



Règles du jeu **ZOMBIE**

P.2 Note d'intention

P.3 Les races jouables

Les zombies / Les classes jouables

p.4 Cycle de la nécrose

La mort / le soin / séquelles

p.5 Sociologie des non-vivants

La faim / Système social / la loi / le commerce

p.6 Les interactions du zombie

Objets de jeu / Les armes

p.7 L'école de la mort

Expérience

EPIC GN
Pour des GN épiques !

Présenté par l'association EPIC GN



Note d'intention

Bonjour à tous,

Nous vous proposerons dans ce jeu de rôle grandeur nature d'intégrer un fabuleux univers parallèle créé pour le GN, amusant et fun.

En gros, vous serez des Zombies, vous pourrez faire n'importe quoi dans un univers de jeu riche et assez psychédélique.

Le but de ce GN est qu'il puisse plaire à tous, qu'il ne nécessite pour le joueur une préparation monstrueuse (il faudra quand même lire le livre de règles, le BG et préparer votre costume).

Vous n'aurez pas besoin de masque, pas besoin de maquillage, nous nous en chargerons pour votre plus grand plaisir.



Les races jouables



Les zombies

Les zombies mesurent au moins 62cm et sont plutôt sveltes/pâles ou pas.
Les zombies sont déjà morts. Ils ne peuvent pas re-mourir.

Précision sur les costumes de zombies : Vos personnages sont des personnes du monde actuel qui viennent tout juste d'être zombifiés. Ils ne sont donc pas en lambeaux et les corps ne sont pas totalement décharnés au début du jeu.

PAS BESOIN DE MASQUE, PAS BESOIN DE MAQUILLAGE ZOMBIE.
Si vous en avez, vous pouvez les emmener pour être encore plus creepy.

Ils ont une faim inépuisable de chair "vivante et non putride".

=> **Vous l'aurez compris. PJ = zombie (une fois mort une première fois)**

PNJ = autre

Orga = porte un talkie walkie

Les classes jouables

Les classes jouables sont libres !

Un zombie, que ce soit dans Walking Dead, Resident Evil ou Desperate Housewives, il ne fait pas de la poésie.

Vous serez ce que vous mangerez! (voir "La Faim")

Si vous mangez :

- Arnold Schwarzenegger, vous serez plus fort.
- Albert Einstein, vous deviendrez plus intelligent
- Usain Bolt, vous serez plus rapide

Ps : attention, si un schtroumpf est mangé, oui vous deviendrez bleu.

Pour plus de détails, référez vous au paragraphe "La Faim".



Cycle de la nécrose



La Mort

Un zombie est biologiquement mort, sa zombification le fait se mouvoir et penser au ralenti. Son état "Mort" étant inaliénable, aucune blessure ne pourra aggraver cet état.

Cet état étant constant, le zombie est donc invulnérable. Cependant, il peut subir des désagréments physiologiques liés à sa décomposition ou aux dommages de son environnement direct.

De base un zombie possède 3 Niveaux de **D**écomposition dit **ND** (équivalent pour les morts du **P**oint de **V**ie des vivants dit **PV**). Ces points fonctionnent de la manière suivante :

- Toutes les armes font 1 point de dégât (sauf annonce contraire).
- Vous commencez à 3 ND :
 - vous perdez 1 point par touche
 - quand vous subissez votre 3^{ème} point de dégât, cette perte vous inflige une souffrance atroce et vous fait tomber à terre pour 1 minute (comptez jusqu'à 60).
 - vous perdez alors 1 niveau de décomposition
 - vous vous relevez à un niveau de décomposition de 2 dans lequel vous n'aurez que le droit de prendre 2 touches avant de re-somber dans l'inconscience et de perdre à nouveau 1 niveau de décomposition.
- Vous ne pouvez pas perdre votre niveau 1 et vous pourrez toujours vous relever. Cependant, votre résistance étant affaiblie, nous vous conseillons vivement de ne pas passer une éternité à vous empaler sur une barrière infranchissable (sauf si vous aimez ça).

En résumé

Ils ont tous 3 ND, oui ils sont morts, quand ils tombent à terre ils se relèvent à 2 ND, puis 1 ND, puis encore 1 ND et encore 1 ND jusqu'à ce qu'ils aient compris qu'ils ne pouvaient plus que ramper pour partir.

