

Zombies, pour des soirées mortelles

Une critique de la gamme (en septembre 2001) par Mario Heimburger

Le monde file un bien mauvais coton : partout, le totalitarisme, la désinformation et la corruption règnent. Les catastrophes sont de plus en plus nombreuses, et les gens de moins en moins concernés. Comme si cela ne suffisait pas, voilà que la plus forte épidémie de vie s'est déclarée : même les morts reviennent !

Vous venez d'acheter Zombies... vos joueurs vont en voir de toutes les couleurs !

Bien que les auteurs s'en défendent et imaginent que l'on puisse jouer très sérieusement à Zombies, le jeu tel qu'il transparaît dans le livre de règles et les suppléments est très second degré. Les caricatures, parodies et situations délirantes sont largement plus présentes que les ambiances lourdes, et c'est tant mieux. Le cadre : notre bonne vieille planète dans moins de dix ans. L'argument : des morts qui se relèvent pour une raison inconnue. Plongeons plus avant dans cette gamme naissante, mais déjà bien riche et étudions le cas étrange d'un jeu-ovni...

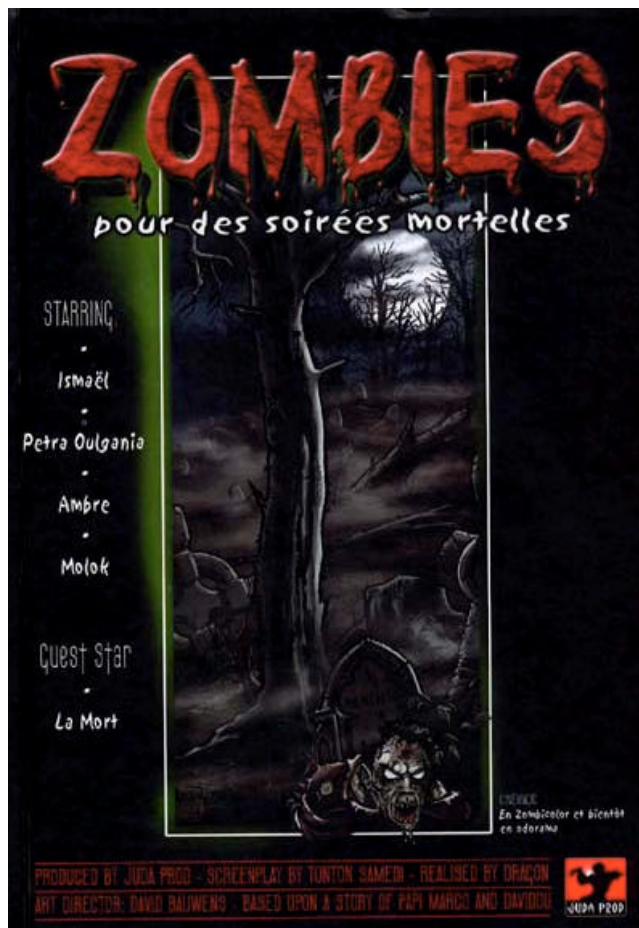
UN MONDE DECALE ?

Le cadre de Zombies est une version légèrement futuriste d'un film de série Z. A mi-chemin entre Buffy contre les Vampires et Scream, les parties de Zombies sont remplies d'adolescentes blondes hurlant à la vision d'un cadavre ambulante, de gamins tendant des ficelles en travers du chemin pour faire tomber ces mêmes cadavres et de petits vieux chargeant le groupe qui n'est pas tombé avec leurs fauteuils roulants.

Faisant contrepoint avec l'univers plutôt édulcoré de certains films qui ont inspiré le jeu, les auteurs ont choisi pour background de décrire un monde en pleine décadence. Pourtant, il n'est pas tellement éloigné de notre réalité : nous ne sommes que projetés dix ans dans l'avenir. Beaucoup de choses ont changé, à commencer par l'organisation géopolitique globale. De catastrophes en incidents diplomatiques, presque aucune région n'échappe aux bouleversements.

Les Etats-Unis sont dirigés par un pantin aux mains d'une CIA toute puissante, les révolutionnaires ont mis l'Amérique du sud dans un état de chaos total, la Russie a été désintégrée par un déluge de missiles nucléaires et l'Afrique a entamé un retour aux sources drastiques.

L'Europe, cadre privilégié par les auteurs, est devenue une entité fédérale proche des Etats-Unis, où un gouvernement central fort impose un contrôle strict sur l'information, la culture et les citoyens, aidée en



cela par une armée fédérale, une police très brutale et un service secret central.

