



PIMP MY Z

LES ZOMBIES – VERSION JOUEURS

Introduction

Dans le cadre de Co.Z.me, les joueurs seront amenés de manière sporadique à incarner des zombies. En effet, comme stipulé dans le livre des règles, nous allons parfois vous demander de quitter temporairement votre rôle et d'incarner un zombie, le temps d'une mission (le temps ne dépassera jamais une heure).

Ces sorties nommées « Missions ZonZon » seront différentes et variées. Il pourra vous être demandé de faire une simple attaque ou encore de tenir une position un temps donné ou encore une mission à accomplir (comme, par exemple, aller déposer votre carcasse pourrie dans un point d'eau).

Nous vous demandons de vous impliquer un maximum dans ces missions comme dans votre jeu. Nous possédons d'ailleurs une table d'évaluation de ces missions et, en cas de bonne implication, une récompense sera offerte par rapport au scénario lié à la mission dans laquelle vous vous êtes retrouvé.

Le document que vous avez sous les yeux est une version épurée du bestiaire zombie. Certaines capacités inhérentes aux zombies (telles que les immunités ou les niveaux d'encassements) vont donc vous être révélées. Nous vous demandons instamment de ne pas en tenir compte lorsque vous n'incarnez pas un Z. Vos personnages, eux, ne connaissent pas forcément tous des zombies, gardez le bien à l'esprit.

Il existe d'autres versions qui ne vous sont pas destinées. Avant de lire le document, vérifiez donc bien qu'il s'agisse de la version destinée aux joueurs.

Présentation générale

Les zombies, appelés également Z, sont les créatures qui représentent actuellement la race dominante sur la planète. Ils se déplacent en bandes, plus ou moins grandes. Ils se meuvent, pour la plupart, lentement et de façon peu coordonnée, à la recherche de nourriture.

Dotés d'un appétit insatiable, les Z se gavent littéralement de vie et non pas de viande ou de cerveaux comme les clichés du genre le laisse supposer. Pour survivre, ils doivent éteindre la soif inextinguible, que la non-vie alimente en eux. Malheureusement pour les humains, ces derniers incarnent la source du plus grand rayonnement de vie parmi l'ensemble des créatures de la planète. Bien évidemment, un zombie peut, de temps à autre, dévorer un animal qui lui passe sous la main mais jamais cela ne lui permettra de combler ses besoins et d'être à 100% de ses capacités.

Les zombies sont porteurs d'une maladie, la Zombose¹, qui n'affecte que le genre humain. Pour le moment, les animaux, qu'ils soient à poils, plumes ou écailles, ne semblent pas affectés. Du moins, aucune transformation n'a été officiellement constatée à ce jour.

Leur population est exponentielle et en mutation. En parallèle à l'accroissement de leur nombre, certains Z démontrent de nouvelles capacités. Il est fait référence à des cas de zombies coureurs ou dotés d'une force colossale...

Typologie des zombies – bestiaire

1. Traits généraux

☹ *Le facteur de puissance ou « pimp my Z »*

Chaque créature ou sous-créature de type Z a, ce que l'on appelle, un « **facteur de puissance** ». Ce dernier représente un pool de points pour la création d'un monstre qui doivent être répartis dans plusieurs catégories dont le **seuil d'encaissement universel maximum** (SEUM) de la créature, le **degré de virulence de la Zombose** dont elle est porteuse, le **degré de décrépitude** ainsi que les **éventuels pouvoirs**.

Pour chaque sous-type de créatures, le bestiaire précisera le facteur de puissance ainsi que les différentes options possibles pour créer le Z. L'objectif étant que, même au sein d'une même catégorie, il existe des petites différences entre les Z.

¹ La Zombose est le terme que les survivants ont inventé pour désigner la maladie que les humains développent à la suite de la morsure d'un zombie. Elle atteint tous les êtres vivants et personne n'y est immunisé. Son stade final est la transformation en zombie.

Pour les animateurs et aventuriers en mission « Zonzon », cela leur donne la possibilité de construire sur mesure les Z qu'ils vont incarner. Mais aussi de conserver une certaine surprise sur la « vitalité » et les capacités des Z qu'ils rencontreront plus tard, même s'ils connaissent les caractéristiques des monstres via les missions.

