

## ➤ LES BACKGROUNDS

Vous avez reçu un back de perso (et avez / allez recevoir son complément chronologique en temps réel), dans votre feuille de personnage. Il est important pour nous de préciser que ces informations sont à **maîtriser** ; il s'agit du déroulement de la vie de votre perso, de l'historique de ce qu'il a traversé, des moments marquants et des rencontres qu'il ne pourrait oublier. En ne vous appropriant pas le contenu narratif de votre back, vous appauvrissez votre jeu, ainsi que celui des autres joueurs ! N'oubliez pas qu'il s'agit tout de même de « votre vécu » résumé en quelques lignes ; il serait bien étonnant que votre perso ne s'en rappelle pas...

### Sur les sphères professionnelles

Quelques réactions nous reviennent au niveau de l'attribution de la « sphère professionnelle » qui a été liée à votre perso. Rappelons ici qu'il ne s'agit que d'une « fort large catégorie de métiers », qui permet d'y attribuer vos compétences, malus et possessions initiales (entre autres les armes, munitions et protections) spécifiques, et ainsi créer de la diversité dans le jeu... Cette sphère n'impacte cependant pas la manière dont vous pouvez « incarner » votre perso au niveau de sa psychologie, ses objectifs ni ses intentions (c'est plutôt dans le cadre du back rédigé que vous trouvez ces axes d'inspiration). Au sens large, ces 12 sphères professionnelles sont :

- ✓ Sphère « *protectionniste* » : comme un policier, un garde du corps, un convoyeur de fonds, etc.
- ✓ Sphère « *commerciale* » : comme un vendeur, un publicitaire, un agent de call-center, etc.
- ✓ Sphère « *médicale* » : comme un infirmier, un médecin, un aide-soignant, un ambulancier, etc.
- ✓ Sphère « *alimentaire* » : comme un cuisinier, un traiteur, un épicier, un commis, un boulanger, etc.
- ✓ Sphère du secteur de la « *construction* » : comme un manoeuvre, un électricien, un maçon, un soudeur, etc.
- ✓ Sphère « *sociale* » : comme un assistant social, un bénévole, un psychologue, un steward, etc.
- ✓ Sphère « *publique et/ou fonctionnaire* » : comme un contrôleur des finances, un agent administratif, une personnalité connue ou publique, etc.
- ✓ Sphère « *agro-forestière* » : comme un cultivateur, un bûcheron-élagueur, un éleveur de bovins, etc.
- ✓ Sphère « *scientifique* » : comme un employé pharmaceutique, un chercheur, un laborantin, etc.
- ✓ Sphère « *voyou* » : comme un évadé de prison, un membre de gang, un voleur, etc.
- ✓ Sphère « *militaire* » : comme un soldat de métier, un membre armé de guérilla, etc.
- ✓ Sphère « *sans emploi* » : comme un étudiant, un chômeur, un SDF, un clandestin, un rentier, etc.

Tous ces métiers font également fi du genre, chacun d'eux étant transposable au féminin.

## ➤ LES COMPÉTENCES

L'usage et/ou l'effet de certaines compétences semblent devoir être précisés. Précisons bien entendu que vous n'avez la possibilité d'utiliser que les compétences spécifiques (parmi les quelques-unes décrites ci-dessous) que vous trouvez explicitement dans votre feuille de perso individuelle.

### Le coup assommant

L'assommement est accessible à tout le monde (voir onglet « règles ») si l'on utilise un « objet lourd » (une arme de GN, une brique, etc.) en latex. Mais l'assommement à mains nues n'est accessible que pour certaines sphères professionnelles, de la façon précise qui est décrite dans la compétence !! Dans les deux cas de figure, la personne tombe dans les pommes (sans avoir pris de seuil de blessure) pendant 5 minutes. L'assommé se réveille seul après ce délai de 5 minutes, sauf si entretemps il prend quelques bonnes baffes ou de l'eau dans le visage. Ou évidemment si, étant dans le coltard, il subit des dégâts ou des morsures, qui mèneront à ce qu'il ne réveille malheureusement jamais... Le coup assommant ne fonctionne évidemment pas sur les rôdeurs !

