

Bichette contre les Zombies

A scenar by François 'Meister' Champion.

PROLOGUE

En Auvergne se trouve une petite ville appelée Plougastel-sur-bougnat. Elle a été fondée au bas Moyen Age par un occultiste (du nom de Lucius) suffisamment doué pour localiser précisément un nœud tellurique enterré à près de 100 mètres sous terre. Il s'est installé sur place avec sa petite secte et a commencé à creuser ; enfin, à faire creuser ses joyeux compères pendant que lui se concentrait sur ses formules à base de gerboise grillée. Mais alors que les mineurs étaient sur le point d'arriver au nœud, l'occultiste mourut dans des circonstances étranges. Privés de l'influence de leur gourou charismatique, les sectaires se dispersèrent et la secte tomba dans l'oubli, en même temps que le nœud.

Saut temporel de 300 ans en avant. Des religieux en mal de foi improvisent une retraite en forêt. Ils finissent par trouver les restes de Lucius et décident de s'y installer (sont comme ça les religieux : ils voient, ils prennent). La communauté prospère pendant environ trente ans puis au hasard des ballades en forêt, les religieux trouvent l'entrée de la mine. Ils l'explorent et comprennent à quoi elle sert (l'un des religieux était occultiste. Faut de tout pour faire un monde). Ils décident de fonder une société secrète pour surveiller le nœud. Ils l'appellent les Surveillants. Et ils poussent le délire jusqu'au bout : ils choisissent une jeune fille de la région, une par génération, pour détruire les forces du Mal (comme Bioman) qui hantent la région (les rares zombies de l'époque, des loups-garous – en fait des loups plus gros que les autres – et des villageois refusant de payer la protection des Surveillants). Car pendant que les religieux jouaient les gardiens de l'univers, des paysans sont venus s'installer dans la ville et celle-ci à grandi, de même que l'influence des Surveillants. En échange d'une protection contre tous les problèmes pouvant survenir (même une invasion de lemmings verts, les plus dangereux), ils prélevaient des fonds sur les villageois pour financer la construction d'une église autour du nœud.

Vers 1800, alors que la ville allait fêter son centenaire, un léger tremblement de terre se produisit dans l'église souterraine. Les Surveillants envoyèrent la Pieuse (l'élue) pour éliminer la menace démoniaque. Elle descendit dans l'église et environ une demi-heure plus tard un autre séisme se produisit, suffisamment fort pour sceller tous les accès à la crypte. Les Surveillants choisirent une autre Pieuse, laissèrent l'église de côté et la vie reprit son cours normal.

Jusqu'à l'an 2000, lorsque la Mort est partie bouder dans son coin. Après que le gouvernement a déclaré la zone no man's land, des vampires ont commencé à faire leur apparition (il s'agit en fait de zombies, mais les Surveillants ne croient qu'aux vampires et aux démons, pas aux zombies, aussi contradictoire que cela peut paraître). La Pieuse ne chôme pas et renvoie bon nombre de vampires en enfer, aidée par ses amis allumés et par les Surveillants, qui usent de leur puissance financière et politique (au niveau local) pour aider la police à regarder ailleurs quand il faut. Cette méthode porte ses fruits puisque Plougastel-sur-bougnat est la ville de la région avec le plus faible taux de zombies au mètre carré.

Il faut juste savoir que la dernière Pieuse est de mèche avec deux «vampires», Ange et Gérard. La Pieuse est amoureuse d'Ange, et refuse donc qu'on lui fasse du mal. Quant à Gérard, la Pieuse et lui ne se tuent pas quand ils se rencontrent parce qu'ils ont passé un marché : Gérard ne se sert pas plus d'une fois par nuit et aide la Pieuse à tuer d'autres vampires et en échange, elle l'aide à se cacher. Cette association fonctionne très bien puisque la Pieuse vient d'être félicitée pour son travail (les Surveillants ne sont pas au courant de la petite affaire de la Pieuse) et Gérard sait qu'il ne sera pas inquiété s'il reste discret.

Et puis arrive un gros pépin pour cette belle organisation : les PJ.