Inutile de parler de réalisme : le principe de Zombies se soucie peu de ce mot. Ce qui compte, c'est la mise en place d'un monde visiblement décadent, en une sorte de satire de notre propre société. Car ce sont avant tout les mythes modernes qui sont mis à mal : la désinformation, les luttes de pouvoirs politiques, la toute puissance de l'argent...

Ce monde peut ensuite facilement servir de toile de fond à ce qui fait la différence : la présence de morts-vivants.

LA MORT EN GREVE

Car depuis quelques années, certains morts ne veulent plus le rester. De toute part, des incidents relatifs à leur existence éclatent. Les différents gouvernements sont unanimes : la chose doit rester secrète ! Dans la pratique, évidemment, les choses sont bien différentes et les joueurs seront les premiers à s'en rendre compte.

La plupart des scénarios de Zombies dépeignent donc les joueurs aux prises avec des morts-vivants. La chose pourrait rapidement devenir lassante, mais heureusement, le monde occulte est suffisamment riche pour créer des situations toujours nouvelles. Après tout, la gamme de l'Appel de Cthulhu est très vaste, n'est ce pas ?

Mais qu'en est-il réellement de cette menace ? En fait, elle n'existe pas réellement. Les zombies peuvent être de deux catégories : les zombies basiques, qui se contentent d'essayer de dévorer tout ce qui leur passe sous le nez et les zombies intelligents, qui gardent leurs facultés de penser au-delà de la mort. Si les premiers se font souvent descendre par la première patrouille de l'armée venue, la deuxième catégorie peut se fondre dans la société et continuer à agir comme si de rien n'était.

En fin de compte, les plus dangereux pour les joueurs seront surtout ceux qui tentent de manipuler cette nouvelle "force vive" pour changer le cours des choses : occultistes, organisations gouvernementales, mouvements de résistants ou fous furieux. C'est là le cœur du jeu.

Le livre de règles ne s'étend pas beaucoup sur ces aspects occultes, se contentant de dépeindre grossièrement les catégories susnommées. Cette façon de rester dans la vague donne en contrepartie une très grande liberté aux joueurs.

DEUX SYSTEMES DE REGLES... IMPARFAITS

En lisant le tiers du livre de base consacré aux règles, tout semble assez clair, en particulier aux adeptes du système Chaosium (Basic, Cthulhu, Stormbringer, etc.).

Tout d'abord, les joueurs choisissent leur catégorie d'âge (gamin, adolescent, adulte ou vieux) qui permettra de jouer tous les personnages classiques des films d'horreurs de série Z. Quelques caractéristiques notées sur 18 décrivent ensuite le personnage et des points de compétences permettent d'acheter des "niveaux de compétences" (Amateur, Professionnel, Maître ou Expert). Au total, on obtient des compétences exprimées en pourcentage.

La liste de compétences donne une bonne idée de l'ambiance du jeu. Certaines d'entre elles ne sont accessibles qu'aux joueurs d'une certaine tranche d'âge : roupiller ou jeopardy pour les vieux, contes ou attendrir pour les gamins. D'autres compétences sont limitées à certains métiers (Lance-flammes, chirurgie, ...). On trouve aussi quelques compétences assez délirantes : McGyver pour les as du bricolage, Gunfight pour avoir l'air cool durant les combats et bien d'autres. En fait, on peut déjà déplorer la quantité très importante de compétences, qui rend difficile pour le maître du jeu de s'y retrouver.

En arrivant au système de combat, les auteurs nous proposent deux systèmes. Le système basique correspond exactement au système Cthulhu avec ses lacunes habituelles : un jet de pourcentage pour le jet d'attaque, un autre pour le jet de défense si applicable, et enfin des dégâts décomptés immédiatement d'un potentiel de points de vie. Bref, c'est très libre et simple.

Le système avancé est bien plus prometteur en terme d'action, mais il a l'inconvénient de rajouter deux feuilles au personnage ! Une pour décompter les dégâts sur les différentes parties du corps (prise en compte de la localisation), et une pour prendre en compte les arts martiaux et les différents coups à mains nues. L'accueil auprès des joueurs est assez positif, tout d'abord : la possibilité de varier les coups depuis le coup de pied retourné jusqu'à la projection par-dessus l'épaule est assez attrayante. Mais très vite, les imprécisions des règles et la lourdeur prennent le dessus : un combat à mains nues entre deux experts peut nécessiter jusqu'à 30 jets de dés (attaques, parades, dégâts en points de vie, dégâts en points d'endurance, jet d'encaissement, jet de réduction de dégâts) dans le pire des cas. Alors pour les combats groupés...

