



Patient zéro

# Patient Zéro

Par Meeple, sur une idée originale de Aligatron développée par Ara pour le dixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.

TW : infection, zombies, mort, amnésie, images de sang

Présentation : Un jeu de rôle où vous vous êtes transformé en zombie, vous faites partie de la horde en perpétuel recherche de chair fraîche. Bien que vous avez perdus votre mémoire vous sentez qu'une personne de cœur peut être un espoir pour vous... mais vous savez aussi que cela peut très mal se finir...

## Quelques articles d'une petite ville paisible

*Vous vivez toutes et tous dans une petite ville qui ne fait jamais la une des journaux nationaux et c'est pour le mieux. Votre journal La Locale raconte la vie prospère de cette communauté où tout le monde se connaît, au moins de vue, c'est sûrement le cas de votre groupe. Jusque là, tout était calme, puis il y a eu un petit incident mais rien de grave...*

*La Locale – 15 octobre 2025*

### **Déjà un incident dans le nouveau laboratoire pharmaceutique**

*Hier, aux alentours de 14h, une explosion a eu lieu dans notre petite ville et tous les habitants qui ont sorti une tête dehors ont remarqué un épais nuage de fumée sortir du récent laboratoire pharmaceutique. Assez rapidement, des pompiers se sont rendus sur place et ont pu maîtriser le départ de feu. Les interrogations, voire la peur, ont vite contaminé les habitants et même si aucun salarié du site n'a voulu témoigné, Mme Anael, directrice du laboratoire se veut rassurante « Il n'y a aucune crainte à se faire, rien de dangereux n'est conservé dans l'enceinte de ces murs, les premières analyses ne montrent rien d'anormal dans cette fumée. Nous allons travailler avec les autorités locales afin de déterminer les circonstances exactes de l'incident. Tout le monde a été évacué et est sain et sauf ».*

*La Locale – 17 octobre 2025*

### **Manifestation pour la vérité sur le laboratoire pharmaceutique**

*Deux jours après l'incident, une manifestation a eu lieu devant la mairie pour demander la fermeture du laboratoire pharmaceutique. Selon les manifestants, l'incident démontre que ce laboratoire n'est pas du tout sécurisé, il est un danger pour toute la ville. Cette manifestation n'aura rassemblé que quelques dizaines de personnes principalement mues par la crainte et le rejet assez radical du milieu pharmaceutique. Cet événement s'ancre aussi dans une plus large méfiance vis-à-vis des laboratoires et de la parole officielle depuis la pandémie de Covid-19 qui a vu de nombreuses sphères complotistes naître. Un manifestant proteste : « Une explosion, un nuage de fumée et dès le lendemain le laboratoire est relancé. Où sont les enquêtes ? On se fout de notre gueule, ils jouent avec notre vie et celle de nos enfants ». Selon la direction du laboratoire, les enquêtes sont en cours, les dégâts sont minimes et permettent donc d'éviter toute interruption de travail pour les salariés.*

*La Locale – 18 octobre 2025*

### ***Disparition de chats***

*Petit article qui peut paraître inhabituel.*

*On compte maintenant une dizaine de chats domestiques qui auraient disparu ces derniers jours, les poteaux de la ville se remplissent d'affiches de disparition des compagnons à poils et à moustaches. Vous trouverez les photos et informations sur les propriétaires en fin de journal.*

*La Locale -18 octobre 2025*

### ***Aggression de jeunes fêtards, morsure et bras cassé***

*Une bande de jeunes disent s'être fait agresser par un homme alors qu'ils revenaient de soirée très tard la nuit. Celui-ci aurait mordu l'un des jeunes et un autre aurait le bras cassé suite à la simple poignée de l'homme selon ses dires. L'enquête est en cours pour élucider le vrai du faux.*

*La Locale – 20 octobre 2025*

### ***Disparition inquiétante : un homme disparaît sur le chemin du retour de son travail***

*Ce vendredi 17 octobre 2025, Ymad travailleur du laboratoire pharmaceutique a disparu alors qu'il revenait de son travail. Son mari nous informe qu'il n'a plus aucune nouvelle depuis un dernier*

*coup de téléphone alors qu'il avait fini sa journée de travail et qu'il allait prendre la route du retour. Sa voiture vide, portière ouverte, a été retrouvée sur la route. La gendarmerie lance une alerte pour disparition inquiétante.*