ACTE 1

Les PJ sont en train de faire des courses (ou n'importe quoi de banal). Arrivés à la caisse ils sont témoins d'une altercation entre la caissière et une petite vieille. La vieille accuse la caissière de lui avoir piqué de l'argent en lui rendant la monnaie. Comme la caissière (Josette est son petit nom) nie tout en bloc, la vieille se jette sur elle et commence à la bouffer sur place. Les clients s'enfuient en hurlant, sauf les joueurs (espérons-le) et un vieil homme qui assiste à toute la scène de derrière l'étalage fruits et légumes. Dès que le problème est réglé (utilisez les caracs des scouts zombies fournies dans le livre de base, mais changez l'équipement : un parapluie, un cabas rempli de morceaux de choix, un sac plastique pour mettre sur la tête quand il pleut), l'homme s'avance et propose un boulot aux PJ. Il leur donne rendez-vous dans un parc proche du magasin une demi-heure plus tard avant de s'enfuir. D'ailleurs les PJ devraient en faire autant, les sirènes de la FRAPE se font entendre.

Arrivés au lieu de rendez-vous, les PJ sont seuls dans le parc. L'homme arrive une dizaine de minutes après eux, juste au moment où ils allaient partir. Après s'être présenté (il s'appelle Hubert), il leur explique que son village, Plougastel-sur-bougnat, est victime de problèmes similaires, d'après les lettres qu'il reçoit de sa femme (Ginette). Des monstres rôderaient dans la ville pendant la nuit, utilisant les honnêtes gens comme self-service, et ça c'est mal (comme croiser les effluves). La police ne fait rien et comme Hubert a vu les PJ à l'œuvre, il pense qu'ils sont la solution idéale au problème. Il pourra les payer cher et leur fournir un moyen d'entrer et sortir du no man's land sans problèmes (cachés sous une bâche à l'arrière de sa fourgonnette – Hubert est livreur de tripes de sangliers, le nouveau plat à la mode dans la haute société de la ville de vos PJ).

Arrivés à Plougastel-sur-bougnat, les PJ découvrent une ville tout à fait normale de 1500 habitants. Pas de regards hostiles vers les étrangers, pas de climat de suspicion bizarre. Tout le monde est gentil, les enfants ne sont pas différents des autres.

Voici les différends lieux de la ville dignes d'intérêt :

- Le lycée. C'est là que traînent les jeunes de la ville, même quand ils n'ont pas cours (et même la nuit). Il n'y a personne de bizarre ici, mais c'est le QG de Bichette (l'élue) et de ses amis. Elle s'intéressera à des gens posant des questions bizarres (questions qui n'obtiendront d'ailleurs pas de réponses : les Surveillants manipulent tout le monde depuis trois siècles, alors personne ne s'étonne de ce qui se passe dans les rues la nuit. Ginette et Hubert sont étrangers à la ville, ce qui explique que eux s'étonnent). Le seul lieu notable ici est la bibliothèque (cf. plan plus bas). Le bibliothécaire, monsieur Gilles (qui est un Surveillant), passe sa vie dans son lieu de travail. Il faut d'ailleurs noter que les seuls élèves qui fréquentent la bibli sont Bichette et ses amis (stationner dans la pièce peut être

un bon moyen de découvrir qui fait partie de la bande). Une des parties de la bibli est fermée par un grillage n'empêchant nullement de voir qu'il s'y trouve une dizaine d'armes telles qu'arbalètes, pieux et haches à une main. Encore une fois, ça ne sert à rien de faire remarquer à qui que ce soit qu'un bibliothécaire n'a pas besoin d'être armé, même pour récupérer les livres en retard, personne ne verra rien de très normal.

- Le cimetière. Il y a pleins de tombes (normal), de cryptes et de bouche d'égouts (non scellées). Quelques tombes ont visiblement été refermées récemment alors que les dates datent (hihi). En visitant les cryptes – qui ne sont pas fermées du tout – les PJ peuvent s'apercevoir qu'elles sont très fréquentées : traces de pas dans la poussière, télévision sur les gisants, traces de sang sur le sol, passage évident d'un «vampire» (si le cœur vous en dit, organisez une rencontre avec un habitant affamé). Avec un minimum d'attention, les PJ peuvent s'apercevoir que le cimetière est un lieu assez apprécié des jeunes de la ville. On y rencontre en effet des couples se tripotant sur la pierre tombale de mémé (c'est plus rapide pour présenter la famille : 'et en dessous, c'est mémé !'), des gens venant s'asseoir sur un banc pour réviser l'interro de physique quantique... Au fait, c'est aussi animé la nuit, même plus en fait parce que cette fois mémé veut rencontrer la fille qui plait tant à son petit-fils. Et pourtant les jeunes continuent d'y aller. C'est ici qu'on a le plus de chances de croiser la Pieuse durant la nuit, pendant ses Rondes.
- La Cave. C'est le bar en vogue chez les jeunes Plougastellois. Il y fait sombre, ça sent la bière, le tabac et des substances que la loi réprime, le bruit est assourdissant du fait des groupes de black métal qui passent sur scène et c'est toujours bourré à craquer (ceci expliquant cela). C'est également le lieu de carnages fréquents entre Bichette et les «vampires», mais le lendemain personne ne se souvient de rien. Lorsque Bichette et compagnie ne sont pas à la bibli ou au cimetière, c'est ici qu'on les trouvera.
- Le commissariat. Il y a une dizaine de policiers ici. Ils ne connaissent pas l'existence des zombies, pas plus que des «vampires», et trouvent bizarre que des gens leur demandent s'il y a un taux très élevé de décès dans leur ville. Ils ne connaissent pas non plus Bichette, et n'ont *jamais rien* vu de bizarre durant leurs patrouilles.
- La mine (cf. plan à la fin). Elle est située à l'écart de la ville. Elle ressemble à un trou dans le sol, entouré de murets de pierre du pays (du schiste calcaire blanc si on vous le demande), et pourvu d'un escalier descendant dans les profondeurs de la colline (parce que la mine est sur une colline). Il est impossible que les PJ découvrent la mine par eux même, alors elle sera mieux décrite quand cela sera nécessaire.

