

Gore Land

Introduction:

"Fantastic Land le plus grand parc d'attraction va bientôt ouvrir ses portes près de chez vous, à Villeneuve sur Lot dans le Lot et Garonne, et pour son inauguration 100 invitations pour 5 personnes seront distribués au hasard dans toute la France. Alors aurez vous la chance de découvrir dans votre boîte aux lettres ce laissez-passé pour le plus grand parc d'attraction aux mondes. Et grâce à cette invitation vous n'aurez qu'à vous rendre à Villeneuve Sur Lot dans le Lot et Garonne, grâce aux trains, et là à vous amuser car tout vous est offert logement, nourriture, accès illimité aux attractions...Le rêve!!!

C'est ce que les PJ's entendent à la radio et à la télé durant 2 semaines ,la presse n'étant pas en reste une page chaque jour dans les plus grands quotidien, avec une simple phrase :

"En aurez vous une ce soir dans votre boîte aux lettres?"

C'est la folie on dit que certaines personnes se sont fait voler leur invitation par des proches et que des bandes de jeunes pillent les boîtes aux lettres ou encore agresse les facteurs, ce qui força la poste à annoncer qu'elle n'avait aucun rapport avec Fantastic Land, ce qui entretient une certaine ambiance de folies.

Et un soir alors qu'il va chercher son courrier l'un des PJ's a la surprise de découvrir quoi? une magnifique enveloppe blanche qui lui réclame de l' argent (le loyer) mais dessous sans qu'il l'ai vu se trouve une autre enveloppe vierge avec à l'intérieur une superbe invitation pour Fantastic land. Le PJ va certainement hésité à le clamer haut et fort, à moins qu'il ait envie d'en découdre...

Histoire :

Charles-Henri de la Vespasière est l'ultime rejeton d'une famille de milliardaire français, mais voilà monsieur a décidé de jouer les rebelles et lors d'une de ses sorties dans les bas fonds comme il aime à le dire , il a été contaminé par le virus Ankhou. Et déjà qu'il était pas net, là il a pété un câble et a décidé qu'il fallait encore plus s'amuser.

Petit à petit, il a rencontré d'autres Zombies (grâce à ses relations il peut aller où il veut) et a décidé d'ouvrir le premier parc de loisir pour Zombie et qu'est ce qui intéresse tous les Zombies : La BOUFFE.

Alors voilà le concept on réuni plein d'humains dans un endroit d'où ils ne peuvent sortir puis la chasse peut commencer pour le plaisir de nos amies Zombies.

Première Partie :

Le voyage pour arriver au parc se passe sans encombre (du moins pour l'époque...) le prix étant laissé à votre entière discrétion.

Le parc est gigantesque, il est assez difficile d'évaluer sa taille (voir le plan fournit pour répondre aux questions de nos chère petit PJ).

Les PJ's sont chapotés par une petite dizaine de personnes souriantes portant des badges accueil et qui sont secondées par de non moins charmant vigile chargé d'empêcher les resquilleurs d'entrer (et cela ne manque pas).

Grosso modo les PJ's peuvent compter 500 personnes autorises à entrer et quelques milliers qui essayent et se font refouler par les vigiles.

Une fois entré dans le parc de petit panneau flèches indiquent le grand hall où doivent se rendre toutes les personnes pour le discours d'inauguration. L'intérieur du parc est desservie par des routes à deux voies, et le reste est recouvert de gazon et de fleur.

Le hall est immense, environ comme un petit stade de foot ,il ne semble posséder qu'une entrée et appuyé sur le mur du fond se trouve un grand écran ,au dessous duquel une curieuse machine se trouve ,de petit cordon rouge sépare l'écran et la machine des gens 2 employés empêchant gentiment les gens de passer (pour leur sécurité).

Finalement au bout d'une 1/2 heure les dernières personnes finissent par entrer et la double porte est fermée par des employés.

