACTION FAIT LOI

# LE SYSTEME SVS

Le Potentiel d'Action ou PA est la jauge de l'état du personnage. Elle représente à la fois ses points de vie (sa santé) et sa capacité à agir efficacement (son état émotionnel, sa concentration, son courage). En effet, du Potentiel d'Action, on tire le niveau d'action, la valeur de chaque compétence, qu'elle soit mentale ou physique. Ainsi, plus un personnage est blessé, fatigué ou agacé, moins il est efficace et, là où il était déjà moins bon, il devient médiocre. Le Potentiel d'Action est donc le cœur du système de jeu et tout joueur devra protéger ses points jalousement. Chaque personnage commence les parties avec cinquante points s'il est frais et dispos.

Si la situation est particulièrement complexe, le MJ pourra décider d'augmenter la difficulté d'un cran (c'est à dire demander au joueur de jeter le dé supérieur à celui qu'il allait lancer - voir table cidessous). Certains joueurs tentant parfois des actions impossibles, nous vous proposons les niveaux suivants pour juger de la difficulté d'un jet :

D6 Simple

D8 Difficile (vous savez que ça risque de rater)

D10 Insensé (ça ne peut simplement pas marcher)

D12 Incroyable (c'est magique ?)

D20 Nom de Dieu !!!! (C'est un miracle !)

Notez qu'une variation de +/-2 sur une valeur (suite à une réussite critique, par exemple) est l'équivalent d'un dé supérieur/inférieur pour résoudre certaines situations.

#### Mise en place

Relevez les coins la feuille de cible. Le joueur doit lancer son dé de manière à ce qu'il roule sur la table AVANT de passer entre les coins. Le MJ doit contrôler que le dé roule entre les deux coins relevés. Si le dé s'arrête, même partiellement, sur une des zones ET que la face du dé donne un résultat inférieur égal à la compétence, le jet critique est réussi. En cas de litige, le MJ tranchera quant à la zone touchée, qu'il déterminera selon que le dé couvre plus une zone que l'autre. Si le dé est sur la feuille mais hors de la cible, aucun bonus n'est attribué. Si le dé est en dehors de la feuille, on soustrait immédiatement la valeur de la face du dé des points d'action : c'est un échec critique.

#### POINTS DE VIE

Le PA représente en premier lieu les points de vie. Les blessures sont donc directement soustraites du niveau de PA actuel. On retranche toute armure aux points de dommages, si elle protège la partie du corps touché bien entendu. Nous avons omis de préciser la règle pour viser dans le kit, nous invitons le MJ à user de son bon sens ou de déterminer la localisation aléatoirement.

Les effets des pertes massives de PA ne seront pas couverts ici pour simplifier le jeu, mais sachez qu'une perte de dix points d'un coup est un choc : le personnage perd le tour suivant à tâter sa blessure, à tituber ou hurler de rage ou de douleur.

#### FATIGUE

PAS LE BONUS

La fatigue diminue le Potentiel d'Action à la fin de l'effort ou de la scène (on parle de scène pour délimiter un même type d'actions ou une action continue. Par exemple : un combat, la fouille d'une pièce, un sprint). Une nuit blanche abaisse le potentiel d'action de dix points au petit matin et un long sprint le diminue d'un point à la fin de la course. Nous laissons les MJ jauger la fatigue d'une action en prenant pour règle que si cela laisse le personnage pantelant, c'est qu'il a perdu au moins 1 PA. Evitez de faire perdre des points d'action pour le moindre effort toutefois, les joueurs auront bien d'autres occasions d'en soustraire !

#### COMPENSER UN JET DE DE RATE

LEGS GOTT ROULER

Après avoir jeté les dés et échoué à un jet demandé par le MJ, un joueur peut dépenser des points d'action pour « se rattraper ». Il dépensera, après coup, autant de points que nécessaire pour abaisser le résultat du dé jusqu'au niveau qu'il devait atteindre. Seuls les coups critiques ne peuvent être compensés de cette manière.

#### LES COUPS CRITIQUES

Avant chaque jet de dé demandé par le MJ, le joueur peut annoncer qu'il tente un coup critique. S'il le réussit, il obtiendra un bonus à l'effet de son action.

Contrairement aux autres jeux de rôle, FNZ demande aux joueurs d'utiliser leur adresse réelle pour réussir un coup critique : le joueur qui tente un coup critique doit réussir son jet de dé (comme d'ordinaire, inférieur ou égal à la valeur) ET viser afin que le dé s'arrête sur la cible. Dans le jeu complet, chaque fiche de personnage intègre une cible. Ici vous trouverez une feuille de cible à la fin du kit. Il peut être très utile d'en avoir plusieurs.

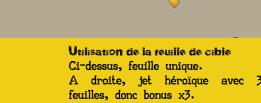
On pourra lire ainsi directement le bonus selon l'endroit où le dé s'est arrêté. Au centre de la cible, le coup critique donne +10. Le joueur pourra choisir d'ajouter 10 points aux dégâts de son attaque, il pourra soustraire 10 au résultat du jet d'un personnage adverse ou encore le jet peut avoir un effet équivalent à une difficulté de 5 crans supérieure (si le MJ avait demandé un simple jet de D6, l'action est réussie comme si le personnage avait tenté une action au D20). Dans la zone suivante, l'effet est augmenté de 4, ou de 2 crans de difficulté et dans la dernière zone, le plus grand cercle, le bonus est de +2 ou l'équivalent d'un cran de difficulté supplémentaire.

Le joueur peut tenter à n'importe quel moment de la partie de réaliser un jet héroïque avec l'accord d'au moins un autre joueur. Il place alors au bout de la feuille de cible autant d'autres feuilles de cible que de joueurs ayant accepté son jet et il devra toucher la cible qui se trouve au bout de l'enfilade de feuilles en passant entre les coins relevés de toutes. Le bonus est alors multiplié par le nombre de feuilles de cible alignées : ainsi pour trois feuilles, le bonus peut être de +30, +12 ou +6.

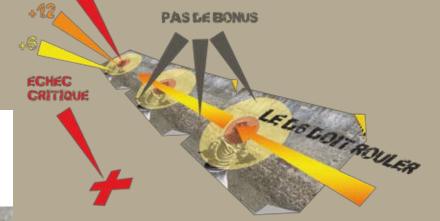
#### LES ECHECS CRITIQUES

Lorsque qu'un coup critique a été tenté mais que le dé s'arrête en dehors de la feuille de personnage (que le dé n'est plus sur le papier), le résultat du dé est immédiatement soustrait du PA.