ACTE 2

Les PJ sont logés chez dame Ginette (fallait que je la fasse) et ont un double des clés, ils peuvent donc aller et venir à leur guise. Voici ce qu'ils peuvent apprendre en fouinant.

En fouinant de jour :

- en visitant la bibli à n'importe quelle heure de la journée, ils peuvent tomber sur conversation entre M. Gilles et Bichette, du genre «je vais faire une ronde cette nuit, j'ai repéré un Démon (zombie intelligent)/ un Vampire (zombie de modèle Légume Errant – © ® ™ Judaprod)». Eh oui, ils ne sont pas prudents. Plus fin, vous pouvez faire entrer les

PJ pendant que Bichette vérifie son équipement composé de pieux et d'arbalètes. Elle n'expliquera pas pourquoi elle est armée mais cela devrait mettre la puce à l'oreille des PJ. Dernière option, les PJ surprennent Aurore, la copine rousse et lesbienne de Bichette, en train de pirater les ordinateurs des Z-Files/lire une formule occulte à haute voix (ça ne marchera que s'il y a un occultiste parmi vos joueurs)/faire des recherches dans des livres aux couvertures bizarres pleines de pentacles et de visages grimaçants. En tout cas, les PJ doivent comprendre que Bichette et ses amis sont mêlés à ce qui se passe en ville et qu'ils doivent s'intéresser à eux.

- La Cave, de jour, est beaucoup plus calme que la nuit. Si les PJ le visitent (ils peuvent en avoir l'idée en voyant les affiches couvrant les murs de la ville), ils verront un type en train de balayer du sang sur le sol (une grosse flaque de sang). Le type s'appelle Arthur, il est le patron du bar, et la tache par terre c'est les restes d'un pogo. Mais non elle est pas trop grosse pour un pogo (à vue d'œil il y a deux - trois litres par terre), et de toutes façons on est fermés là alors dehors. Si les PJ veulent le bousculer, ils peuvent, mais il n'a rien à dire, il ne sait rien.
- Le cimetière n'apprendra rien de plus que ce qu'il y a décrit dans sa description, il faut revenir la nuit.

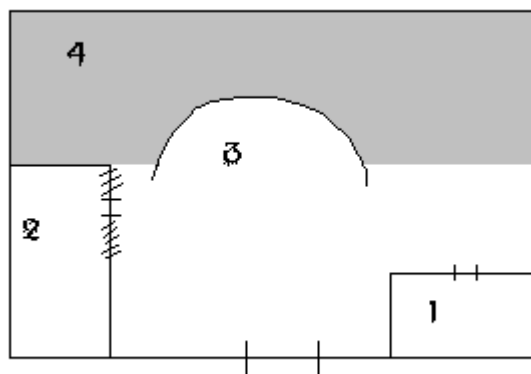
En fouinant de nuit :

