



Traduction française de
ALL FLESH MUST BE EATEN
INTRODUCTORY PACK
par Lesrode

Ce document est une traduction libre du pack d'introduction à All Flesh Must Be Eaten en anglais téléchargeable à l'adresse : <http://www.edenstudios.net/intropacks.html>

Si jamais un jour All Flesh Must Be Eaten est édité en français, il se peut que les termes techniques diffèrent de cette traduction. De plus si vous y jouez en version originale, vous pourrez peut-être vous sentir un peu perdu(e). Pour éviter toute confusion, j'ai ajouté un glossaire à la fin du pack avec les termes originaux et leur traduction dans ce document.

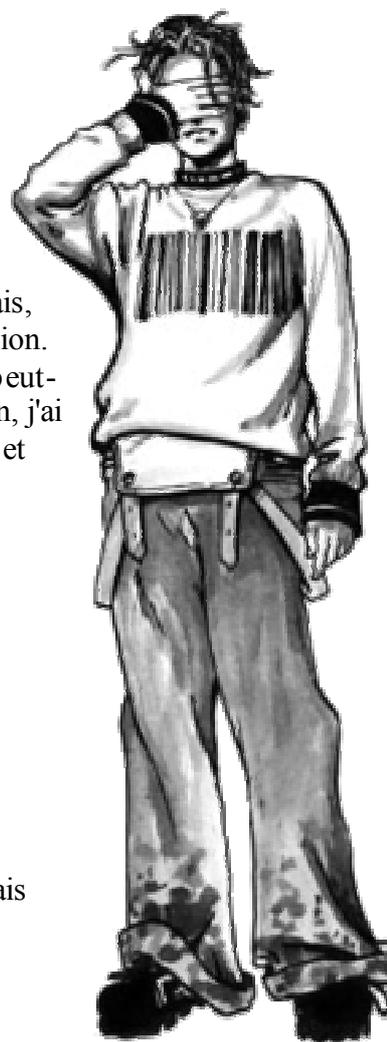
Eden Studios : www.edenstudios.net
All Flesh Must Be Eaten : www.allflesh.com

Traduction française: Lesrode
Mise en page de la version française : Lesrode
Remerciements : Ju, Lilou, Sil
Contact : lesrode@online.fr

Ce document est téléchargeable sur le site d'Eden Studios, mais également sur <http://afmbe.online.fr>. De plus, rien ne vous empêche de le diffuser à votre tour.

EDEN
STUDIOS INC

AFMBE is copyright Eden Studios, Inc. 1999-2003. AFMBE and logo are trademarks of Eden Studios, Inc. The AFMBE trademark is used without Eden Studio's permission and Eden Studios is not responsible for the content of this document.





ALL FLESH MUST BE EATEN

KIT D'INTRODUCTION

Cette odeur! Quelle est cette odeur? Alors qu'ils approchent de chez vous, le vent nocturne diffuse la puanteur dans les airs. Votre chien aboie sauvagement, affolé par l'odeur. Vous vous tirez d'un sommeil sans repos, regardez par la fenêtre de votre chambre et vous voyez des corps chancelants qui avancent vers votre maison. Un goût de bile vous envahit en même temps qu'une terreur sans nom. Que faites-vous?

INTRODUCTION

Bienvenue dans le kit d'introduction de *All Flesh Must Be Eaten* (AFMBE). Il contient tout ce dont vous avez besoin pour commencer à jouer au jeu de rôle de Survival Horror. Prenez juste un de ces kits gratuits, lisez-le, réunissez quelques amis, rassemblez quelques dés à jouer (un dé à quatre faces -- D4, un dé à six faces -- D6, un dé à huit faces -- D8, et, le plus important, un dé à dix faces -- D10), et il est temps de jouer.

Une personne (sûrement celle qui a pris ce kit) devra être le Maître des Zombies (la personne qui mène le jeu). Le reste des joueurs sont les personnages, ou Membres du Casting, dans une aventure commune, interactive -- un jeu de rôle. Le Maître des Zombies (MZ) devra lire entièrement ce kit. Les joueurs ne devront lire que ce que le MZ leur autorise.

Nous espérons que vous apprécierez cette introduction à AFMBE et au monde du Survival Horror. De plus amples informations sur la ligne de produits de AFMBE peuvent être trouvées en visitant www.allflesh.com.

CADRE

AFMBE n'a pas de cadre particulier. La seule constante est le concept de Survival Horror. *Night of the Living Dead* (*La Nuit des Morts-Vivants*) est un film de Survival Horror, mais *Aliens* en est également un. Du moment que les personnages luttent contre des hordes monstrueuses, le jeu peut se dérouler en Angleterre Médiévale, dans l'Ouest Ancien, dans l'espace ou encore pendant l'Apocalypse Biblique.

L'aventure de ce kit de démo a lieu dans l'Amérique moderne. Les personnages ne se doutent pas qu'ils vont devoir livrer une lutte à mort contre des masses de mort-vivants. C'est une des bases de l'horreur. Les personnages de *Night of the Living Dead* ne pensaient pas être bloqués dans cette maison alors que les zombies se rassemblaient dehors. Les criminels et la famille de *From Dusk 'Til Dawn* (*Une Nuit en Enfer*) ne s'attendaient pas à ce que tous les gens du club de strip-tease se transforment en Vampires mexicains.

Les MZ devront essayer de surprendre leurs joueurs. Donnez leur juste une copie des Archétypes ci-dessous. Cachez les notes derrière un écran. Ne leur dites pas que ce sera un jeu d'horreur tant qu'ils ne sont pas encerclés par des Zombies affamés de chair fraîche. Enfin, amusez-vous à effrayer le groupe.

ARCHÉTYPES

Les Archétypes sont des Membres du Casting pré-tirés utilisés dans le jeu AFMBE. Les Archétypes de ce pack de démo sont des Normaux, des personnes normales construites avec 49 points, un peu au-dessus de la moyenne. Ce sont ceux qui survivent au moins aux quinze premières minutes dans un film d'horreur. Il faut leur donner un nom et ils peuvent être modifiés par quelqu'un qui connaît le système de AFMBE.

Tous les personnages ont des Attributs. Ce sont les facultés mentales et physiques des Membres du Casting. Les Attributs Primaires dans AFMBE sont Force (For), Dextérité (Dex), Constitution (Con), Intelligence (Int), Perception (Per) et Volonté (Vol). Les Attributs humains vont généralement de 1 à 5, 2 étant la moyenne. L'Attribut maximum pour un être humain est de 6.

Les Attributs Secondaires découlent des Attributs Primaires. Dans ce pack de démo ils ont déjà été fournis pour les Membres du Casting. Les Points de Vie (PV) représentent la somme de dommages qu'un personnage puisse subir. Si un personnage subit une blessure, les dommages sont soustraits de ses Points de Vie. Les Points d'Endurance (PE) représentent la fatigue qu'un personnage peut endurer. La Vitesse (Vit) est la vitesse à laquelle un personnage peut courir (en mph, diviser par 2 pour avoir des m/s). La Réserve Psychique est l'énergie spirituelle qu'un personnage possède. C'est la force d'esprit du personnage. La plupart du temps le Psychisme est peu employé dans les parties de AFMBE, mais il peut être crucial dans des cadres où la magie a une place importante. Elle n'a pas une importance majeure dans ce pack de démo.

Les Qualités et Défauts sont des traits positifs et négatifs qui aident à cerner le personnage. L'effet sur le jeu de chaque Qualité et Défaut est expliqué le moment opportun.

Les Compétences sont les habiletés des Membres du Casting. Comme les Attributs, les Compétences sont représentées numériquement. Une Compétence au niveau 1 représente un amateur. Un 2 ou 3 représente une compétence générale. Une compétence extrême acquise au fils des années d'études et de pratique est représentée par 4 ou 5. Des niveaux plus élevés sont possibles et indiquent un véritable maître en la matière.

Les Archétypes suivants sont de simples versions de ce qu'il est possible de créer avec AFMBE et sont fournis pour jouer le plus rapidement possible. Le MZ devrait les distribuer aux joueurs et ceux-ci lire les textes de personnalités dans l'ordre présenté.

L'AMOUREUX TRANSI

NORMAL

For 3 Dex 2 Con 3

Int 2 Per 2 Vol 2

PV 34

PE 29

Vit 10

Psychisme 14

QUALITÉS/DÉFAUTS

Attirant +1

Charisme +1 (+2 sur les Tâches Sociales)

Nerfs d'Acier (Jet de Peur seulement dans les situations les plus effrayantes et gagnent +4)

Obsession (sa petite amie)

COMPÉTENCES

Armes à Feu (Fusil) 1

Bagarre 2

Beau Parleur 2

Conduite (Camion) 2

Conduite (Voiture) 2

Discrétion 2

Esquive 2

Informatique 2

Jouer d'un Instrument (Guitare)

1

Lancer (Sphère) 3

Mécanique 2

Natation 3

Premiers Soins 1

Recherche/Investigation 1

Sport (Football) 3

Sport (Base-ball) 3

EQUIPEMENT

Vêtements pour une semaine (jeans, t-shirts et sweat-shirts), batte et balle de base-ball, des photos de sa petite amie, des lettres de sa petite amie, une carte routière de l'Alabama, une boîte de cookies, un litre de cola, cinquante-deux dollars.

PERSONNALITÉ

Amber et moi on sort ensemble depuis la seconde. On a toujours été ensemble, et on le sera toujours. Je n'ai jamais rencontré quelqu'un avec qui le courant passait aussi bien qu'avec elle, et elle ressent la même chose pour moi. Pendant le lycée, on ne passait jamais plus d'une journée sans se voir.

Ca m'a donc fait un choc quand elle a annoncé qu'elle allait faire ses études dans un autre Etat. Elle a dit qu'il y avait un bon programme là-bas pour préparer son diplôme et qu'elle avait besoin d'une école éloignée pour s'affirmer en tant que personne. S'affirmer en tant que personne, qu'est ce que c'est supposé vouloir dire? Elle a aussi dit que c'était un test pour notre relation et que, si notre amour était sincère alors la distance ne ferait que le renforcer.

Mon Dieu, j'espère qu'elle ne compte pas rompre avec moi. Peut-être qu'elle a déjà trouvé quelqu'un d'autre et qu'elle n'ose pas me le dire. Elle ne ferait pas ça après trois ans et demi, si?

Je dois la voir maintenant.

CITATION

"J'ai hâte de la revoir."