### Le coup puissant

Certains personnages ont la possibilité d'asséner des coups puissants, qui ont cet impact tant sur les humains que sur les walkers : la cible doit marquer un arrêt (donc rompre le combat) et reculer de deux mètres. Il n'est

pas nécessaire de vous jeter en arrière si vous êtes dans un escalier, mais jouez l'impact de ce coup puissant (donc hors norme, avec une force et/ou une technique de frappe supérieures à la moyenne) avec réalisme et intelligence ; marquez le fait que votre rôleur ou votre perso vient de se prendre une sacrée raclée !

## La criminologie

Les très rares personnes qui maîtrisent la « criminologie » peuvent enquêter sur un cadavre humain en scrutant le corps ou en observant la scène de crime, moyennant une période ininterrompue de minimum 5 minutes. La cause de la mort ainsi que ses circonstances (type de calibre ou de lame, taille du meurtrier, etc.) seront alors discrètement chuchotées à l'oreille de la personne maîtrisant la compétence, par le joueur inerte au sol. Mais attention que s'il traîne à analyser le cadavre, le criminologue prend le risque de le voir se réveiller en rôleur alors qu'il lui tripote le corps !

## Le dégagement

Tu n'es immobilisé (et considéré comme « bouffé », donc mort et en voie de transformation) qu'à la troisième main de rôleur posée sur toi. Mais dès une seconde main (comme pour tout le monde...), tu es mordu ! Cette compétence te permet toutefois de continuer à jouer ton perso, avec certes une fièvre montante progressive et une faiblesse généralisée croissante, mais ayant la possibilité éphémère de poursuivre / terminer / transmettre ce que ton perso a appris ou a entrepris. Avec une double limite bien claire : d'une part, si tu t'endors (IRL), la fièvre te gagne totalement et tu te transformes ; d'autre part, tu as la certitude de ne pouvoir revenir avec ce même perso à l'épisode suivant de "WalkingZ". La compétence *dégagement* présente l'avantage d'octroyer un temps de sursis au niveau de la jouabilité, mais n'empêche pas une issue – tant que maintenant ? – inéluctable.

### ➤ LES SEUILS DE BLESSURE

Ce n'était pas clairement précisé dans les règles postées sur le site, mais les seuils de blessure sont bien sûr cumulatifs. Si vous avez pris une blessure légère (p.ex. un coup de couteau) et que, sans soin, vous reprenez une blessure mortelle (p.ex. un tir de mitraillette), vous êtes directement mort, en non pas dans une agonie de 5 minutes. Idem si vous prenez deux blessures graves (p.ex. tirs de revolver) d'affilée. Vous tombez « au-delà de la blessure mortelle » et personne ne peut plus vous aider. Si votre cerveau n'a pas été détruit, vous vous relevez en baveux et attaquez ceux qui sont autour de vous...

Au niveau visuel, vous devez toujours jouer les manifestations du seuil de blessure que vous atteignez, peu importe le type de nouveau coup qui vous met dans cet état.

### ➤ LES PROTECTIONS

Dans les règles, trois formes de protections sont décrites : la veste en cuir, le gilet pare-balles (= le kevlar) et le casque. Vous ne pouvez évidemment commencer le jeu avec un objet de ce type que si votre fiche de perso vous l'indique ; et pas venir avec du cuir « car c'était le look de votre perso » ou un truc du genre... Le casque (qui protège de l'assommement, tant à mains nues qu'avec objet lourd) est considéré comme valable dès qu'il contient une structure en dur (casque de chantier, de vélo, de moto, de soldat, bombe d'équitation, etc.) ; donc n'hésitez pas à vous lâcher sur l'originalité !! ;-)

Les deux protections de tronc (cuir et kevlar) ne protègent que des zones qu'elles couvrent effectivement, tant en ce qui concerne une agression à l'arme blanche qu'à l'arme à feu. Par exemple, ces deux protections seront inefficaces si l'on vous atteint aux jambes (mais les zones les plus « sensibles pour votre survie » sont mieux protégées).