- la Cave offre de nuit le spectacle de n'importe quelle boîte de nuit, à cette différence près que dans une boîte normale on ne mange pas les autres clients. Ici, il y a des zombies qui profitent de l'indifférence générale pour se servir. Les PJ peuvent rencontrer Gérard par ici. Il est assez grand, la peau très pâle et ses cheveux blonds décolorés sont coiffés à la Sonic le Hérisson. Il aime bien tester les nouveaux venus, sauf s'il voit Bichette dans les parages. Si les PJ veulent s'échauffer sur lui, faites en sorte qu'il arrive à s'enfuir et à prévenir Bichette. S'il y arrive, elle essaiera de se fumer les PJ en tête-à-tête derrière les cyprès (du cimetière). Si la fuite de Gérard vous paraît hautement improbable (vos PJ ne se battent qu'au lance-missiles), tant pis pour lui.
- Le cimetière est plus vivant la nuit que le jour (comme c'est drôle). Entre les jeunes qui viennent pour...pour quoi d'ailleurs ? Enfin bon il y a plein de jeunes ici, et certains vont rencontrer des zombies plutôt qu'ils ne le pensent. Vos PJ vont arriver pendant un repas de « vampire » et au moment d'attaquer, ils vont voir débouler une furie blonde de 1m60, un pieu à la main dont elle se servira pour trépaner le malheureux mangeur. Puis la Pieuse (car c'était elle !) tuera la victime (on est jamais trop prudent) et s'en ira comme si de rien n'était. Ou alors faites la déboucher en plein combat. Passé un moment de surprise (« c'est qui cette nageuse Est-Allemande qui tue des zombies mieux que nous ? »), ils vont sûrement vouloir s'expliquer avec elle. S'ils sont agressifs, faites intervenir Ange pendant le combat, il est suffisamment fort pour couvrir la fuite de Bichette. Si les PJ y vont calmement, ils pourront apprendre que des créatures démoniaques hantent le monde, et plus particulièrement Plougastel-sur-bougnat. Ces créatures sont des vampires et seule la Pieuse peut les tuer. Laissez les PJ croire ou non Bichette, l'important c'est qu'ils ne découvrent pas l'existence d'une organisation à l'échelle de la ville, c'est pour plus tard (là il faut comprendre que Bichette ne dira rien sur les Surveillants). En tout cas, Bichette va commencer à se faire du mouron : elle craint que les PJ ne tuent Ange et/ou Gérard, ce qui la ralentirait dans son travail (en effet Bichette préfère « s'amuser » avec Ange plutôt que de chercher les vampires et c'est Gérard qui lui dit où les trouver. Sans indic, son

travail s'en ressentira), et elle les fera surveiller par Alex, le neveu de la bande. Il est assez discret mais en faisant attention on peut le remarquer (surtout en cas d'attaque de vampires : il arrive toujours à attirer un vampire vers lui).

- Se balader dans les rues la nuit est le meilleur moyen de se faire attaquer par une bande de vampires (mettez-en trois ou quatre et faites peur à vos PJ en les faisant arriver de partout à la fois – je sais à quatre c'est dur, mais débrouillez-vous), mais également de faire connaissance avec les forces de police de Plougastel-sur-bougnat. Les PJ se feront contrôler et embarquer si quelque chose cloche. En chemin vers le commissariat, les PJ verront deux zombies bien décomposés se balader dans la rue, mais les flics ne verront rien du tout. Faites peur à vos joueurs et relâchez les au bout d'une nuit de garde à vue. Ça leur apprendra.

Les joueurs se rendront sûrement compte que quelque chose cloche, par exemple quand un vampire mangera une fille à la Cave sans que les danseurs ne réagissent. Ils vont commencer à croire à un complot, et chercher des pistes. Orientez-les vers la bibli du lycée, elle contient des archives complètes de l'histoire de la ville (normale, c'est la bibli des Surveillants). Les ouvrages intéressants sont dans le bureau de Mr Gilles (voir plan ci-dessous).



Légende :

1. bureau de Mr Gilles. On y trouve des livres occultes (à vous d'en déterminer l'intérêt) et des archives très complètes de l'histoire de la ville, avec une retenue tout de même : ces archives ne commencent qu'avec l'arrivée des religieux, et on ne sait donc rien de Lucius et de son travail.
2. Réserve d'armes. La partie rayée sur le plan représente la zone grillagée de la pièce. Cette pièce est remplie de pieux, arbalètes et carreaux, haches, et même une petite tronçonneuse. Un placard au fond (donc invisible depuis le grillage) renferme des armes plus sérieuses. Entre autres on trouve deux fusils d'assaut, des tranquillisants à endormir un éléphant (dégâts : 2d20 en endurance, arrivé à zéro on dort. Durée du sommeil : quinze minutes) et un lance-roquettes (!) livré avec deux roquettes. Il y a aussi quelques chargeurs pour les fusils d'assaut et une boîte de dix fléchettes pour le fusil tranquillisant.
3. Une salle de travail constituée de trois tables sur lesquelles trône en permanence un ordinateur toujours allumé et connecté à différents sites satanistes et gothiques, mais aussi à des sites gouvernementaux, scientifiques, et pornos (merci Alex). Cela pourra être utile pour trouver sur quoi travaillent les Surveillants et Bichette.

