

WE ARE ZOMBIES

INTRODUCTION

-CA Y EST, ON EST TOUS MORT !

TELLES FURENT LES DERNIÈRES PAROLES DU DÉNOMMÉ PITCHRAT QUAND LA MURAILLE CÉDA LAISSANT ENTRER LE FLOT DE MORTS QUI LES DÉVORÈRENT TOUS.

BIENVENUE À LA FIN DE L'HUMANITÉ. NOUS SOMME EN 2082 ET L'HOMME EST OFFICIELLEMENT UNE ESPÈCE EN VOIE D'EXTINCTION, REMPLACÉ PAR SON ÉVOLUTION NATURELLE : LE MORT VIVANT.

SYSTÈME DE JEU

WE ARE ZOMBIES OU WAZ EST UN JEU OÙ LES JOUEURS INCARNENT DES ZOMBIES. DE CE FAIT, IL EST TOTALEMENT INTERDIT AUX JOUEURS (PJ) DE COMMUNIQUER AUTREMENT QUE PAR DES BORBORYGMES OU DES SIGNES, DES MIMES, ...

CONTRAIREMENT AU MAÎTRE DU JEU (MJ) QUI A LE DROIT DE COMMUNIQUER NORMALEMENT EN DEHORS DES SCÈNES DE RÔLE PLAY. CE DERNIER PEUT AUTORISER LES JOUEURS À DÉCRIRE LEURS ACTIONS.

WAZ SE JOUE AU DÉ 12 (D12). LE MJ PEUT DEMANDER À UN PJ DE LANCER UN DÉ POUR TOUTES ACTIONS COMPLIQUÉES.

LE PJ DOIT ALORS FAIRE UN JET SI LE RÉSULTAT DU D12 EST :
12 C'EST UN ÉCHEC CRITIQUE

SUPÉRIEUR À LA COMPÉTENCE C'EST UN ÉCHEC

INFÉRIEUR À LA COMPÉTENCE C'EST UNE RÉUSSITE

EXACTEMENT LA COMPÉTENCE C'EST UNE RÉUSSITE CRITIQUE.

ATTENTIONS, LE MJ PEUT DANS DES ACTIONS RÉELLEMENT COMPLEXE FIXER LE SCORE MAXIMUM QUE NE DOIT PAS DÉPASSER LE PJ.

UN ZOMBIE EST IMMORTEL, TANT QUE SA TÊTE N'EST PAS DÉTRUITE, DE CE FAIT NOUS INVITONS LE MJ À INFLIGÉ DES MALUS AUX PJ SI CEUX-CI PRENNENT DES DÉGÂTS ET PERDENT DE FACTO DES MORCEAUX.

LES TYPES DE ZOMBIES

LE RUNNER, IL EST RAPIDE, ASSEZ FORT MAIS BÊTES COMME SES PIEDS NÉCROSÉS::

FORCE : 6 - AGILITÉ : 8 - INTELLIGENCE : 4

LA MASSE, NE LUI DEMANDEZ PAS DE COURIR OU DE RÉFLÉCHIR, POUR LE RESTE IL EST SUPER

FORCE : 10 - AGILITÉ : 4 - INTELLIGENCE : 4

LA GOULE, ELLE EST FAIBLE, LENTE MAIS SON INTELLIGENCE A PERMIT DE DÉFAIRE L'HOMME.

FORCE : 4 - AGILITÉ : 6 - INTELLIGENCE : 9

SCÉNARIO

FRAÎCHEMENT TRANSFORMÉ, LE GROUPE DE ZOMBIE A FAIM, IL LEURS FAUT TROUVER DE LA NOURRITURE. PAR JOURNÉE PASSÉE SANS MANGER, LES ZOMBIES PERDENT UN POINT DANS UNE CARAC AU CHOIX DU JOUEUR.

S'ILS VONT VERS LA FORÊT, LES ZOMBIES PEUVENT CHASSER LE DAIM OU LE SANGLIER, C'EST L'OCCASION POUR EUX D'APPRENDRE À COMMUNIQUER ET À S'ORGANISER POUR CHASSER UNE PROIE PLUS RAPIDE QU'EUX.

S'ILS VONT VERS LA VILLE, ILS POURRONT RENCONTRER DES HUMAINS EN RECHERCHE DE SUPER MARCHÉ À PILLER. C'EST L'OCCASION DE PERDRE UN OU DEUX MEMBRES LORS DE LA RENCONTRE AVEC UN FUSIL À POMPE OU DE CHASSE.

EN PARTANT VERS LA PRISON, LES ZOMBIES VONT POUVOIR TROUVER UNE FORTERESSE HUMAINE, IL EST TEMPS POUR EUX DE DÉCOUVRIR QU'ILS PEUVENT COMMUNIQUER AVEC D'AUTRES ZOMBIES, VOIRE LES ENVOYER AUX SACRIFICES POUR EUX S'INFILTRER DANS LA PRISON.

À CHAQUE FOIS, N'HÉSITÉS PAS À ENCOURAGER LES IDÉES DES PJ. LE RP À COUPS DE BEVARGH, DE MIMES ET UNE AMBIANCE CREEPY ASSURERA UNE BONNE SOIRÉE À RIRE.