En fin de compte, le maître du jeu choisira certainement de se passer des règles et d'appliquer les résultats à la louche, en essayant de garder les joueurs dans le flou. Et d'utiliser l'environnement de combat pour accélérer les choses ("ton coup de poing l'envoie par-dessus le bord de la nacelle. Ton adversaire s'écrase mille mètres plus bas"). On aurait toutefois aimé un compromis entre les deux méthodes, pour allier simplicité, souplesse et action.

Les autres points de règles sont assez simples même si la magie des rituels a nécessité un errata pour être comprise !

PASSER DE L'AUTRE COTE

Avec un titre pareil, il était évident que les personnages pourraient un jour ou l'autre passer de vie à trépas. Le jeu intègre cette possibilité, et si on applique les règles à la lettre (ce que je déconseille), cela peut même arriver assez vite.

Il y a plusieurs façons de devenir un Zombie, en fonction des circonstances : résurrection suite à un rituel occulte, contamination radioactive ou virale ou réincarnation dans un autre corps d'accueil. Le zombie nouvellement né constate alors certains avantages : plus de douleur, plus de sommeil, mais un insatiable appétit pour tout ce qui est chair et cervelle. A l'instar des vampires du jeu du même nom, le Zombie doit constamment se nourrir s'il ne souhaite pas pourrir sur patte. Ceux qui mangent le plus pourront maintenir une illusion de vie plus longtemps.

Passer de l'autre côté s'accompagne toujours d'une perte de compétences et du gain de certains pouvoirs. De plus, un zombie ne peut que difficilement mourir...

Alors, faut-il faire jouer des zombies ou des vivants ? La meilleure solution est certainement de faire commencer les joueurs vivants, puis de les transformer progressivement en morts-vivants. Ce sera toutefois au meneur de jeu d'apprécier quand faire intervenir la mort : certains scénarios ne sont vraiment intéressants que si les joueurs sont vivants, et mener un groupe de Zombies peut fermer la porte à beaucoup de situations.

Comme tous les jeux de type "découvertes", les joueurs auront sans doute peu envie de recommencer tout le temps des nouveaux personnages et faire semblant d'être surpris et horrifiés par les Zombies. C'est donc au meneur d'organiser sa campagne de telle façon à laisser un maximum d'ouvertures pour les joueurs.

IMPRESSION GENERALE SUR LE LIVRE DE BASE

Avant de passer à l'examen des suppléments, on peut se poser une question rituelle dans les critiques : le livre de règles suffit-il pour commencer ? La réponse est incontestablement oui ! Certains jeux ne prennent leur envol qu'au bout de dix suppléments. Avec Zombies, tout est prêt pour commencer en beauté. Le meneur de jeu pourrait retirer une certaine frustration de la lecture du livre de règles : à force de laisser une grande liberté aux joueurs en terme d'ambiance, on ne sait pas trop quoi faire. Il suffit pourtant d'utiliser les mêmes références que les

auteurs (Evil Dead, Reanimator, Aliens, et de nombreux autres films du même acabit) pour se trouver immédiatement dans l'ambiance.

Le scénario d'introduction des règles, s'il n'est pas le meilleur édité, est toutefois idéal pour commencer dans cet esprit. Il réserve de nombreuses situations fort cocasses et même une ou deux scènes d'anthologie. Pour écrire un scénario, on peut aussi bien s'inspirer de films comme *Scream*. Le tout est de ne pas se prendre au sérieux et de préciser aux joueurs qu'il faut jouer le jeu d'un film d'horreur. Les personnages sont exagérés, les situations aussi héroïques que possibles, les contextes propices aux délires.

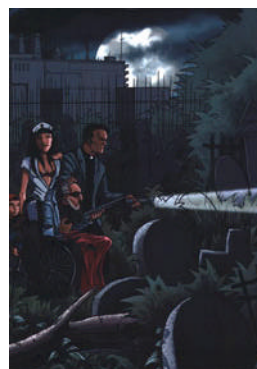
Bref, pour un livre de 260 pages à la pagination certes aérée, les 250 francs investis dans le livre de base peuvent suffire à de bonnes parties de jeux de rôles.