### ➤ RÈGLES GÉNÉRALES ADDITIONNELLES

#### Les pipis-cacas

Vu la nature de ce GN, et sauf problème de sécurité IRL, il n'y aura aucun lieu ni posture « HRP » possible. N'espérez donc pas échapper à votre destin si vous « *vous rendez justement aux latrines lorsque vous avez croisé la cohorte de baveux...* », ni vous planquer dans les toilettes en espérant y être à l'abri (on respectera votre intimité sanitaire mais pas votre espoir d'y être miraculeusement oubliés). Ceci dit, excusez l'entorse au

réalisme, il est strictement interdit de faire ses besoins à l'intérieur du fort. Comprenez bien que nous devons rendre cet endroit en parfait état le lundi, et que le fort n'est pas forcément bien ventilé ! Dès lors, si un petit pipi peut être toléré en extérieur, toute autre commission se fera dans les endroits adéquats, même si pour cela vous devez faire prendre des risques à votre personnage. Le non-respect de cette « règle pipi-caca » entrainera une exclusion immédiate du GN, ce que nous espérons que vous pouvez bien comprendre.

### La tête des rôdeurs

Nous rappelons que la tête des marcheurs sera symbolisée par une zone rouge, peinte sur la zone située entre l'épaule et le coude du bras gauche. Cette marque rouge sera suffisamment visible (sans dénoter avec l'allure du baveux) pour que vous y pensiez... Tout coup porté à la tête est donc clairement proscrit, tant vis-à-vis des autres survivants que des walkers.

### Les cendriers

Chaque pièce de jeu sera munie d'une boîte de conserve vide qui ne peut servir que de cendrier (et en aucun cas être emportée). Utilisez-les plutôt que jeter vos mégots par terre, et mettez vos mégots en poche quand vous êtes en extérieur ou dans les couloirs, de manière à respecter le site historique que nous louons. De toute façon, ces boîtes de conserve ne peuvent servir qu'à cela, n'étant ni nettoyées (pour pouvoir y contenir eau ou nourriture) ni sécurisées (pour les utiliser comme des éléments de jeu). D'avance merci !

### Les passages et portes

Certains accès ou passages seront fermés, sans indication ni image de porte mais avec de la rubalise (bande en plastique rouge et blanche) => Il s'agit de murs en béton, bref aucun passage ne trouve là ! Il en va de même pour une bande de rubalise en extérieur, interdisant son franchissement pour des raisons de sécurité.

Au niveau des portes, elles sont catégorisées en quatre types d'indications :

- Une porte avec un écriteau « 3 » (en rouge) => il s'agit d'une porte blindée (ne peut être ouverte qu'avec des explosifs appropriés et/ou un accès informatique – ce sera identifié sur la porte).
- Une porte avec un écriteau « 2 » (en orange) => il s'agit d'une porte fermée à clef, mais défonçable (plus ou moins facilement selon le temps, l'énergie et le nombre de personnes que vous y mettez).
- Une porte avec un écriteau « 1 » (en vert) => il s'agit d'une porte ouverte (= non-verrouillée), qui se ferme juste éventuellement avec une clenche.
- Une porte sans indication => il s'agit d'une porte défoncée, donc qui ne peut plus fermer (même si on la tient par derrière ; les charnières sont trop fragilisées et le simple poids d'un corps dessus permettrait de la faire sortir du chambranle).

Vous l'aurez compris ; réfléchissez à deux fois avant de fracasser une porte ! ;-)