LE COLOC' COOL

NORMAL

For 2 Dex 3 Con 2
Int 2 Per 3 Vol 2
PV 26
PE 23
Vit 10
Psychisme 14

QUALITÉS/DÉFAUTS

Charisme +2 (+2 sur les Tâches Sociales)
Conscience de la Situation (+2 sur les Tests de Perception en cas de danger)
Minorité (Afro-américain)
(aura des problèmes dans la majeure partie du pays)
Rapidité de Réaction (+1 aux Jets de Peur)

COMPÉTENCES

Arme de Poing (Gourdin) 2
Bagarre 3
Beau Parleur 3
Comédie 1
Conduite (Voiture) 1
Connaissance de la Rue 3
Danse (Hip-Hop) 2
Discrétion 2
Ecriture (Création) 3
Esquive 2
Informatique 2
Langue (Espagnol) 2
Remarquer 2
Séduction 2

EQUIPEMENT

Vêtements pour une semaine (Jeans et treillis, quelques tshirts, quelques belles chemises), lecteur CD portable, compil CD (Tout de Miles Davis au Wu Tang), une anthologie de poèmes du "Nuyorican Poets Cafe", des lunettes de soleil vraiment cool, un journal, vingt-trois dollars et quatre-vingt-un cents.



PERSONNALITÉ

J'suis venu à l'Université pour devenir écrivain, mais aussi pour m'éloigner de mon ancien quartier. Les choses commençaient à dégénérer à un point, tu peux pas imaginer. J'avais besoin de m'éloigner. Alors je suis arrivé dans cette école et j'ai finalement partagé une chambre avec ce taré raide dingue amoureux.

Il est cool la plupart du temps, c'est même un bon ami. Mais il faut que cette fille lui passe. Il me montre sans arrêt des photos d'elle et je dois admettre qu'elle est pas mal, mais tu sais une fille comme ça ne va pas rester sage quand elle est à des centaines de kilomètres. Les relations du lycée ne survivent pas à la Fac, tout le monde sait ça.

Alors mon pote a décidé qu'il n'en pouvait plus – qu'il devait la voir maintenant. J crois que j'devrais aller avec lui pour lui remonter le moral quand elle lui brisera le cœur. Le plus tôt il s'en remettra, le plus tôt il passera à autre chose. C'est à ça qu'est censée servir la Fac. C'est au nom de notre amitié que je veux bien l'accompagner jusqu'à Bledpaumé, Alabama. J'crois que j'ai des ancêtres qui ont été lynchés là-bas.

Oh et puis, si tu ne le fais pas, tu peux pas écrire dessus ensuite.

CITATION

"J'en reviens pas que tu m'aies convaincu de t'accompagner en Alabama"

LE "PREMIÈRE ANNÉE" NAIF

NORMAL

For 1 **Dex** 2 **Con** 1
Int 4 **Per** 3 **Vol** 3
PV 24
PE 20
Vit 10
Psychisme 14

QUALITÉS/DÉFAUTS

Attirant -1 (-1 sur les Tâches Sociales)
Dur à Cuire (+2 aux Tests de Survie)
Lâche -1 (nécessite un Test Simple de Volonté pour ne pas fuir devant le danger ou même prendre un risque)
Mémoire Photographique (+1 aux Compétences faisant appel à la mémoire, +1 à +3 sur les Tâches incluant la mémoire, bonus appliqués à la discrétion du MZ)
Problème Emotionnel (Peur d'être Rejeté) (se sent blessé ou en colère quand on le rejette ou qu'on l'ignore)
Ressources 1 (quelques richesses personnelles)

COMPÉTENCES

Discrétion 2
Ecriture (Académique) 1
Electronique 3
Informatique 3
Ingénieur (Electricité) 2
Langue (Français) 1
Langue (Espagnol) 1
Pilotage (Bateau à moteur) 1
Programmation Informatique 3
Recherche/Investigation 3
Science (Astronomie) 3
Science (Mathématiques) 3
Science (Physique) 2
Sciences Humaines (Histoire) 2
Sports (Golf) 2

EQUIPEMENT

Vêtements pour une semaine (Velours côtelé, chemise à col boutonné, sweat-shirt de la Fac), un tas de devoirs et de matériel pour étudier, un pack de 12 canettes de Jolt Cola, une Taurus Sedan, une carte Visa Gold avec un plafond de 5000\$, 462\$ de réserve, et les recommandations express des ses parents que c'est à utiliser en cas d'urgence uniquement.



PERSONNALITÉ

Le lycée c'était l'enfer. On s'en est toujours pris à moi parce que j'étais intelligent plutôt qu'athlétique. Comme si ces imbéciles de sportifs allaient faire quelque chose de leurs vies. Je n'en pouvais plus d'attendre mon diplôme pour pouvoir aller à la Fac où mes talents seraient enfin appréciés.

Imaginez ma surprise lorsque j'ai découvert que la Fac était comme le lycée avec de la drogue et de l'alcool. On s'en est pris à moi parce que je suis intelligent. On s'en est pris à moi parce que je ne me défonce pas. On s'en est pris à moi parce que je suis vierge.

Je n'avais pas d'amis jusqu'à ce que je commence à fréquenter ces gars. Ils me charrient parfois parce que je suis trop coincé, mais ils ne s'en sont jamais pris à moi et même une fois ils m'ont défendu.

Alors quand l'un de mes copains est venu me dire qu'il devait aller en Alabama et que j'étais la seule personne qu'il connaisse avec une voiture, comment ne pouvais-je pas l'aider? En dépit du fait que je déteste les conflits, je ne pouvais pas vraiment dire non même si j'en avais envie. Maintenant il faut que je trouve un moyen d'expliquer ça à mes parents.

CITATION

"Hé, les gars? Cette carte Gold n'est censée servir qu'en cas d'urgence"

LE FETARD FOU

NORMAL

For 2 Dex 2 Con 3
Int 2 Per 3 Vol 3
PV 39
PE 26
Vit 10
Psychisme 14

QUALITÉS/DÉFAUTS

Addiction -2 (gros buveur, marijuana et LSD à l'occasion) (le manque cause un -2 à toutes les actions, les pénalités dues au fait de planer sont à la discrétion du MZ)

Avide (Convoitise) -2 (Peut agir contre tout bon sens pour poursuivre le sexe opposé, peut faire quelque chose de répréhensible face à la tentation, sauf s'il réussit un Test Simple de Volonté avec une pénalité de -1 à -3 selon les circonstances)

Charisme +2 (+2 aux Tâches Sociales)

Clown (ne prend jamais rien au sérieux et plaisante constamment)

Dur à Cuire +3 (+3 aux Tests de Survie)

COMPÉTENCES

Bagarre 2

Beau Parleur 3

Chant 1

Comédie 3

Conduite (Voiture) 2

Connaissance de la Rue 4

Danse (Industriel) 3

Esquive 2

Jeu de Hasard 3

Jouer d'un Instrument (Guitare) 1

Jouer d'un Instrument (Batterie) 1

Marchandage 2

Science (Chimie) 1

Séduction 2

Tricherie 3

EQUIPEMENT

Vêtements pour presque une semaine (jeans, tshirts de groupes, quelques chemises hawaïennes), briquet, paquet de Camel, bouteille à moitié vide de Tequila, morceau de shit qui rétrécit à vue d'œil, l'équivalent de 3 dollars en monnaie canadienne, une boîte de préservatifs lubrifiés avec spermicide.

PERSONNALITÉ

Réfléchis deux secondes. La Fac est censée être un lieu d'expérimentation, un endroit où tu t'ouvres à de nouvelles expériences. A aucun autre moment de ta vie on te donnera cette liberté, tant d'opportunités de te défoncer et de coucher avec autant de personnes que tu veux ! Tu dois faire ça maintenant.

C'est une question de priorités. Ça fait trois ans que je suis à la fac et j'ai toujours pas décroché de diplôme... et alors? Il y aura toujours du temps pour ça. Il faut vivre l'instant. On peut pas passer sa vie à se prendre la tête. Alors qu'est ce que ça fait s'ils me virent parce que je suis en échec scolaire? Qu'est ce que ça fait si j'ai pas les moyens de payer mon inscription l'année prochaine? Qu'est ce que je vais faire de ma vie de toute manière?

Qui s'en soucie !?!

Les gars parlent d'un voyage pour aller voir des poulettes -- ça a l'air sympa. Une école entière pleine de femmes qui ne me connaissent pas, donc qui ne réalisent pas que je ne les rappellerai jamais. Un week-end de fêtes dans une autre école, c'est de ça que je parle.

CITATION

"Où est la clinique gratuite?"