Le soin

Lorsqu'un zombie a perdu un ou plusieurs ND, il doit se rendre auprès de la "Nounou zombie". En effet, de par son action sur les vivants, la médecine conventionnelle ne peut plus rien pour lui. Il n'y a donc que cette "nécro-infirmière" qui puisse recoudre les morceaux du zombie afin de lui rendre toute sa morbidité.

Un zombie pourra toujours être remis sur pied par la nounou, du moment que tous ses morceaux lui sont confiés. Nos amis écologistes vous le diront tous : ce n'est pas bien de laisser des morceaux partout!

Dans cette idée, si pour une raison ou pour une autre vos bouts étaient dispersés aux quatre vents et/ou détruits, ce serait la fin de l'Utopie pour votre zombie.

Séquelles

La nounou zombie, pour vous soigner en jeu, vous appliquera un maquillage sanglant afin de représenter l'état d'usure du zombie (durée du maquillage/soin : quelques minutes). Ainsi, plus un zombie sera blessé/cassé, plus il ira se faire rafistoler, et plus les maquillages rendront compte de son usure.

P.S. : si vous êtes allergique au latex, notre maquilleuse aussi.

(Vous pouvez demander un maquillage de prestige, sous réserve qu'il n'y ait pas d'attente auprès de la nounou; elle est seule face à un flot de zombies tout cassés, pensez à elle!)



Sociologie des non-vivants



La faim

L'estomac d'un zombie possède une faim insatiable et inextinguible de chair fraîche.

Votre estomac possède 3 compartiments.

Ces 3 compartiments se remplissent dans l'ordre d'arrivée de ce qui est mangé First IN, First OUT. Ces aliments sont "évacués" dans le même ordre (on ne ch** pas ce qu'on a mangé il y a 5 minutes)

Quoi qu'il arrive au bout de 2 heures le premier aliment mangé est digéré et ne sera plus actif.

Tous les pnj/pj sont des rations alimentaires ambulantes en fonction de leur corpulence.

Les rations alimentaires suivantes donnent les effets décrits ci-dessous :

Viande : La viande permet à un zombie d'avoir une meilleure vivacité.

Manger 1 viande = pouvoir trotter

Manger 2 viandes = pouvoir courir, esquiver etc..

Cerveau : Le cerveau permet à un zombie d'être plus intelligent

Manger 1 cerveau = capacité d'utiliser un objet simple (synchronisation des bras)

Manger 2 cerveaux = capacité d'utiliser un objet compliqué (arme à feu) et pouvoir résoudre des sudokus (Einstein n'est pas un zombie).

Os/peau : permet à un zombie d'être plus résistant

Manger 1 os/peau = résistance accrue de 1 niveau de décomposition

Manger 2 os/peau = résistance accrue de 1 niveau de décomposition + insensible aux armes à 1 main.

Le régime alimentaire d'un zombie doit être varié et équilibré au possible si vous ne voulez pas vous heurter à de fâcheux désagréments physiologiques qui vous transformeront en abomination.

Si vous n'arrivez pas à trouver à manger au bout de 2 heures, le désagrément physiologique sera pire et vous pourrez être conduit par les Orgas vers de sombres extrémités.

Systeme social

Ce GN vous encourage autant que faire se peut à créer une "Utopie Zombie".

Vous aurez pour cela toutes les libertés possibles. Si votre groupe veut mettre en place un système politique, une anarchie, une monarchie, une dictature ou autre... faites vous plaisir et surprenez les Orgas par votre inventivité.

La loi

La loi est à appliquer comme vous le désirez. Pour les personnes qui voudront se lancer dans des projets de loi, libre à eux de les mettre en place et de les faire appliquer aux autres joueurs.

Nous rappelons que les zombies n'ont pas de pulsions sexuelles.

Le commerce

Même principe que la loi, libre à vous de créer votre commerce (vente de viande, abats, faucon millénium) et de le mettre à disposition des autres joueurs au prix que vous désirez (vente ou troc, monnaie, bourse internationale ou autre marché de quincaillerie).



Les interactions du zombie



Objets de jeu

Un zombie n'a pas de poche (ou s'il en a, ne pensera pas à s'en servir, quand bien même il aurait festoyé de cerveaux). Tous les objets de jeu doivent rester visibles et ne peuvent être "dissimulés" dans une tente, dans une cache ou tout autre endroit saugrenu.

