

La foire d'empoigne

Scénario en région parisienne pour une équipe de PJs pauvres mais débordant de patience et d'ingéniosité. Ceux-ci devraient de préférence se connaître, en savoir un minimum sur les zombies, les résistants, et la dictature en général. Pour les meujeus qui souhaitent en faire un premier scénario, quelques adaptations seront sans doute nécessaires. Idéalement, cette histoire vient se greffer après "un œil dans mon Martini" et "Les morts aux trouses". Il peut être joué avec des zombies, moyennant quelques modifications énumérées en fin de texte, mais de préférence récents, frais et intelligents.

Prologue

L'argent est le nerf de la guerre et les fonds des PJs se sont sérieusement amenuisé ces derniers temps ; achats d'armes et de munitions, réparations de voitures, poses de triples verrous aux portes, etc... Sans compter tous ces PNJs qui promettent des récompenses et qui ne les donnent pas au final. Bref, le travail officiel ne suffisant plus, nos martyrs préférés se retrouvent bien désœuvrés autour d'un café, d'une pizza ou d'une verveine/menthe. Jusqu'à ce que l'un ou l'une d'entre eux tombe par hasard sur cet article paru dans le GAG (Gazette des Annonces Gouvernementales, seul organe de presse officiel autorisé à passer des petites annonces d'offres d'emploi) :

** H d'affaire TB milieu social cherche équipe d'animation (H/F) dynamique et pleine d'entrain pour baby-sitting ponctuel. Excellente rémunération. Contacter A. de Briquenbois 01 55 66 77 88 **

Voilà une offre qui, a priori, va permettre aux lascars de se remettre à flots sans trop d'efforts et puis quoi de plus rafraîchissant que d'éveiller le sourire de jeunes bambins après tous ces rictus baveux et ces grognements de morts dans le brouillard ? Laissons tout de même le "a priori" par précaution.

Le numéro de téléphone est celui de m^ossieur Arthur de Briquenbois, médecin de renom, chercheur au CNRS (sous tutelle AREU), et papa gâteau. Monsieur de Briquenbois (on l'appellera AdB) se trouve confronté à un grave problème ; la nounou de son petit dernier est indisponible pour les 10 prochains jours, ses domestiques sont occupés à la réparation d'une partie du mur d'enceinte de son domicile endommagé par l'explosion d'une conduite de gaz, et madame est en voyage d'affaire. Il doit donc s'occuper lui-même du petit dernier - Arthur junior, 6 ans - mais ne peut assurer cette charge la semaine prochaine pour cause de rendez-vous professionnels extrêmement importants dans des laboratoires. Une rencontre est organisée chez AdB dès que les PJs seront disponibles afin de prendre connaissance et éventuellement de conclure le contrat.