L'ETUDIANT PROFESSIONNEL

NORMAL

For 2 Dex 2 Con 3
Int 2 Per 3 Vol 3
PV 39
PE 26
Vit 10
Psychisme 14

QUALITÉS/DÉFAUTS

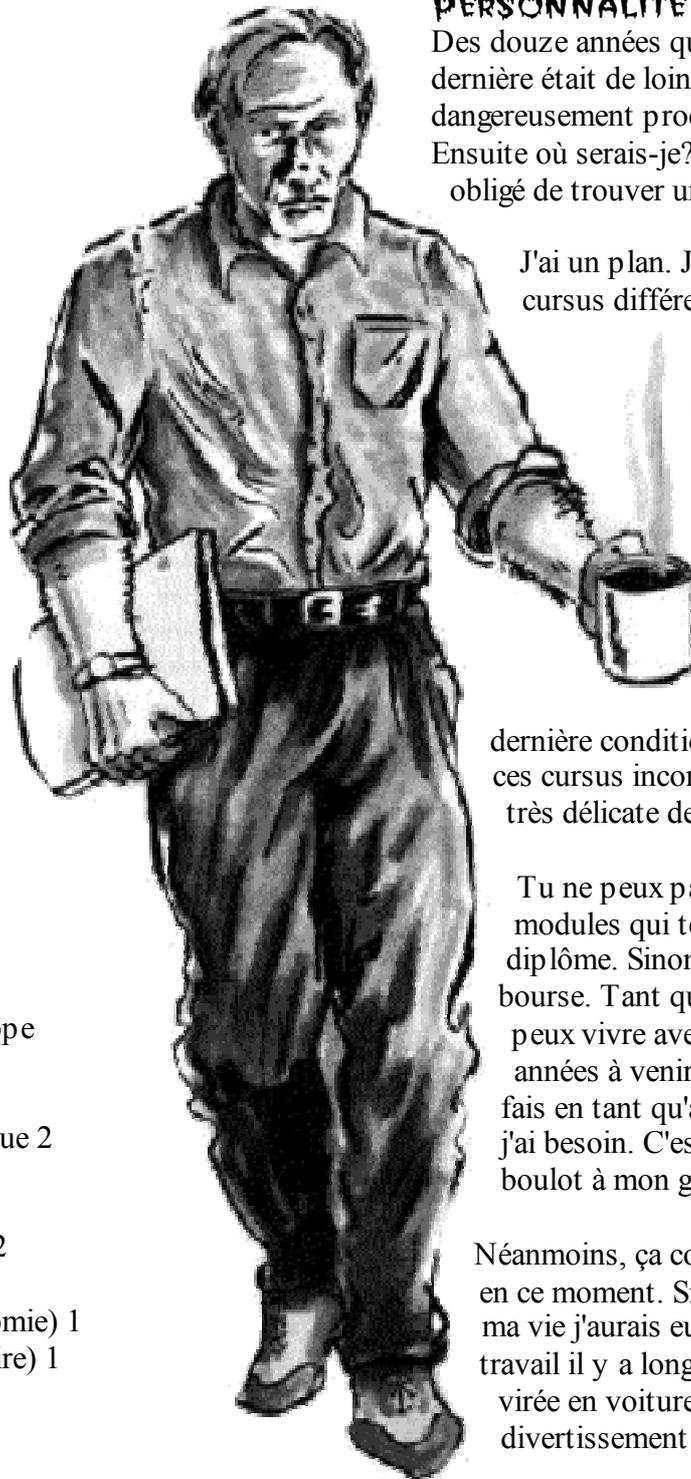
Conscience de la Situation (+2 sur les Tests de Perception en cas de danger)
Fainéant (évite le travail)
Nerfs d'Acier (Jet de Peur à +4 et seulement dans les situations les plus effrayantes)
Vue Déficiante (les Tests de Perception basés sur la vue se font à -3 sans ses lunettes)

COMPÉTENCES

Beau Parleur 2
Ecriture (Scolaire) 2
Electronique 2
Informatique 3
Ingénieur (Mécanique) 2
Instruction 2
Langue (Latin) 2
Mécanique 1
Mythes et Légendes (Europe Médiévale) 1
Piratage Informatique 2
Programmation Informatique 2
Recherche/Investigation 3
Science (Astronomie) 2
Science (Mathématiques) 2
Science (Physique) 2
Sciences Humaines (Economie) 1
Sciences Humaines (Histoire) 1
Sciences Humaines (Loi) 1

EQUIPEMENT

Quelques vêtements de rechange (jeans et vieilles chemises), deux litres de Mountain Dew (boisson énergisante, ndt), un sac de 500g de chips salées au vinaigre, une tablette de Crunch, du bœuf en boîte et un iBook Key Lime avec des mp3 et des jeux dessus



PERSONNALITÉ

Des douze années que j'ai passé à l'université, la dernière était de loin la plus stressante, j'étais dangereusement proche d'avoir mon diplôme! Ensuite où serais-je? Dehors, dans la vraie vie, obligé de trouver un boulot. Oublie ça!

J'ai un plan. Je suis près de terminer sept cursus différents avec un ou deux

modules manquants à chacun. Il y a beaucoup de chevauchements entre les cursus alors il faut faire très attention aux modules qu'on prend. On peut choisir un module supérieur optionnel à l'air totalement innocent pour finalement se rendre compte qu'il complète la dernière condition d'admission pour l'un de ces cursus incomplets. C'est une gestion très délicate de l'équilibre.

Tu ne peux pas non plus sécher les modules qui te forceraient à avoir ton diplôme. Sinon ils te suppriment ta bourse. Tant que je poursuis mes études, je peux vivre avec cet argent pendant les années à venir. Avec l'argent que je me fais en tant qu'assistant, c'est tout ce dont j'ai besoin. C'est assez proche d'un vrai boulot à mon goût.

Néanmoins, ça commence à faire un peu trop en ce moment. Si je voulais du stress dans ma vie j'aurais eu mon diplôme et un vrai travail il y a longtemps. Cette histoire de virée en voiture semble être le divertissement parfait.

CITATION

"Quel cursus je suis? C'est une question compliquée..."

LE FLEMMARD BIEN INTENTIONNÉ

NORMAL

For 2 **Dex** 3 **Con** 3
Int 2 **Per** 1 **Vol** 3
PV 36
PE 29
Vit 12
Psychisme 14

QUALITÉS/DÉFAUTS

Chance +3 (+3 sur n'importe quelle action une fois par partie, peut être utilisé comme un bonus de +3, trois bonus de +1 ou un bonus de +1 et un bonus +2, au choix du joueur)

Dur à Cuire +2 (+2 aux Tests de Survie)

Honorable (ne trahit ni ne ment à ses amis, ceux qu'il aime)

Sans Talent (-3 à tout ce qui est artistique, mais aussi aux Compétences

Sociales comme Intimidation, Séduction et Beau Parleur)

COMPÉTENCES

Acrobatie 2

Bagarre 2

Beau Parleur 1

Beaux-Arts (Peinture) 2

Connaissance de la Rue 3

Crochetage 2

Escalade 3

Esquive 2

Intimidation 2

Jeux de Hasard 1

Lancer (Freesbee) 3

Lancer (Sphère) 2

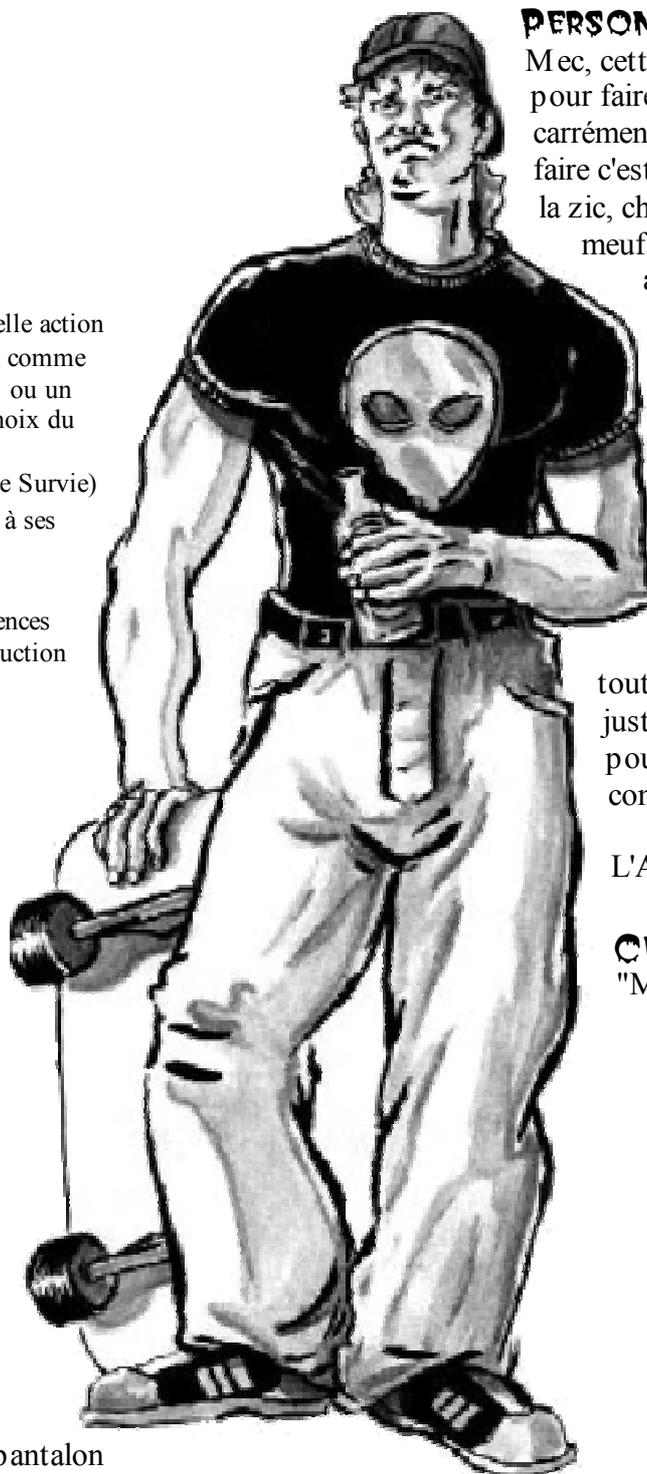
Sport (Skateboard) 4

Sport (Surf) 2

Sport (Volley-ball) 2

EQUIPEMENT

Vêtements pour deux jours (pantalon vraiment large, t-shirts moulants et une casquette à porter à l'envers), skateboard (+10 Vit sur une surface appropriée), balle de hacky sack, paquet extra large de Frites, pack de six Heineken, douze dollars en liquide



PERSONNALITÉ

Mec, cette fac en fait c'est une école pour faire de grosses teufs. C'est carrément excellent! Tout ce que t'as à faire c'est renvoyer le ballon, écouter de la zic, choper quelques bières et des meufs. Ils te forcent même pas à aller en cours. Ca fait genre trois mois que je suis pas allé à un cours mec!

Mais même si c'est un super endroit et tout ça, ça commence à être un peu relou et tout. J'ai fini tous mes jeux sur PS2 et j'arrête pas de me faire engueuler parce que je fais du skate sur toutes les marches du parvis. J'ai juste envie d'aller voir ailleurs pour changer. Quelque part comme l'Alabama.

L'Alabama? Pourquoi pas?

CITATION

"Mec!"



LES RÈGLES

Les jeux de rôles sont des jeux, et comme la plupart des jeux ils ont des règles. La règle principale pour le MZ et les joueurs est de s'amuser.

Les règles ne sont pas nécessaires pour tout ce que les personnages feront. Les choses simples comme parler ou ramasser un objet ne nécessitent pas de règles. Les règles interviennent seulement si l'issue d'une action est incertaine, et que les conséquences de cette action sont importantes. C'est là qu'on commence à lancer les dés.

Le dé à dix faces (D10) est le plus utilisé dans le jeu. Les Tâches et Tests sont résolus avec un D10. De base, un joueur lance un D10 et additionne l'Attribut et/ou la Compétence appropriés au chiffre obtenu. Si le résultat est 9 ou plus l'action est réussie. S'il est inférieur, l'action est ratée. Plus la valeur totale est haute et plus la réussite est spectaculaire, et des actions peuvent être plus difficiles que d'autres (quand des modificateurs sont appliqués).