L'écran s'allume et un visage de synthèse apparaît :

"Bienvenue à Fantastic Land , vous êtes parmi les heureux gagnant de la plus grande opération marketing jamais réalisé. Vous avez donc gagner le droit d'utiliser toutes les commodités que peut vous offrir ce parc et cela pour rien...(petit temps de silence-bruit dans la foule "Cool... on va s'éclater...) et en bonus spécial vous aller tester le nouveau jeu de Fantastic Land à peine achevé "La chasse à l'homme" avec vous dans le rôle de la proie...l'image change et montre une 30 de Zombies en arme devant le grand Hall...voilà vos adversaires, ne soyez pas si effrayé nous vous laissons une chance de lutter que chaque personne approche d'une des consoles elle vous donneront 1 arme,1 plan du parc et 3 objet de votre choix. Il vous reste 3 heures avant que les portes s'ouvrent et que nos amis entre. Puis le visage devient hilare et un message apparaît "Bonne Chance et Bonne appétit".

Si l'on demande aux employés présent ils ne comprennent rien et sont tout aussi effrayé que la majorité des gens. Il est à noter que aucun moyen de communications ne fonctionnent, en effet un brouilleur a été installé.

Il y'a 6 consoles :

il s'agit d'un clavier et d'un écran, muni d'un analyseur d'empreintes qui empêche une personne de se resservir, avec dessous une boîte ressemblant à un vide ordure. L'ordinateur propose plusieurs catégories (armes, protection,...) et comme dit on a droit à une arme et 3 objets -à noter que les munitions (100 balles ou moins s'il s'agit de munitions du type obus) sont dans la liste divers et que l'arme est fourni chargé à fond et pas plus-.

Toute tentative pour forcer le programme annoncera que si la personne réessaye de forcer le programme ce terminal sera mis hors-service -et c'est vrai- de plus tenter de trouver d'où viennent les armes ne donnera rien (elles sont envoyés par un système d'air comprimé et se retrouve dans la boîte. La majorité des gens sont terrifiés et n'ont aucune activité à part se lamenter, certains cependant s'organisent et semblent assez entraîné.

Deux minutes avant l'ouverture des portes le visage se remet à parler:

" Ah oui un petit bonus dans le parc se trouve caché une clé et l'endroit ou il faut l'utiliser pour quitter le parc et en supplément 100000 Euros, voilà bonne chance".

Finalement la porte finit par s'ouvrir et le carnage débute, environ 90% des personnes sont exterminés ainsi que tous les Zombies -prendre des valeurs de Zombies faibles-.
Il reste 5 équipes en lisse avec les PJ's -voir description en annexe-

Deuxième Partie :

Voici une description des différentes attractions:

A - Le Grand Huit

Un grand huit classique avec 20 places (10 wagonnet de 2) et ses fermetures, mais avec en prime une partie souterraine (style quai de métro) où des zombies plus ou moins bien cachés tirent sur les PJ's (et de plus la vitesse est prévue pour diminuer vers 30km/h) donc il faut essayer de se libérer et pour cela réussir un jet de force avec un malus de 12 (c'est pas évident du tout).

Le poste de commande est accessible par un escalier qui se trouve au bout d'un couloir en L (de 5 m de long) qui se situe lui-même à peu près au milieu du souterrain.

De plus le wagon est équipé d'un frein caché à l'avant sous le siège droit (une manette à relever)-n'autoriser un jet en voir que si le PJ fouille ou s'ils sont dans les ennuis le jet devra être très difficile.

Le poste de commande contient 2 Zombies forts et fait 5m x 5m (il contrôle le grand huit en entier). Dans tout le complexe 20 Zombies faibles tirent sur les PJ's (et ne bougeront pas de leur poste).

Remarque:

Vos PJ se méfieront très certainement du souterrain, et voudront peut-être y descendre sans le train mais cela est très difficile car l'angle de descente est de 45° au début puis il faut marcher sur les rails qui sont électrifiés.

Il est assez dangereux de sauter en marche car on fait alors une excellente cible et en plus on risque de se blesser en chutant et de faire encore une meilleure cible.

B - Le Palais des Glaces

La grande chose à dire, le QG se trouve au milieu et dedans 4 Zombies forts. Ceux sont des couloirs recouverts de glaces. À l'intérieur 6 zombies faibles (+ quelques zombies déjà dégomés, ils se sont entretués, c'est con un zombie...).

Ambiance à décrire dès qu'on approche de quelqu'un on le voit en fois 8, donc bonjour les tirs dans les miroirs (déjà entamés par les zombies).