*La Locale – 22 octobre 2025*

### ***Discours raté de la maire pour l'inauguration de l'exposition « Imaginaire en Lutte »***

*Hier la maire Inès Fleury devait effectuer le discours d'inauguration pour l'exposition « Imaginaire en Lutte » et bien que le discours ait été remarqué, ce n'est pas pour les bonnes raisons. Comme à son habitude elle était venue sans notes, très à l'aise dans ce type d'exercice, elle est une oratrice très douée... en temps normal. Du bégaiement, des blancs, de grossières erreurs sur l'histoire de la ville et sur l'exposition, une fatigue palpable, un teint maladif et elle ne faisait que se mordiller les doigts durant tout le discours... « C'était une erreur de la part de Mme Fleury de faire ce discours, elle aurait dû le déléguer. Pour son bien, elle s'est mise en arrêt maladie » annonce la mairie sur les réseaux.*

*La Nationale – 29 octobre 2025*

### ***Alerte pandémie de zombie !***

*Hier en pleine après-midi l'hôpital de [redacted] a été dévasté par une horde de zombies, on compte de nombreux morts dans l'enceinte hospitalière et plus généralement dans toute la ville. Selon les premières informations l'hôpital serait le cluster de la pandémie, plusieurs personnes accueillies ces derniers jours auraient été infectées par un virus qui les aurait petit à petit transformées en morts-vivants. Les infectés ce serait tous mis à attaquer les personnes présentes, aucun chiffre n'a pour l'instant été communiqué mais on parle déjà d'un nombre considérable de morts. Nous n'avons pour l'heure aucune idée de la taille de la horde et d'où elle se trouve exactement. Attention, ceci n'est pas un jeu, ceci est bien réel. L'armée a été déployée, tout le département est fermé, personne n'entre, personne ne sort.*

## Aujourd'hui, le début de la faim

Vous étiez toutes et tous dans l'hôpital à la suite de divers symptômes étranges (perte de mémoire, perte du goût, fatigue chronique, assauts de colère...), vous étiez suivis médicalement et psychologiquement afin de comprendre votre maladie. Au fond de vous, vous ressentiez quelque chose qui faisait peur, quelque chose de vorace et celle-ci s'est réveillée... Vos derniers souvenirs sont flous, vous aviez rendez-vous pour un suivi médical ou avec un proche qui venait vous rendre visite... vous ne savez plus... Ce qui est sûr c'est que cela a très mal fini, vous aviez juste faim, très faim, la dernière sensation dont vous vous rappelez est le goût du sang dans votre bouche et ça faisait un bien fou...

## Propagation du virus

Les premières contaminations sont dues à l'explosion du laboratoire pharmaceutique qui a répandu un virus extrêmement contagieux, c'est cet événement qui a contaminé les PJ comme d'autres habitants. La mémoire est très vite affectée, principalement les souvenirs lointains qui deviennent troubles, la perte de mémoire est l'un des premiers symptômes. Les anticorps essayent tant bien que mal de protéger les infectés contre la maladie qui s'installe petit à petit et donc, très rapidement celui-ci se sent fatigué et a un teint maladif. Enfin, on remarque chez les infectés qu'une faim se fait ressentir de plus en plus fort, alors qu'en parallèle toute la nourriture a mauvais goût, voire est recrachée à peine après avoir été ingurgitée. Avant la transformation complète certains découvriront que seuls le sang et la chair fraîche rassasient le corps... mais pas pour longtemps.

Une fois les humains transformés en zombies le virus continue sa propagation, celle-ci se fait via sa salive et donc ses morsures. L'infection se répand alors dans le sang de la victime, attaquant son système immunitaire et neurologique. L'infecté devient très rapidement un zombie assoiffé de sang même s'il faut garder à l'esprit que la plupart des victimes n'ont pas le temps de se transformer, elles sont entièrement dévorées bien avant cela.

La maladie a aussi des effets positifs, elle rend également les infectés plus robustes et aiguisé leur instinct ainsi que leur odorat. Leur sang coagule extrêmement vite et le virus inhibe toute sensibilité à la douleur. Ils peuvent perdre des membres, mais leur seul moyen de mourir est de se faire arracher le cœur ou la tête.

## L'infection et son système

Chaque zombie a été affecté de différentes manières par le virus et des parties de son corps et de son esprits ont été plus ou moins impactées. En jeu, cela est retracé par une valeur d'infection (en pourcentage) pour trois attributs : Corps, Cerveau, Coeur.