Il s'agit d'un superbe échec critique qui s'explique par une cheville foulée, une poussière dans l'œil ou par le fait de recevoir en pleine tête la douille brûlante éjectée par le pistolet.



ECHEC



Le Niveau d'Action découle directement du nombre de Points d'Action restant. Dans la plupart des cas, vous devrez réussir à faire inférieur ou égal à votre Niveau d'Action avec un simple D6.

POINTS D'ACTION

Nous invitons le MJ à décrire l'effet de l'échec, sans ajouter de conséquences supplémentaires à la perte des points de Potentiel d'Action. L'objet utilisé n'est pas abîmé, le personnage ne chute pas, etc. il rate simplement (et superbement) son action.

#### LES COMPETENCES

Afin de déterminer la valeur d'une compétence, prenez le Niveau d'Action actuel et appliquez le modificateur de la catégorie de compétence. Les malus éventuels s'ajoutent. Notez qu'un joueur pourra toujours tenter son jet, on considère qu'il a au moins 1.

#### **LOMMAGES ET PROTECTIONS**

Les dommages basés sur la force du personnage nécessitent de calculer sa Puissance : prenez le Niveau d'action du personnage et appliquez le modificateur de Compétences de Puissance. Vous obtenez une valeur comprise entre 1 et 6.

# Combat a main nue

Frapper du poing cause des dommages s'élevant à Puissance +1D8 ; du pied : Puissance +1D10 ; morsure type zombi : Puissance +1D6

#### Armes de corps a corps

Couteau : Puissance +1D6 ; machette et batte : Puissance +1D10 ; hache : Puissance +1D12

#### Armes a reu

Pistolet 9mm: portée max 50m, dommages 1D6 x 4, chargeur 8 balles\*; fusil à pompe: portée max 30m, dommages 1D6 x 6, chargeur 8 cartouches\*; fusil mitrailleur: portée max 500m, dommages 1D6 x 8, chargeur 20 balles\*.

Déterminez au hasard la localisation si nécessaire. \*Utilisez un dé pour compter les munitions utilisées.

# Protection/armure

Les armures protègent d'une valeur fixe qui se soustrait aux dommages avant d'enlever le résultat du Potentiel d'Action.

Notez que les zombis mordent ce qu'on leur met sous le nez : mains, pieds, la gorge quand on leur fait face ou le crâne quand on leur tourne le dos.

Bottes rangers: 10, Gilet pare-balles en Kevlar: 15, Tenue en cuir de sapeur-pompier: 8, Treillis: 5, Protège-nuque: 10, Gants épais: 10.

#### ACTIONS DE COMBAT ET DIVERSES

Les combats dans FNZ sont fréquents et la raison d'être même de la Brigade Sanitaire est de tuer le Zombi Zéro ! Comme dans beaucoup de jeux de rôle, les combats sont découpés en tours. Chaque tour dure environ cinq secondes. Chaque personnage peut agir une seule fois et réagir une seule fois en un seul tour (hors exceptions, voir livre de base). Le premier personnage peut alors choisir d'agir une fois (voir liste ci-dessous), puis l'on passe au second personnage et ainsi de suite, personnage joueur comme personnage non joueur. Les dommages sont résolus immédiatement, un personnage visé pouvant réagir comme expliqué plus bas.

## **ACTIONS**

Si le MJ décide de passer à une narration en tours de combat, c'est que l'action se précipite et que le temps devient important. Chaque action compte! Voici une liste (non exhaustive) des actions que l'on peut entreprendre en un seul tour de jeu:

- Marcher sur 5 mètres
- Courir sur 15 mètres
- Parler ou crier 5 mots (pas un de plus, le MJ comptera les mots particulièrement longs comme 2 mots voire plus)
- Entraver un adversaire (l'adversaire a droit à une esquive)
- Frapper un adversaire à distance de combat à main nue ou avec une arme blanche (l'adversaire a droit à une esquive)
- Sortir une arme ou un objet de ses affaires (ou de l'arrière du van par exemple)
- Tirer sur un adversaire à portée d'une arme de jet, à projectile ou à feu (l'adversaire a droit à une esquive)
- Recharger une arme (changer de chargeur, insérer des balles, encocher une flèche ou mettre un projectile en place)
- Forcer une porte ou une fenêtre sans serrure complexe ni barricade
- Toute action rapide dépendant d'une compétence, avec ou sans jet

# PLEINE TETE!

Les morts-vivants sont particulièrement sensibles aux coups à la tête, c'est pourquoi les dommages dans cette zone sont multipliés par deux. S'il lui reste des PA après un coup en pleine tête, c'est que le cerveau n'a pas été touché et le zombi reste actif.



#### INITIATIVE

Lors d'un combat le personnage qui commence est déterminé par priorité par :

- Posséder la compétence Agir en premier et réussir le jet
- Avoir la plus haute valeur de Compétences de Rapidité (Potentiel d'action auquel s'ajoute le modificateur de Compétences de Rapidité)
- Avoir le plus haut Potentiel d'action



#### REACTIONS ET ESQUIVES

Dans quelques rares cas, le personnage peut réagir spontanément, par réflexe. Il s'agit alors d'une action supplémentaire qui s'ajoute à l'action décidée par le joueur et ne la remplace pas. Ces réactions sont naturelles et gratuites. Toutefois, dans certains cas, le MJ pourra les refuser, si le personnage est entravé par exemple. Voici une liste non exhaustive des réactions possibles :

#### Esquive

Le personnage peut se jeter au sol pour éviter une attaque. Il annule totalement l'attaque adverse s'il réussit un jet de la compétence Esquiver. Esquiver une attaque à main nue ou avec une arme blanche se fait au D6, esquiver un projectile se fait au D8, esquiver une balle se fait au D10 à courte portée et au D8 à plus longue portée.