Dans le QG un petit bonus :

1 caisse de 10 grenades incendiaires et 1 trousse à pharmacie (3 utilisations)

C – Auto-Tamponneuses

Se situe dans un hangar, une petite porte donne sur un couloir qui mène à une sorte de garage où se trouvent des auto-tamponneuses un peu plus grande que la normale puis au bout d'un tunnel de 10m une trappe qui s'ouvre dès qu'on approche la voiture, la trappe reste ouverte 30s et se referme (pressions de plusieurs tonnes), l'ouverture donne sur une sorte d'arène de 250m de rayon où se trouvent 10 voitures (avec 2 zombies faibles par) qui canardent les PJ's quelques uns ayant des grenades (2 offensives pour 2 voitures....)

Pour sortir il faut se rendre au milieu de l'arène où se trouve un pylône avec dessus un petit bouton rouge qui déclenche l'ouverture d'une trappe diamétralement opposé à la 1er, cette sortie mène à l'extérieur (où elle était cachée) Jet très difficile pour la Voir).

D - Tasses Tournantes

Un petit couloir mène à une piste rectangulaire (100m x 40m) avec des tasses recouverte de plastique couleur porcelaine et en acier en dessous.

Il y'a 40 tasses et 10 tasses avec 1 Zombie faible par (3 ont 2 grenades offensives). De plus dans une tasse se trouve une caisse de 10 grenades offensive.

Les actions subissent un malus de 20% à cause du mouvement de tournis.

Il faut pousser les tasses du bord car une fois qu'elle se trouve au bord elle se coince (et un PJ coincé fait une très bonne cible), épreuve de force pour se dégager.

De plus le mouvement des tasses est incontrôlable, il est tout a fait possible de sauter de tasse en tasse ce qui requiert une épreuve d'acrobaties difficile .

E - Le Labyrinthe

C'est un labyrinthe en extérieur, avec juste des haies (avec un mur à l'intérieur pour arrêter les balles) et une entrée avec portique (style métro). C'est un labyrinthe à jet d'eau, il est décomposé en carrée de 1m de côté dont les bords sont percés de 10 trous qui projettent un jet de flammes (dégâts de 2D8), en fait chaque jet à une période (mais qui varie ,certains jet n'ayant pas de période et marchant en continue) au centre se trouve une cabane avec 2 Zombies forts .

Il y'a de plus 20 Zombies faibles qui cartonnent les PJ's et qui ont beaucoup de chance de se faire carboniser eux aussi.

Dans la cabane il y'a la clef n°1.

F - La Galerie des Horreurs

Cette galerie de 50 m de long contient des figures de cire dont certaines à défaut d'être vivante bougent encore.

Sur les 100 mannequins de cire qui représente toutes des cadavres plus ou moins putréfié on peut trouver 10 Zombies faibles.

Le couloir du fond mène à un escalier qui descend et mène à une nouvelle galerie où 2 Zombies forts aspergent à l'aide de tuyau, les PJ's avec de la cire liquide mais qui se solidifie en 45 secondes, très marrant...

Derrière eux se trouve une citerne remplie de cire et 1 valise de 1000 Euros (contaminé car possession des Zombies).

G - Tir à la carabine

En rentrant dans le bâtiment les PJ's se retrouvent dans un petit couloir de 5m x 1m menant à une ouverture de la taille d'une porte, à 30m une autre ouverture ,avec Sortie au dessus, est visible, les 2 ouvertures sont liées par un petit tapis blanc de 50cm de large. 60 secondes après que la porte d'entrée ait été ouverte un panneau de métal descend, au niveau de la porte et commence à avancer jusqu'à la 1er ouverture ou dès que l'on touche le tapis blanc des projecteurs s'allument en ciblant la zone et là 8 zombies faibles et 2 forts se trouvant à 25m canardent les PJ's, il est à noter que l'espace entre les PJ's et les Zombies est miné sur 2m, les zombies possèdent un petite télécommande qui fait que s'il marche sur une ben elle saute pas, un Zombie tentera ainsi de piéger les PJ's.

Remarque:

Dès que la plaque s'est déclenchée on ne peut plus ouvrir la porte d'entrée, il faut attendre 3 minutes (1/2min pour faire le trajet, 2 min pour bloquer, 1/2 min pour revenir).

La sortie mène dans une petite pièce qui contient 20 munitions de chaque type d'armes disponible dans le hall.

H - Salle de jeux à pince

Une salle de jeu avec plein de machines à pince, il y a 4 rangée espacée de 5m chacune et 10 machines par rangée espacée chacune de 1m.