4. La bibliothèque proprement dite. On y accède par deux escaliers placés de part et d'autre de la salle de travail. Elle contient un nombre de livres assez moyen, mais elle est utile sur un point : étant constituée de rayons disposés à la mords-moi le nœud, il est facile de s'y cacher, certaines allées ne débouchant sur rien et d'autres permettant d'arriver juste au-dessus de la salle de réunion. Les livres en eux-mêmes sont sans intérêt pour nos PJ, à moins que l'un d'eux soit Ado et ait envie de potasser un peu pendant les temps morts.

Cette visite permettra aux joueurs de découvrir l'existence d'une église souterraine qui serait le centre de l'organisation. Ils voudront sans doute aller la visiter. Rien de plus facile, son emplacement est noté avec précision dans les archives.

! Il est important que les PJ ne découvrent l'existence de l'église qu'au bout de deux ou trois jours, le temps de remarquer qu'il y a de moins en moins de vampires en ville.

Cela s'explique par un événement tout con , mais totalement pas prévu par qui que ce soit, même pas par le principal intéressé. Voilà ce qui s'est passé il y a environ de six siècles : Lucius, alors qu'il travaillait sur un rituel lui permettant de dialoguer avec la Mort, rata sa formule et propulsa son esprit au centre du nœud tellurique. Il y resta pendant environ trois siècles (dans le nœud le temps ne s'écoule pas), jusqu'à ce que quelqu'un finisse par accéder au nœud (rappelons que ses serviteurs n'y sont jamais arrivés puisqu'il est mort avant). Aidé par la puissance du nœud, il prit possession de l'imprudent mineur, mais le fait de quitter le nœud provoqua un remous d'énergie qui se traduisit par un léger tremblement de terre. Les religieux envoyèrent la Pieuse pour vérifier ce qui se passait, et au cours du combat qui s'ensuivit, Lucius canalisa (de façon absolument involontaire) l'énergie tellurique, provoquant une deuxième secousse, plus forte celle-là, scellant du même coup la seule sortie. Nouveau saut temporel, de deux siècles cette fois. La Mort stoppe les machines, et Lucius, qui est quand même un de ses plus vieux « résidents », le sent, aidé par l'énergie du nœud. Celle-ci l'a d'ailleurs maintenu en vie et en bon état durant tout ce temps. Il utilise ses pouvoirs (il a eu deux siècles pour s'entraîner sur le cadavre de la Pieuse) pour prendre le contrôle de zombies hors de l'église. Il s'en sert pour creuser la roche effondrée et sortir de son trou. Il n'a qu'une vague idée de ce qui l'attend dehors, mais en tout cas, il en veut, et dès qu'il sent qu'il est proche de la délivrance, il rameute tous ses zombies autour de la caverne pour le protéger (il est un peu parano). Pendant ce temps, les PJ sont arrivés en ville, juste avant que Lucius ne décide de rappeler ses travailleurs, ce qui explique que le nombre de « vampires » en ville baisse à toute vitesse.

Tout cela, les PJ pourront l'apprendre en recoupant les informations obtenues dans les archives et par la bouche de la Pieuse zombie. En effet celle-ci est encore consciente et voudra aider les PJ, en leur racontant toute l'histoire dès qu'elle sera libre. Ce qui nous emmène vers l'acte 3.

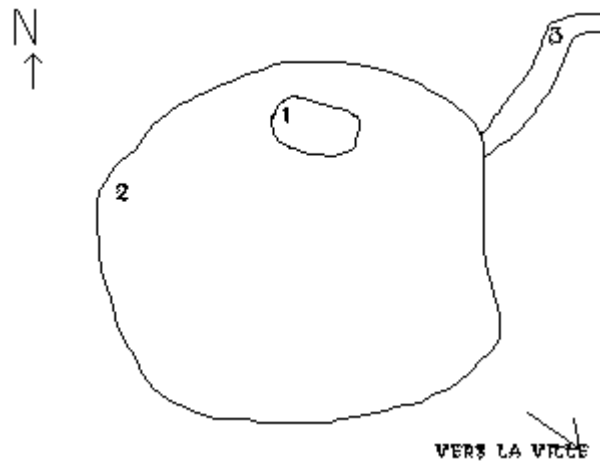
Acte 3

Au bout de quelques jours passés à tournicoter dans la ville, les PJ vont sûrement remarquer qu'il y a moins de « vampires ». Suivant leurs actions précédentes, ils peuvent essayer d'en parler à Bichette ou alors de voler des infos chez Mr Gilles.