#### La parade

Le personnage peut tenter de bloquer l'attaque adverse avec un objet qu'il tient déjà en main. Il annule une partie des dommages de l'attaque adverse s'il réussit un jet de la compétence Parade (Dextérité niveau 2). Parer avec un objet long d'au moins 80 cm se fait au D6, parer avec un objet «de poing» (entre 10 et 30 cm) se fait au D8. On ne peut parer avec un objet plus petit. Les dommages sont annulés à hauteur de la résistance du matériau de cet objet (verre 4, bois fragile 6, bois dense 8, métal 10). Le MJ pourra rajouter 2 à 4 points si l'objet est particulièrement résistant ou épais. Si les dommages atteignent ou dépassent cette valeur de résistance, l'objet est brisé en deux sous l'impact, ce qui annule les dommages en totalité.

#### Rattraper (se)

Le personnage peut tenter de rattraper un objet ou une personne qui tombe à portée de main (s'il doit se déplacer, il ne peut réagir à temps) ou se raccrocher à quelque chose ou quelqu'un s'il tombe lui-même. Il annule la chute s'il réussit un jet de la compétence Réaction.

#### Eviter

Variante de l'esquive, cette réaction ne s'applique qu'à la conduite de véhicule. Le personnage peut tenter d'éviter un obstacle à la toute dernière seconde s'il réussit un jet de Réaction. Le dé se détermine par la vitesse du véhicule. A 50km/h, le jet se fait au D6, à 80km/h, au D8, à 110km/h, au D10, à 140km/h, au D12, à 180km/h, au D20.

#### ES EXCITANTS

Heureusement, il existe un moyen d'augmenter en jeu les points de PA, il s'agit des excitants, qui les augmentent de la valeur entre parenthèse : café (+1), alcool fort (+3), tabac (un cigare ou plusieurs cigarettes coup sur coup +1), drogues douces (+3), drogues dures (+5) et adrénaline (+5). Grâce à ces stimulants, le PA peut dépasser 50 mais ne pourra jamais excéder 60, la limite humaine.

Tous ces produits ont des effets secondaires de plus en plus délétères lors de l'absorption de plusieurs doses. Afin de simplifier, dans ce kit, considérez qu'une dose de café, alcool fort, tabac, drogues douces enlève temporairement 1 point en Compétences mentales. Les drogues dures et l'adrénaline enlèvent 2 points en Compétences de perception.

Si une valeur atteint zéro, le personnage ne peut plus prendre de dose supplémentaire et, dans le cas des alcool fort, d'une drogue dure et de l'adrénaline, il tombe dans un coma profond pour tout le reste de la partie. Il doit également réussir un jet de Volonté ou être influencé et agir comme un zombi sous le contrôle du MJ.

Les effets bénéfiques (les bonus de PA) et délétères (les malus de compétences) ne sont jamais immédiats et ne s'appliquent que durant la scène suivante, à l'exception de l'adrénaline qui a un effet instantané et immédiat : ramener à la conscience et prolonger la survie d'une victime de morsure de près de dix minutes.

#### QUELQUES COMPETENCES

#### **LEGUCTION**

Permet d'établir un lien entre différents éléments ou indices. La plupart du temps, le MJ l'utilisera pour aider les joueurs perdus dans le scénario. Sur un jet réussi, il pourra leur indiquer clairement une piste à suivre plutôt qu'une autre ou leur dévoiler un indice utile. La difficulté sera inversement proportionnelle à l'avancement dans l'aventure et donc de plus en plus facile en fin de partie.



#### RELATIONS

Permet de représenter la sociabilité du personnage. Concerne tous les jets d'interaction sociale non couverts par une autre compétence.

#### FLAIR

Odorat du personnage.

#### SECOURISME

Permet de connaître les premiers gestes pour sécuriser et stabiliser la victime d'un accident, d'une maladie à crises ou de blessures.

#### ATHLETISME

Concerne tous les jets physiques non couverts par une autre compétence.

### LEFONCER

Permet de savoir comment casser efficacement les objets : portes, poteaux, petits arbres, vitres, cloisons, etc. Le MJ demande un jet dont la difficulté dépend du matériau de l'objet à défoncer, si le personnage réussit son jet, l'objet cède. S'il échoue, le personnage subit immédiatement les dommages du jet d'un dé équivalent au matériau (bois 1D8, métal peu épais ou briques 1D12, épais 1D20).

### SAVOIR CRIMINEL

Permet de connaître les noms et l'apparence des personnes impliquées dans les principaux crimes de la ville et de savoir approximativement où les localiser ou les contacter.

#### STRATEGIE

Permet d'exploiter au mieux l'environnement immédiat pour un déplacement ou un combat. A la demande d'un joueur, le MJ peut autoriser un jet de Stratégie avant le début d'un déplacement ou d'un combat. Si le jet est réussi, le MJ proposera les différentes stratégies utilisant le terrain, y compris le mobilier urbain.

# SAISIE

Permet de saisir un adversaire et de l'immobiliser. La prise ne cause aucun dommage mais peut permettre d'étrangler sa victime et inflige 1D6 points de dommages par tour si elle est maintenue. Sur un jet réussi, le personnage entrave le haut du corps du personnage et, sur un second jet, il entrave également ses jambes, le forçant à chuter.

#### LUTTE CONTRE LE FEU

Permet de connaître toutes les façons d'éteindre ou de contenir un incendie intérieur ou extérieur, en ville ou dans la nature.

# quelques conseils de jeu

Dans FNZ, les joueurs risquent fort d'être un peu perplexes quant à ce qu'ils doivent faire au début d'une soirée. Si vous les lâchez au volant du van réglementaire en pleine nuit et qu'il ne se passe rien car le ZZ est loin de là, les joueurs risquent de sérieusement décrocher plus vite qu'il ne faut de temps pour prononcer «le zombi bizarre barre le Z de zèbre et bise le S de busard».

Ne laissez pas vos joueurs vous demander si vous n'auriez pas plutôt une console de jeu : utilisez un chaperon ou un ressort narratif.

Le premier permet de guider les personnages et joueurs débutants qui ne connaissent pas l'univers du jeu. Le capitaine Ryan, à la tête des sapeurs-pompiers et en charge de la brigade, a mis un de ses hommes les moins utiles mais en contact permanent par Cibie à la tête de l'équipe de ce soir. Les joueurs pourront ainsi toujours demander conseil au pompier professionnel installé au volant du van. Le MJ pourra se servir de ce personnage bien déjanté 🗾 ou trouillard pour intégrer un peu de roleplay et proposer une action si le rythme retombe : Et si on allait surveiller le centre-ville/la zone pavillonnaire? Et si on allait patrouiller près du cimetière? Et si on testait ce qu'il a dans le ventre ce véhicule ? Hé, je crois que j'ai vu un truc là-bas! Et si on allait taquiner les militaires? Et les gars, il faut que j'aille voir ma copine, vous allez me couvrir! Et si on cherchait un resto encore ouvert, j'ai faim, moi...