Dans la 6ème machine en partant du bas de la 2ème rangée en partant de gauche se trouve la clé n°2 (Jet de voir très difficile si la recherche n'est pas précisé, difficile sinon).

Une fois que les PJ's sont tous entré, la porte se ferme et une pince de taille humaine sort du plafond et essaye d'attraper les PJ's (des caméras cachés sont disposé dans toute la pièce - au niveau des alarmes incendies qui se trouve au dessus de chaque machine ainsi que quelques unes qui permettent d'avoir une vue d'ensemble de la pièce - jet de voir très difficile pour les repérer, la boule en métal leur accorde 10 points de protection et elles ont 3 point de vie.

La salle de contrôle est cachée sous la 3ème machine de la 1er rangée de gauche, avec dessous une petite échelle et aux commandes un Zombie fort.

I-Salle d'Arcade

Pleine de jeux vidéos, plusieurs bruits de tirs venant des jeux vidéos sauf qu'au bout du 20ème, c'est des balles qui fusent, 10 Zombies faibles canardent les PJ's et en plus à cause des bruits des jeux il est très difficile de se repérer (malus de 10% pour tout le monde).

Un seul jeu est sur de survivre à la fusillade, il a une coque en métal et une porte (comme un petite voiture) en verre blindée, c'est un vieux Street Fighter Alpha-beta-epsilon-nepta-15 et si les PJ's le finissent (après avoir battu les 30 combattants de cette extension) à la fin apparaît un petit message:

"porte n°1->n°47".

De plus un gentil zombie s'est attablé avant et à moins de désinfecter, on risque d'être contaminé.

J - Batiment du Personnel

Deux entrées de part et d'autre du bâtiment donnant sur un escalier de 3m de large.

A chaque étage des couloirs de 96m de long, avec 30 portes de chaque côté donnant sur des pièces de 3*3m numéroté de 2 à 60 sur la droite et de 1 à 59 sur la gauche, pour les étages c'est 101 à 160 et 201 à 260, dedans pour moitié une petite chambre avec un lit et une petite armoire, puis quelques salles de bains, des salles à manger, des cuisines et des salles de détente(jeux de société...).

Plusieurs pièces sont piégés:

A – la grenade: en ouvrant la porte on peut entendre un petit clic (entendre difficile si à coté de la porte très difficile si un peu plus loin), c'est une goupille qui vient d'être arraché à une grenade qui sera:

-incendiaire: n°12,15,26,105,122,133,201,205.

-offensive:n°11,18,59,101,129,158,202,256.

B - la mine: une fois entrée dans la pièce un pj risque de casser le fil invisible tendu où vous voulez dans la pièce et boom un mine anti-personnelle (reservé aux chambres)

- n°48,51,60,102,119,149,209,216,229.

C - La bonne vieille hache : l'ouverture de la porte déclenche l'envoi d'une très grosse hache (dégâts de 2D8 du à la vitesse) comme quoi rien ne vaut l'ancien!!!

- n°1,46,127,160,203,211,225,260.

D - la poignée électrifiée: un bon gag, sauf que là c'est du 220 volt avec un fort ampérage (pour les physiciens de l'ordre de 1 ampère -0.1 suffise à tuer un homme) jet de constitution à -10 si il échoue il nous fait une petite crise cardiaque (un moyen pour le réveiller et de lui refaire prendre la poignée et là avec un jet de chance réussi il se réveille mais à -30% pour toutes ses actions du au choc et 1 case en moins, non encaissable, sur tout le corps -tétanisation du corps-), s'il réussi il encaisse les mêmes dégâts que pour un défibrillateur. n°15,36,43,58,113,125,148,235,246.

Dans la n° 47 se trouve une petit tableau représentant Mickey et rien d'autre sauf que Mickey 10s après que l'on ait ouvert la porte il a le nez qui devient rouge et qu'une bombe éclate 20s plus tard (dégâts d'une grenade incendiaire), Mickey faisant référence à la seule attraction du parc issue d'un Disney.

K - Parking du Personnel

Une dizaine de voitures (toutes piégées dès qu'elles démarrent, de plus la bombe est très bien caché dans le bloc moteur jet de voir très difficile avec un bonus de 10% si l'on réussi un jet en explosif). La sortie du parking est bloquée par une porte blindée de 250 points de protection et qui est protégée par 2 mitrailleuses lourdes équipés de détecteur de mouvement (munition quasi infini...)