S'ils ont été agressifs avec la Pieuse, ils essayeront de visiter la bibli quand il n'y aura personne. Faites leur croire qu'ils y arrivent, puis faites entrer Bichette, Ange et Mr Gilles. Là, deux choix possibles : 1) meuler. Mauvaise idée, Bichette et Ange sont tout à fait capable de tuer un ou deux PJ. 2) parler. Ça c'est meilleur pour la santé des PJ. Ils pourront essayer d'avertir les Surveillants, mais ceux-ci ne les croiront pas, ce qui n'est pas étonnant puisque Bichette n'a rien vu, occupée qu'elle est avec Ange, et de toutes façons les PJ ont été surpris comme de vulgaires cambrioleurs de bas étage alors question crédibilité c'est pas top. Quoi qu'il en soit, les PJ ne parviennent pas à convaincre les Surveillants ou Bichette de ce qu'ils racontent (pour que cela tienne la route, faites entrer Bichette et ses amis une fois que les PJ ont réussi à obtenir des infos, pas avant : il faut qu'ils puissent aller à la mine), et ils sont jetés sans ménagement par Bichette.

Par contre, s'ils ont été gentils avec Bichette, ils pourront lui parler de ce qu'ils ont remarqué. On arrivera au même résultat qu'au-dessus, mais cette fois les PJ seront libres de fouiller les archives s'ils demandent poliment et avec une bonne raison. Ils apprendront l'existence de la grotte et de l'église.

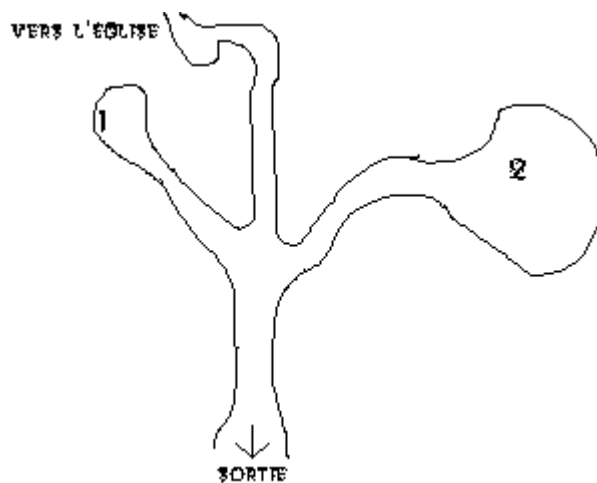
Dans tous les cas, les PJ voudront aller voir la grotte. Elle se situe dans la forêt, à environ deux heures de marche. Avant d'arriver, décrivez aux joueurs un calme étrange régnant dans la forêt. Un quart d'heure avant d'arriver, ils commencent à entendre des bruits de moteurs du genre tractopelle. Une dernière petite colline à franchir et les PJ découvrent un spectacle digne des Aventuriers de l'Arche Perdue : une clairière à été ouverte dans les bois, et une dizaine d'engins de chantier (bulldozers, tractopelles, camion benne et marteaux-piqueurs) sont garés autour d'une grotte. Deux bulldozers vont et viennent depuis la grotte, sortant de gros blocs de rocher. Les ouvriers sont environ une trentaine et sont tous des « vampires ». Ils organisent des rondes (sur l'ordre de Lucius) et mangent les intrus qu'ils attrapent.



Légende :

1. La grotte proprement dite. Il s'agit plus d'un trou que d'une grotte d'ailleurs. On y accède par une rampe empruntée par les camions et surveillée par deux patrouilles de trois zombies.
2. Il s'agit du « garage » des véhicules de chantier. Il y a deux tractopelles, trois bulldozers et quatre camions (deux sont utilisés). Il y a aussi des marteaux-piqueurs (4), des pelles et des pioches et une caisse de dynamite (contenant deux bâtons). Bien sûr, tout cela est très étroitement surveillé par les six zombies armés de bâtons.
3. Le chemin a visiblement été ouvert avec les bulldozers. Elle donne sur la route qui mène au village en contournant la colline.