Le ressort narratif est sans conséquence ni rapport avec l'histoire (on parlera de lapin sorti du chapeau, bon un lapin-zombi si vous voulez): la brigade pourrait être appelée en urgence à l'autre bout de la ville car on a localisé un zombi (qui s'avèrera être l'ombre d'un chat), parce que l'on a entendu un bruit dans le vide-ordure de l'immeuble (un autre chat, moins chanceux que le premier), car une bagarre s'est déclenchée devant le resto routier et que personne d'autre n'est disponible (ce serait dommage qu'il y ait des morts... très vite réanimés), pour donner un coup de main aux pompiers dans un immeuble en feu (un bête accident sans rapport avec du zombi, ou peut-être bien que si) ou bien encore les membres de la Brigade pourraient être témoins d'une activité annexe et choisir de s'en occuper (cambriolage, bande de jeunes de sortie, règlement de compte mafieux, citoyens qui les prennent pour cible d'entraînement...).

# quelques conseils de survie

La règle d'or : restez dans le véhicule le plus possible, il possède des vitres renforcées, un moteur en bon état et le plein est fait. Enfin, il regorge de matériel comme vous pourrez le découvrir au début du scénario. Hélas, s'occuper du Zombi Zéro demande presque toujours de sortir du van.

# PROFIL BAS OU PAS?

Deux tactiques s'opposent sur la façon de se déplacer en véhicule :

Rouler doucement sans faire rugir le moteur, tous feux éteints, permet de ne pas attirer les zombis et d'entendre les cris, explosions et autres bruits violents qui indiquent presque toujours un mort-vivant. Rouler très vite, faire un maximum de bruit et de lumière et couvrir un maximum de terrain est surnommé la technique du cow-boy. Elle permet à l'équipe de débusquer les zombis et de les attirer vers le véhicule et aux citoyens de repérer votre van pour y trouver plus rapidement refuge. Malheureusement, elle empêche évidemment de percevoir le moindre bruit et de plus attire le feu des militaires et les tirs des citoyens qui s'amusent du haut de leur balcon.

#### VISER

Viser nécessite d'utiliser un tour de combat complet sans bouger (pas d'autre action que viser; si le personnage réagit, il perd le bénéfice de la compétence et doit recommencer au tour suivant).

Une fois le jet de Viser réussi, le joueur peut tenter son jet pour toucher avec la compétence de l'arme employée, dès le tour suivant. Son effet recevra un bonus de +4. S'il agit pour blesser, les dommages sont augmentés de 4. S'il agit pour toucher un endroit précis (tête, main, entre des barreaux...), la cible est touchée comme si la difficulté avait été augmentée de 2 crans.

Extrait du guide de formation des membres de la Brigade Sanitaire. Le guide complet comprend également les stratégies à appliquer sur le terrain selon les lieux.



#### A PIEL

Il est fortement déconseillé de s'éloigner de plus de quelques dizaines de mètres du véhicule, à moins de se rendre directement vers un abri sûr et accessible (bâtiment dont on vous tient la porte ouverte par exemple).

Si vous êtes pressé, si vous n'avez pas les pré-requis précédents ou si vous fuyez, l'alternative est la course d'abri en abri. Un peu de stratégie et de connaissance de la ville permettent de localiser les différents bâtiments, éléments de mobilier urbain et arbres permettant de progresser en relative sécurité. La plus grande difficulté est de grimper ou d'entrer à temps dans ces abris, surtout si l'on est poursuivi: mieux vaut être en forme et ne pas avoir à s'occuper d'un blessé ou d'un enfant. Ces derniers, à moins qu'ils ne soient dans un état critique, devront rester dans le dernier abri rencontré et seront signalés aux autorités au plus tôt afin d'être recueillis.

Voici une liste des abris les plus accessibles en cas d'urgence.

A escalader: Transformateur électrique, arbre, abri bus, cabane de jardin, toit de garage, toit de fourgon, van ou camion, sommet de mur (enceinte de cimetière, de propriété privée, de cour d'école...), façade de bâtiment haut (si accessible), échelle de secours extérieure (si accessible).

A forcer : Toilettes publiques (serrure fragile, pourtant réparée plusieurs fois par semaine), portail de propriété privée (le bruit alertera les propriétaires, qui viendront aider à barricader mais parfois ouvriront le feu sans discernement), portail du cimetière (simple cadenas), portail de jardin privé (simple cadenas).

## **FUITE ET DIVERSION**

Quitter un lieu sûr est toujours déconseillé, mais si vous avez à le faire, tentez toujours d'atteindre le premier étage ou une hauteur afin d'avoir sans risque une vue sur les alentours de votre issue avant de sortir. Vérifiez de visu qu'aucun zombi ne se trouve dans les parages, puis jetez un objet au sol loin de la porte, vers un endroit dégagé à proximité : si un zombi traîne à proximité, le bruit l'attirera loin de la porte, ce qui vous permettra de l'abattre ou de sortir en sécurité. Si l'abri est encore sûr, refermez l'accès le plus solidement possible, quitte à fixer des planches par l'extérieur pendant que les autres guettent : vous aurez peut-être à y revenir plus tard avant la fin de la crise.

Une diversion permet toujours de gagner les quelques secondes nécessaires à quitter un lieu. Tous les zombis sont sensibles au bruit, au mouvement et à la lumière, dans cet ordre. Il suffit souvent de jeter une lampe ou de tirer une fusée de détresse loin de l'issue à utiliser pour que tous les zombis se jettent dessus.

Si vous ne faites pas de bruit en sortant derrière leur dos, cela devrait les détourner de vous le temps de vous enfuir (en termes de règle, on considère que les zombis se désintéressent du leurre en un à deux tours de jeu).

#### SECOURS LISPONIBLES

Bien que n'ayant aucune autorité par euxmême, les membres de la BAZ peuvent faire appel à tout service public, comme n'importe quel citoyen : pompiers, police, hôpital public. Mais il faut garder en tête que les secours sont saturés les vendredis soirs et que la plupart des gens voient la BAZ comme les secours

Les pompiers, fidèles à leurs impératifs, n'interviendront que sur des missions de lutte contre l'incendie et d'évacuation des blessés. Inutile de leur demander de venir donner un coup de main pour charcler du macchabée, ce n'est pas leur métier et le capitaine est très strict sur cela.