☞ ***Le seuil d'encaissement universel maximum***

Par rapport au système de jeu, l'ensemble des créatures et sous-créatures de type Z (pseudo-Z également) ont un fonctionnement différent de celui des humains au niveau des points de vie. Ils sont, en effet, délocalisés. On parle chez eux de « ***seuil d'encaissement universel maximum (SEUM)*** », à savoir le nombre de points de dégâts qu'ils peuvent encaisser avant d'être hors combat. Lors d'une transformation, c'est le niveau atteint sur l'échelle d'évolution des points de vie qui est pris en compte. On additionne les valeurs attribuées aux trois localisations majeures chez les humains pour obtenir le total du seuil d'encaissement universel maximum. Par exemple, le niveau 1 de l'échelle de points de vie, qui représente la base d'un Intellectuel, prévoit 2 points pour les bras, 2 points pour les jambes et 2 points pour le torse. En cas de transformation, nous aurons un zombie avec 6 points de SEUM.

Niveau de l'échelle	Divers	PV's Humain (Torse/Bras/Jambes)	SEUM créature Z	Coût pour le facteur de puissance (en points)
1	Base Intellectuel	2/2/2	6	1
2	Base Guérisseur	3/2/2	7	2
3	Base Touche-à-tout	3/3/2	8	3
4	Base Combattant	3/3/3	9	4
5	/	4/3/3	10	5
6	/	4/4/3	11	6
7	Maximum Intellectuel	4/4/4	12	7
8		5/4/4	13	8
9	Maximum Guérisseur	5/5/4	14	9
10		5/5/5	15	10
11	Maximum Touche-à-tout	6/5/5	16	11
12		6/6/5	17	12
13	Maximum Combattant	6/6/6	18	13
14		7/6/6	19	14

15		7/7/6	20	15
----	--	-------	----	----

Pour rappel, pour les humains, les points de vie évoluent en fonction de la voie, la classe de personnage et les compétences libres choisies. Lors d'une transformation, il faut donc prendre le niveau le plus haut obtenu par le personnage, en associant l'ensemble des facteurs.

La « vitalité », ou plutôt le SEUM de certains Z, peut aller au-delà de l'échelle car ils bénéficient de pouvoirs particuliers. Comme, par exemple, l'endurance stygienne, qui rajoute 5 points de plus au SEUM.

Quand une créature Z tombe à zéro SEUM, elle est hors combat. Cela ne veut pas dire qu'elle est définitivement achevée car, pour cela, il faut utiliser la compétence « **Destruction de monstre** ». Sans cela, certains Z pourraient se relever et attaquer à nouveau car, avec le temps, leurs points de SEUM se sont régénérés.

☹ **Le degré de virulence de la Zombose et la contagion**

Toutes les créatures de type Z sont porteuses de la Zombose, maladie qui, en se transmettant aux humains, les transforme progressivement en zombie. Quand un humain « sain » se fait blesser par un zombie, la blessure finit par s'infecter et entraîne la mort de la personne. L'utilisation de vaccins peut prévenir de la contamination, un antidote peut éradiquer la transformation vers l'état de Z.

L'ensemble des Z ne sont pas porteurs de la Zombose au même degré. Il existe 5 niveaux de virulence dans la contagion. Allant de 1, le niveau le plus faible qui est assez facile à soigner, à 5, le niveau le plus fort dont seule l'amputation immédiate préserve de la propagation de la maladie.

La maladie est transmise par morsure lors d'une attaque dite de « Contention ». Pour rappel, en termes de jeu, il faut poser la main sur l'épaule d'un humain pour que celui-ci soit considéré comme immobilisé. L'annonce qui doit être faite est « Contention ». Le PNJ compte alors jusque 5. S'il subit des dégâts ou un coup spécial durant son décompte, la Contention s'arrête et le zombie n'a pas pu se nourrir. L'aventurier s'en sort bien. Par contre, si le zombie arrive au bout de son décompte de Contention, il mord et se nourrit, transmettant ainsi la Zombose. En plus d'une blessure (2 points de dégâts), la contagion doit être annoncée avec son niveau de virulence (de 1 à 5).

Par combat, un Z ne peut normalement placer qu'une seule attaque de type contagion. Il est toutefois possible d'augmenter ce nombre en dépensant plus de points en lien avec le facteur de puissance. Après la morsure, le Z prévient l'aventurier de la localisation pour les points de

dégâts reçus. La plupart du temps, il s'agit d'un membre sauf si la créature bénéficie de la capacité d'attaque ciblée au torse.