La plupart des actions sont considérées comme des Tâches, qui utilisent un Attribut et une Compétence pour déterminer le résultat d'une action en particulier. Le MZ détermine toujours quel Attribut et quelle Compétence sont utilisés pour résoudre une action. On lance un D10 et on ajoute la somme de l'Attribut et de la Compétence au jet.

On utilise les Tests quand aucune Compétence ne s'applique. Au lieu d'ajouter un Attribut à une Compétence, le joueur n'utilise que la valeur de l'Attribut du personnage. Il y a deux types de Tests : Simple et Difficile. Pour un Test Simple, la valeur de l'Attribut est doublée avant d'être ajoutée au jet de dé. Pour un Test Difficile, la valeur de l'Attribut n'est pas doublée avant d'être ajoutée au jet de dé. Le MZ détermine quel Attribut est utilisé pour le Test, et si celui-ci est Simple ou Difficile.

Par exemple, Keith joue un artiste martial de Hong Kong nommé Sonny Chang. Le joueur veut que Sonny escalade la gouttière d'un immeuble de trois étages. Le MZ décide de résoudre cette action avec une Tâche utilisant la Force de Sonny (qui est de 4) et sa Compétence d'Escalade (qui est de 2). Le joueur obtient un 4 avec un D10 et ajoute 6 (Attribut de 4 et Compétence de 2). Le résultat est donc 10. Comme c'est plus que 9, l'action est une réussite et Sonny parvient à monter jusqu'au toit. Le MZ dit ensuite au joueur qu'il doit faire un Test Simple de Perception. Sonny a une Perception de 3, ce qui doublé donne 6. Le joueur lance un D10 et fait 6, ce qui fait un total de 12. Le MZ informe le joueur qu'il ne peut que remarquer les bâtons de dynamite reliés entre eux sur le toit et le petit compte à rebours rouge qui défile rapidement vers zéro.

Si un personnage n'a pas la Compétence requise, alors il peut faire une Tentative sans Compétence. On utilise alors l'Attribut approprié (sans le doubler) avec une pénalité minimale de -2. Quel que soit le résultat de la Tentative, le Degré de Réussite ne sera jamais mieux que Convenable (voir ci-dessous). Par exemple, Zoé n'a pas la Compétence Conduite et pourtant elle est au volant. Elle passe sur une plaque de verglas et la voiture commence à tourner. Elle lance un D10 et ajoute sa Dextérité - 2 au jet. Comme sa Dextérité est de 3, elle n'ajoute que 1 au résultat du dé. Il vaudrait mieux qu'elle obtienne un très bon jet.

Parfois un personnage tente quelque chose et un autre personnage tente de le stopper. Ou bien, l'action peut être remarquée ou contrecarrée par la cible. C'est une Tâche (ou Test) Opposée. On la résout comme une Tâche normale, sauf que les deux parties font un jet. Si les deux jets sont ratés, aucun des deux opposants n'obtient l'effet escompté. Si l'un rate et l'autre réussit, le personnage qui réussit gagne. Si les deux réussissent, le meilleur résultat l'emporte.

LE RÔLE DE LA CHANCE

Tout n'est pas juste une question de réussite ou d'échec. Certaines réussites sont tellement stupéfiantes que le personnage sait qu'il ne parviendra jamais à refaire la même chose. Il se peut qu'un personnage rate complètement une action simple. Quand un 1 ou un 10 sort au dé (avant d'ajouter ou de soustraire quoi que ce soit), quelque chose de très mauvais ou très bien peut arriver.



Si un 10 naturel sort, on jette un D6 et on l'ajoute au résultat. Si un 6 sort sur le D6, on le lance à nouveau. On peut atteindre de très gros nombres de cette manière. Sur un 1 naturel, le joueur lance un D6 et le soustrait au résultat. Si un 1 sort sur le D6, on le lance à nouveau et on soustrait encore. Cela peut mener à des nombres négatifs très bas...

MODIFICATEURS

Parfois les circonstances rendent une Tâche plus facile ou plus compliquée. Dans ce cas un modificateur positif ou négatif déterminé par le MZ peut être ajouté. La table suivante montre quelques modificateurs qui peuvent être utilisés.

TABLE DES MODIFICATEURS DE BASE

Routine: pas de jet nécessaire

Facile: +5 au jet

Modéré: +3 à +4

Moyen: +1 à +2

Challenge: aucun modificateur (inclut la plupart des jets de combat)

Difficile: -1 à -2 au jet

Très Difficile: -3 à -5 au jet

Héroïque: -6 à -9 au jet

Quasi-impossible: -10 ou pire



TABLE DE RÉSULTATS

Un résultat de 9 ou plus veut généralement dire une réussite de l'action, mais parfois le Degré de Réussite est important. Dans ce cas, prenez le résultat final (en tenant compte de tous les modificateurs, positifs et négatifs) et consultez la table ci-dessous.

9-10: Premier Degré (Suffisant): la Tâche ou le Test est accompli(e), mais n'a rien de spécial

11-12: Second Degré (Convenable): La Tâche ou Test est accompli(e) assez facilement et même avec une certaine élégance. Les Tâches complexes prennent 10% de temps en moins. Les Compétences Sociales gagnent un avantage futur pour le personnage (incluant un bonus de +1 pour les prochains essais sur les mêmes personnes dans des circonstances similaires)

13-14: Troisième Degré (Bon): La Tâche ou Test est accompli(e) facilement. Les prestations artistiques sont appréciées par les connaisseurs et aimées du public. Les Tâches complexes prennent 25% de temps en moins. Les Compétences Sociales bénéficieront d'un +2 pour les prochains essais (non cumulable avec de bons jets ultérieurs, seul le plus gros bonus s'applique)

15-16: Quatrième Degré (Très Bon): La Tâche ou le Test est couronné(e) de succès. Les Tâches complexes prennent moitié moins de temps. Les Compétences Sociales produisent une impression durable et bénéficieront d'un +3 pour les prochains essais. En combat, augmenter le jet de dégâts de 1 avant d'appliquer le multiplicateur

17-20: Cinquième Degré (Excellent): La Tâche ou le Test provoque d'excellents résultats. Les efforts artistiques mènent à la gloire et à la reconnaissance. Les Compétences Sociales bénéficieront d'un bonus de +4. Augmenter le jet de dégâts de 2 avant d'appliquer le multiplicateur

21-23: Sixième Degré (Extraordinaire): La Tâche ou Test produit un effet étonnant, bien plus que ce qui était escompté. Les artistes deviennent célèbres, mais leurs réalisations futures seront comparées à celle-ci. Les Compétences Sociales bénéficieront d'un bonus de +5. Augmenter le jet de dégâts de 3 avant d'appliquer le multiplicateur.

24 et +: Degrés Suivants (Epoustouflant): Pour chaque +3 du total au-delà de 23, augmenter le Degré de Réussite de 1, les futurs bonus des Compétences Sociales de 1, et le jet de dégât de 1 avant d'appliquer le multiplicateur

AVOIR PEUR

Puisque c'est un jeu d'horreur, les personnages auront des expériences effrayantes de temps en temps. Dans ces circonstances un Test de Peur doit être effectué. Les humains normaux doivent réussir un Test Difficile de Volonté. S'ils échouent, la panique commence. Comme dans tous les Tests, des modificateurs peuvent s'appliquer à la discrétion du MZ.

Quand un personnage rate un Test de Peur, utilisez la Table de Peur. Lancez un D10 et soustrayez la Volonté du personnage du résultat. Ensuite, appliquez le malus du Test



de Peur comme des bonus à ce jet. Ainsi, si le personnage avait un malus de -4 à son Jet de Peur, il aura un bonus de +4 sur le jet de la Table de Peur. Si le résultat est inférieur à 9, le personnage est juste effrayé quelques secondes. Si le résultat est 9 ou plus, la Table de Peur utilise les Degrés de Réussites pour déterminer l'effet de la frayeur sur le personnage. Comme pour le reste, si le MZ estime que le résultat est inapproprié, il peut toujours le modifier.

TABLE DE PEUR

Degré de Réussite	Effet
1 (9-10)	Tremblements: Toutes les actions du personnage subissent d'une pénalité de -2 pour 2 Tours. Perte de 1 Point de Psychisme.
2 (11-12)	Fuite: La victime s'enfuit en criant pendant 1 Tour. Si elle est acculée, la victime peut combattre ou réagir d'une manière plus rationnelle. Perte de 2 Points de Psychisme.
3 (13-14)	Réaction Physique: La peur cause une réaction physique salissante (impliquant souvent des fonctions du corps qu'il vaut mieux laisser à l'imagination). Non seulement c'est embarrassant, mais cela impose une pénalité de -1 à toutes les actions pendant D4 Tours. Perte de D4 Points de Psychisme.
4 (15-16)	Paralysé: Le personnage ne peut pas bouger pendant D4 Tours. Seule une action d'un autre personnage (comme une paire de gifles) lui permettra d'agir. Perte de D6 Points de Psychisme.
5 (17-20)	Evanouissement: L'expérience est si intense que le personnage s'effondre, inconscient. Un Test Difficile de Constitution est nécessaire pour se remettre de l'inconscience. Ce peut être tenté chaque minute ou chaque fois que quelqu'un essaie de remuer le personnage. Perte de D10 x 4 Points d'Endurance et D8 Points de Psychisme.
6 (21-23)	Hystérie Totale: La victime est prise de démence, elle hurle, babille et devient complètement inutile pendant D8 Tours. Perte de D10 Points de Psychisme
7+ (24+)	Encore Pire: De plus hauts résultats sont laissés à l'imagination du MZ (attaque cardiaque ou coma, période de folie durant des heures, ou pire...)

COMBAT



All Flesh Must Be Eaten est un jeu de Survival Horror, donc souvent les événements tournent en une lutte à la vie à la mort. Les actions violentes sont résolues comme les autres actions, en utilisant un jet de Tâche approprié. Pour simplifier les choses, le combat est divisé en une série d'actions appelées Tours. Un Tour dure environ entre 1 et 5 secondes de Temps de Jeu. C'est suffisant pour dégainer une arme, trancher la tête d'un zombie, mettre un coup poing à quelqu'un ou plonger derrière des caisses pour se mettre à couvert.