L - Centre Commercial

Tout ce que l'on peut trouver dans un centre commercial normal: nourriture, poupée souvenir à l'effigie de zombie -qui crache du sang contaminé-, les nounours Denis qui rote et crache (un petit acide 1D8 PdV) et pour éviter de s'ennuyait 10 Zombies faibles qui font leurs courses et sont prés à tout pour obtenir les meilleures soldes du centre (les PJ's...)

M - Guichet d'entrée

Tout neuf tout beau mais inutilisé, si on fouille les 20 caisses, la 15ème contient 2 grenades incendiaires et la 16ème un petit papier "jouer aux crabes" (référence aux jeux à pince).

N - Le château de la Belle aux Bois Dormant

Tout semble normal ici, de très belles poupée à taille réelle représente dans des alcôves des scènes de la belle aux bois dormants.

Chaque salle fait avancer l'histoire.

Les salles sont des rectangles de 15m x 10m et ont une moquette rouge, des petits cordons de sécurité style musée sépare la scène, qui fait 5m de long et 1m de profondeur, des spectateurs.

L'histoire tient en une 30 de salles qui sont disposé en rectangle, il n'y a qu'un moyen d'accéder à la salle suivante c'est d'être à la précédente. A la fin, c'est des zombies (en cire), les Pj's vont certainement ouvrir le feu et pendant ce temps 4 Zombies faibles les attaquent de dos (par une porte dérobée qui se trouve en face de la scène), et c'est dans cette nouvelle salle que se trouve une petite porte (la n°2 -électrifiée si pas la clé jet de constitution à -13 mort si échec -60% et 2 fois les dégâts du défibrillateur-), cette porte mène à un souterrain de 2 km de long et au bout une mallette avec 100000 Euros de monopoly... et un escalier qui ramène les PJ's à 1.5km (y'a un panneau) du parc au milieu de nulle part et à 20 km du plus proche lieu de vie (qui va se faire chasser par les zombies...)

O - Hôtel

3 hôtels identique, avec des chambres à en pas finir (3 étages, 20 chambres par).

Au dessus de chaque hôtel : "Zone Neutre"

En fait chaque lit explose dès qu'on se couche dessus (mine antipersonnel)

P - Baraque à bouffes

30 casemates (petit carré de bois de 1m de côté).

Contient de la nourriture avariée (jet à -2 si échec vomi et à -10%, si réussi vomi).

trois baraques sont piégées à la mine dés que l'on rentre (détecteur de poids sur le plancher) et éclate 10s plus tard.

Dans une baraque 1 fusil à pompe et 30 cartouches.

Q - Parc

De magnifique petit parc sans Zombie, le seul danger étant les guêpes et c'est tout, les PJ's peuvent être amener à y rencontrer une autre équipe (15% de chance puis faire jet sur table des équipes), il se peut aussi que des Zombies y poursuivent les PJ's ou une autre équipe.

3ème partie : Remarques

-La loi Anti-gore:

Un petit problème pour quelques attractions (Galerie des horreurs et château de la belle aux bois dormant) deux choix possibles:

* on fait jouer le scénario avant l'application de la loi

* Les parties hors la loi on été ajouté après l'inspection de sécurité par des ouvriers payés au noir.

- Charles Henri a disparu, l'enregistrement avait été fait il y'a longtemps, il s'est caché quelque part et sera très dure à trouver (avec le fric qu'il possédait et ce qu'il a gagné il peut aller où il veut dans le monde).

FIN

Gore Land Index

Les Zombies:

-Zombie faible:

Force:12 Agilité:10 Chance:66

Reflexion:8 Charme:7 Volonté:10 Perception:10

Dextérité:12 Constitution:14 Perversion:11 Corpulence:12

Compétences:

mordre 40%, griffer 32%, cracher 39%, thriller 54%, Sang chaud 32%, arme 45%

Divers:

encaisser:48% Point de vie:30 Bonus de force:0 Esquive:36% endurance:28%

Nombre de cases et (résistance) :

Tête: 4(1d4-1)

torse: 6(1d4+1)

bras: 4(1d4)

jambes:4 (1d4-1)

centres vitaux:4 (0)

Marque du destin:Aucune

Equipement:1 arme au choix, 100 munitions du type

Pouvoir:

Sentir la proie, plus suivant le type de Zombie :