Le vif du sujet

AdB habite sur les hauteurs de Saint-Cloud, dans une grande bâtisse en vraie pierre cernée de hauts murs et bardée de caméras. Le quartier est une zone réservée à l'américaine avec patrouille de vigiles et barrages de contrôle, il est préférable que les PJs s'y rendent bien habillés, en règle, et sans armes. Une partie du mur est effectivement en reconstruction, il y a un trou de 5 mètres de large maintenant bouché par des parpaings et du fil barbelé. (Un joueur attentif remarquera peut-être que le trottoir n'a pratiquement rien, où est donc la conduite de gaz ?). Les domestiques dont s'entoure AdB sont plus vraisemblablement des gardes du corps à moins que le dernier cri chez les majordomes soit de porter un costume noir, des lunettes réfléchissantes, une oreillette et un holster d'épaule. Les invités sont priés de laisser leurs effets au vestiaire (encouragez-les fortement, c'est ridicule de se mettre à table en blouson ou avec son à main en bandoulière) L'hôte est charmant, abordable, moderne, ni "sang bleu" ni langue de bois. Si certains audacieux cherchent à engager la conversation sur des sujets politiques ou occultes, AdB répondra sans détours bien qu'avec une certaine réserve ; oui il a conscience que la société est un peu policée, oui il a entendu des rumeurs sur des morts qui se relèveraient bien que ce soit scientifiquement impossible, non ils n'en parlent pas au travail "on est trop occupés pour s'intéresser à ça" (gros mensonge évident pour un PJ ayant de bonnes bases en psychologie, par ex niveau professionnel en empathie) Mais le sujet de discussion favori d'AdB c'est clairement junior, d'ailleurs il y a des photos de l'enfant partout, il en est complètement fou. Si les joueurs insistent lourdement sur l'enfant et jouent le jeu du chercheur, celui-ci acceptera alors de leur montrer l'album qu'il garde dans son bureau et qui contient pas moins de 200 clichés du petit Arthur à tous les stades de l'évolution. Cette petite escapade dans le bureau incitera certainement les curieux à laisser traîner leurs yeux dans la pièce, bonne idée. Ils pourront distinguer çà et là des piles de témoignages de sympathie d'une foule de gens, tels qu'on en formule après un enterrement, des photos de famille avec une femme et 3 enfants, ainsi qu'une bonne quantité de coupures de presse et de photocopies médiocres de rapports d'experts concernant un accident d'avion ayant eu lieu six mois auparavant. Pendant l'entretien, un PJ perspicace apercevra l'ombre furtive d'un des "domestiques" ressortant du vestiaire avec un ordinateur portable. Juste après le dessert, si les joueurs se sont comportés au pire calmement, AdB leur proposera d'établir le contrat pour la semaine prochaine, ce qui est fort simple. L'équipe doit : amuser l'enfant en permanence "il est tellement intelligent qu'il s'ennuie de tout très vite !", satisfaire tous ses désirs quels qu'ils soient "il est un petit peu capricieux mais je ne voudrais pas que des privations le traumatisent plus tard...", veiller à sa sécurité "il est très sportif pour son âge !" et à son bien être "il faut toujours garder sa peluche - PinPin - sous la main, même s'il la jette, s'il ne l'a plus pour se rassurer il déprime gravement", et prendre contact avec le père toutes les heures avec le portable qu'il fournira "je m'inquiète facilement". Si toutes ces conditions ont été respectées à la fin de la semaine, AdB versera à chacun des survi.. euh, des vaillants animateurs une somme très conséquente (voyez selon les espoirs formulés par les joueurs entre eux, mais l'idée c'est qqch. comme 15000 euros par personne...) Une fois le contrat signé (et seulement APRES) les joueurs pourront aller

découvrir le bambin dans son antre. La salle de jeu est au deuxième étage, en fait elle EST le deuxième étage et les gardes du corps n'y entrent pas... Dans ce palais de plus de 100 m2 gisent en désordre par terre : des fusils à ventouse en plastique vert, des chars télécommandés, des ours en peluche découpés à la scie, des cravates en soie du père transformées en corde d'arc, une petite moto électrique avec blindage en plastique à l'avant et lance-billes intégré, des restes de bombe à eau remplie de substances inconnues, un vrai chat jaune vif à pois rouges recroquevillé sous un meuble, le holster tailladé de coup de ciseaux d'un garde du corps, et une pile de boîtes vides de la série 'Je joue au petit chimiste'. Le maître des lieux est un adorable blondinet habillé en knickers de velours côtelé, portant la traditionnelle coupe au bol BCBG et serrant de près une chose informe, de couleur douteuse, dont une seule longue oreille a survécu, et répondant au doux patronyme de PinPin. "Arthur, mon chéri, voilà les gentilles personnes qui vont s'occuper de toi la semaine prochaine" - froncement de sourcils, silence - "Tu dois être gentil, dis-leur bonjour !" - "NAN !!" - "Il est mignonnn...". Si un PJ courageux s'avise de lui adresser la parole, gageons que la réponse sera "Tu pues !" "T'es moche !" "Ta mère elle est de la PFEU !" ou autre gentillesse du genre.

La vérité (soyez cool, les joueurs, vous vous gâchez le plaisir..)