À chaque attribut est aligné un comportement humain et zombie, la Rapidité et l' Endurance pour le Corps, le Contrôle et l'Instinct pour le Cerveau et enfin la Violence et l'Empathie pour le Coeur. Vouloir se comporter à la manière d'un humain demande de faire plus que la valeur d'infection. à l'inverse vouloir se comporter comme un zombie cela signifie devoir faire égal ou moins que la valeur d'infection.

*Par exemple : avoir une valeur d'infection de 70% en Corps signifie que vous devez faire 70 ou moins si vous voulez faire preuve d'Endurance et plus de 70 si vous voulez faire preuve d' Agilité. Échouer à un test ne signifie pas que finalement vous avez l'autre comportement mais bien que vous échouez ce que vous entrez.*

Les comportements dépendent du niveau d'infection. Ainsi, plus on a d'Instinct, moins on a de Contrôle, plus on a d'Endurance, moins on a de Rapidité, plus on a de Violence, moins on a d'Intelligence. À la création, les zombies ont différentes valeurs de pourcentage à répartir pour chaque duo de compétences.

*Par exemple : si un zombie est à 60% en Instinct alors il a 40% en Contrôle.*

Durant la partie les joueurs devront faire autant ou en dessous de la valeur de la compétence humaine pour réussir un test, ou bien supérieur.

À chaque fois que vous faites une action vous lancez un d100, vous devez alors faire plus ou moins de la valeur d'infection selon votre comportement. En cas de réussite, vous réussissez ce que vous entrez et en cas d'échec vous échouez ce que vous essayez de faire ou cela ne se passe pas comme prévu. Aussi, à chaque échec, augmenter la valeur d'infection de 1%.

Si vous faites un double à votre jet c'est alors un lancer critique, donc soit c'est sur une réussite, alors l'action est totalement à votre avantage et vous gagnez un souvenir par le biais d'un flashback provenant d'un passé récent avant votre transformation définitive ; soit c'est sur un échec alors l'action a de très lourdes conséquences négatives et vous augmentez de 5% votre valeur d'infection dans l'attribut utilisé.

Durant la partie vous pouvez lancer avec avantage ou désavantage un test, cela signifie que vous lancez deux fois un d100 et que vous prenez le meilleur ou le pire résultat entre les deux.

## Souvenirs

Au fur et à mesure de la partie vous pouvez récupérer des souvenirs qui pourront vous aider, peut-être, à retrouver votre humanité. À chaque fois que vous récupérez un souvenir, marquez le sur votre de personnage, celui-ci pourra servir à deux choses.

Sois créer un moment de lucidité afin de récupérer son libre arbitre pour un petit moment.

Sois faire un test avec avantage si celui-ci va dans le sens de la guérison de votre personnage ou de la protection de son âme vivante.

Dans les deux cas, au moment de son utilisation, racontez quel est ce souvenir et en quoi il vous aide dans cette situation. Cela permet aussi tout simplement de développer qui était votre personnage avant sa transformation en zombie.

## Réveil du Zombie

Pour la création de personnage vous avez les valeurs 40/60/70 à répartir entre Corps, Coeur et Cerveau. Puis assurez-vous que votre dossier de patient est bien à jour en remplissant toutes les informations.

## Les autres Zombies et Humains

Les personnages non joueurs n'ont pas de caractéristiques chiffrées et ne lancent pas de dés. Par conséquent, tous les coups que se prennent les joueurs découlent d'un échec à un jet (par exemple, d'Instinct pour pressentir qu'un ennemi arrive, de Violence pour un combat, d'Empathie pour comprendre les intentions d'un groupe d'humains, d'Agilité lors d'une escalade...).

## La Horde

Les zombies se regroupent dans une Horde, composée de tous ceux présents au moment de leur transformation, celle-ci va se déplacer en groupe pour chasser tous ensemble. Ici la Horde est composée de tous les joueurs et d'une dizaine de personnages non joueurs, tous les zombies proviennent de l'attaque de l'hôpital. Les zombies présents dans la Horde qui ne sont pas des joueurs pourront s'avérer être une aide pour faire masse pour surmonter certaines épreuves, mais ils peuvent aussi s'avérer être un danger dans l'objectif de garder son humanité.