Au début de chaque Tour, les joueurs déclarent ce que leurs Membres du Casting ont l'intention de faire. C'est là qu'ils disent "Je veux dégainer une arme" ou "Je veux trancher la tête de ce zombie". Le MZ décide si l'action est possible en un Tour. La plupart des actions simple le sont; mais si un joueur veut plonger à couvert, réciter une bénédiction en Latin sur une fiole d'eau bénite, la déboucher et puis la jeter à la figure de la créature mort-vivante qui s'avance lourdement vers lui, il lui faudra plus de cinq secondes.

Le MZ détermine l'initiative. La plupart du temps c'est une question de bon sens. Quiconque ouvrant les hostilités agit en premier au début d'un combat. Après le premier Tour, l'initiative est déterminée par ce qui est arrivé auparavant. Le combattant qui a réussi à mettre un coup commencera. Un personnage avec une arme à distance agira avant quelqu'un qui a une arme de poing (ou pas d'arme du tout). Une attaque magique ou psychique, activée par la pensée se déclenchera la plupart du temps avant une attaque à distance ou une attaque au corps à corps. Prendre quelqu'un par surprise donne l'initiative au personnage. Comme toujours, le MZ a le dernier mot.

Une fois que l'initiative est décidée, les Tâches et Test prévus sont tirés. Normalement un personnage n'a qu'une action par Tour. S'il veut en faire plus, chaque action additionnelle subit une pénalité cumulative de -2. La première action d'un Tour est donc résolue normalement, une seconde action durant le même Tour subit un -2, une troisième un -4, etc. Le combat rapproché (à distance de bras ou moins) est un peu différent -- une Tâche d'attaque et une de défense sont autorisées chaque Tour. Au-delà de ça, la pénalité cumulative de -2 s'applique.



En combat rapproché, le personnage qui a l'initiative frappe en premier tandis que l'adversaire se défend. L'attaque est une Tâche utilisant la Compétence appropriée (Bagarre, Arts Martiaux, Arme de Poing) et la Dextérité. Les personnages qui ont Arts Martiaux peuvent tenter de parer une arme à mains nues, ceux qui ont Bagarre ou aucune Compétence de combat ne peuvent pas. Néanmoins tout le monde peut esquiver une attaque. Si le personnage possède la Compétence Esquive, on utilise une Tâche Esquive et Dextérité. S'il n'a pas cette Compétence, un Test Difficile de Dextérité est nécessaire. L'attaque et la défense sont traitées comme des Tâches Opposées.

Les attaques à distances utilisent une Tâche de Compétence d'arme et de Dextérité. Cette Tâche subit des modificateurs selon la portée. Tirer à bout portant ajoute un +1 à la Tâche de tir et +1 au multiplicateur de dégâts. Un tir à courte portée n'a aucun modificateur. Un tir à moyenne portée a -1 à la Tâche de tir. Un tir à longue portée a -3 à la Tâche de tir et -1 au multiplicateur de dégâts. Un tir à portée extrême se fait à -6 et -2 au multiplicateur de dégâts. Les portées des armes à distance s'expriment en mètres, séparés par des traits obliques (par exemple un fusil à chevrotine est 10/30/50/100/200)

L'éclairage peut affecter les combats. Un faible éclairage (allée sombre ou lumière de la lune) donne un -1 aux Tâches de combat. Un mauvais éclairage (une nuit sans lune) donne un -4. L'obscurité totale est un cas spécial. Lancer un D10 et seul un 9 naturel permet d'atteindre sa cible. Si le personnage fait un Test Difficile de Perception, il peut ajouter le Degré de Réussite au D10. Cela signifie l'utilisation d'autres sens que la vue pour toucher sa cible.

Des tirs multiples sont possibles avec les armes à distance. Pour chaque tir supplémentaire dans un Tour, la Tâche de tir subit un malus de -1 ou -2 si l'arme a un gros recul. Certaines armes ont une lunette, ce qui ajoute de n'importe où un bonus entre +2 et +5 à la Tâche de tir. Toute cette fusillade peut être assez déroutant. Quiconque se faisant tirer dessus doit passer un Test Simple de Volonté afin d'effectuer ce qu'il avait l'intention de faire. Sinon il se fige, hésite ou se réfugie dans un coin et essaie désespérément de ne pas se faire toucher.

Une fois que tout le monde a fini de frapper, trancher ou tirer sur qui il voulait, les dégâts sont déterminés selon l'arme utilisée. On tire ensuite les Valeurs d'Armures (si nécessaire) pour la cible, et ce score est soustrait des dégâts infligés. Dans le cas d'une balle, les dégâts restants sont doublés.

Les dégâts restants après l'armure (s'il y en a) réduisent les Points de Vie de la victime. Si les Points de Vie sont réduits à 0, le personnage est sévèrement blessé et risque la mort. La plupart des dégâts de l'Unisystem sont déterminés en lançant un dé et en multipliant le résultat par le Multiplicateur de Dégâts. Par exemple, un pistolet de calibre .22 fait D4x2. Le 2 est le multiplicateur. On lance un D4 et le résultat est multiplié par 2. C'est la somme des dégâts subis.

LES EFFETS DES BLESSURES

Un personnage réduit à 5 Points de Vie est sérieusement blessé. Il est difficile de faire quoi que ce soit et toutes les actions ont un modificateur négatif compris entre -1 et -5. A 0 ou moins, le personnage s'effondre, étourdi et semi-conscient.

Un Test de Conscience (Con et Vol moins les Points de Vie sous zéro) est requis. Ainsi, à -7 Points de Vie, un Test de Conscience subit un -7. A -10 Points de Vie, un Test de Survie est nécessaire (Con et Vol moins 1 par dix points sous zéro). Le Test de Survie doit se faire toutes les minutes jusqu'à ce que le personnage reçoive des Premiers Soins. Chaque Test additionnel se fait à -1 cumulatif.

Par exemple, Liz Rosen se fait tirer dessus deux fois par un 10mm pour un total de 50 Points de Vie. Elle avait 22 Points de Vie, elle chute donc à -28. Sa Constitution est de 2 et sa Volonté est de 2. Ce total de 4 sera réduit par 2 (1 par 10 points sous zéro) pour son Test de Survie. Elle a besoin de tirer un 6 ou plus pour vivre. Si elle ne reçoit aucune aide médicale, une minute plus tard elle devra refaire un Jet de Survie avec une pénalité de -1. Si elle survit, elle doit passer un Test de Conscience pour éviter de s'évanouir. Il sera à -28, donc à moins qu'elle ne tire une série de 10, elle va perdre connaissance.



OBJETS

Les objets ont une Capacité de Dégâts. La Capacité de Dégâts est comparable aux Points de Vie. Une fois que ce nombre est épuisé, l'objet est détruit. Le MZ peut décider si une certaine attaque endommage un certain objet. Par exemple, un zombie peut marteler ou mordre un pare-chocs de voiture toute la journée, mais ne fera de mal qu'à lui-même.

Les objets peuvent aussi avoir un Niveau d'Armure. Cela indique combien de points de dégâts sont stoppés avant que la Capacité de Dégâts ne soit baissée. Le Niveau d'Armure peut aussi s'appliquer aux objets portés par les personnages. Encore une fois, ce nombre est soustrait de tous dégâts subis par le personnage.

PERTE D'ENDURANCE

Un gros effort (comme de fuir devant une horde de Morts-Vivants) peut réduire le Total d'Endurance d'un personnage. Un gros effort réduit le Total d'Endurance d'un personnage de 1 toutes les 10 minutes. Un très gros effort réduit l'Endurance de un D4 toutes les minutes. Une activité éffrénée réduit l'Endurance de D4 tous les Tours.

Les personnages ont également besoin d'au moins 7h de sommeil par période de 24h. Pour chaque heure manquée, les Points d'Endurance sont réduits de 1. Si un personnage reste éveillé plus de 24h, un point d'Endurance est perdu pour chaque heure de veille au-delà de 24. Ainsi un personnage qui est resté éveillé 36h perd un total de 19 Points d'Endurance. Ces points ne peuvent être regagnés qu'en dormant.

Une fois que les Points d'Endurance atteignent 5 ou moins, toutes les actions souffrent d'un -2. Si un personnage dépasse le seuil de 0 Points d'Endurance, il doit passer un Test de Conscience pour rester éveillé. Ce Test doit être effectué chaque Tour, et donc en fin de compte le personnage s'évanouira.

Les personnages récupèrent 1 Point d'Endurance par point de Constitution pour chaque demi-heure de sommeil ou chaque heure de repos.

PERTE DE PSYCHISME

A la discrétion du MZ, la pression mentale et l'épuisement peuvent réduire la Réserve Psychique d'un personnage. Pour chaque heure passée dans une situation stressante sans combat (comme être piégé dans une vieille maison entourée de hordes de mort-vivants affamés), les personnages perdent D4 Points de Psychisme qui ne peuvent être regagnés tant que la situation ne change pas. En combat, 2 Points de Psychisme sont perdus par Tour de combat à distance et 3 points par Tour de combat rapproché.

Un personnage réduit à la moitié de son Total d'Endurance se sent engourdi. Toutes les Tâches mentales se font à -1 tant que le Psychisme n'est pas regagné. A 1 ou 0 point de Psychisme, le personnage tombe en dépression profonde. Tous les Tests et Tâches se font à -3. Si le Psychisme passe sous 0, alors la victime doit passer un Test Difficile de Volonté à -1 par tranche de 5 sous 0. S'il est raté, le personnage perd en plus un niveau dans un Attribut Mental. Si le Psychisme est réduit à -30 ou moins, le personnage doit passer un Test de Survie avec un -1 par 10 points de Psychisme sous 0. Les

personnages morts d'une perte de Psychisme n'ont pas de cause apparente de décès, les inspecteurs médicaux appellent ça un arrêt cardiaque et ne vont pas plus loin.

Les humains normaux regagnent 1 point de Psychisme par niveau de Volonté, chaque heure.





LA VIRÉE DES MAUDITS (ROAD TRIP OF THE DAMNED) PAR THOM MARRION

L'aventure suivante peut être utilisée par des MZ débutants pour faire découvrir *All Flesh Must Be Eaten* à leurs joueurs, en utilisant les Membres du Casting pré-tirés qui apparaissent dans ce pack démo.

LES FAITS DE BASE

L'aventure commence par une virée classique d'étudiants. L'Amoureux Transi a été pris d'une panique irrationnelle comme quoi sa petite amie de longue date le tromperait. Les autres personnages ont des motivations différentes pour participer au voyage, toutes précisées sur leurs fiches.