Arthur de Briquenbois est ingénieur en biologie et ses études portent sur les symptômes du vieillissement et la régénération des tissus. Il a récemment mis au point un traitement permettant d'accélérer la cicatrisation et de lutter contre l'hémophilie. Ses autorités de tutelle verraient bien ses talents servir à l'étude des zombies (un assistant pour Marc Armand en somme), chose qu'AdB refuse catégoriquement, car c'est un GENTIL. De nombreuses pressions s'exercent contre lui mais il dispose de très gros appuis au gouvernement, des gens de sa famille bien placés qui lui ont évité le pire... jusqu'ici. Il y a six mois, sa femme et ses deux aînés ont disparu dans le crash du supersonique 'Allianz' dont les médias ont très peu parlé et pour cause, tout porte à croire qu'il ne s'agit pas d'un accident, une pièce de métal aurait été volontairement placée sur la piste. De nombreux cambriolages ont eu lieu chez lui et dans son laboratoire, en vue de trouver les données relatives à sa découverte, mais celles-ci sont bien cachées... Et il y a quelques jours un engin explosif a été lancé contre le mur de sa maison. AdB vient donc de décider que trop c'est trop, il va rentrer dans la résistance. Il doit rencontrer des représentants du Coq Doré la semaine prochaine mais ne peut pas le faire en présence de son rejeton, et comme personne ne veut plus s'occuper de ce dernier, il choisit l'option petite annonce. Pendant toute la durée de la rencontre, ses gardes tâcheront de récolter un maximum d'info sur les PJs histoire de vérifier s'ils ne sont pas des agents de l'Etat (par exemple une visite au vestiaire avec un terminal de police 'emprunté'). Parlons maintenant du rejeton. Le petit Arthur est INFAME. C'est un diabolin de la pire espèce, il a usé une douzaine de nurses, quatre infirmières, deux gardes du corps aguerris et une patrouille de quartier de la FRAPE. Le cambrioleur qui était parvenu à entrer dans la salle de jeu de nuit s'est suicidé dans sa chambre de l'hôpital psychiatrique St Anne, et on a dû piquer Zeus et Apollon, les deux rottweilers de feu madame. Faites-en des caisses, Arthur junior n'est pas méchant, il est juste très agressif et c'est un véritable cyclone à bêtises, disparition de sa mère oblige.

Mais les méchants n'aiment pas rigoler trop longtemps, et quelque part en haut lieu un ponte s'apprête à signer un ordre de mission contenant le titre "Capturer le jeune Arthur de Briquenbois". Et ça va tomber quand ça ? La semaine prochaine pendant le contrat des PJs, vous avez tout compris. Toutefois, là où y'a de la gêne, y'a pas de plaisir, il faudra donc en plus gérer les interventions inopportunes de pseudo-résistants hystériques en fin de vie, qui veulent l'enfant pour en tirer profit. Prière de ne pas oublier PinPin en sortant.

Pianissimo

Lundi matin. Une grosse voiture blindée vient donc déposer le jeune Arthur devant le domicile de celui des PJs qui aura accepté de sacrifier le sien. Le package comprend également : un téléphone portable dernier cri avec un numéro en mémoire (celui du portable paternel), une petite somme en liquide destinée exclusivement à satisfaire les futurs caprices d'Arthur, des vêtements de rechanges (de chez Coincé & Fils), et un petit manuel rédigé à la main "Que faire si Arthur..." où l'on apprend qu'il déteste les chats, qu'il adore les vieux, qu'il tire la langue quand il voit un uniforme et qu'il est mordu de vitesse. L'enfant est pour sa part muni de sa fameuse moto électrique (8km/h), d'un sac à dos dinosaure bourré d'un tas de cochonneries diverses, et de PinPin bien sûr...

Les deux premiers jours sont calmes. Arthur traverse les boulevards au feu vert, lance des billes sur les policiers, essaye de piquer son ballon au fils du banquier qui partage son coin de bac à sable, réclame des fraises en haut de la tour Eiffel. Tout va bien. N'empêche qu'au fur et à mesure, les nounous commencent à percevoir de pas-si-discrètes filatures ; ce mec en imper noir qui lit 'le chasseur européen' adossé au lampadaire... ce clodo qui laisse dépasser le bout de ses rangers super bien cirées dessous la couverture... (deux agents de l'AFREU, voir plus loin) ce papy qui braque toujours son caméscope vers eux à l'arrière du bateau-mouche... cette petite vieille soit disant arthritique qui les a suivis dans les escaliers de l'Arc de triomphe... (deux membres du NAZE, voir plus loin) etc... Le troisième jour, faites monter la pression par des crises de nerfs d'Arthur de plus en plus fréquentes pour les obliger à inventer de nouvelles distractions, y compris des réveils en pleine nuit, et par une surveillance de plus en plus serrée (les genres militaires ne prennent plus la peine de se cacher, et les croûtons vont jusqu'à parler au petit) Si le père est informé de cela au téléphone, il ne semble pas surpris et ne donne aucune consigne précise. (il pense que les vieux font partie du Coq Doré et sait que les AFREU n'osent pas intervenir)

