





« T'as déjà tenté un bunny-hop avec quatre Forcenés qui te collent au cul ? »

AMADO AS DU BMX

Amado était un garçon ordinaire. Il allait au lycée, traînait au centre commercial, écoutait de la musique... mais son truc à lui, c'était le vélo. Il roulait partout en BMX. Il s'en servait aussi pour son job de livreur de repas. D'ailleurs, c'est pendant une course qu'il a vu un gros type couvert de sang mordre le client qui l'attendait sur le trottoir. Amado est resté planté là quelques secondes, sous le choc, avant de parvenir à fuir en pédalant comme un dératé. Maintenant, il ne décollera plus jamais de son vélo. Peut-être même qu'il pourrait le renforcer avec des plaques en métal sans trop l'alourdir...

- ✘ **Aptitude privilégiée** : Physique
- ✘ **Attribut privilégié** : Cerveau
- ✘ **Compétences de départ** :

-  Insaisissable
-  Rapide
-  Sprint
-  Saut



Choisis cet archétype si tu veux incarner un survivant qui affronte les dangers du monde de *Zombicide* de la même façon qu'il affrontait les galères de sa vie dans la rue. Avant, c'était les tox et les flics. Maintenant, c'est les morts-vivants.

« Avant, les seuls "zombies" que je connaissais, c'était les PC que j'infectais avec mes virus et mes chevaux de Troie... »

BEN HACKER ET BOXEUR

Dans sa vie, Ben a réussi à faire deux choses : apprendre à coder comme les hackers dans les films, et devenir un boxeur accompli. Il passait des heures et des heures devant son ordinateur et, pour décompresser, il allait boxer à la salle de sport. Il n'y a que Ben pour voir le parallèle entre ces deux activités. Pour lui, hacker un réseau sécurisé s'apparente à trouver une faille dans la défense de son adversaire. Une fois dans la brèche, il n'y a plus qu'à les regarder s'effondrer. Ben n'a plus trop l'occasion de hacker quoi que ce soit ces derniers temps, mais son jeu de jambes lui a évité plus d'une fois d'aller au tapis.

✘ **Aptitude privilégiée :** Vécu

✘ **Attribut privilégié :** Muscles

✘ **Compétences de départ :**



Efficacité



Harcèlement



Réflexes de combat



Super force



Choisis cet archétype si tu veux incarner un survivant qui doit encore s'adapter aux changements provoqués par le fléau, mais qui a franchi toutes les embûches qu'il a rencontrées grâce à sa force intérieure. Un jour, tu auras l'occasion de montrer ce dont tu es capable.

« Les essuie-glaces ne vont jamais pouvoir nettoyer tout ça... »



ERIN


CONDUCTRICE DE BUS

Erin avait déjà hâte d'être à la retraite. Chaque jour, elle rêvait de sa petite maison au bord du lac, des plaisantes promenades qu'elle ferait avec Donna, et de tous ces jeux de société auxquels elles joueraient ensemble le soir ; même si les bavardages des enfants qu'elle transportait à l'école tous les matins allaient lui manquer. Hélas, le fléau s'est abattu sur ses rêves et les a fait éclater en morceaux. Elle a toujours su que conduire ce bus lui permettrait de sauver de vies.


✘ **Aptitude privilégiée :** Perception

✘ **Attribut privilégié :** Cerveau

✘ **Compétences de départ :**

 Ange gardien

 Cuirassé

 Précision chirurgicale

 Poussée

Choisis cet archétype si tu veux incarner une survivante dont les rêves ont été détruits par le fléau, mais qui ne se laisse pas abattre pour autant. Hors de question de laisser ces carcasses ambulantes insinuer que tu as gâché ta vie.

« Quand je pense que ma hantise, avant eux, c'était les escaliers ! »

GLENN CONTREMAÎTRE DÉGOURDI

Glenn est un charmant quadragénaire qui travaillait comme contremaître jusqu'à ce qu'un accident de chantier le prive de l'usage de ses jambes. Trop inventif pour se laisser décourager par son handicap, Glenn a continué à exercer ses talents de bricoleur chez lui. Donne-lui un tas de ferraille, les bons outils, et il fera tout ce que tu veux avec ! Lorsque le fléau s'est déclaré, Glenn se trouvait dans la quincaillerie de son quartier. Il en est ressorti à bord d'un fauteuil roulant entièrement motorisé et tuné, prêt à écraser du zombie.

✘ **Aptitude privilégiée :** Survie

✘ **Attribut privilégié :** Cerveau

✘ **Compétences de départ :**



Réserve



Sniper



Pistolero



Mode automatique



Choisis cet archétype si tu veux incarner un survivant pour qui le monde de *Zombicide* est un nouveau départ, une page vierge où tout le monde est logé à la même enseigne. Dans ta vie précédente, tu avais l'impression qu'il te manquait quelque chose ; maintenant, tout le monde ressent ça.

