FRIDAY NIGHT'S ZOMBI

BRUCE

Animateur vedette de Radio Zombi, la radio pirate, c'est un adolescent aussi fonceur qu'inconscient du danger. Il aime fouiner à la recherche du scoop qui fera rire ses auditeurs, quitte à se mettre en péril. Bruce n'est pas du genre altruiste et son engagement dans la brigade relève de l'accident, sûrement une fille à impressionner. Le personnage de Bruce est tiré de l'archétype Mr. Exclusive.

CAFE FORT
ALCOOL FORT
TABAC PAR V
DROGUE DOUCE
ADRENALINE
DROGUE DURE

-1 **COMPETENCES DE RAPIDITE**

Niveau 1
Course
Réaction

-1 **COMPETENCES DE DEXTERITE**

Niveau 1
Armes de corps à corps
Armes de jet
Combat à mains nues
Discrétion
Equilibre
Esquive
Grimper
Manipulation
Saut
Viser

Niveau 2
Conduire

COMPETENCES MENTALES

Niveau 1
Histoire
Mémorisation
Se souvenir
Déduction
Etiquette
Langue maternelle
Connaissances juridiques (base)
Psychologie (base)

Niveau 2
Langue étrangère (à préciser)

-1 **COMPETENCES DE RESISTANCE**

Niveau 1
Endurance à l'effort
Volonté

-1 **COMPETENCES DE PUISSANCE**

Niveau 1
Pousser/tirer
Soulever

COMPETENCES APPARENCE

Niveau 1
Impressionner
Relations
Baratin/Persuasion
Séduction

COMPETENCES DE PERCEPTION

Niveau 1
Chercher

NIVEAU D'ACTION 6 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
POINTS D'ACTION 60 59 58 57 56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43 42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 09 08 07 06 05 04 03 02 01
INCONSCIENCE

FRIDAY NIGHT'S ZOMBI

GUS

Le second adolescent animateur de Radio Zombi est heureusement plus réfléchi. En véritable nerd, il a fabriqué le studio et même l'émetteur. Journaliste en herbe, il n'en a malheureusement presque aucune compétence et s'appuie sur Bruce pour l'animation de l'émission. Gus n'est habituellement pas sur le terrain et, s'il a rejoint la brigade, c'est simplement pour faire comme Bruce. Gus a été conçu avec le système libre.

CAFE FORT
ALCOOL FORT
TABAC PAR V
DROGUE DOUCE
ADRENALINE
DROGUE DURE

-1 **COMPETENCES DE RAPIDITE**

Niveau 1
Course
Réaction

-1 **COMPETENCES DE DEXTERITE**

Niveau 1
Armes de corps à corps
Armes de jet
Combat à mains nues
Discrétion
Equilibre
Esquive
Grimper
Manipulation
Saut
Viser

COMPETENCES MENTALES

Niveau 1
Histoire
Mémorisation
Se souvenir
Déduction
Software
Connaissance de la ville
Electronique (manuel)
Informatique software
Astronomie (bases)

Niveau 2
Hardware
Electronique (théorie)

COMPETENCES DE RESISTANCE

Niveau 1
Endurance à l'effort
Volonté
Sang froid

-1 **COMPETENCES DE PUISSANCE**

Niveau 1
Pousser/tirer
Soulever

-1 **COMPETENCES APPARENCE**

Niveau 1
Impressionner
Relations

COMPETENCES DE PERCEPTION

Niveau 1
Chercher

NIVEAU D'ACTION 6 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
POINTS D'ACTION 60 59 58 57 56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43 42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 09 08 07 06 05 04 03 02 01
INCONSCIENCE

FRIDAY NIGHT'S ZOMBI

JENNY

Bikeuse froide et mortelle, Jenny est d'ordinaire une solitaire. Personne ne sait ce qu'elle fait le reste de la semaine, mais le vendredi soir c'est la fête : blouson en cuir, jean déchiré, coupe de cheveux colorée et batte de base-ball. Elle a un faible pour le jeune Bruce et s'est engagée pour le protéger. Jenny est tirée de l'archétype Johnny.

CAFE FORT
ALCOOL FORT
TABAC PAR V
DROGUE DOUCE
ADRENALINE
DROGUE DURE

COMPETENCES DE RAPIDITE

Niveau 1
Course
Réaction

COMPETENCES DE DEXTERITE

Niveau 1
Armes de corps à corps
Armes de jet
Combat à mains nues
Discrétion
Equilibre
Esquive
Grimper
Manipulation
Saut
Viser
Armes à Feu de poing
Fusil

Niveau 2
Conduire

-2 **COMPETENCES MENTALES**

Niveau 1
Histoire
Mémorisation
Se souvenir
Savoir Criminel
Mécanique

Niveau 2

COMPETENCES DE RESISTANCE

Niveau 1
Endurance à l'effort
Volonté
Sang Froid
Menacer

COMPETENCES DE PUISSANCE

Niveau 1
Pousser/tirer
Soulever
Athlétisme
Défoncer

-1 **COMPETENCES APPARENCE**

Niveau 1
Impressionner
Relations

COMPETENCES DE PERCEPTION

Niveau 1
Chercher
Stratégie
Ecouter

NIVEAU D'ACTION 6 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
POINTS D'ACTION 60 59 58 57 56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43 42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 09 08 07 06 05 04 03 02 01
INCONSCIENCE

FRIDAY NIGHT'S ZOMBI

MALCOLM
Le jeune sapeur-pompier vient tout juste d'être engagé comme permanent et il pense que la brigade le fera grimper les échelons plus vite. Volontaire et engagé, Malcolm n'a malheureusement aucune expérience et veut toujours en faire trop. Il tente toujours d'être le premier à agir, le dernier à se replier et a déjà failli se faire tuer à plusieurs reprises. Malcolm est tiré de l'archétype Mr. Hero.