Allegro

Le quatrième jour, tout va plus mal. Il est clair que la maison et les déplacements de l'équipe sont surveillés en permanence par deux équipes distinctes aux intérêts contradictoires. Pour cela, organisez quelques incidents graves. Exemple : Arthur s'est mis en tête d'aller sur l'esplanade du Louvre "patouiller dans les zoulies fontaines". Rien n'y fait, c'est ça ou une colère par terre (je tiens à rappeler que le père a suffisamment d'appuis haut placés pour éviter l'assassinat pur et simple, imaginez ce qui pourrait arriver à un PJ si ce père apprenait qu'Arthur a été maltraité ou contrarié... et n'oubliez pas le coup de fil

toutes les heures "Alors junior, tout va bien ? - Nan le monsieur il m'a tapé...") En route donc pour le Louvre. Le petit est tranquillement en train d'asperger tout le monde lorsque se pointe une opulente grand-mère qui se met à beugler "oh qu'il est mignon ! Tu veux une friandise mon petit ?" tout en plongeant négligemment la main dans son gros sac (décrivez-le comme "lourdement chargé") La réaction des PJs devrait normalement être fulgurante. Celle d'un autre individu l'est plus encore : un grand malabar à coupe réglementaire et lourdes chaussures, qui passait par-là, se jette sur la mémé en dégainant un pistolet muni d'un silencieux. Début de panique. Un autre malabar fonce vers les joueurs depuis le fond de l'esplanade pour rejoindre son comparse. A une dizaine de mètres de là, un tétraplégique en fauteuil roulant relève sa couverture et allume le deuxième gars à grands coups de fusil à pompe. Panique sérieuse. Les joueurs peuvent tenter une retraite, on ne les regarde plus vraiment. Bientôt c'est une dizaine de belligérants qui s'affrontent à l'arme à feu (5 de chaque côté) Le sac de la grosse dame est éventré par terre, au milieu des sucettes et des mouchoirs gît un uzi et deux grenades. Panique totale. La fuite est possible mais ne la laissez pas être trop facile, beaucoup de bousculade, des groupes de la FRAPE bouclent le quartier depuis les tuileries jusqu'à la cour carrée et tirent dans le tas, certains d'entre eux montrent le petit Arthur du doigt, un des p'tits vieux lance des lacrymos et des fumigènes, etc... Si l'un des PJs reste observer l'issue de la mêlée, il verra ceci : les malabars rasés avec les silencieux sont aidés par les policiers de la FRAPE, mais les ancêtres, très organisés et très combattifs, parviennent à filer. Ce genre d'évènement peut être renouvelé à loisir (une course poursuite en bateau-mouche c'est cool non ?) mais il faut noter que l'ordre officiel d'enlèvement n'ayant pas encore été donné, seuls les vieux chercheront vraiment à s'emparer d'Arthur. Lorsque AdB apprend ce qui s'est passé, il entre dans une colère noire et les PJs peuvent l'entendre à l'autre bout qui invective une tierce personne (un résistant) cette dernière se défendant avec vigueur et niant toute participation dans les incidents. Clic. AdB rappellera plus tard pour excuser son comportement et demander aux PJs de continuer leur contrat et de ne pas s'inquiéter.

Fortissimo

Cinquième jour. Arthur n'est ni traumatisé ni calme. 7 heures du mat' "J'veux aller à Tartoland !". C'est quoi ça Tartoland ? "J'VEUX Y'ALLEEEEEER !!!". Deux aspirines plus tard, un coup d'œil sur le guide Michelin informe que Tartoland est un parc d'attraction construit sur l'ancien emplacement du Stade de France. Après le désastreux match France/Ukraine de 2008, des supporters français déçus revinrent de nuit déverser des fûts de déchets "made in La Hague" sur la pelouse. Deux ans plus tard, les autorités ayant décrété qu'il n'y avait "plus aucun danger pour la santé", un promoteur y fit construire un énorme parc d'attraction thématique pour riches façon Disneyrix. La surface occupée par le parc est équivalente à celle d'un campus universitaire moyen. Attention, la zone est située au delà des VMS, cernée au nord et à l'est par le canal Saint Denis - avec patrouilles nautiques - et au sud par l'autoroute A86. On accède au parc par une route sécurisée, il est lui-même ceinturé d'un grand mur de béton et les gardes sont nombreux autour de ce

périmètre étant donné que les communes avoisinantes (St-Denis, Aubervilliers et La Courneuve) sont devenues de véritables ghettos.