Il vous est toutefois possible d'ingérer un objet dans votre estomac. Pour cela, remettez le aux Orgas qui se chargeront de la digestion/gestation/évacuation du produit ingéré.

Les objets de jeu seront identifiés par un autocollant.

Les coffres ne peuvent pas être déplacés. Si des coffres sont découverts, ils devront être ouverts sur place.

Les armes

Les combats coté zombie : un zombie ne se sert pas d'arme (en début de partie et pour ceux qui ne peuvent rien porter voir la «La Faim»). Les joueurs ont le droit de toucher leurs adversaire au corps à corps avec la main ouverte (c'est toi le loup) et en maugréant de manière suave et zombiesque :

“UUUUUUUNNNNN DDDDEEEEEGGGAAATTTTTT” .

Si votre adversaire ne joue pas votre touche, il est autorisé de le pousser gentiment pour qu'il se rende compte que vous êtes derrière lui en pleine nuit et en surnombre (cf codex gobelin).

Merci de ne pas faire de raffut de rugbyman à la manière de Sébastien Chabal. C'est un GN, pas un death match de freefight (et vous êtes des zombies...).

Armes de corps à corps

Les armes infligent des points de dégâts pour chaque coup correctement porté sur l'adversaire, les dégâts variant selon l'arme employée.

Tout dégât porté doit être annoncé clairement quand il semble toucher, une épée qui fait 1 point de dégât doit être annoncée pour être validée.

L'essentiel étant de se faire plaisir, restez fairplay et faites des beaux combats.

Armes à distance

Les armes à distance infligent des dégâts variables selon l'arme, pas besoin d'annoncer les dégâts, merci de rester fairplay dans les dégâts que vous subissez.

Arme de lancée : 1 point de dégâts

Arc : 2 points de dégâts

Arme type nerf : 3 points de dégâts

Nous fournissons les armes qui seront à votre disposition pendant le jeu.



RETOUR

L'école de la mort



Expérience

Ce GN ne donnera pas lieu à un gain d'expérience automatique. Mais si vous arriviez à pimper votre zombie pendant le jeu (avec une greffe de bras par exemple),

Certains personnages, de part leurs origines, leur passé ou leurs réussites pendant le GN accéderont à certaines compétences. Ces compétences ne seront fonctionnelles si et seulement si le prérequis de nourriture est acquis.

Description des compétences

Écriture (requiert 1 cerveau) : Le zombie peut communiquer par voie écrite. Cependant tous les zombies ont droit à l'usage de la parole même sans cerveau.

Vol à la tire (requiert 1 muscle, 1 cerveau) : Le joueur possède des pinces à linge fournies par l'orga. S'il l'applique sur une poche il peut voler son contenu. (Se référer à un orga pour valider l'action et récupérer son contenu)

On va changer le décor (requiert 2 os/peaux, 1 cerveau) : vous pouvez modifier le décor et déplacer tout "mobilier" déplaçable pour modifier la zone de jeu. Prévenir un orga pour l'aspect sécuritaire. Cela implique que vous ne pouvez déplacer un élément de décor si vous ne possédez pas la compétence.

D'autres compétences "encore plus spéciales" pourront être mises à disposition, celles-ci sont les principales.

Gardez votre fiche perso toujours sur vous pour que les orgas puissent y apposer une dotation ou un malus si le jeu vous les apporte.

Petits Rappels de bon sens

Les PNJs ne sont pas là juste pour être mangés, ils ont peut-être aussi des informations intéressantes à vous fournir. Ca serait bête de manger la seule personne qui connaît le code d'accès à la porte que vous essayez d'ouvrir depuis 30 minutes, non?

Si une scène vous met mal à l'aise, vous avez le droit de vous mettre hors jeu (safeword rappelé lors du brief). N'utilisez pas non plus de ce droit à tort et à travers pour éviter toute situation où votre personnage se retrouve en difficulté, cela nuirait au jeu de tous. Si quelqu'un se met hors à cause d'une scène ne le forcez pas non plus à reprendre son roleplay, il le reprendra de lui-même quand il se sentira de nouveau en sécurité.

De manière globale, les consignes de sécurité seront données lors du brief. Respectez les