La police est censée intervenir pour maintenir l'ordre et protéger les civils, mais en pleine crise, les policiers se comportent différemment, du jeune héros motivé qui va tout faire pour sauver une jeune femme coincée dans sa voiture jusqu'au vieil agent qui attend que la crise passe, voire en profite pour se remplir les poches ou s'amuser.

L'hôpital n'envoie tout bonnement plus d'ambulance à partir de 20h le vendredi et barricade ses portes. Seul l'accueil des urgences est encore accessible durant toute la crise, mais le hall est vidé et ressemble plus à champ de tir ; il sert souvent à cela d'ailleurs, quand des zombis sont attirés par la lumière.

Enfin, l'armée n'est en général appelée qu'en dernier recours et Monsieur le Maire insiste pour le faire luimême.

Afin de recevoir des indications et renvoyer des informations de terrain, le camion de la Brigade Sanitaire est équipé d'une radio Cibie en lien direct avec la caserne des pompiers, dont le capitaine fait le relais. La radio peut également servir à appeler le commissariat, le centre de tri de l'hôpital et même l'armée si le besoin s'en fait sentir. Cette bande est de toute façon écoutée par tout le monde, même par une bonne quantité de civils qui se tiennent ainsi au courant du développement de la crise. Enfin, un simple coup de fil, d'une cabine publique, d'un combiné privé ou de l'un des rares téléphones cellulaires, permet aussi de joindre les secours.

# TUER UN ZOMBI

Ici ne sont rassemblées que les informations observées et donc connues du public.

## **VISER LE CERVEAU**

Tuer un zombi est aussi simple que de tuer un humain : ils ne sont pas plus forts, ils ne sont pas plus solides, ils ne sont d'ailleurs pas plus fragiles non plus. Mais, comme le corps est mort, l'amputer de ses organes principaux n'arrête pas un mort-vivant, il faut détruire le cerveau au moins partiellement : la goule s'arrêtera immédiatement et s'effondrera comme le cadavre qu'elle aurait dû rester. Une fois détruit, le cerveau ne peut plus être réanimé à nouveau.

## BRULER LE CERVEAU

Le feu n'effraie pas les zombis, il les attire au mieux car les morts-vivants pensent que des cibles potentielles sont proches. Ils ont rarement tort d'ailleurs.

Mettre le feu à un zombi le transforme en zombi enflammé : il continue d'agir normalement pendant plusieurs minutes, gêné par les flammes pour vous voir et vous entendre.

# **COUPER LE CERVEAU**

Beaucoup ont essayé de couper la tête pour découvrir que le corps continue d'agir de manière autonome mais aveugle tandis que la tête tente vainement de mordre ce qui passe à portée.

#### FRAPPER LE CERVEAU

Il est fermement déconseillé de frapper un zombi à main nue ou de le ceinturer. Laissez de côté vos connaissances en lutte ou en karaté : un mort-vivant ne se bat pas selon des règles précises, il tente juste de mordre tout ce que vous lui mettrez sous le nez. C'est au contraire le meilleur moyen d'amener bêtement vos mains, pieds ou bras à portée de sa bouche.

#### RECONNAITRE UN INFLUENCE

Les humains fragiles peuvent être influencés par ce qui relève les morts. Ils agiront alors exactement comme un cadavre frais, cherchant à dévorer le cerveau des plus proches cibles et ne revenant à la conscience qu'à la fin de la crise. En général, les influencés deviennent fous au petit matin, on se demande bien pourquoi.

Reconnaître un influencé tient à deux choses : les détails et la biologie. Certains détails trahissent l'influencé : il n'est pas blessé, ou en tous les cas, n'a pas reçu de blessure mortelle (hélas nombre de victimes d'infarctus se relèvent les vendredis soirs sans aucune blessure apparente), ses vêtements sont en général en meilleur état que ceux des zombis frais (mais c'est assez variable) et ils ont aussi une tendance à être bien plus agressifs (comme un zombi très frais, même s'ils ont été manifestement réanimés il y a des heures). D'un point de vue biologique, les influencés sont toujours vivants et un rapide examen permet d'en relever tous les signes : battements de cœur, respiration, tension artérielle, etc.

Gérer un influencé est probablement la tâche la plus difficile de la Brigade car ils sont légalement encore en vie et les tuer s'appelle tout simplement un meurtre. Bien entendu, il faudra prouver de part et d'autre que la victime était bien vivante avant de mourir (toute ressemblance à la chanson de Lapalisse est fortuite), mais cette menace pèse autant sur les casiers judiciaires que sur les consciences. Les membres de la brigade sont donc tenus de vérifier tous les zombis frais qu'ils croisent et, s'il s'agit d'un influencé, de l'immobiliser et de l'amener à l'hôpital où il sera pris en charge.

L'expérience montre que les influencés sont en coma léger et ils réagissent aux blessures à peu près de la même manière que les zombis, à part sur ces quelques points : une blessure saigne, une blessure grave les handicape rapidement et ils peuvent en mourir (pour se transformer en véritable mort-vivant).

A cause de ces trop faibles différences, aucun membre des services publics ne peut être sûr de lui à 100% lorsqu'il tue un zombi frais mais, si cela empêche certains de dormir, cela en laisse beaucoup d'autres indifférents : ils en ont tout simplement trop vu!

# SCENARIO

# Soiree a theme aurialto

#### SYNOPSIS

Un client d'un bar est décédé alors qu'il était en plein coma éthylique. Il a commencé à attaquer et a été mis dehors. Sa femme tente de le rattraper pour le raisonner car elle le croit influencé. C'est dans la cave du bar que l'on trouvera le Zombi Zéro, enfermé par le patron dès le début de la soirée, il faudra donc remonter une piste de zombis clowns et de prostituées jusqu'au bar.