Le ticket pour le parc est prohibitif, seule les classes les plus aisées y ont accès, aussi le contrôle à l'entrée y est minime (pas de portique) En cette chaude journée, il y a bien sûr une cohue formidable et des files d'attente un peu partout. Quelques minutes après l'entrée des PJs dans le parc, l'autorisation d'intervenir est miraculeusement signée, et c'est immédiatement perceptible : des véhicules blindés prennent position aux sorties avec un hélicoptère de coordination de l'AREU en vol stationnaire. Les visiteurs sortant sont systématiquement et impitoyablement fouillés - "Mesdames et messieurs, de dangereux terroristes se sont introduits sur le site, veuillez garder le calme et coopérer avec les forces de l'ordre" - Aucune intervention musclée n'est possible à l'intérieur ; trop de monde et trop de notables. Les AFREU arrivent en masse et, pour passer inaperçus, endossent la tenue des animateurs officiels de Tartoland : large veste à gros carreaux jaunes et rouges, long nez en plastique, chapeau melon à paillettes vaste short bleu plein de poches surprises. Avec les rangers ça fait classe ! Les NAZE, eux, sont déjà dans les manèges. PinPin est toujours là ? Parfait.

A partir de là, c'est au meujeu de mener la danse à un rythme effréné. Surtout pas ou peu de pause, les joueurs doivent transpirer. Arthur veut passer partout, il court en permanence, ne soucie de rien et ne voit rien de ce qui se trame autour de lui. Voici une liste non exhaustive des multiples avaries à prévoir :

- * Un AFREU génial s'est emparé du poste de commande du grand manège, et non seulement il bloque la plate-forme à vitesse maximale mais en plus il a enduit le pompon de colle instantanée Oho et s'ingénie à le faire attraper par Arthur.

- * Au pied d'une fausse maison en carton pâte, un vieux paralysé dans un gros fauteuil roulant (lesté) propose un ballon super gonflé à l'hélium à l'enfant. Si il s'en saisit, le NAZE coupe la ficelle et se taille. Deux complices sont planqués derrière les fenêtres du deuxième étage pour "récupérer" le jeune astronaute pendant son ascension.

- * Un joueur d'orgue de barbarie invite Arthur à venir de son côté pour tourner la manivelle. Le but est de dégager l'axe de tir pour le fusil d'assaut qui est planqué dedans (les droits d'auteur sont à reverser au Pingouin)

- * Alors que les PJs jouent avec leurs intestins sur "Le Grand Balancier - le plus grand mouvement pendulaire d'Europe", PinPin reste accroché sur un des montants latéraux. Aussitôt une vieille chignonnée s'approche du bord et s'apprête à manier sa canne avec brio tandis qu'un AFREU posté dans la file d'attente entame l'escalade de la structure. Le manège ne s'arrête pas pendant l'action.

- * Une bataille rangée se déclare dans les autos tamponneuses.

- * Un couple de liquides balance des fumigènes dans le labyrinthe de verre alors qu'Arthur est en plein milieu. Il va y en avoir des années de malheur !

- * Et pourquoi pas des nageurs de combat dans un coin isolé du "Grand Plouf" ?

- * Il y a plein de vrais vieux et de vrais animateurs qui peuvent s'approcher de l'équipe sans rien vouloir faire de mal, d'où quiproquo... voire paranoïa.

Arrive un moment où tout le monde sature, des foyers de chaos ont été semés un peu partout et des blessés, voire des morts sont évacués en cachette au milieu d'un parc de plus en plus bondé. Il est alors temps... de passer à la vitesse supérieure.