« Je te dis que leurs yeux ne sont pas morts... je sais à quoi ça ressemble des yeux morts, tu peux me croire ! »

HELLEN BOUCHÈRE

À son dix-huitième anniversaire, Hellen a choisi de reprendre la boucherie familiale ouverte par son grand-père 60 ans auparavant. C'était son père qui avait ensuite pris la relève. Mais papa détestait travailler là, et dès qu'elle a suggéré de le remplacer, il lui a laissé la boutique. Hellen ne comprenait pas. Comment ne pas tomber amoureux des lames rutilantes et des coupes précises qui révélaient l'anatomie secrète des bêtes mortes ? Malheureusement, Hellen n'a plus trop l'occasion de voir autre chose que de la viande avariée. En revanche, ses couteaux lui servent beaucoup.



✘ **Aptitude privilégiée :** Attitude

✘ **Attribut privilégié :** Muscles

✘ **Compétences de départ :**

▶ Charognard

▶ Acuité

▶ Expert en Dual

▶ Soif de sang

Choisis cet archétype si tu veux incarner une survivante réfléchie, que rien ne peut perturber une fois qu'elle est concentrée ; et certainement pas une horde de monstres titubants. Certains te trouvent bizarre, voire folle. Tu te contentes de faire ce que tu as à faire.



« Un jour, un type complètement à poil m'a ouvert et a essayé de me choper. Maintenant, ceux qui font ça n'ont plus de nez, voire plus de visage du tout... »

KIKI FACTRICE

La vie de Kiki était simple, mais vraiment heureuse. Elle aimait prendre le temps de papoter avec les gens quand elle leur remettait leur courrier. Elle était rapidement devenue amie avec tout le monde, et connaissait la ville entière comme son propre quartier. Le soir, elle adorait passer dans la boîte du coin pour boire un ou deux cocktails et danser toute la nuit. Ceux qui la croisaient là n'en revenaient pas de la voir ainsi transformée. Le fléau l'a privée de son travail et de la plupart de ses partenaires de danse. Mais il ne l'a pas privée de ses souvenirs.

✘ **Aptitude privilégiée** : Perception

✘ **Attribut privilégié** : Tripes

✘ **Compétences de départ** :

▶ Pillard

▶ Pas de côté

▶ Chanceux

▶ Frère d'armes

Choisis cet archétype si tu veux incarner une survivante dont l'espoir et la sérénité sont tels que rien ne saurait entamer son optimisme, pas même l'apocalypse. Carpe diem : on ne vit qu'une fois... enfin, sauf eux.

« À trois, tu serres les dents.
Ce ne sera pas long. »

LATEESHA MÉDECIN

« Viens en aide aux nécessiteux. » C'est ce que Lateesha se répétait sans cesse. En étudiant et en s'entraînant à corps perdu, il ne lui a fallu que quelques années pour rejoindre le service des urgences de l'hôpital. Et puis il y a eu ce patient, celui qui est mort et qui s'est ensuite réveillé dans la morgue. On l'a appelée, elle est descendue voir : il y avait du sang partout, et cette chose qui mâchouillait le bras d'un agent de sécurité de l'hôpital. Viens en aide aux nécessiteux... Lateesha n'avait pas d'arme avec elle, mais heureusement, il y a plein de façons de se servir d'une béquille.



✘ **Aptitude privilégiée :** Vécu

✘ **Attribut privilégié :** Tripes

✘ **Compétences de départ :**

▶ Médecin militaire

▶ Faucheur

▶ Arme improvisée

▶ Pleine conscience

Choisis cet archétype si tu veux incarner une survivante qui a développé, dans sa vie d'avant, un niveau de discipline qui l'a préparée au pire, d'une façon ou d'une autre. Tu étais capable de gérer des dizaines de patients ou clients problématiques chaque semaine. Alors c'est pas un tas de cadavres geignards qui va t'effrayer.



« Tu vois ce Forcené, là-bas ? Je te parie que je l'abats à 70 mètres avec une balle courbe, pile entre les deux yeux ! »

MARK JOUEUR DE BASEBALL

Après des années d'entraînement intensif, Mark avait enfin atteint son but en rejoignant l'équipe de ses rêves. Il en était devenu le meilleur lanceur, doublé d'un sacré frappeur ! Mais la célébrité, l'argent, la gloire et tout le tralala, c'est pas fait pour durer. Surtout quand tu crois que faire la fête toute la nuit, toutes les nuits, ça fait partie de ta récompense. L'avenir de Mark en tant que joueur professionnel lui échappait déjà quand les morts ont commencé à envahir les rues. Qui aurait pu deviner que lancer des trucs loin et avec précision allait devenir une compétence très demandée ?


Choisis cet archétype si tu veux incarner un survivant qui a vu ses compétences devenir étonnamment utiles depuis l'épidémie. Alors, c'est qui le sportif débile et prétentieux, maintenant ?