Les PJ vont sûrement essayer de descendre dans la grotte. Ils devront éviter les gardes et une fois arrivés dans la grotte, ils verront un couloir éclairé par des ampoules posées sur le sol. Le couloir est assez large pour permettre à deux camions de se croiser, du moins jusqu'au carrefour. Après, il y a juste la place pour une personne, et c'est bloqué par un éboulement au bout de dix mètres.



Légende :

1. Dans cette pièce se trouvent des archives et des objets récupérés pendant les fouilles successives. Un personnage parlant latin pourra comprendre que cette église renferme quelque chose de maléfique, sans précisions. Un occultiste remarquera des symboles...occultes. Tout cela à l'air très vieux (à vue de nez, plusieurs siècles).
2. Là, il n'y a que quinze zombies qui sont occupés à fabriquer une charge explosive pour ouvrir le reste du couloir. Au moment où les PJ arrivent, ils viennent juste de finir.

Dès qu'ils repèrent les PJ, dix zombies se jettent sur eux, tandis que les autres se chargent de placer la charge. **Il faut qu'ils réussissent, sauf si vous pensez que vos PJ se chargeront eux-mêmes d'ouvrir le passage (rien n'est moins sûr).** Au plus fort de la bataille, une explosion retentit, immédiatement suivie par un hurlement de joie. Un nuage de fumée et de poussière entoure les PJ et les zombies (voir à -50%, quintes de toux), mais quand il se dissipe (2 mn), les PJ sont seuls. Tous les zombies sont partis en ville, comme l'a ordonné Lucius. Pendant que les PJ reprennent leurs esprits, deux formes sortent de la grotte. Il s'agit de Lucius et de la Pieuse morte (Géraldine). En voyant les PJ, Géraldine comprend qu'elle a une chance de sauver la ville. Elle frappe Lucius de toutes ses forces et court vers les PJ en criant que tous les zombies des environs vont attaquer la ville cette nuit.

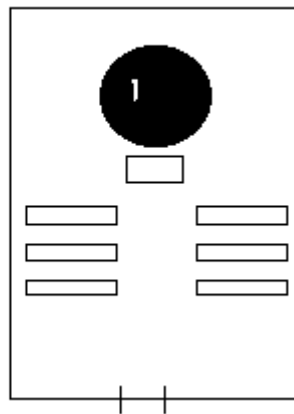
Le moyen le plus rapide de rentrer est de prendre un camion. C'est le moment de montrer qu'on sait conduire. Une fois en ville, les PJ iront sûrement voir Bichette et ses copains pour avoir des renforts. Géraldine ne sera pas bien acceptée par la bande mais on ne choisit pas ses alliés alors... Géraldine expliquera que le pouvoir de Lucius provient du nœud et que le « détruire » affaiblirait l'occultiste. Bien sûr il est impossible de détruire un nœud tellurique, mais en le bouchant, Lucius n'aurait plus accès à son énergie et se retrouverai tout con. Mais la priorité no 1 est de protéger la ville, alors comme dirait le neveu de Tante Pétunia: *'ça va chauffer !'*.

Lâchez-vous, faites arriver des vagues de zombies, des boucheries partout, laissez libre cours à vos instincts grand-guignolesques, on est là pour s'amuser ! Il y a une cinquantaine de zombies qui arrivent en ville. Bichette et ses amis s'occuperont de la moitié d'entre eux, mais ça laisse quand même 25 cadavéreux pour vos PJ préférés. Bien sûr si vous pensez que vos PJ ne s'en sortiront pas (ce sont tous des gamins ou des vieillards en fauteuil roulant ?), mettez moins de zombies, du moment que les joueurs comprennent que Lucius est assez puissant puisqu'il arrive à diriger plein de zombies.

Une fois que vous aurez calmé vos instincts violents et réglé vos comptes avec les joueurs qui vous ont cassé les...pendant la partie (Loi de Murphy : il y a toujours un joueur pour vous emmerder), il faudrait voir à s'occuper de Lucius. Si Géraldine est encore en vie, elle leur conseillera d'aller à l'église. Si elle est morte pour de bon, débrouillez-vous pour que les PJ voient un zombie partir en direction de la grotte. S'ils ne comprennent toujours pas, tuez les, ça leur apprendra.