Furioso

Le dernier caprice d'Arthur c'est de faire le Train fantôme. Il s'agit d'une grosse montagne creuse en plâtre et ciment, sillonnée d'un parcours de rails compliqué sur lequel circulent des wagonnets d'une dizaine de place. Le trajet est semé d'apparitions dantesques, de sons & lumières et de monstres surgissant des murs, le tout sur un fond musical kitsch à la 'Hammer'. Malgré l'obligation qui leur est faite par Arthur de hurler de peur ou du moins de faire semblant, les PJs pourront déceler des choses bizarres : dès le premier virage, le simili Frankenstein en tenue de croque-mort qui les salue d'un grand mouvement d'une faux en plastique à l'œil plutôt vif et semble *compter* les occupants du véhicule (il s'agit du zombie chargé de repérer les touristes isolés, voir LA SECTE plus loin). Quelques minutes plus tard, le wagonnet passe entre deux pirates patibulaires qui font semblant de lancer un filet sur eux. Et là, soit c'est le plastique qui s'écaille soit ce sont des faux zombies mais les morceaux de peau qui se détachent sont *vachement* bien imités ! (les deux énergumènes qui doivent s'emparer de la victime repérée). Encore un peu plus loin, une trappe s'ouvre dans le plafond et laisse passer un bras façon momie qui feint d'effleurer les occupants. Le truc bizarre c'est qu'avec de bons yeux on peut repérer un visage tuméfié qui *scrute* le wagonnet dans l'ombre de la trappe (ce dernier poste est chargé de vérifier que l'enlèvement de la victime a bien eu lieu ou de réessayer dans le cas contraire). Enfin, juste avant la dernière ligne droite, il y a un faux gouffre avec un pont branlant sur lequel le wagonnet ralentit et vibre dans tous les sens. Juste le temps pour les nounous de remarquer, quelques mètres en contrebas, une silhouette à la démarche saccadée qui entre dans un local technique en jonglant distraitement avec un appareil photo ultra moderne, appareil déjà aperçu entre les mains d'un japonais seul *qui était devant eux dans la file d'attente*. A la sortie de l'attraction, l'équipe se retrouve nez à nez avec un étrange comité d'accueil : ayant apparemment eu la même idée, les derniers rescapés des AFREU et des NAZE se sont retrouvés ensemble pour tendre une embuscade à cet endroit. Au moment où les PJs débarquent les belligérants sont figés face à face dans des postures menaçantes. Le téléphone portable se met alors à sonner, papa Arthur veut des nouvelles...

Pour permettre la gestion de cet avant dernier passage épineux, faisons le point : les NAZE sont pratiquement décimés, il faut dire que c'est plus de leur âge, et sont prêts à laisser tomber leur projet d'enlèvement pour peu qu'on leur propose une bonne trêve. Les AFREU commencent à trouver que le coût en hommes et en matériel est trop élevé, si AdB accepte de leur dire où il a caché sa recette, ils laissent partir tout le monde. Quant à AdB, il a obtenu ce qu'il voulait du Coq Doré et veut maintenant récupérer son petit et prendre le maquis, quitte à abandonner sa découverte à l'AREU. Si vos joueurs ne disposent pas d'une forte puissance de feu et/ou s'ils décident sagement de ne pas tirer dans le tas (pourquoi pas après tout) il faudra alors entamer des négociations. Faites un

peu traîner en n'abattant pas toutes les cartes tout de suite. En particulier, il serait souhaitable que ce soit les joueurs qui trouvent la bonne offre à faire aux NAZE (être intégrés au Coq Doré pour pouvoir continuer leurs petites excursions. Un interlocuteur des résistants se trouve avec AdB à l'autre bout du téléphone) En attendant cette proposition, ne laissez pas retomber la pression, une tuerie est encore possible. Une fois tout le monde d'accord, il ne reste plus qu'à savoir où sont les fameuses données scientifiques. C'est simple et vous l'aviez deviné, elles sont planquées à l'intérieur de PinPin.

Si un joueur a *expressément* mentionné qu'il surveillait la peluche chaque seconde et qu'il a vérifié sa présence *régulièrement*, bravo le scénario est fini et on oublie les zombies. Sinon le petit Arthur éclate en sanglots car PinPin a disparu. Une chose est sûre, il avait l'odieuse peluche en entrant dans le Train fantôme...

La secte de Baal Honron

Ce final optionnel destiné à faire découvrir un nid de zombies en bordure de Paris va entraîner l'équipe dans le cœur souterrain du parc Tartoland à la recherche de la peluche. Selon l'état de fraîcheur des personnages, vous pouvez envisager de les faire accompagner par des membres du NAZE ou de l'AFREU mais ce n'est normalement pas prévu et gare aux coups fourrés.