Le voyage débute sur la Cote Est et se termine à l'Université de Bleys dans la ville de Wherewith, AL. Le point de départ est l'Université de Pungo State, sur la cote est de Caroline du Nord. Si le MZ et les joueurs veulent choisir d'autres régions du pays, qu'ils le fassent. Du moment que la destination finale est une petite fac dans un coin rural, n'importe quelle école fera l'affaire.

LE VOYAGE COMMENCE

Cette partie de l'aventure peut prendre autant de temps que vous le MZ le désire. Si les joueurs ne sont pas au courant qu'ils vont jouer à *All Flesh Must Be Eaten*, un tas de mésaventures secondaires peuvent survenir tout au long de la route. Par exemple, les joueurs pourront aller faire tatouer le "Première Année" Naïf à Charlotte, faire la tournée des bars de Five Little Points à Atlanta, devoir parlementer avec des campagnards effrayants alors que leur voiture tombe en panne à Lagrange. Une autre est détaillée ci-dessous.

LE MAUVAIS BAR

Alors que les personnages arrivent à Opelika, AL, ils en ont marre de conduire et marre de la route. Même si Wherewith n'est qu'à quelques kilomètres, tout le monde sauf l'Amoureux Transi veut faire une pause. Le groupe arrive sur un parking gravillonné devant une sombre bâtisse en bois qui se dit être un bar. "Bâtisse" est un bien grand mot – ça ressemble plutôt à une cabane embellie. L'enseigne devant la porte indique que le bar s'appelle "The Rebel Yell" (*Le Cri de Bataille des Rebelles*). Il n'y a pas de fenêtre, et un Test Simple de Perception révèle qu'il y a beaucoup plus de motos que de voitures sur le parking.

On peut entendre de dehors le bruit d'un juke-box et de discussions alcoolisées. Une fois que le groupe entre, un silence gêné s'installe et tout le monde se tourne pour regarder dans leur direction. Les hommes sont tous des gaillards portant de larges jeans et de cuir et qui ont essayé de faire tenir le plus de tatouages possibles sur leur peau. On dirait qu'ils participent au concours de la barbe la plus longue. Les femmes portent des vêtements trop serrés, et beaucoup d'entre elles portent des signes d'une vie à la dure. Quand le groupe arrive au comptoir, le barman est très sec mais ils parviennent tout de même à avoir quelque chose à boire. A ce moment une des plus jeunes femmes à l'air moins abîmé s'approche d'un des personnages et commence à flirter. Les bikers les plus imposants semblent en colère et jaloux. A moins d'un bon jet de Beau Parleur, le groupe ferait sans doute mieux de se sauver aussi vite que possible.

L'un n'empêche pas l'autre.

Le MZ devrait laisser le groupe échapper aux bikers. Ils vont avoir de quoi vraiment s'inquiéter et ce, bien assez tôt.

WHEREWITH, ALABAMA

Wherewith se situe sur les rives du Lac Martin en Alabama, au nord de Montgomery. Elle est sur la Route 63 au sud d'Alexandria. La ville en elle-même est plutôt petite (pop 3.250). La plupart des habitants travaillent soit dans des magasins qui fournissent les touristes du Lac Martin, soit à Bleys University ou alors font partie de la communauté considérable des retraités. Le point de repère principal du centre-ville est un petit parc construit autour d'un menhir. La légende locale dit qu'il a été dressé par le prince gallois Madoc lors de son exploration de l'Alabama en 1170. Cette légende n'a aucune base effective, mais elle amuse les touristes. Un certain nombre d'anciennes boutiques s'alignent de part et d'autre du parc. Entre le parc et le Lac Martin se trouve l'Hôtel de Ville, un bâtiment en briques de deux étages datant de la guerre de sécession. Il y a un embarcadère à l'arrière du bâtiment.



Quelques rues plus loin se trouve le petit bâtiment du commissariat de police (équipe de cinq personnes) et une caserne de pompiers volontaires. Près de l'Hôtel de Ville se trouve un vieux moulin transformé en restaurant. L'Hôtel de Ville est à côté du pont qui traverse la grande Kowaliga Creek, la partie du Lac Martin dans la zone la plus au sud de la ville.

L'UNIVERSITÉ DE BLEYS

L'Université de Bleys est composée de bâtiments d'avant guerre en briques, d'arbres, et d'étudiants qui retardent leur entrée dans la vie active le plus longtemps possible. Le Syndicat Etudiant est à côté d'une vieille tour d'horloge et les bâtiments scolaires sont groupés autour d'un parvis verdoyant. Tous les bâtiments font deux ou trois étages. Les dortoirs sont de vieilles bâtisses en brique et ont une hauteur allant de trois à cinq étages. Le campus possède une clinique gratuite, une station service, un petit motel pour les familles en visite et le Stade Owain. Il y a des embarcadères sur les rives du Lac Martin.

L'ARRIVÉE A WHEREWITH

Après des heures de conduite, le groupe arrive à Wherewith. Sur le chemin de la ville, les personnages passent devant le pâturage de vaches appartenant à l'Université. Ils savent qui est le propriétaire grâce à un panneau qui dit "Département Agricole de l'Université de Bleys". Une simple clôture en bois entoure le pâturage. Si l'un des personnages réussit un Test Difficile de Perception, il remarque que les vaches ne sont pas tout à fait normales. Elles semblent chétives et malades. Néanmoins, l'Amoureux Transi ne va pas s'arrêter pour des vaches. Il veut voir sa petite amie.

LA RENCONTRE AVEC AMBER

Bientôt le groupe est dans Wherewith et arrive sur le campus de Bleys par la route nord. Ils remarquent immédiatement la station service, le stade et la tour de l'horloge. Les rues sont presque vides, vu qu'ils arrivent à l'heure du dîner. Amber habite Résidence Banwen, une résidence étudiante mixte de cinq étages, près du parvis. On y utilise l'ascenseur central plutôt que les escaliers à chaque bout du bâtiment.

Amber vit au cinquième étage. Quand le groupe arrive à sa chambre, ils remarquent que la porte est entrebâillée. Les pires craintes de l'Amoureux Transi se confirment quand ils ouvrent la porte. Amber est sur le lit avec un autre type. Elle est dos à la porte mais elle est à cheval sur l'autre et se penche vers lui. On dirait que l'Amoureux Transi a surpris Amber au milieu d'une situation délicate.

Pourtant Amber ne répond pas aux questions. En y regardant de plus près, elle n'est pas du tout en train de l'embrasser. Elle mâche la cervelle du garçon à travers une blessure béante à la tête. Amber a la figure recouverte de sang et son teint n'est pas frais du tout.

Hé, au moins elle ne trompait pas l'Amoureux Transi.

Dès que le groupe a compris que Amber est un zombie, ils remarquent que des étudiants commencent à entrer dans le couloir et se diriger vers eux. Trois zombies (un membre d'une confrérie étudiante, une prépa BCBG et un gars portant un sweat de l'Université de Bleys), tous couverts de sang, viennent de l'escalier au bout du couloir. Un zombie (avec un maillot de l'équipe de football de l'Université de Bleys) vient de l'ascenseur. Il serait temps de quitter la résidence.



Si quelqu'un cherche une arme, une batte de base-ball (dégâts : D8xForce), un gant et une balle (portées : 3/7/10/13/20, dégâts : Force) se trouvent près du lit.

Si des membres du groupe sont restés dans la voiture, ils voient quelques personnes qui commencent à s'avancer vers eux. Plus ils restent dans la voiture et plus l'attroupement de zombies autour du véhicule essayant de s'y introduire grossit. Néanmoins le MZ devrait limiter la foule autour de la voiture à un maximum de cinq zombies par personnage.

LE CAUCHEMAR COMMENCE

S'il n'y pense pas, le groupe devrait être encouragé à se réunir à la voiture. Une fois qu'ils quittent Branwen Hall, ils voient que les rues se remplissent de corps réanimés. Quand les personnages arrivent les zombies commencent à avancer lourdement vers eux.

Naturellement, à ce moment un des personnages se rend compte que leur réservoir est à sec. Si seulement l'Amoureux Transi n'avait pas été si pressé... En tout cas, la voiture n'a pas assez d'essence pour sortir de la ville.

Si le groupe roule jusqu'à la station service, ils voient six zombies qui se nourrissent des corps de deux employés. Quoi qu'il arrive, ils n'ont pas le temps de prendre plus de cinq ou six litres d'essence avant que les hordes soient trop nombreuses. S'ils cherchent, ils trouvent une trousse de premiers secours (+2 aux Tâches de Premiers Soins), un sécateur (dégâts : D10) et un démonte-pneu (dégâts : D6xForce).

On peut également noter que conduire à grande vitesse dans les rues du campus remplies de zombies nécessite une Tâche de Conduite. Si la Tâche échoue, un tas d'arbres, de buissons



et de poteaux "se jettent" devant la voiture. Si cela arrive, faire passer un Test à +4 (deux fois la Résistance de la voiture qui est de 2). Si le résultat est inférieur à 9, une fumée déprimante s'échappe du moteur et le groupe ne pourra plus démarrer la voiture. Il est temps de marcher.

ON SE RASSEMBLE

Pendant ce temps, n'importe quel Membre du Casting qui réussit un Test Simple de Perception remarque que les zombies semblent se diriger vers le Stade. Le parking du Stade regorge de voitures qui peuvent remplacer celle du "Première Année" Naïf si celle-ci a rendu l'âme contre un arbre ou a été neutralisée par les zombies. Un Membre du Casting avec la Compétence Connaissance de la Rue peut essayer de faire démarrer une voiture sans les clés. Cette Tâche subit un -2 à cause de la gêne causée par une vingtaine de zombies errants sur le parking. S'ils obtiennent une nouvelle voiture, les mêmes pénalités de conduite s'appliquent et le même Test de Résistance peut être utilisé pour voir si cette voiture devient inutilisable. Mieux encore, sur un jet de 3 ou moins sur un D10, un pick-up sur le parking contient une carabine (portées : 10/50/150/600/1000, dégâts : D8x6) ou un fusil à pompe (portées : 10/30/50/100/200, dégâts D8x6) dans leur étui, ainsi qu'une petite boîte de munitions (24 cartouches) sur le sol.

Si le groupe veut voir ce qui se passe dans le Stade et parvient à s'en approcher sans se faire manger, ils entendent des cris de terreur. Il y a environ vingt-cinq personnes rassemblées au milieu du terrain et deux fois plus de zombies qui les entourent. Les mort-vivants massacrent systématiquement les survivants qui restent, laissant les Membres du Casting comme seules proies sur le campus. Sauf si, bien-sûr, le groupe trouve un moyen d'arrêter la tuerie.