Attention toutefois à ne pas jouer avec des joueurs qui prennent leurs personnages au sérieux et essaient de jouer le réalisme. Vous en connaissez beaucoup, vous, des individus qui resteraient dans une maison où un habitant meurt toutes les heures ? Dans *Zombies*, les joueurs doivent chercher avant tout à jouer un "bon" film, quitte à mettre leurs personnages dans des situations incroyables pour le seul plaisir de la scène.

LES SUPPLEMENTS OU LES CERISES SUR LE GATEAU

Les auteurs l'ont annoncé : un supplément paraîtra tous les deux mois. Pour le moment, ils tiennent le rythme, et quatre extensions sont déjà sorties à cette date (juin 2001). Chacun des suppléments contient la suite de la chronologie entamée dans le livre de règles, ce qui dynamise pas mal le monde et le rend plus vivant. Les auteurs se sont également fait une spécialité d'inventer des PNJs hauts en couleurs. Tous les suppléments disposent d'une intéressante galerie. Examinons leur contenu et leur utilité :

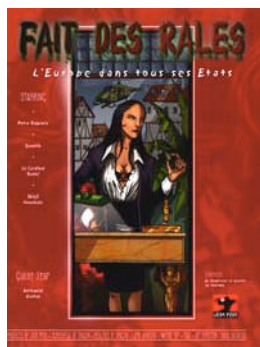
? L'écran mortel



Passage obligé pour chaque gamme, cet écran est décidément magnifique : couverture plastifiée, agréable à l'œil... et presque utile, si on est un fana des règles. Le livret de 32 pages contenu dans l'écran contient un scénario de bonne qualité, suite de celui des règles, qui commence une campagne qui se poursuivra dans les extensions suivantes.

Des règles de poursuite sont également incluses pour simuler les meilleures scènes de films. Elles sont relativement fluides et intéressantes pour être effectivement appliquées. Un achat intéressant, ne serait-ce que pour l'ambiance que l'écran installe généralement chez les joueurs.

? **Fait des Rôles, l'Europe dans tous ses états**



Ce supplément de 146 pages décrit l'Europe fédérale telle que les joueurs vont la vivre. Une partie décrit l'organisation politique et policière générale, de quoi donner enfin du caractère aux policiers qui tenteront de faire taire les joueurs. C'est également dans ce supplément que l'on s'aperçoit que tout ne va pas très bien en Europe, et que les

projets secrets de l'armée font concurrence aux campagnes de désinformation du gouvernement.

Les pays sont ensuite passés en revue, mais avec un très net déséquilibre. Si la France et l'Allemagne sont bien décrits, on ne sait presque rien sur de nombreux autres Etats membres. Une lacune importante pour un supplément sur l'Europe.

Outre la galerie de PNJs prêts à servir dans l'élaboration de scénarios, on trouve également dans ce supplément trois scénarios de qualité variable. Le premier, dont l'action se déroule en Grèce est la suite de la campagne amorcée dans le scénario et introduit déjà le supplément suivant (voir plus loin). Le second est plus un synopsis qu'un scénario, mais les tests ont montré – contre toute attente – que les joueurs sont capables de le transformer en un vrai film à grand spectacle. Le troisième, nettement plus sérieux, contient moins de scènes "funs", mais constitue une alternative agréable à l'ambiance bon enfant. On a un peu l'impression qu'il a été écrit pour démontrer qu'on pouvait jouer "film américain traditionnel" à Zombies...

Si l'on fait exception des scénarios qui ne sont jamais utiles, juste agréables, ce supplément, vendu à 142 francs, est quasiment indispensable pour planter une ambiance en Europe, bien qu'il faille dans ce cas se limiter aux pays décrits avec une certaine précision.

? **Momies, la revanche des bandelettes**

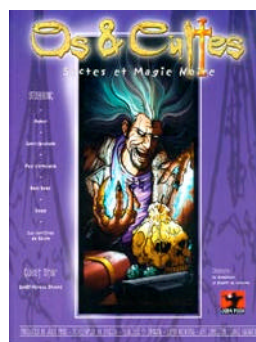


Ce supplément-là, on ne l'attendait pas, mais c'est une bonne surprise. Disons-le tout de suite, il n'est pas indispensable. Il présente plutôt un jeu dans le jeu, en faisant intervenir de nouveaux protagonistes. En cela, il augmente (et de beaucoup) la richesse du monde. Il existe donc maintenant trois types de morts-vivants de plus : les momies égyptiennes, les

momies d'Amérique du Sud et les momies naturelles. Leurs ambitions, pouvoirs et principaux représentants sont décrits dans ce supplément de 98 pages. Il s'agit donc d'une sorte de "3^{ème} force" qui pourra intervenir dans les scénarios. En passant, on en apprend un peu plus sur l'Egypte et le continent sud-américain en 2010... Les 109 francs investis dans ce supplément peuvent se révéler rentables, mais si votre budget est serré, vous pouvez vous en passer.