CAFE FORT
ALCOOL FORT
TABAC PAR V
DROGUE DOUCE
ADRENALINE
DROGUE DURE

-1 **COMPETENCES DE RAPIDITE**
Niveau 1
Course
Réaction

-1 **COMPETENCES DE DEXTERITE**
Niveau 1
Armes de corps à corps
Armes de jet
Combat à mains nues
Discrétion
Equilibre
Esquive
Grimper
Manipulation
Saut
Viser

Niveau 2
Conduire

COMPETENCES MENTALES
Niveau 1
Histoire
Mémorisation
Se souvenir
Architecture
Secourisme

Niveau 2
Lutter contre le feu
Médecine urgentiste

COMPETENCES DE RESISTANCE
Niveau 1
Endurance à l'effort
Volonté
Sang Froid

-1 **COMPETENCES DE PUISSANCE**
Niveau 1
Pousser/tirer
Soulever
Athlétisme
Défoncer

-1 **COMPETENCES APPARENCE**
Niveau 1
Impressionner
Relations

COMPETENCES DE PERCEPTION
Niveau 1
Chercher

NIVEAU D'ACTION 6 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
POINTS D'ACTION 60 59 58 57 56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43 42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 09 08 07 06 05 04 03 02 01
INCONSCIENCE

FRIDAY NIGHT'S ZOMBI

MME PLINPTON
Après une journée à gérer ses deux enfants, la jeune mère au foyer considère que la brigade est une formalité. Alicia a une forte tendance à prendre la tête du groupe, même quand les événements la dépassent, ce qui est parfois problématique. Elle s'est engagée principalement pour pouvoir protéger son quartier et fera tout pour y patrouiller le plus souvent possible, elle est également très maternelle avec les autres membres de la brigade. Mme Plinpton est tirée de l'archétype Mme Doe.

CAFE FORT
ALCOOL FORT
TABAC PAR V
DROGUE DOUCE
ADRENALINE
DROGUE DURE

COMPETENCES DE RAPIDITE
Niveau 1
Course
Réaction

COMPETENCES DE DEXTERITE
Niveau 1
Armes de corps à corps
Armes de jet
Combat à mains nues
Discrétion
Equilibre
Esquive
Grimper
Manipulation
Saut
Viser

-1 **COMPETENCES MENTALES**
Niveau 1
Histoire
Mémorisation
Se souvenir
Connaître la ville
Secourisme

Niveau 2
Langue étrangère

-1 **COMPETENCES DE RESISTANCE**
Niveau 1
Endurance à l'effort
Volonté

-1 **COMPETENCES DE PUISSANCE**
Niveau 1
Pousser/tirer
Soulever

-1 **COMPETENCES APPARENCE**
Niveau 1
Impressionner
Relations
Séduction
Baratin/persuasion

COMPETENCES DE PERCEPTION
Niveau 1
Chercher
Flair
Ecouter

Niveau 2
Cuisiner
Suivre une personne

NIVEAU D'ACTION 6 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
POINTS D'ACTION 60 59 58 57 56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43 42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 09 08 07 06 05 04 03 02 01
INCONSCIENCE

FRIDAY NIGHT'S ZOMBI

MIKE
S'il a choisi de sacrifier ses études pour passer de petit boulot en petit boulot, Mike n'est pas stupide. Fan de hard rock et d'armes, il sort le vendredi soir pour exprimer sa frustration, souvent avec plusieurs bières derrière la cravate. La brigade a accueilli sa candidature faute de mieux et Mike possède à présent le droit de sortir le soir pour éclater du zombi. Mike est tiré de l'archétype Johnny.

CAFE FORT
ALCOOL FORT
TABAC PAR V
DROGUE DOUCE
ADRENALINE
DROGUE DURE

COMPETENCES DE RAPIDITE
Niveau 1
Course
Réaction

COMPETENCES DE DEXTERITE
Niveau 1
Armes de corps à corps
Armes de jet
Combat à mains nues
Discrétion
Equilibre
Esquive
Grimper
Manipulation
Saut
Viser
Armes de corps à corps
Armes à Feu de poing
Fusil
Saisie

Niveau 2
Conduire

-2 **COMPETENCES MENTALES**
Niveau 1
Histoire
Mémorisation
Se souvenir
Savoir Criminel
Mécanique

Niveau 2

COMPETENCES DE RESISTANCE
Niveau 1
Endurance à l'effort
Volonté
Sang Froid
Menacer

COMPETENCES DE PUISSANCE
Niveau 1
Pousser/tirer
Soulever
Athlétisme
Défoncer

-1 **COMPETENCES APPARENCE**
Niveau 1
Impressionner
Relations

COMPETENCES DE PERCEPTION
Niveau 1
Chercher

NIVEAU D'ACTION 6 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
POINTS D'ACTION 60 59 58 57 56 55 54 53 52 51 50 49 48 47 46 45 44 43 42 41 40 39 38 37 36 35 34 33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 09 08 07 06 05 04 03 02 01
INCONSCIENCE