D'ÉTRANGES VISITEURS

De temps à autre, le MZ peut demander un Test Difficile de Perception pour repérer l'hélicoptère de la Garde Nationale qui les survole de temps en temps. La nuit, l'hélicoptère éclaire parfois le sol avec un projecteur (le rendant beaucoup plus facile à voir). Il n'atterrit pas, ni ne tire... pour l'instant.

Si le groupe a précédemment rencontré les bikers, ils entendent bientôt le bruit des moteurs des motos qui arrivent en ville. Les bikers n'ont pas vraiment l'occasion de chercher des histoires au groupe car ils sont débordés par les zombies. Bientôt les bikers deviennent partie intégrante du paysage horrifiant. On peut aussi voir ça et là l'épave en feu d'une Harley qui s'est crashé dans le mur d'un vieil immeuble en brique. L'avantage c'est que les bikers n'ont plus besoin de leurs armes. Si le MZ se sent à la fois cruel et généreux, le groupe pourrait trouver une moto encore en état de marche près d'un des lieux de carnage des bikers. Il faudrait noter qu'aucun des personnages ne sait réellement conduire une moto.

ENVOYEZ LES VACHES

Alors que la soirée avance, le groupe a bientôt d'autres soucis. Les vaches du pâturage nord ont forcé la clôture et se dirigent maintenant vers Wherewith et l'Université de Bleys. Un troupeau de trois vaches zombies par Membre du Casting est recommandé. Dès cet instant, les choses commencent à devenir

vraiment bizarre et le groupe doit soit trouver un abri soit un moyen de s'échapper.

DONNEZ-MOI UN ABRÍ

Les Membres du Casting peuvent identifier plusieurs bâtiments dans lesquels ils peuvent pénétrer dans l'espoir de tenir à l'écart les hordes de morts affamés. S'ils choisissent de s'enfermer dans une chambre, ce ne sera qu'une question de temps avant que les zombies ne remarquent leur présence et essayent de forcer la porte. Les serrures ont une Valeur d'Armure de 6 et les portes en elles-mêmes ont une Capacité de Dégâts de 30. Si le groupe choisit une chambre au rez-de-chaussée, les fenêtres ont seulement une Valeur d'Armure de 1. S'ils sont vraiment chanceux (1 chance sur 10), ils tombent sur une tronçonneuse pleine d'essence (Dégâts : D10xForce).

Il se peut que les personnages veuillent trouver un terrain plus élevé. Le bâtiment le plus haut du campus est la tour de l'horloge (d'une hauteur de sept étages). Un seul escalier mène à la pièce du haut pleine d'engrenages qui font marcher l'horloge. La cage d'escalier est assez étroite pour que seuls deux zombies puissent attaquer en même temps. C'est assez facile à défendre mais les personnages n'ont nulle part où aller. On peut utiliser les fenêtres de l'étage supérieur pour sortir de la tour. Se tenir sur l'étroite comiche en haut du bâtiment nécessite une Tâche d'Acrobatie ou un Test Difficile de Dextérité. Le moment venu, un personnage dans cette situation peut attirer l'attention de l'hélicoptère de la Garde Nationale qui observe la situation. Quiconque tombe de la corniche sur le toit de la tour de l'horloge prend D6x20 dégâts. Ce serait dommage.



SORTIR DU PÉTRIN

Quelques bateaux à moteurs sont amarrés sur les quais du campus. Si les Membres du Casting parviennent à se frayer un chemin jusqu'à l'un des bateaux, le lac est un moyen de s'échapper. Quiconque poussant les gaz d'un bateau à moteur la nuit sur des eaux inconnues souffre d'un -4 sur sa Tâche de Pilotage (Bateau à Moteur). Une Tâche échouée peut entraîner une collision avec un rocher et un renversement du bateau. A ce moment le groupe doit rebrousser chemin jusqu'à la rive remplie de zombies.



Le groupe devrait être capable de s'enfuir de la ville en voiture. Entre les bikers horrifiés restants, les troupeaux de bétail zombie et les hordes de mort-vivants chancelants, le conducteur devra passer quelques Tâches de Conduite. Si le groupe se dirige vers le sud au-delà du pont, ils tombent sur un barrage de la Garde Nationale. Un autre barrage est placé au nord de la ville, après le pâturage de l'Université. Naturellement ce barrage a été établi juste après que les Membres du Casting soient arrivés en ville.

Une station service se situe près du centre-ville, un pâté de maison à l'ouest du parc. Comme le campus, le centre-ville de Wherewith commence à regorger de morts. Si le groupe parvient jusqu'au centre-ville et se voit ensuite forcé à chercher un abri, il peut essayer les bâtiments municipaux ou n'importe lequel des magasins. Les magasins de chaque côté du parc du centre-ville font tous deux étages de haut. Le groupe pourrait aussi essayer de se cacher dans le commissariat. Il y a une cellule avec des barreaux en acier que les zombies ne peuvent pas traverser, mais le groupe ne peut pas sortir non plus. Le groupe peut piller le commissariat pour trouver des armes (matraque - dégâts : D6xForce, revolver - portées : 3/10/20/60/120, dégâts : D6x3, fusil à pompe - voir plus haut) et une radio pour essayer d'appeler de l'aide.

Si le groupe essaie d'appeler du secours, ils constatent qu'aucune ligne téléphonique ne fonctionne, et que personne ne répond aux appels radio. Après les premières heures en ville, le courant chute.

ENFIN LIBRES

Si le groupe parvient à sortir de la ville sans se faire tirer dessus par des Gardes Nationaux zélés (à ce stade, les personnages sont couverts de sang et ont l'air mal en point), ils sont immédiatement mis en quarantaine. Si quelqu'un a été mordu, un des scientifiques fait une injection au Membre du Casting. Si le scientifique réussit une Tâche de Science (Chimie), le personnage ne court plus le risque de se changer en l'un des morts affamés.

Si un membre du groupe pense à demander aux scientifiques ce qu'il se passe, il doit réussir un jet de Beau Parleur pour obtenir une réponse. Le scientifique explique que l'Université de Bleys faisait des recherches biologiques sur le bétail. Ils testaient plusieurs composés sur le bétail et l'un d'eux a eu comme effet de transformer les animaux tests en créatures mort-vivantes. Le problème aurait pu être contenu si quelques membres d'une fraternité ne s'étaient pas introduits dans le champ pour une petite séance de rodéo. Ils se sont fait mordre, se sont transformés en quelques heures et ont propagé leur état à tout le corps étudiant, puis à la ville. Toute la région est en quarantaine et les personnages qui ont survécus ont toute une série de tests douloureux qui les attend.

Hé, ils ne se sont pas fait manger par les zombies...



ZOMBIES DE LA VIRÉE DES DAMNÉS

For 2 Dex 1 Con 2 Int -2 Per 1 Vol 2

Points de Mort 15 **Endurance n/a**

Vitesse 2 **Psychisme 6**

Compétences: Bagarre 2

Attaque: Morsure - dégâts: D4x2

Point Faible: Cerveau (Le seul moyen de nuire au zombie est d'attaquer la tête, ce qui se fait à -5 pour toucher. Tous les Points de Mort sont situés dans la tête. 15 points de dégâts ou plus en une seule attaque endommageront un membre du zombie. Les zombies avec une seule jambe se déplacent à moitié de vitesse et ont -2 sur leurs attaques. Les zombies sans jambes ont une Vitesse de 1 et ont -4 sur toutes les attaques puisqu'ils rampent. Infliger 20 points de dégâts ou plus dans le tronc en un seul Tour fait tomber le zombie pendant un Tour. Pendant le Tour suivant, il se lève à nouveau (avec un aspect encore pire). Les autres dégâts inférieurs à 200 Points de Morts, n'ont aucun effet sur le mort-vivant, autre qu'esthétique. A 200 Points de Mort ou plus, le zombie est neutralisé.

Déplacement: Lent et Régulier. (le zombie ne court pas, ni ne marche vite. Il avance juste d'un pas traînant).

Sens: Comme les Morts (le zombie ne ressent pas la douleur et ne peut distinguer que des formes vagues.) Sentir La Vie (indépendamment de sa faible Perception, le zombie peut sentir la présence de tout être vivant dans les dix mètres. Une fois que le zombie a repéré de la nourriture, il reste aussi près que possible jusqu'à ce qu'il puisse s'alimenter. Si les personnages se cachent dans un bâtiment sûr, les zombies s'amasseront à l'extérieur jusqu'à ce qu'ils trouvent un moyen d'y pénétrer.)

Intelligence: Bête Comme du Bois Mort. (La seule chose pour laquelle le zombie est assez malin est de trouver des choses et de les tuer. Il n'arrive pas à ouvrir les portes ou monter très bien sur des objets, en gros il se déplace en ligne droite et renverse ce qui le gêne.

Répandre l'Amour: Une Morsure et T'es Foutu (le zombie n'a besoin que de mordre sa victime pour qu'elle se change en zombie dans 2D10 heures. Les quelques heures avant la transformation amènent une faim grandissante de viande, une pâleur malade et une chute marquée de l'activité cérébrale.)



VACHES ZOMBIES DE LA VIRÉE DES DAMNÉS

For 6 Dex 1 Con 2 Int -2 Per 1 Vol 2

Points de Mort 15 Endurance n/a

Vitesse 2 Psychisme 6

Compétences: Bagarre 2

Attaque: Morsure - dégâts: D4x6

Point Faible: Cerveau

Déplacement: Lent et Régulier

Sens: Comme les Morts

Intelligence: Bête Comme du Bois Mort

Répandre l'Amour: Une Morsure et T'es Foutu.



GARDE NATIONAL

For 2 Dex 2 Con 3 Int 2 Per 3 Vol 2

Points de Vie 30 Endurance 26

Vitesse 10 Psychisme 14

Qualités/Défauts: Contacts (Militaires) 2

Compétences: Armes à Feu (Fusil d'assaut) 2, Armes à Feu (Pistolet) 2, Arme de Poing (Couteau) 2, Bagarre 2, Bureaucratie 2, Conduite (Camion) 1, Conduite (Jeep) 2, Démolition 2, Discrétion 2, Escalade 2, Esquive 2, Informatique 2, Natation 2, Pilotage (Bateau à moteur) 1, Premiers Soins 2, Survie (Forêt) 2

Équipement: Fusil d'assaut 5.56 mm (portées: 10/50/150/600/1000, dégâts: D8x4, 20 tirs), pistolet calibre 38 (portées: 3/10/20/60/120, dégâts: D6x3, 8 tirs), grand couteau (dégâts: D4xForce), uniforme, Gilet Classe IV (Valeur d'Armure: D8x5 + 20), Casque Classe III (Valeur d'Armure: D8x3+18), sac à dos rempli d'équipement de survie (rations, compas, torche, allumettes, etc.)