Un peu d'histoire : il y a donc maintenant un peu plus de trois ans que des supporters mal intentionnés ont déversé des fûts de matière radioactive sur la pelouse du stade. Peu soucieux de faire des dépenses de nettoyage pour une parcelle de terrain extérieure à la zone sécurisée de Paris, le gouvernement s'est contenté de faire couler quelques dalles de béton sur la pelouse et basta. Dès les premiers mois, des ouvriers du chantier de construction furent contaminés et devinrent des zombies nucléaires. La plupart furent exterminés par la FRAPE mais certains parvinrent à trouver refuge dans le réseau de conduits techniques qui s'étend sous l'ancien stade, où ils échappèrent aux brigades taupes. Ils se nourrirent d'autres ouvriers du chantier, particulièrement ceux qui faisaient des heures supplémentaires. Les rumeurs ne tardèrent pas à revenir aux oreilles d'une certaine Miranda Valdez, native d'Aubervilliers et occultiste en herbe (dans tous les sens du terme) en mal de matière première. Fan de football et honorable correspondante du réseau de Nathaniel Nastan, elle a néanmoins la mauvaise habitude d'abuser du pollen. Un soir où elle planait assez haut, elle eu l'idée de monter sa propre société secrète en contrôlant les zombies nucléaires, une secte qui adorerait une divinité avec une tête ronde composée de petits hexagones blancs et noirs. La secte de Baal Honron était née. La technique de chasse des zombies du Train fantôme est simple : d'abord localiser un individu isolé dans la file d'attente (une petite lucarne a été aménagée dans le décor juste au dessus), ensuite graisser la patte du technicien de l'attraction pour qu'il ne charge pas le wagon à bloc. Il ne reste plus qu'à s'emparer de la victime dans un passage peu éclairé et l'entraîner dans les sous-sols. Selon les besoins soit la victime est consommée sur le champ soit elle est emmenée dans la salle du culte et enfermée dans la cavité où se trouvent encore les fûts. Elle ressortira plus tard pour grossir les rangs de la secte, qui compte pour le moment une dizaine de membres.

Les sous-sols du Train fantôme ne sont pas étendus, quelques tunnels étroits permettant d'accéder aux différentes animations en cas de panne, qui rayonnent en étoile autour d'un local technique central (où se trouve l'alimentation électrique) A partir de ce local un escalier artisanal taillé dans le béton mène aux "logements" : une dizaine de petites niches attenantes d'un côté du couloir, et l'atelier de travail de Miranda de l'autre. Le tout est éclairé par des ampoules faiblardes. Au fond, une grille de fortune permet l'accès à un espace circulaire de quatre ou cinq mètres de diamètre, couvert d'affiches et de décorations en rapport avec le football. Au milieu une trappe dans le sol donne directement sur les fûts (gare à la contamination).

PinPin, resté accroché dans le filet de deux pirates lorsque le wagon des joueurs est passé à leur niveau, a été déposé dans la salle du culte à côté d'une paire de chaussures à crampons entourée de bougies noires. Ici aussi tout est fonction de l'état de fraîcheur des personnages : certains zombies peuvent être en maraude ailleurs ou au contraire les PJs peuvent tomber en pleine cérémonie avec l'effectif au complet. La peluche peut avoir été confondue avec un animal et jetée au milieu des fûts. Miranda peut être absente ou accompagnée d'un membre du réseau de Nastan. C'est au meujeu de voir.

Caractéristiques : à moduler selon la puissance des PJs, sur la base du standard des zombies nucléaires (FDR p49)

Les fins

Qui a dit ouf ? Dressons une petite liste des fins possibles pour le scénario.

1) La peluche est récupérée, les NAZE rejoignent les rangs de la résistance, les AFREU emportent les données scientifiques et la famille de Briquenbois se retrouve : les PJs touchent la prime mais sont fichés à l'AREU avec photos. De plus il faudra s'attendre à un certain accroissement des facultés de régénération des créatures du projet 41.

2) La peluche est perdue mais les PJs parviennent à tromper les AFREU : idem 1) mais les zombies expérimentaux de l'Etat restent inchangés.

3) La peluche est récupérée mais le petit Arthur a un problème (blessure, contamination, autre) : idem 1) mais les PJs ne touchent pas la prime.

4) La peluche est récupérée, les informations extraites avant de la donner aux AFREU et Arthur n'a rien : bravo, c'est la meilleure option ! La résistance est fière de vous.

5) Plus de PinPin, les NAZE sont en colère et Arthur est devenu un zombie nucléaire : ben dites donc, ça a pas gazé !

Et les options

Ce scénario est entièrement modulable afin de convenir à un maximum de situations.

* Vous pouvez par exemple retirer un ou plusieurs protagonistes de façon à ne laisser qu'un seul ennemi au lieu de trois. Il est aussi possible d'en rajouter d'autres ! Des yakusas pourraient vouloir enlever le petit pour une rançon, la mafia pourrait vouloir les infos du chercheur pour les revendre, les vrais résistants pourraient intervenir pour leur propre compte, voire tout ça à la fois (diplôme de chef d'orchestre obligatoire !)