Description	Coût pour le facteur de puissance
Contagion niveau 1	1 point
Contagion niveau 2	3 points
Contagion niveau 3	5 points
Contagion niveau 4	7 points
Contagion niveau 5	10 points
Attaque ciblée au torse	1 point
Attaque de contention supplémentaire	2 points

☞ *Le degré de décrépitude et l'impact sur les capacités mentales et physiques*

Les Z sont des créatures mortes-vivantes. Cet état impacte tant leurs capacités mentales que leurs capacités physiques. Au fil du temps, ils sont de plus en plus soumis à la décrépitude, ce qui altère encore plus leurs capacités mais aussi leur apparence physique. Plus le temps passe, plus des larges plaies et cicatrices recouvrent la surface de leur corps, jusqu'à un état de décomposition plus ou moins total. La seule manière de limiter l'avancement de cette décrépitude est la consommation d'énergie de vie, la fameuse « lumière » des humains. Pratiquement, cela se fait via la consommation de viande d'origine humaine, de préférence prélevée sur une source encore vivante.

Bien qu'animées, l'ensemble des créatures Z sont considérées comme en état de mort cérébrale. Les fonctions cognitives sont donc limitées et concentrées sur leur besoin vital de se nourrir. En dehors des capacités spéciales, d'une prise de contrôle par un tiers ou de pouvoirs particuliers, les Z ne parlent pas, n'établissent pas de stratégies et n'ont pas d'autre volonté que de se nourrir. Ils n'éprouvent pas de sentiments et ne sont pas soumis aux règles de santé mentale. Cet état les protège également des capacités visant normalement l'esprit des personnes. **Les Z sont donc immunisés aux pouvoirs psioniques de démoralisation, de flagellation mentale, du rappel d'agonie, de la paralysie télékinésique, des brumes de l'esprit, de potentiel réveillé, de vision du cauchemar, d'exhalation et de désir morbide.**

Ils perdent l'usage de leur sens classique au profit d'une concentration du spectre de perception autour de leur besoin nutritif. Cela ne veut pas dire qu'un Z est sourd ou aveugle, loin de là. Les perceptions sonores l'orienteront (sans ligne de vue) vers l'origine du bruit. Le sens de la vue est orienté sur la détection des sources de lumière. Comme les humains sont les plus grands émetteurs de cette énergie de vie, c'est pour cela qu'ils constituent les cibles privilégiées des Z. Les zombies et certaines créatures n'émettent aucune énergie de vie ou alors tellement peu de rayonnements qu'ils n'apparaissent pas sur le radar des Z. Cela ne veut pas dire que les Z ne se voient pas entre eux ou qu'ils ne voient pas ces créatures mais simplement

qu'ils n'y font pas attention, sauf s'ils se font attaquer par l'une d'elles. En termes de jeu, les personnages en dehors des Z qui n'émettent pas de rayonnements sont identifiés TO par un brassard rouge réfléchissant.

Les capacités motrices sont également atteintes par l'état de mort-vivance. La plupart des Z (hors pouvoirs) se déplacent donc assez lentement avec peu de coordination. Un Z qui ne s'est pas nourri depuis longtemps aura des difficultés pour se déplacer et rampera peut-être.

Description	Bonus pour le facteur de puissance
Rampant	+ 6 points
Manque un bras	+ 3 points
Lenteur exacerbée	+ 2 points
Borgne (se bat en fermant un œil)	+ 1 point
Décharné (perte de l'attaque en force)	+ 2 points
Lésion médullaire (ne peut parer aucun coup)	+2 points

Les effets de la décrépitude peuvent donner des points supplémentaires, dits bonus, pour augmenter le pool de points disponibles pour le facteur de puissance d'une créature.

☠ *La vulnérabilité commune à l'ensemble des Z*

Les Z sont plus vulnérables que les humains aux dégâts occasionnés par les armes à feu en ce qui concerne l'éclatement des chairs. En effet, une chair pourrie se détruit plus facilement qu'une chair fraîche. Cependant, dans le même temps, certains effets comme le tir tombant ou le brise nerf ne fonctionnent pas sur un tir, mais bien au corps à corps. Le Head shot, quant à lui, fonctionne vu qu'il vient frapper l'un des rares points faibles du Z, à savoir, le noyau central.

Cela s'explique de la façon suivante : lors de ces tirs particuliers, on vise un endroit spécifique qui a pour effet de déséquilibrer ou de rendre un membre inutilisable. Cela ne fonctionne pas sur des masses de chair, où la localisation de ces dites zones est plus difficile. En revanche, au corps à corps, on considère qu'il est plus aisé de trouver la façon de placer ce coup pour qu'il fonctionne.