*experimentaux:griffes,vitesse lente

*occulte:griffes, crocs
*viral:ami des larves, crachat contaminant
*nucleaire:crachat acide, immunité au feu
*âme en peine:regenerescence, retour aux sources

-Zombie fort:

Force:15 Agilité:12 Chance:51
Reflexion:10 Charme:7 volonté:10 Perception:12
Dextérité:13 Constitution:16 Perversion:13 Corpulence:15

Compétences:

mordre 55%, griffer 47%,cracher 35%, thriller 54%, Sang chaud 52%,arme 62%,compétence
nécessaire à l'attraction 56%

Divers:

encaisser:56% Point de vie:33 Bonus de force:+1 Esquive:49% endurance:36%

Nombre de cases et (résistance) :

Tête: 5(1d4-1)

torse: 7(1d6)

bras: 4(1d4)

jambes: 4(1d4)

centres vitaux:4 (1D4-1)

Marque du destin:Aucune

Équipement:2 armes au choix,100 munitions pour chaque (sauf si grenades ou autre en mettre
moins)

Pouvoir:

Sentir la proie, plus 4 suivant l'origine

*experimentaux:griffes,vitesse lente,berserk,golem

*occulte:griffes, crocs,peau morte,larmes de sang

*viral:ami des larves, crachat contaminantplaie ouverte,puanteur de la tombe

*nucleaire:crachat acide, immunité au feu,peau toxique,gaz corporel

*âme en peine:regenerescence, retour aux source,peau morte,zone mortelle

Les autres équipes:

-Equipe 1:Nationalité:Nordiques

#Joe: chef de bande, petit teigneux, jeune délinquant de 20 ans

Compétences:Bagarre 40%, Intimidation 65%, Furtivité 35%, Armes blanches 65%, Armes de
poing 60%, Connaissance de la rue 60%, Commander 35%, Encaisser 56%

Divers:chance:50%

Point de vie:21 Bonus de force:0 Esquive:52% endurance:32%

Nombre de cases et (résistance) :

Tête:4 (1d4-1)

torse:5 (1d4+1)

bras:3 (1d4)

jambes:3 (1d4)

centres vitaux:3 (1D4-1)

Marque du destin:

Équipement:colt 45, 3 fois 100 munitions

#Marc: bras droit de Joe, tueur à gage

Compétences:Armes blanches 65%, Bagarre 45%, Armes de poing 65%, Sang froid 46%, Connaissance de la rue 50%, Mitraillette 45%

Divers:chance:60%

encaisser:42% Point de vie:17 Bonus de force:0 Esquive:45% endurance:45%

Nombre de cases et (resistance) :

Tête:4 (1d4-1)

torse:5 (1d4+1)

bras:3 (1d4-1)

jambes:3 (1d4-1)

centres vitaux:3 (0)

Marque du destin:

Equipement:uzi 9mm, 3 fois 100 munitions

#Tania: femme fatale

Compétences:seduction 65%, arme de poing 45%, furtivité 35%,sang froid 35%,maquillage 56%, sport (sexe) 64%, drogues 46%,encaisser 55%

Divers:chance:46%

Point de vie:17 Bonus de force:0 Esquive:50% endurance:26%

Nombre de cases et (resistance) :

Tête:4 (1d4-1)

torse:4 (1d4)

bras:3 (1d4-1)

jambes:3 (1d4-1)

centres vitaux:3 (1D4-1)

Marque du destin:

Equipement:rouge à lèvres, tenue ultra-sexy,colt 45, 100 balles

#Nick et Mick: jeunes délinquants

Compétences:bagarre 35%,intimidation 36%,furtivité 35%, armes de poing 55%, connaissance de la rue 35%,encaisser 50%

Divers:chance:53%

Point de vie:21 Bonus de force:+1 Esquive:42% endurance:35%

Nombre de cases et (resistance) :

Tête:3 (1d4-1)

torse:5 (1d4+1)

bras:3 (1d4)

jambes:3 (1d4)

centres vitaux:3 (0)

Marque du destin:

Equipement:colt 45, 3 fois 100 balles

-Equipe 2:tous zombies viraux de nationalité latine

#Papa et Maman: Jean Baptiste et Emilie agriculteur de 40 ans

Compétences:

mordre 40%, griffer 32%,cracher 15%, thriller 54%, Sang chaud 36%,rouleau à pâtisserie 65% (1D8 en End et 1/2 en PV)emilie,donner des coups de pelle 75%(Jean baptiste,science(zoologie)35%,science(botanique) 42%,premier soins 42%,fusil 30%,encaisser 55%