#### **CE QUIS EST PASSE**

Ce soir, au Rialto, un bar de quartier qui propose des soirées déguisées pour une poignée d'habitués et leurs femmes, le thème est prostituées et clowns. Victor Kermann, 50 ans, maçon de son état, est ce soir un clown coloré. Il a trop bu et est mort au début de la fête sans que personne ne s'en rende compte. Zombi Zéro, il a attaqué les autres fê-

tards et en a mordu au moins deux avant d'être à peu près maîtrisé et jeté dans la cave pour «cuver». Tous ses compagnons de boisson et même son épouse le croyaient ivre et influencé. La fête a repris de plus belle, mais les deux blessés sont morts rapidement dans les atroces souffrances du choc anaphylactique et se sont mis à attaquer sans que personne ne puisse vraiment réagir sauf Martine et Carlos Riedida, qui ont

tout juste eu le temps d'ouvrir le rideau de fer et de s'enfuir. Mais Carlos, mordu à la gorge, n'a pas fait plus de 500 mètres avant de décéder. Il s'est très vite relevé pour partir en courant vers les personnages, suivi par sa femme encore en état de choc qui pense que son mari est simplement ivre. Elle veut le rattraper pour éviter qu'il ne se blesse.

# 1 - New Stateford, Vendredi 8 juillet 1988, 21h04

La nuit est enfin venue, toute la population s'est barricadée. Certains depuis des heures, d'autres ont attendu le tout dernier moment pour profiter de la douceur de la soirée, les banderoles d'un bal populaire déserté flottent au vent alors que le soleil se couche et que les ténèbres envahissent les ruelles. La sirène annonçant le couvre-feu retentit quand vous quittez la caserne de pompiers dans le van réglementaire de la brigade. Le sapeur Collins est au volant et commence son long monologue façon chauffeur de taxi par des présentations (appelez-moi Stevie) et par une question fondamentale : où va-t-on aller? Le centre-ville (bien placé mais toujours envahi d'illuminés), les quartiers résidentiels (calmes mais faciles à surveiller), le County Hospital (sous bonne surveillance, ils ont donc rarement le ZZ chez eux) ou encore le cimetière d'Evergreen Place (souvent des zombis anciens, les «secs», et donc rarement le ZZ).

# MATERIEL DISPONIBLE DANS LE VAN

Matériel médical : Civière, trousse de premiers soins, trousse de réanimation (Adrénaline)

Sécurité incendie : Hache, extincteur à CO2, extincteur à poudre

Armes: Fusil à pompe, 2 pistolets 9mm, 2 machettes

Déblaiement : 2 pelles, 2 barres à mine, 2 étais télescopiques, 1 hache

Autre: 3 lampes torches





# PERSONNAGES NON JOUEUR

Carlos Riedida, svelte et rapide, fait tous ses tests de compétences de rapidité, de dextérité et de perception à 5 au D6. Ses autres valeurs sont à 4. PA: 50 Martine, l'épouse Carlos, fait tous ses jets à 4 au D6, tous comme tous les autres clients du bar. PA: 40 Torquemada, le Raoul patron du Rialto, fait tous ses jets de résistance à 5 au D6 et les autres à 4. Pa : 50 Victor Kermann, force de la nature, fait tous ses jets à 5 au D6. PA: 50

Laissez les joueurs discuter entre eux en leur procurant les informations nécessaires pour décider. Un jet réussi de la compétence Connaissance de la ville permet de conseiller d'éviter le centre-ville (trop de jeunes en maraude et pas assez de cas possible) et de se concentrer sur les pavillons à la densité de population élevée (Comp Mentale Niv 1, donc jet au D6 avec la compétence ou au D8 sans).

#### 2 - Clown et peripatetipute

Quel que soit le lieu choisi, le bar Le Rialto ne sera qu'à quelques pâtés de maisons. Laissez les joueurs s'effrayer de la moindre ombre de chat sur le mur tout en écoutant les histoires passionnantes de Stevie et ses problèmes de couple avec Laetitia. Il ponctue son discours d'anecdotes sur les dernières missions et le MJ pourra y glisser des éléments de l'univers. Inspirez-vous de Radio Zombi et des péripéties de ses animateurs.

Alors que la nuit s'installe, vers 21h30, un clown sentant fortement l'alcool traverse la rue dans le rayon des phares. Il est difficile de dire s'il s'agit d'un mortvivant tellement sa démarche est handicapée par ses chaussures rouges démesurées. Pas très loin derrière lui, une prostituée d'un certain âge en manteau, le poursuit sur ses talons aiguilles cassés. Le spectacle doit être surréaliste : le costume de Carlos est d'excellente qualité, avec un ballon empli d'hélium attaché à son chapeau trop petit et des couleurs qui piquent les yeux.

Le sapeur Collins rappellera la nécessité de vérifier s'ils sont zombis ou influencés avant de tirer. Courageux mais pas téméraire, il restera au volant et suivra la progression des personnages avec le van en les éclairant à l'aide des phares. S'il n'est pas arrêté tout de suite, le clown s'engouffrera dans une ruelle sans issue, barrée par un haut grillage. Stupide, il essayera de le traverser jusqu'à ce qu'il entende les personnages et se jettera alors sur eux. Le MJ fera arriver Martine quand bon lui semblera, ce serait parfait si elle surgissait pour prendre les personnages en tenaille dans la ruelle sans issue, avec son manteau aspergé de sang et son maquillage épouvantable. C'est bien simple, au premier regard, ni Carlos ni sa femme ne semblent vivants. Heureusement, cette dernière bredouillera quelques mots, principalement le prénom de son mari et exprimera sa peur qu'il soit influencé. L'idéal est de procéder à un examen visuel en étant assez proche du clown, ce qui lui donnera l'occasion d'attaquer évidemment. On pourra alors voir sa blessure au cou, mortelle, et s'en débarrasser sous les cris de sa femme. Cette dernière ne pourra pas aider les personnages; selon la situation, le MJ la fera tomber dans une hébétude silencieuse, dans une catatonie (attention au risque de succomber à l'influence, sur un jet de Volonté raté) ou la fera succomber à une blessure. Quoi qu'il en soit, elle ne doit pas guider les personnages vers le Rialto.

## 3- Piste de sans et de paillettes

Remonter la piste sera de plus en plus facile. Au début, il faudra sillonner probablement quelques rues avant de tomber sur une trace ou un autre client du bar. Les traces sont des empreintes de pas sanglants à demi effacées ou quelques accessoires de costume abandonnés dans la course : paillettes, mouchoir coloré rapiécé, langue de belle mère, préservatifs taille XXXL parfumé à la violette, produit de

maquillage d'un goût douteux, chaussure démesurée ou au contraire équipée d'un talon vertigineux. Le MJ pourra aussi relancer l'action en faisant surgir un autre client (clown ou prostituée) mort-vivant et décidé à goûter aux personnages. Notez qu'il s'agit de morts récentes, ils sont donc sanguinolents, rapides et violents, capables de briser une vitre non renforcée.