La Horde chasse en meute, mais préfère s'attaquer à une ou deux victimes à la fois, suivant son instinct qui lui dicte de s'attaquer à des proies faibles. Le groupe se déplace en suivant l'odeur d'humains (en particulier le parfum délicieux de leurs êtres aimés). Pour déterminer la direction de la Horde, les joueurs font un jet d'Instinct, et celui avec le résultat le plus bas (en concertation s'ils sont plusieurs) décidera de la direction, en expliquant quelle odeur il suit.

Tous les zombies n'étant pas lucides suivent la Horde, joueurs compris. Ils peuvent cependant tenter de faire un jet de Contrôle pour ne pas la suivre. En cas de réussite il a un moment de lucidité (voir Lucidité) mais en cas d'échec, il sera mordu par ses congénères et subira une blessure (voir Encaisser).

Il est bien connu que les zombies sont surtout dangereux quand ils sont en Horde, en faisant partie de celle-ci vous savez bénéficier de sa force. Pour toute action faite avec la Horde et qui va dans le sens de son instinct vorace vous pouvez faire un test avec avantage.

*Par exemple : vous êtes devant la porte d'un immeuble barricadé où se cachent des survivants dont une odeur très familière à l'un de vous. Vous pouvez faire un test de Violence avec avantage pour enfoncer l'entrée car nul doute que la Horde veut se régaler du festin qui les attend à l'intérieur.*

## Lucidité

La plupart du temps, les zombies sont uniquement guidés par la faim, poussés par leur Instinct vers des odeurs intéressantes et des victimes isolées. Celui-ci leur permet également d'éviter les pièges évidents, mais les zombies sont loin d'avoir l'intelligence d'un humain, et, même si les joueurs peuvent pressentir des ennuis, ils ne pourront décider d'aller à l'encontre de la direction de la Horde, ou de refuser d'attaquer et manger des gens, que s'ils réussissent un jet de Contrôle. Cependant après avoir dévoré une pauvre victime (et réaliser toutes les mécaniques de la Chair nostalgique), le joueur récupère toujours un moment de lucidité. Une fois leur lucidité disparue, ils se dirigeront automatiquement vers leur Horde, en ne s'arrêtant que si de la nourriture se présente. Ils ne pourront alors retrouver leur lucidité qu'avec un jet réussi de Contrôle lors d'un changement de direction de la horde ou face à une nouvelle victime, ou, automatiquement, après avoir mangé quelqu'un.

### Moment de lucidité

Lorsque vous avez un moment de lucidité vous pouvez soudainement agir selon vos envies propres sans contrainte du virus. Vous pouvez avoir des moments de lucidité de trois façons différentes ; lorsque vous dévorerez un être humain, lorsque vous réussirez un jet de Contrôle contre la Horde et lorsque vous dépenserez un souvenir.

## Une chair nostalgique

Vous êtes un zombie, mais un zombie dont l'infection n'a pas encore éteint toute trace d'humanité. Votre cerveau est presque toujours accaparé par la faim, l'envie presque irrépressible de vous gorger de chair humaine fraîche. Mais la transformation n'est pas achevée, vous pouvez encore osciller entre monstre et humanité. À chaque fois que vous goûtez à une nouvelle personne, vous récupérez un morceau de votre mémoire : un souvenir. Tous les joueurs participant au festin vont inventer un morceau de l'histoire de la personne mangée. Puis chacun va décrire en quoi le personnage leur rappelle un élément de leur propre vie.

*Par exemple : Trois PJ dévorent ensemble un adulte. Anne le décrit comme un homme d'affaires au bord de la faillite. Jim ajoute qu'il a une passion secrète pour les jouets en bois. Kam finit sa*

*description en précisant qu'il a un mari qui est tombé amoureux de lui pour son âme d'enfant cachée sous le costard. Anne décide que son personnage se rappelle de ses propres problèmes d'argent en tant que comédienne qui n'a pas décroché de rôle depuis plusieurs années. Kam déclare que son personnage se rappelle être le parent d'une petite fille dont le jouet préféré est un petit éléphant en bois, avec une défense cassée. Peut-être sera-t-elle son Âme ? Enfin, Jim décide que son personnage était sur le point de se marier avant d'être mordu, et découvre qu'il a encore la bague dans le fond de sa poche.*

Les joueurs notent leur souvenir récupéré sur leur fiche personnage, ajustent leurs compétences, et inventent une compétence liée à leur nouveau souvenir. Exemple : attirer l'attention pour la comédienne, protéger les enfants pour le personnage de Kam, charmer avec son sourire de beau gosse pour Jim. Faire un test avec une compétence vous donne un avantage avec ce test.