✘ **Aptitude privilégiée** : Physique


✘ **Attribut privilégié** : Muscles

✘ **Compétences de départ** :

 Portée étendue

 Ambidextre

 Batteur

 Arme improvisée

« File dans l'allée 4. C'est là qu'on met les liquides inflammables. Je vais nous trouver des bouteilles en verre. »

PRESTON

VENDEUR EN QUINCAILLERIE

Ce petit job à temps partiel n'était censé lui servir qu'à payer ses études, mais c'est devenu sa vie. Preston était heureux, pourtant. Son patron et ses collègues n'avaient aucun problème avec le fait que son petit copain passe le chercher tous les soirs (pas étonnant, Jeff est tellement beau gosse qu'il fait craquer tout le monde !). C'est donc sans aucun regret qu'il avait abandonné la fac et les sales types qui lui menaient la vie dure. Alors même que Preston pensait avoir trouvé son équilibre, ces monstres répugnants sont arrivés, menaçant de détruire tout sur leur passage. Hors de question. Maintenant, il est plus fort que jamais !

✘ **Aptitude privilégiée :** Survie

✘ **Attribut privilégié :** Tripes

✘ **Compétences de départ :**



Coriace



Profil bas



Provocation



Barbare



Choisis cet archétype si tu veux incarner un survivant qui a trouvé dans sa vie d'avant quelque chose qui lui est précieux, et qu'il refuse de perdre. La société n'a pas réussi à venir à bout de toi. Ces monstres morts-vivants peuvent toujours essayer.

« La différence entre tuer un humain et tuer un zombie ? Les humains mettent un peu plus de temps à puer. »

RENO VÉTÉRAN

Ancien Marine, Reno avait du mal à se faire à la vie civile. « Marine un jour, Marine toujours », paraît-il. Difficile de dire le contraire. Encore PLUS difficile de se passer du frisson du combat, de cette montée d'adrénaline que tu ressens quand tu risques ta vie ! Après sa démobilisation, Reno s'est mis à surveiller les délinquants de son quartier, en espérant que l'un d'entre eux finisse par pointer un flingue sur lui. Quand l'épidémie a commencé, les voyous ont arrêté de racketter les gens pour se mettre à les dévorer. Ils ont été les premiers, mais pas les derniers, à découvrir que Reno n'avait rien oublié de son passé militaire.


✘ **Aptitude privilégiée :** Combat


✘ **Attribut privilégié :** Muscles

✘ **Compétences de départ :**

 Tacticien

 Blitz

 À bout portant

 Dans le mille



Choisis cet archétype si tu veux incarner un survivant qui ne trouvait pas sa place dans le monde d'avant, et qui se sent maintenant chez lui en pleine apocalypse.

« Si j'ai appris un truc dans la vie, c'est que le monde est rempli de prédateurs. Et ça n'a pas changé. »

SHAMSIA « SHAM »

GRAFFEUSE

Shamsia est née en Afghanistan, mais la guerre l'a rapidement chassée de son pays. Les rues de la ville sont devenues son nouveau foyer ; elle en a orné les murs de son histoire et de ses rêves. Elle signe ses œuvres « Sham ». Malgré son succès et la reconnaissance du milieu artistique, elle n'a jamais oublié que c'est à la rue qu'elle appartient vraiment. Elle venait d'accepter d'ouvrir sa propre galerie lorsque des hordes de zombies affamés sont venues remplacer la foule habituelle d'amateurs d'art. Sham n'a pas remarqué la différence.


✘ **Aptitude privilégiée :** Attitude


✘ **Attribut privilégié :** Tripes

✘ **Compétences de départ :**

 Chef né

 Cuirassé

 C'est tout ce que t'as ?

 Régénération



Choisis cet archétype si tu veux incarner une survivante à la volonté de fer, qui a réussi sa vie malgré tout ce qui se dressait contre elle. T'es sacrément coriace. Encore plus coriace que le crâne renforcé d'une Abomination.

« Tu dois le couper en deux, tout net. Comme ça, aucune chance qu'il se relève. »

YUKA KENDOKA

L'odeur du dojo. La méditation. Les ampoules sur tes paumes. *Men, do, kote, tsuki.* Pour Yuka, c'était la vie rêvée. Elle était rapide. Elle était concentrée. Elle venait à bout de tous ses adversaires. Mais le monde moderne ne permet pas de mener sa vie en suivant un code guerrier suranné. Alors Yuka travaillait dans les bureaux d'une entreprise, où elle effectuait des tâches mineures telles que servir le thé ou faire des commissions. Yuka était en train de sombrer dans la dépression lorsque tout s'est écroulé. Ses mains qui brandissaient quotidiennement le shinai enserrant à présent la garde d'un katana acéré.


✘ **Aptitude privilégiée :** Combat

✘ **Attribut privilégié :** Cerveau

✘ **Compétences de départ :**

 Destinée

 Soif de sang

 Maître d'armes

 Faucheur



Choisis cet archétype si tu veux incarner une survivante qui cherche encore sa place dans l'univers. En attendant d'aller au bout de cette quête spirituelle, tu te consacres à celle, plus concrète, de découper des zombies en rondelles.