BIKERS EN COLÈRE

For 3 Dex 2 Con 3 Int 2 Per 2 Vol 2

Points de Vie 15 Endurance 29

Vitesse 10 Psychisme 14

Qualités/Défauts: Contacts (Gangs de Bikers) 2

Compétences: Armes à Feu (Fusil à pompe) 2, Armes à Feu (Pistolet) 2, Arme de Poing (Couteau) 2, Arme de Poing (Gourdin) 2, Bagarre 2, Conduite (Moto) 4, Connaissance de la Rue 3, Esquive 2, Intimidation 2, Mécanique 3, Jeux de Hasard 2, Tricherie 2.

Équipement: Veste en cuir (Valeur d'Armure: D4, réduit de moitié contre les coups de feu), grand couteau (dégâts: D4xForce), Fusil à pompe (portées: 10/30/50/100/200, dégâts: D8x6, 4 tirs), Moto.

SCIENTIFIQUES DE L'UNIVERSITÉ

For 2 Dex 2 Con 2 Int 3 Per 3 Vol 2

Points de Vie 26 Endurance 23

Vitesse 8 Psychisme 14

Qualités/Défauts: Contacts (Université) 2

Compétences: Bureaucratie 3, Conduite (Voiture) 2, Ecriture (Académique) 3, Informatique 2, Ingénieur (Bactériologie) 4, Instruction 2, Natation 2, Premiers Soins 2, Recherche/Investigation 3, Science (Biologie) 5, Science (Chimie) 5

Équipement: Ordinateur portable, trousse de médecin, fiole d'échantillon, outils de prélèvement, magnétophone, caméra.



SEDAN DU "PREMIERE ANNEE" NAIF

C'est une belle Sedan américaine, bleu métallisé, qui a vraiment besoin d'un bon nettoyage.

Poids: 1250 kg

Vitesse Max: 195 km/h, 65 m/s

Accélération: 45 km/h, 15 m/s

Autonomie: 825 km

Résistance: 2

Capacité de Dégâts: 45

Valeur d'Armure: 2



CAMION MILITAIRE

Poids: 6000 kg

Vitesse Max: 90 km/h, 30 m/s

Accélération: 20 km/h, 7 m/s

Autonomie: 525 km

Résistance: 4

Capacité de Dégâts: 170

Valeur d'Armure: 3



JEEP

Poids: 1000 kg

Vitesse Max: 105 km/h, 35 m/s

Accélération: 30 km/h, 10 m/s

Autonomie: 480 km

Résistance: 4

Capacité de Dégâts: 70

Valeur d'Armure: 2



MOTO

Poids: 250 kg

Vitesse Max: 240 km/h, 80m/s

Accélération: 66 km/h, 22 m/s

Autonomie: 340 km

Résistance: 1

Capacité de Dégâts: 33

Valeur d'Armure: 2

BATEAU A MOTEUR

C'est un petit bateau avec un moteur externe capable de transporter quatre personnes en tout sécurité. Si les six Membres du Casting essayent d'utiliser le bateau, une Tâche de Pilotage (Bateau à Moteur) doit être passée chaque minute pour éviter de chavirer.

Poids: 700 kg

Vitesse Max: 30 km/h, 20 m/s

Accélération: 6 km/h, 2 m/s

Autonomie: 225 km

Résistance: 2

Capacité de Dégâts: 38

Valeur d'Armure: 2



Bley's University

UNIVERSITÉ DE BLEYS

Banwen Hall : Résidence Banwen
Clinic : Clinique
Clock Tower : Tour de l'Horloge
Dorms : Dortoir
Fraternity Row : Conféries Etudiantes
Gas : Station Service
Library : Bibliothèque

Marina Boathouse : Hangar de la Marina
Motel : Motel
Owain Stadium : Stade Owain
Shops : Boutiques
Student Union : Syndicat Etudiant
Talisen Art Center : Centre Culturel Talisen
The Quad : Le Parvis



WHEREWITH, ALABAMA

Scale in miles : Echelle en miles (1 mile = environ 1,5 km)

A. Vieux Moulin

B. Parc du Menhir

C. Hôtel de Ville

D. Commissariat de Police

E. Caserne de Pompiers

XX. Barrage de la Garde Nationale

63 : Route 63

Bleys University : Université de Bleys

Cow Pasture : Pâturage des Vaches

Lake Martin : Lac Martin

Willow Port Airport : Aéroport du Port du Saule

Wind Creek State Park : Parc de la Crique du Vent

GLOSSAIRE

Vous trouverez ici la correspondance entre les termes utilisés dans ce Kit et ceux de la version originale. Le tout classé par catégories.

TERMES GÉNÉRAUX

AFMBE : abrev. All Flesh Must Be Eaten
Archétypes : Archetypes
Maître des Zombies : Zombie Master
Membres du Casting : Cast Members
MZ (abrev. Maître des Zombies) : ZM (abrev. Zombie Master)
Normal(-aux) : Norm(s). Type de personnages de AFMBE
Survival Horror : Survival Horror.
Temps de Jeu : Game Time.
Tour : Turn
Unisystem : Unisystem. Système générique de règles, utilisé dans plusieurs jeux de rôles (AFMBE, Buffy RPG...)

PERSONNAGES

Attribut : Attribute
Attribut Mental : Mental Attribute
Attributs Primaires : Primary Attributes
Attributs Secondaires : Secondary Attributes
Compétence : Skill
Con (abrev. Constitution) : Con (abrev. Constitution)
Constitution : Constitution
Défauts : Drawbacks
Dex (abrev. Dexterité) : abrev. Dexterity
Dexterité : Dexterity
For (abrev. Force) : Str (abrev. Strength)
Force : Strength
Int (abrev. Intelligence) : Int (abrev. Intelligence)
Intelligence : Intelligence
PE (abrev. Point d'Endurance) : EPs (abrev. Endurance Points)
Per (abrev. Perception) : abrev. Perception
Perception : Perception
Points d'Endurance : Endurance Points
Points de Psychisme : Essence Points
Points de Vie : Life Points
Psychisme : Essence
PV (abrev. Points de Vie) : LPs (abrev. Life Points)
Qualités : Qualities
Réserve Psychique : Essence Pool
Total d'Endurance : Endurance Pool
Vit (abrev. Vitesse) : Spd (abrev. Speed)
Vitesse : Speed
Vol (abrev. Volonté) : Wil (abrev. Willpower)
Volonté : Willpower

QUALITÉS/DÉFAUTS

Addiction : Addiction
Attirant : Attractive
Avide : Covetous
Chance : Good Luck
Charisme : Charisma
Clown : Clown
Conscience de la Situation : Situation Awareness
Contact : Contact

Dur à Cuire : Hard to Kill
Fainéant : Lazy
Honorable : Honorable
Lâche : Cowardly
Mémoire Photographique : Photographic Memory
Minorité : Minority
Nerfs d'Acier : Nerves of Steel
Obsession : Obsession
Problème Emotionnel : Emotionnal Problem
Rapidité de Reaction : Fast Reaction Time
Ressources : Resources
Sans Talent : Talentless
Vue Déficiante : Impaired Eyesight

COMPÉTENCES

Acrobatie : Acrobatics
Arme de Poing (Type) : Hand Weapon (Type)
Armes à Feu (Type) : Guns (type)
Arts Martiaux : Martial Arts
Bagarre : Brawling
Beau Parleur : Smooth Talking
Beaux Arts : Fine Arts
Bureaucratie : Bureaucracy
Chant : Singing
Comédie : Acting
Conduite (Type) : Driving (Type)
Connaissance de la rue : Streetwise
Crochetage : Lock Picking
Danse (Type) : Dancing (Type)
Démolition : Demolition
Discrétion : Stealth
Écriture (Type) : Writing (Type)
Électronique : Electronics
Escalade : Climbing
Esquive : Dodge
Informatique : Computers
Ingénieur (Type) : Engeneer (Type)
Instruction : Instruction
Intimidation : Intimidation
Jeux de Hasard : Gambling
Jouer d'un Instrument : Play Instrument (Type)
Lancer (Type) : Throwing (Type)
Langue (Type) : Language (Type)
Marchandage : Hagglng
Mécanique : Mechanic
Mythes et Legendes : Myth and Legend (Type)
Natation : Swimming
Pilotage (Type) : Piloting (Type)
Piratage Informatique : Computer Hacking
Premiers Soins : First Aid
Programmation Informatique : Computer Programming
Recherche/Investigation : Research/Investigation
Remarquer : Notice
Science (Type) : Science (Type)
Sciences Humaines (Type) : Humanities (Type)



Séduction : Seduction
Sport (Type) : Sport (Type)
Survie (Type) : Survival (Type)
Tricherie : Cheating

TERMES TECHNIQUES

Degré de Réussite : Success Level
Jet de Survie : Survival Roll
Multiplicateur de Dégâts : Damage Multiplier
Table de Peur : Fear Table
Tâche : Task
Tâche Opposée : Resisted Task
Tentative sans Compétence : Unskilled Attempt
Test : Test
Test de Conscience : Consciousness Test
Test de Peur : Fear Test
Test de Survie : Survival Test
Test Difficile : Difficult Test
Test Opposé : Resisted Test
Test Simple : Simple Test

OBJETS ET VÉHICULES

Accélération : Acceleration
Autonomie : Range
Capacité de Dégâts : Damage Capacity
Niveau d'Armure : Armor Rating
Poids : Weight
Résistance : Toughness
Valeur d'Armure : Armor Value
Vitesse Max : Top Speed

ZOMBIES

Bête comme du Bois Mort : Dumb as Dead Wood
Comme les Morts : Like the Dead
Déplacement : Getting Around
Intelligence : Intelligence
Lent et Régulier : Slow and Steady
Points de Mort : Dead Points
Point Faible : Weak Spot
Répandre l'Amour : Spreading the Love
Sens : Senses
Sentir la Vie : Life Sense
Une Morsure et T'es Foutu : One Bite and You're Hooked