Divers:

Point de vie:29 Bonus de force:+1 Esquive:38% endurance:55%

Nombre de cases et (resistance) :

Tête:4 (1d4-1)

torse:6 (1d4+1)

bras:4 (1d4-1)

jambes:4 (1d4-1)

centres vitaux:4 (0)

Marque du destin:

Equipement:1 pelle ou 1 rouleau à pâtisserie, Mauser 98,50 munitions,1 litre de sang

Pouvoir:

Sentir la proie avec:

pour Madame:vitesse lente, infection animale, ami des larves

pour Monsieur:griffes, crocs, infection animale

#Fils aîné: Steven: jeune délinquant adolescent ~17 ans

Compétences:

mordre 40%, griffer 32%,cracher 35%, thriller 54%, Sang chaud 35%,bagarre 35%, armes blanches 36%, arme de poing 35%,connaissance de la rue 12%,encaisser 48%

Divers:chance:65%

Point de vie:28 Bonus de force:0 Esquive:45% endurance:24%

Nombre de cases et (resistance) :

Tête:5 (1d4-1)

torse:6 (1d4)

bras:4 (1d4-1)

jambes:4 (1d4)

centres vitaux:4 (0)

Marque du destin:

Equipement:Sig Sauer p225, 3 fois 100 balles

Pouvoir:

Sentir la proie,griffes,démembrement

#Fille et fils : Nathania 9 ans et Marc 6 ans sans profession

Compétences:

mordre 40%, griffer 32%,cracher 15%, Sang chaud 32%,borné 45%, cachette 45%, souplesse 45%,encaisser 42%

Divers:chance:65%

Point de vie:23 Bonus de force:0 Esquive:48% endurance:22%

Nombre de cases et (resistance) :

Tête:5 (0)

torse:5 (1d4+1)

bras:4 (1d4-1)

jambes:4 (1d4-1)

centres vitaux:4 (0)

Marque du destin:

Equipement:1 poupée barbie ou 1 pokémon, 2 litres de sang, 1 morceau de cervelle

Pouvoir:

Sentir la proie,crocs, griffes

-Equipe 3:

#Jean marie Coclés: chef du groupe et militant politique.Adulte Nordique

JM a fait la guerre au moyen Orient et en à garder une certaine rancoeur à l'égard de la population locale, si on l'écoute il faudrait que ces satanés ... rentre chez eux et arrete de nous faire En gros le militant de base du FEUC.Physiquement, il est assez gras, 1.80m, des cheveux brun gras et le visage rouge, et un bandeau noir à la place de son oeil gauche, "perdu lors d'une héroïque resistance contre un régiment de b..".

Compétences:Armes de poing 65%, Baratin 45%, coller des affiches 65%, tirer en colant des affiches 79%, Cracher 65%, Ecoeurer 56%, mitrallette 60%

Divers:chance:63

Point de vie:20 Bonus de force:+1 Esquive:38% endurance:48%

Nombre de cases et (resistance) :

Tête:3 (1d4-1)

torse:5 (1d4+1)

bras:3 (1d4)

jambes:3 (1d4-1)

centres vitaux:3 (0)

Marque du destin:

Equipement:Ruger ACF, 3 fois 100 balles

#Stephane:garde du corps Adulte

Stephane est une armoire à glace de 1.90m au crâne rasé, mais dont la cervelle est vide, il est très fidèle à JM et obéit sans réfléchir.

Compétences:Armes blanche 56%,bagarre 45%,armes de poing 58%, Sécurité 45%,sang froid 35%,encaisser 62%

Divers:chance:62

Point de vie:21 Bonus de force:+1 Esquive:46% endurance:38%

Nombre de cases et (resistance) :

Tête:3 (1d4-1)

torse:5 (1d4+1)

bras:3 (1d4-1)

jambes:3 (1d4-1)

centres vitaux:3 (1D4-1)

Marque du destin:

Equipement:Colt 45, 2 fois 100 balles,gillet pare balle léger

#Phillipe, Marc-Antoine, Jacques: adulte latin policier municipal

Il ne brille pas par leur intelligence et sont plus capable de reconnaître qu'elle est la marque d'un verre de rouge qu' un Picasso.