Acte 4

Le chantier est désert puisque tous les ouvriers sont morts (une deuxième fois). Les souterrains aussi ne présentent aucun danger. Au bout du couloir tout à l'heure bouché, il y a un escalier de pierre qui descend (on se croirait dans un jeu avec des donjons et des lézards...). En bas, l'église est éclairée par un chandelier à côté de l'autel. Il fait très sombre ici, mais les PJ peuvent distinguer une forme humaine penchée au-dessus d'un puits. Il s'agit de Lucius qui est occupé à régénérer son énergie grâce au nœud. On peut parier que ça va se terminer par des coups dans les gesticules. Il faut cependant savoir que si les PJ ne bouchent



pas le puits, ils auront beau tuer Lucius, il reviendra inlassablement sous forme de zombie âme en peine. Pour boucher le puits, on peut jeter l'autel dedans, ou alors balancer quelques grenades.

Légende :

1. Le puits est de la même largeur que l'autel, mais il est situé sur une marche, ce qui obligera les PJ à soulever l'autel (qui est un bloc de pierre très lourd : il faut une somme de force de 40 pour le soulever et le jeter dans le trou). Au fond du puits se trouve le nœud tellurique. Si les PJ regardent ils ne verront rien puisque le nœud est composé de courants d'énergie tellurique.

Si les PJ arrivent à boucher le puits, ils auront affaibli considérablement Lucius, mais ils ne seront pas débarrassés de lui pour autant. Gageons que les PJ entendront encore parler de lui. Il ne pourra revenir qu'une seule fois sous forme d'âme en peine si les PJ bouchent le puits, mais s'ils ne le font pas, il aura les vies infinies.

Les gentils Peuneuieux

Bichette, tueuse de vampires

Force : 15 Perception : 14
Agilité : 15 Dextérité : 14
Réflexion : 11 Constitution : 15
Charme : 13 Perversion : 10
Volonté : 13

Compétences :

Bagarre : 75% Arbalète : 81%
Arts martiaux : 70% Acrobatie : 50%

PV : 22
Esquive : 52
Init : 15+1D10
End : 17

Equipement :

Une arbalète à répétition (avec un chargeur complet), une dizaine de pieux dans ses poches, une hache (considérée comme un hachoir). Des pantalons moulants et des tee-shirts encore plus serrés. Notez que Géraldine à les mêmes caracs, sauf pour le Charme et la Perversion (inversez les deux valeurs).

Aurore, scientifique baba

Force : 10 Perception : 12
Agilité : 10 Dextérité : 11
Réflexion : 16 Constitution : 9
Charme : 11 Perversion : 12
Volonté : 15

Compétences :

Bagarre : 30% Informatique : 90%
Occultisme (théorie) : 75%

PV : 14
Esquive : 30
Init : 10+1D10
End : 18

Equipement :

Rien, elle participe pas aux combats, elle ne fait que chercher dans les livres ou sur Internet.

Alex, joyeux neuneu

Force : 13 Perception : 13
Agilité : 12 Dextérité : 13
Réflexion : 11 Constitution : 14
Charme : 12 Perversion : 13
Volonté : 11

Compétences :

Bagarre : 50% Course : 70%
Trouver des sites pornos : 100%
Furtivité : 75%

PV : 20
Esquive : 46
Init : 12+1D10
End : 17

Equipement :

Des godasses pour bien courir.

Mr Gilles, scientifique vieux jeu

Reprenez les caractéristiques d'Aurore, mais changez juste Informatique par Lecture, et en équipement mettez un vieux livre très lourd (deg : 1D6 en end et la moitié en PdV)

Les méchants peuneujeux

Ange, « vampire » gentil

Ange n'a pas de caracs précises parce que vous devez l'adapter au niveau de vos joueurs, de manière à ce qu'il soit à peine plus fort qu'eux. Considérez quand même qu'il maîtrise toutes les techniques de corps à corps à 70%.

Gérard, « vampire » qui se la pète

Pareil que pour Ange, sauf que Gérard est moins fort que les PJ.

Les zombies

Quand ils sont dans la mine, ils sont armés de barres de fer et sont des zombies intelligents (capables donc de tendre des pièges aux PJ). Pendant l'attaque de la ville, ce sont des Légumes Errants. Pour les caracs, c'est vous qui voyez, c'est suivant l'inspiration du moment.

Le Bad Guy

Lucius, occultiste atemporel

Lucius est considéré comme un occultiste expert (donc il a accès à tous les rituels du même niveau), mais comme son énergie provient du nœud, et que celui-ci fluctue, il aura le droit de faire des jets de chance avant de réussir un rituel. S'il échoue, il rate son rituel. En cas de catastrophe, il se mange les effets dans la gueule (ou un PJ s'il s'agit d'un rituel de protection). En tout cas, faites le très fort, pour que vos PJ aient peur, mais pas trop fort, pour pas que vos PJ meurent (ça rime).