# 4- La patrouille

Si le MJ le souhaite, il peut également faire passer une patrouille de militaires composée d'une jeep, d'une mitrailleuse lourde (portée 800 mètres, dommages 1D6x10, munitions illimitées) et de trois soldats prêts à tirer sur tout ce qui bouge et poser les questions après. Tirer sur le van ne leur pose pas de problème de conscience, ce sera «préventif». Ils sont tous les trois armés de fusil d'assaut et pourront aider les personnages, attaquer les personnages ou être attaqués par les zombis au gré des envies du MJ. Dans tous les cas, les militaires n'accompagneront pas les personnages, ils ont pour ordre de surveiller les agissement de tous les individus asiatiques et de les ramener au barrage situé à l'est de la ville en cas d'activité suspecte. Même sauvé d'une mort horrible, ils préféreront obéir à leurs ordres que d'aider plus avant des civils.

#### 5- Le Rialto

Le petit bar est sombre car l'altercation a brisé la quasi totalité des éclairages, sauf le néon de publicité pour Zombi Cola au-dessus du bar. L'enseigne baigne tout d'une couleur rouge sang atroce. Le rideau de fer partiellement relevé protège à moitié une devanture totalement vitrée, tout comme la porte rabattue mais non verrouillée. Trois zombis costumés sentant l'alcool cherchent la sortie en tâtant la vitrine comme autant de mimes devant un mur invisible. Ils s'agiteront dès qu'ils entendront ou verront les personnages s'approcher, mais ne pourront pas sortir, la porte s'ouvre vers l'intérieur et elle s'est rabattue après la sortie du dernier zombi. Les environs du bar sont mal éclairés à cause des arbres touffus. les personnages ne verront probablement pas l'un des clowns échappés revenir pour pimenter la situation. Si on fait suffisamment de bruit, le patron du Rialto finit par avoir le courage de se montrer. Caché derrière son bar, il a survécu mais il est coincé. Il fera tout pour être vu des personnage tout en évitant de se faire repérer par les zombis, quitte à faire de grands gestes silencieux et se cacher dès qu'un mortvivant tourne la tête, écrire un message sur l'ardoise destinée au menu du jour (Hamburger au saumon et frites) ou encore à faire un avion en papier avec un message écrit dessus. Il cherche à attirer l'attention des personnages pour être secouru et prévenir qu'un autre mort-vivant les attend dans la cave. Si les goules le repèrent, il sera fini et préférera tenter de rejoindre les personnages, ce sera stupide et il se fera tuer, mais il est aussi ivre que les autres... Localiser la trappe de la cave sans son aide ne sera pas simple, mais si les personnages peuvent faire le silence un instant, ils entendront Victor grogner du fond du local. Une visite de la cave, sans lumière, terminera la partie. Une fois celui-ci abattu ou massacré, tous les autres zombis retomberont dans la mort jusqu'à la semaine prochaine et les membres de la brigade pourront enfin aller se coucher.

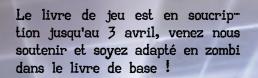
ZOMBAN	danger. Il aime fouiner à la recherche du scoo	irate, c'est un adolescent aussi fonceur qu'inconscient du p qui fera rire ses auditeurs, quitte à se mettre en péri gement dans la brigade relève de l'accident, sûrement une est tiré de l'archétupe Mr. Explusive.	TA BA C PAR Y 🔲 🔲 🔲 🔲 📗
-1 COMPETENCES DE RAPIDITE	Talle et Impressionale. Le personale de Litace	est are de la dietype in . Extuaive.	DROGUE DOUCE
Niveau 1 Course Réaction  COMPETENCES DE	COMPETENCES MENTALES	COMPETENCES DE RESISTANCE  Niveau 1 Endurence à l'effort	COMPETENCES  APPARENCE  Niveau 1
Niveau 1 Armes de corps à corps Armes de jet Combat à mains nues Discrétion Equilibre Esquive	Niveau 1 Histoire Mémorisation Se souvenir Déduction Etiquette Langue maternelle	Volonté	Impressionner Relations Baratin/Persuasion Séduction
Grimper Grimper Manipulation Saut Viser  Niveau 2 Conduire	Connaissances juridiques (base) Psychologie (base)  Niveau 2 Langue étrangère (à préciser)	COMPETENCES DE PUISSANCE  Niveau 1 Pousser/tirer Soulever	COMPETENCES DE PERCEPTION  Niveau 1 Chercher
		3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 2 2 2 2 2 2 2 2 2	
ZOMBAN ZOMBAN -1 COMPETENCES DE RAPIDITE	fabriqué le studio et même l'émetteur. Journalis compétence et s'appuie sur Bruce pour l'animati	i est heureusement plus réfléchi. En véritable nerd, il a ste en herbe, il n'en a malheureusement presque aucune on de l'émission. Gus n'est habituellement pas sur le terre our faire comme Bruce. Gus est tiré de l'archétype Nerd.	alin Di BA C PAR Y
Niveau 1 Course Réaction  COMPETENCES DE DEXTERITE	COMPETENCES  MENTALES  Niveau 1 Histoire	Endurance à l'effort Volonté	COMPETENCES APPARENCE Niveau 1 Impressionner Relations
Niveau 1 Armes de corps à corps Armes de jet Combat à mains nues Discrétion Equilibre Esquive Grimper Manipulation Saut Viser	Mémorisation Se souvenir Déduction Software Connaissance de la ville Electronique (manuel) Informatique software Astronomie (bases)  Niveau 2 Hardware Electronique (théorie)	COMPETENCES DE PUISSANCE  Niveau 1 Pousser/tirer Soulever	COMPETENCES DE PERCEPTION  Niveau 1 Chercher
		3   3   3   3   3   3   3   3   2   2	1
COMPETENCES DE RAPIDITE	formalité. Alicia a une forte tendance à prend dépassent, ce qui est parfois problématique. Ell quartier et fera tout pour y patrouiller le plus	la jeune mère au foyer considère que la brigade est une re la tête du groupe, même quand les événements la e s'est engagée principalement pour pouvoir protéger son souvent possible, elle est également très maternelle avec de. Mme Plinpton est tirée de l'archétype Mme Doe	CAFE FORT
Niveau 1 Course Réaction  COMPETENCES DE DEXTERITE  Niveau 1	COMPETENCES MENTALES  Niveau 1 Histoire	COMPETENCES DE RESISTANCE  Niveau 1 Endurance à l'effort Volonté	COMPETENCES APPARENCE Niveau 1 Impressionner Relations Séduction
Armes de corps à corps Armes de jet Combet à mains nues Discrétion Equilibre Esquive Grimper Menipulation Saut Viser	Mémorisetion Se souvenir Connaître la ville Secourisme  Niveau 2 Langue étrangère	COMPETENCES DE PUISSANCE Niveau 1	Baratin/persuasion  COMPETENCES DE  PERCEPTION  Niveau 1 Chercher Flair Ecouter  Niveau 2
NI VEAU D'ACTION 6   5 5 5	5 5 5 5 5 5 5 5 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 3 3	Pousser/tirer Soulever    3   3   3   3   3   3   3   2   2   2	Cuisiner Suivre une personne