Enfin, gagner un souvenir vous ramène vers votre humanité, vous allez donc pouvoir baisser de 10% l'un des taux d'infection d'un des attribut de votre choix.

## Encaisser

Les jours qui suivent l'explosion du laboratoire pharmaceutique votre corps va évoluer dans des directions perturbantes mais qui, d'une certaine façon, vous rendent plus résistant. Premièrement vous ne ressentez plus la douleur et, en règle générale, tous vos sens sont perturbés et se concentrent sur un ressenti jamais vécu à cette hauteur : la faim. Une faim insatiable qui guide votre corps et votre esprit.

Ensuite, vous êtes devenus extrêmement résistant, vous avez une capacité de guérison extrêmement efficace, seuls le feu et la décapitation annihilent le virus, toute autre blessure sera soignée. Pour autant, il y a un contre-coup, en vous soignant le virus se renforce et se propage, votre enveloppe corporelle devient dépendante de cette aide. À chaque fois que vous échouez à une action ayant des conséquences physiques, vous subissez une blessure, toutes vos infections augmentent de 5%. Si un danger doit vraiment représenter un risque de mort, il faut que ce soit très clair pour les joueurs, il faut qu'il sachent si un échec à un test pourrait causer à leur personnage la perte de leur tête.

## Votre âme vivante

Chaque zombie était un humain avant d'être infecté et avait une personne, une lumière, qui a elle seule porte en sa mémoire tout ce qui faisait son âme (enfant, ami, parent, conjoint, mentor, amant). Vous êtes instinctivement attiré par son odeur, sans savoir pour autant la reconnaître. Retrouver

vos âmes va être votre objectif instinctif, même si cela a de bonnes chances de virer au drame. Dans la petite communauté dont vous êtes issu, il est probable que les Âmes des joueurs se connaissent. Il est même possible qu'elles se soient réunies pour partager leurs craintes à propos de leur être chéri devenu cannibale.

L'Âme vivante n'est pas décidée en amont de la partie, le joueur ne la décrira qu'une fois qu'elle l'aura trouvée (et, éventuellement, mangée). Même en cas de festin collectif, c'est uniquement ce joueur qui va décrire le personnage, expliquant pourquoi il était si important pour lui.

Chaque fois que vous tombez sur un groupe de victimes, il y a une chance grandissante que votre Âme soit dans le lot. Ainsi, chaque fois que le groupe ou une des personnes du groupe s'apprête à manger une personne, on lance un d10. Si vous faites un résultat inférieur ou égal aux nombres de festin que la Horde a déjà effectué alors c'est l'Âme vivante d'un des joueurs qui a participé au repas, qu'on va désigner en lançant un nouveau dé, avec un numéro associé à chaque joueur.

Les zombies sont instinctivement guidés par l'odeur de leur Âme, si les groupes se séparent, ils ne peuvent tomber que sur les Âmes des personnes dans leur groupe. Ainsi, chaque joueur a toujours une chance de sauver son être aimé avec un jet de Contrôle. Si vous vous trouvez face à l'Âme vivante de votre zombie ou de l'un de vos amis, vous pouvez faire un jet de Contrôle pour déterminer si vous la mangez.

Si le jet est échoué, pas d'échappatoire : vous enfoncez vos dents dans la chair si odorante et dévorez votre victime. Si votre Âme vivante est mangée, la folie de l'avoir perdu tout en retrouvant tous vos souvenirs communs consume tout ce qui reste de votre humanité. Vous devenez entièrement un zombie sans âme, animé uniquement par l'envie de dévorer (à commencer par la personne qui a mangé votre Âme, si ce n'est pas vous-même). Si la partie est loin d'être finie, vous pouvez incarner un autre zombie de votre Horde, pour continuer à jouer. Si au contraire, vous réussissez votre jet de Contrôle, reconnaître l'être le plus cher à votre cœur vous rend votre humanité. Le choc psychologique suffit à mettre fin au virus qui n'affecte plus vos neurones, et vous perdez toutes vos caractéristiques de zombie (ce qui inclut votre insensibilité à la douleur et vos capacités à coaguler rapidement, ce qui peut mener à votre mort rapide si vous êtes très blessé). Tous les zombies vous reconnaissent alors comme une nouvelle victime délicieuse, il est temps de fuir avec votre Âme sous le bras ! Tous les joueurs peuvent faire un jet de Contrôle pour ne pas manger leur ancien compagnon. Une fois celui-ci échappé, il n'est plus joué et la table se concentre sur les autres joueurs.