C'est certainement un des suppléments les plus sérieux : il contient assez peu d'humour, si ce n'est dans la galerie des PNJs. On pourra également regretter l'absence de scénarios. Quelques synopsis sont toutefois donnés à la fin.

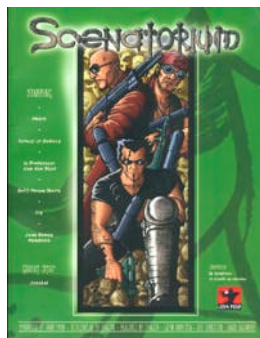
? **Os et Cultes**



Premier supplément décevant de la gamme, Os et Cultes est avant tout un exercice de style indispensable à tout jeu de rôle : le livre de sorts. C'est toutefois un peu limitatif pour en décrire le contenu. Plusieurs « écoles » d'occultisme sont décrites, chacune accompagnée de ses propres rituels. Les voies en question vont du plus intéressant

(la gemmologie, ou magie des gemmes) jusqu'au plus banal (les animistes). En plus de cela, les auteurs nous ont tout de même gratifié de quelques sectes déjà évoquées dans les précédents scénarios, mais qui sont ici plus détaillées pour servir tel quel dans des créations personnelles. Le tout laisse malheureusement une impression d'incomplétude qui justifie mal les 199 francs du supplément (pour 175 pages, tout de même). Bref, un livre pour les maîtres du jeu qui accordent des pouvoirs à leurs joueurs ou pour ceux qui souhaitent renforcer leur staff de méchants.

? Scenatorium



Voilà qui est nettement plus intéressant : ce recueil de 6 scénarios permet vraiment de voir toute la richesse du jeu. Les histoires proposées vont en effet permettre de jouer soit dans l'ambiance « délire » des vraies parodies de films de genre, soit dans des ambiances pesantes à la Half-life (ceux qui liront le 4^{ème} scénario comprendront pourquoi...)

Sans entrer dans les détails, les trois premières histoires peuvent être jouées indépendamment de toute campagne, deux d'entre elles ont été primées par le concours de scénarios organisé par Juda Prod et présentent de belles scènes comiques.

Les trois derniers scénarios par contre, forment une mini-campagne mettant en scène la Compagnie Molok & Co (que l'on trouvait déjà dans Fait des Râles) et doit être jouée de façon plus sérieuse que les autres. C'est dans cette campagne que l'on trouve enfin la fameuse « deuxième façon de jouer » dont les auteurs nous parlaient depuis le début.

Ce supplément de 144 pages pour 159 francs apparaît donc comme un achat très valable pour la gamme. Des heures de jeu et une exploration toujours plus avancée du monde de Zombies.

LA DYNAMIQUE AVANT TOUT

Pour finir ce tour d'horizon, il faut parler du dynamisme et de l'énergie des auteurs du jeu. Visiblement, ils foisonnent d'idées (parfois très délirantes) et font de Zombies un jeu avec un vrai suivi. Pour le moment, ils ont réussi à échapper aux études commerciales et aux suppléments ciblés, ainsi qu'aux sombres-secrets-dont-vous-saurez-tout-si-vous-achetez-le-prochain-supplément.

Leur site web (<http://www.judaprod.com>) est à l'image de ce dynamisme : outre les forums, les feuilles de personnages à télécharger et l'inévitable revue de gamme, le site propose aussi des choses fort utiles, comme un générateur de noms (tous les noms des victimes du scénario Zombies de ce numéro ont été générés de cette façon), un générateur de PJs, et surtout une série de scénarios à télécharger, envoyés par des amateurs, dont certains (pas tous...) sont d'assez bonne qualité. Bref, ce site est un supplément à lui tout seul...

Zombies est un jeu d'une grande fraîcheur, et on peut le comparer à In Nomine Satanis/Magna Veritas pour son originalité, son plaisir de jeu et ses possibilités. Que les fanatiques de White Wolf et autres jeux se prenant au sérieux passent leur chemin ! Que tous ceux pour qui le jeu de rôle est un jeu où l'on s'amuse se précipitent dessus, malgré les quelques défauts cités ci-dessus.

On peut espérer qu'un succès important du jeu - et il a tout pour - permette aux auteurs de réparer ces petits défauts dans une deuxième édition !