Pour résumer :

Effet	Application
Tir normal	Occasionne 2 x les dégâts normaux (arrondis à l'inférieur)
Tir tombant	Ne fonctionne pas
Brise nerf	Ne fonctionne pas
Head Shot	Fonctionne normalement

☠ *La régénération*

En plus de limiter l'avancement de la décrépitude, le fait de se nourrir permet à presque toutes les créatures de type Z de soit régénérer au maximum la moitié de ses points de SEUM (sans dépasser le maximum), soit de pouvoir activer à nouveau un pouvoir qui est utilisable 1x/combat, à l'exception de l'attaque de Contention.

☠ *Les capacités et pouvoirs spéciaux*

Les capacités et pouvoirs représentent des aspects spécifiques propres à l'un ou l'autre sous-type de créature Z. Ils remplacent alors les traits généraux qui s'appliquent normalement à l'ensemble des zombies. Certains de ces pouvoirs font partie intégrante d'une sous-catégorie, voir la définit même. Dans la création du monstre, il est donc nécessaire de prendre le pouvoir correspondant avec les points de pool du facteur de puissance. C'est un impératif qui limite les autres options. D'autres capacités sont présentées comme des options qui peuvent être prises ou non avec les points du pool. Ci-après, un tableau récapitulatif présente les pouvoirs, leur effet et leur coup en points de facteur de puissance. Pour savoir si une sous-catégorie de Z bénéficie d'un type particulier de pouvoir, il faut se référer au point 2 présentant les différents types de créatures.

Capacité / pouvoir	Description	Coût pour le facteur de puissance
Attaque en force	Une attaque à +1, 1x/combat. Ce pouvoir peut être pris plusieurs fois	1 point
Bouclier de chair	Renforce temporairement la capacité d'encaissement du Z, ce qui lui donne une résistance aux dégâts de 1. Il faudra donc au minimum faire 2 pts de dégâts pour le blesser	3 points
Encaissement	Permet d'ignorer les effets d'un coup spécial tel que le brise-nerf ou le coup/tir tombant (1x/combat). Ce pouvoir peut être pris plusieurs fois	2 points
Endurance stygienne	Rajoute 5 points de plus au SEUM	3 points
Force supérieure	Les attaques occasionnent 1 point de dégâts supplémentaire	3 points

Mémoire du corps	La créature conserve les mêmes facultés physiques que quand elle était humaine	5 points
Ombre de la nuit	De nuit, permet de se dissimuler des humains 1x/jour, sans bouger ou alors très, très lentement en progressant à couvert	3 points
Perceptions supérieures	Permet d'utiliser les sens de la créature pour un usage classique	3 points
Projection de l'esprit	Permet de communiquer à distance entre membres avec l'esprit ruche	3 points
Régénération cellulaire	Permet au Z de se relever à mi-niveau de SEUM 1 fois. Le Z est de nouveau actif au bout d'une minute. La compétence tueur de monstres empêche le retour	2 points

2. Les différentes créatures

☹ *Les Z de base*

Facteur de puissance	10 points
SEUM	Minimum niveau 4 et maximum niveau 8
Degré de virulence	Minimum niveau 1 et maximum niveau 2
Degré de décrépitude	Choix libre
Capacité(s) obligatoire(s)	Attaque en force
Capacité(s) optionnelle(s)	Attaque en force, encaissement et endurance stygienne, régénération cellulaire

☹ *Les Z améliorés*

Facteur de puissance	20 points
SEUM	Minimum niveau 6 et maximum niveau 10
Degré de virulence	Minimum niveau 2 et maximum niveau 3
Degré de décrépitude	Choix libre
Capacité(s) obligatoire(s)	Attaque en force et force supérieure
Capacité(s) optionnelle(s)	Attaque en force, bouclier de chair, encaissement et endurance stygienne, régénération cellulaire et force supérieure

☹ *Les Z éclaireurs*

Facteur de puissance	18 points
SEUM	Minimum niveau 4 et maximum niveau 8
Degré de virulence	Minimum niveau 1 et maximum niveau 3
Degré de décrépitude	/
Capacité(s) obligatoire(s)	Ombre de la nuit et perceptions supérieures
Capacité(s) optionnelle(s)	Encaissement, endurance stygienne et régénération cellulaire.