## La faim du virus

Au-delà d'une rencontre avec votre Âme vivante vous pouvez en finir avant. Le Virus continue à se

propager en vous à côté de cela vous pouvez récupérer des souvenirs et trouver une issue en vous rappelant votre vie d'avant. Si durant la partie l'un des taux d'infection d'un attribut devait atteindre 100, alors votre personnage perd toute once de lucidité et d'humanité. Il deviendra l'un des zombies de cette masse que représente la horde. Il continuera à errer indéfiniment à la recherche de chair fraîche. À l'inverse, si l'un des taux d'infection devait atteindre 0 alors vous avez réussi à endiguer le virus en vous. Il ne faudrait pas aller jusqu'à dire que vous êtes devenu parfaitement humain car le passage du virus a affecté votre corps et votre esprit à jamais. Dans l'immédiat, il faudra sûrement se dépêcher de fuir la Horde si elle n'est pas loin mais vous retrouvez votre libre arbitre et, qui sait, peut-être le goût à la vie. Entre ces deux scénarios il y a une troisième voie, plus brutale, qui peut arriver aussi bien aux humains qu'aux zombies, c'est la mort par blessure. Vous êtes endurant mais pas immortel et vous êtes un danger pour toute l'humanité et surtout pour les vivants qui vous aime encore.

*Monstres cannibales au cœur encore humain, que la chair vous apporte ou la joie de vos souvenirs perdus ou la paix de l'oubli de vos abominations !*

# DOSSIER MEDICAL

## -Vous êtes infecté-

Nom marital : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Nom de jeune fille : \_\_\_\_\_

Date de naissance : \_\_\_\_\_ Âge : \_\_\_\_\_

Genre : H  F  Autre : \_\_\_\_\_ Pronom : \_\_\_\_\_

Profession : \_\_\_\_\_ [Avantage si le test est lié à celle-ci]

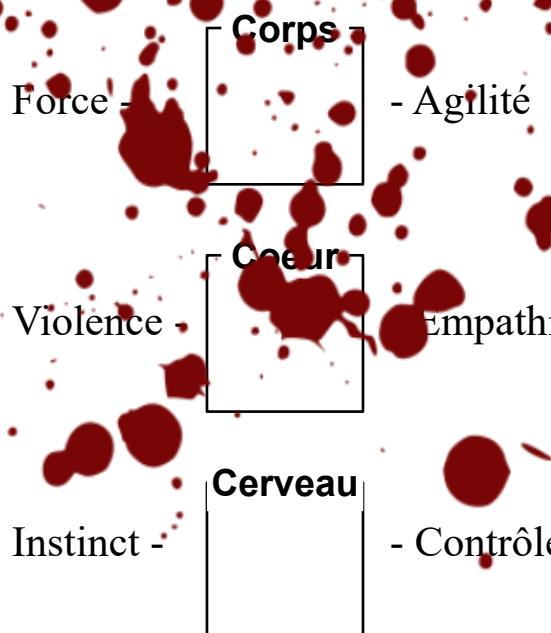
Adresse : \_\_\_\_\_

Tél. : \_\_\_\_\_

Numéro de sécurité social : \_\_\_\_\_

Groupe sanguin : A  B  AB  C

Taux d'infection [Comportement Zombie/Humain] :



Souvenirs : \_\_\_\_\_

[Penser pour un moment de lucidité ou un avantage à un test]

# DOSSIER MEDICAL

## **-Vous êtes infecté-**

Nom marital : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Nom de jeune fille : \_\_\_\_\_

Genre : H  F  Autre : Pronom :

Profession : [Avantage si le teste est lié à celle-ci]

Adresse : \_\_\_\_\_

Tél : | | | | | | |

Tél : 

Numéro de sécurité social :

Groupe sanguin : A  B  AB  C

Taux d'infection [Comportement Zombie/Humain] :

Force - **Corps** - Agilité

Violence - **Coeur** - Empathie

**Cerveau**

Souvenirs :

[dépenser pour un moment de lucidité ou un avantage à un test]

## **Source des images**

image de sang 1er de couverture : <https://www.pngall.com/stain-png/>

image de sang pour l'article de journal : <https://pixabay.com/illustrations/splash-crime-murder-thriller-1285894/>

image de sang pour le dossier patient : <https://svgsilh.com/780606/image/2174687.html>