* Si les joueurs s'en sortent trop bien, on peut imaginer que l'AFREU refuse de coopérer. Il faudra alors jouer l'évasion du parc, sans oublier que les zones qui s'étendent à l'extérieur sont des secteurs de haute insécurité.

* Pourquoi limiter le champ d'action des zombies au seul Train fantôme ? Le parc Tartoland tout entier pourrait n'être qu'une couverture pour une Miranda de bien plus grande envergure et avec des effectifs beaucoup plus importants

* Deux optiques de jeu sont possibles. Celle présentée ici est une version "délire" prévue pour un amusement grotesque et presque pas de morts. Mais vous pouvez aussi en faire une version goth gore, bien macabre façon Kult. Pour cela, virez les costumes débiles des AFREU pour qu'ils soient plus difficiles à repérer, n'hésitez pas à tirer dans la foule, rendez les NAZE beaucoup moins soucieux de la vie de l'enfant, et ce dernier plus sensible et plus traumatisé. De plus, un maximum d'attractions sont véritablement dangereuses (écrasement, chutes, etc...)

* Vos joueurs veulent incarner des zombies ? Pas de problème, quelques changements dans l'histoire suffisent : les zombies sont contactés par un congénère (sbire de Nastan) qui veut s'approprier la découverte de AdB. Ils doivent enlever l'enfant dans le parc d'attraction et le remettre à Miranda qui négociera l'échange. Les NAZE sont des résistants chargés de la protection du petit. L'AFREU est quant à elle chargée d'éliminer les zombies pour les remplacer par une équipe du projet 41 afin de remonter la piste de l'encombrant Nastan et de récupérer la découverte au profit de l'armée. Là aussi l'enfant doit servir de monnaie d'échange. Les PJs auront donc le choix de servir Nastan, de rallier le projet 41 ou encore de tromper les deux parties et de rester indépendants (option très dangereuse)

Les membres de l'AFREU (Agence des Forces de Récupération en Environnement Urbain) Les AFREU sont une division de la FRAPE au même titre que les brigades taupes. Leur rôle est de permettre les exfiltrations, enlèvements et assassinats dans les endroits où une intervention musclée n'est pas envisageable (soirées mondaines, émissions télévisées en direct, lieux publics bondés) De ce fait ils sont souvent mandatés par l'AREU. Leur équipement et leurs armes sont étudiés pour la discrétion (hum) et les agents sont sélectionnés pour leur degré de réactivité et leurs capacités à improviser des stratagèmes. En l'occurrence, la mission consiste à capturer le petit Arthur vivant afin de faire pression sur son chercheur de père.

Caractéristiques : à moduler en fonction de la puissance des PJs, sur la base du standard des brigades taupes (FDR p18) avec un équipement plus léger.

Les activistes du NAZE (les Nonagénaires Anti-Zombies Européens)

Les NAZE sont une émanation des BEURC (Brigades Européennes Unies des Retraités Combattants) Ce ne sont pas vraiment des résistants, ni des terroristes, ni des maffieux, mais quelque chose qui tient un peu des trois. Les brigades sont indépendantes et autonomes mais se réunissent de temps à autres, selon un schéma proche de celui des groupuscules libertaires du siècle précédent. Des organisations mieux structurées (mafia, yakuza, cartels) parviennent le plus souvent à reprendre le contrôle de ces groupuscules, voire à les absorber. Les idéologies peuvent donc varier. Une brigade compte au plus une vingtaine de membres. Dans le cas qui nous intéresse, les NAZE, il s'agit de vieux délinquants ayant découvert l'existence des zombies. Déjà aux portes de la mort, ils refusent l'idée de revenir et d'être encore persécutés par l'Etat alors qu'ils ont déjà payé plein d'impôts, et ont décidé d'en découdre avant d'éteindre la lumière. Les recherches d'AdB les intéressent au plus haut point, et ils sont prêts à s'en prendre à son rejeton pour récupérer ces données médicales. Prenez bien conscience qu'un militaire à la retraite de 90 ans en 2011 c'est un gars qui, potentiellement, à fait la deuxième guerre mondiale, l'Indochine, l'Algérie, et peut-être même le golfe comme réserviste. Ca c'est du vétéran !

Caractéristiques : à moduler selon la puissance des PJs, sur la base du standard de la résistance (FDR p 37) avec un équipement plus lourd.