ZOMBIN	MIKE Sil a choisi de sacrifier ses études pour pa Fan de hard rock et d'armes, il sort le ver	asser de petit boulot en petit boulot, Mike n'est pas stupide. Indredi soir pour exprimer sa frustration, souvent avec plusier	CAFE FORT
COMPETENCES DE		ccueilli sa candidature faute de mieux et Mike a à présent l	DROGUE DOUCE DOUCE
Niveau 1 Course			A DRENALINE
Réaction  COMPETENCES DE		COMPETENCES DE	
DEXTERITE	COMPETENCES	RESISTANCE	-1 COMPETENCES APPARENCE
Niveau 1 Armes de corps à corps Armes de jet	-2 MENTALES	Niveau 1 Endurence à l'effort	Niveau 1 Impressionner
Combat à mains nues Discrétion	Niveau 1 Histoire Mémorisation	Volonté Sang Froid	Relations
Equilibre Esquive Grimper	Se souvenir Savoir Criminel	Menacer	
Manipulation Saut Viser	Mécanique	COMPETENCES DE	COMPETENCES DE
Armes de corps à corps Armes à Feu de poing	Niveau 2	PUISSANCE	PERCEPTION Niveau 1
Fusil Saisie		Niveau 1 Pousser/tirer Soulever	Chercher
Niveau 2		Athlétisme Défoncer	EDITIONS
Conduire		The same of the sa	WHAT PROPERTY OF
		3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 1 3 1 3 1 3	
60 pc pc pc pc pc	700 04 00 02 01 00 40 47 40 47 40 42 41 40 0		INCONSCIENCE
	JENNY Bikeuse froide et mortelle, Jenny est d'ordina	ire une solitaire. Personne ne sait ce qu'elle fait le reste de	
man and a second of		te : blouson en cuir, jean déchiré, coupe de cheveux colorée o jeune Bruce et s'est engagée pour le protéger. Jenny est ti	rée TABACPARY
COMPETENCES DE RAPIDITE	de la cietype commy.		DROGUE DOUCE
Niveau 1 Course Réaction			DROGUE DURE
COMPETENCES DE	CAMPETRICE	COMPETENCES DE RESISTANCE	COMPETENCES
DEXTERITE	-2 COMPETENCES MENTALES		APPARENCE Niveau 1
Niveau 1 Armes de corps à corps	Niveau 1	Endurance à l'effort Volonté	Impressionner Relations
Armes de jet Combat à mains nues Discrétion	Histoire Mémorisation Se souvenir	Sang Froid Menacer	
Equilibre Esquive Grimper	Savoir Criminel Mécanique		
Manipulation Saut	Niveau 2	COMPETENCES DE PUISSANCE	COMPETENCES DE PERCEPTION
Viser Armes à Feu de poirg Fusil		Niveau 1 Pousser/tirer	Niveau 1 Chercher
Niveau 2		rousser/tirer Soulever Athlétisme	Stratégie Ecouter
Conduire		Défoncer	EDITIONS
NI VEAU D'ACTION 6 5 5 5 5	5 5 5 5 5 5 5 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	3   3   3   3   3   3   3   3   3   3	  1  1  1  1  1  1  1  1  1  1  1  1  1
		9 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17	
RIDAY NIGHT'S O	MALCOLM  Lo tourne concurrencement view tout trute d'il	ètre engagé comme permanent et il pense que la brigade le	CAFE FORT
ZOMBIN	fera grimper les échelons plus vite. Volonts et veut en plus en faire trop. Il tente touje	uire et engagé, Malcolm n'a malheureusement aucune expérienc ours d'être le premier à agir, le dernier à se replier et a c	iéjà 🛮 🖺 🗎 🗎 📗 📗 📗 📗 📗
-1 COMPETENCES DE	failli se faire tuer à plusieurs reprises. Ma	olcolm est tiré de l'archétype Mr. Hero	DROGUE DOUCE
RAPIDITE Niveau 1 Course			DROGUE DURE
Réaction		COMPETENCES DE RESISTANCE	COMPETENCES
COMPETENCES DE	COMPETENCES MENTALES		APPARENCE
-1 DEXTERITE	Niveau 1	Niveau 1 Endurance à l'effort Volonté	Niveau 1 Impressionner Relations
Niveau 1 Armes de corps à corps	Histoire Mémorisation	Sang Froid	
Armes de jet Combat à mains nues Discrétion	Se souvenir Architecture Secourisme		
Equilibre Esquive	Niveau 2	COMPETENCES DE PUISSANCE	COMPETENCES DE PERCEPTION
Grimper Manipulation Saut	Lutter contre le feu Médecine urgentiste	Niveau 1	Niveau 1 Chercher
Viser		Pousser/tirer Soulever Athlétisme	IAR
Niveau 2 Conduire		Athleusme Défoncer	EDITIONS
NIVEAU D'ACTION 6 5 5 5 8	5 5 5 5 5 5 5 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	3   3   3   3   3   3   3   3   3   3	14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 14 1







http://fr.ulule.com/fnz/





Friday Night's Zombi est un jeu de Frédéric Dorne, à paraître chez JdR Editions

www.jdreditions.com

©JdR Editions 2013