Phillipe fait 1.60m et autant de large,brun aux yeux marron, il a une grosse moustache où en fouillant bien on peut trouver de quoi faire un repas complet.Marc-Antoine fait 1.8m,à les yeux bleus et est un "ancien" skinhead rentré dans la police grâce à ses "relations".Jacques est le plus net de la bande, il fait 1.75m, brun aux yeux marrons un peu rondelet dégageant une certaine tranquillité, mais il s'exprime comme un porc et ne peut s'empecher de dire à tout bout ses idées.

Compétences:bagarre 45%, armes de poing 55%, investigation 35%, loi 28%, sang froid 25%,encaisser 58%

Divers:chance:65%

Point de vie:18 Bonus de force:+1 Esquive:45% endurance:28%

Nombre de cases et (resistance) :

Tête:3 (1d4-1)

torse:5 (1d4)

bras:3 (1d4-1)

jambes:3 (1d4-1)
centres vitaux:3 (0)
Marque du destin:
Equipement:colt 45, 2 fois 100 balles, gilet parre-balles léger

-Equipe 4:

#Lieutenant Daniel Marchand commando celte

1.75m, musculature proéminente, brun plutôt beau coupe réglementaire, Daniel est en permission et est venue s'amuser avec ses amis et sa soeur. C'est un chef, qui sait diriger ses hommes et garder son calme, par contre quiconque touchera à sa soeur risque de finir en piteuse état. Il est à priori tout à fait disposé à faire une alliance avec des gens lui semblant normaux.

Compétences:commandement 56%, course 35%, bagarre 35%, Armes blanches 50%, armes de poing 35%, fusil 35%, mitraillette 65%, encaisser 70%

Divers:chance:53

Point de vie:21 Bonus de force:+1 Esquive:56% endurance:58%

Nombre de cases et (resistance) :

Tête:4 (1d4-1)

torse:5 (1d4+1)

bras:3 (1d4-1)

jambes:3 (1d4)

centres vitaux:3 (1D4-1)

Marque du destin:

Equipement:gilet pare-balle lourd, Ruger ACF, 2 fois 100 balles

#John, Steven, Michel : commando celte

Trois joyeux larrons mais de vrai bête de combat, John: chatain aux yeux vert 1.80m, assez beau, Steven: 1.95, blond une armoire normande semble petite à côté de lui, Michel: 1.70m brun yeux marrons. Trois hommes sur entraîné et hyper pote, leur but: sortir tous ensemble ou y rester.

Compétences:course 48%, bagarre 30%(John 60%),armes blanches 40%,armes de poing 40%, mitraillette 60%, lance flamme 55%(Steven),fusil 55%(Michel)

Divers:chance:58

Point de vie:21 Bonus de force:+1 Esquive:50% endurance:56%

Nombre de cases et (resistance) :

Tête:4 (1d4-1)

torse:5 (1d4+1)

bras:3 (1d4-1)

jambes:3 (1d4)

centres vitaux:3 (1D4-1)

Marque du destin:

Equipement:gilet pare-balles lourd,lance flamme+2recharge(Steven),1 Winchester+200 balles(Michel),Ruger ACF+200 balles (John)

#Marie: Etudiante Adulte de 23 ans

Très jolie rousse de 1.70m, Marie est un peu frivole, elle était très heureuse de venir au parc et la tournure des événements l'a un peu remuée, heureusement son frère est là, car même s'il est un peu trop protecteur -il a déjà "malmener" quelque uns de ses petits copains, et elle sait qu'elle peut compter sur lui.

Compétences:Seduire 50%, Sciences(Litterature) 51%, Sport(sexe) 68%, Informatique 60%, Drogue 35%,encaisser 49%

Divers:chance:59%

Point de vie:15 Bonus de force:0 Esquive:46% endurance:25%

Nombre de cases et (resistance) :

Tête:4 (0)

torse:4 (1d4-1)

bras:3 (1d4-1)

jambes:3 (1d4-1)

centres vitaux:3 (0)

Marque du destin:

Equipement:Arpad 600 (le donne à Michel), un gilet pare-balles léger, 15 grenades incendiaires, 15 grenades offensives

-Equipe 5: Famille

#Maurice Darfain: Retraité terroriste

Maurice a tout du vieux grand père, il ressemble un peu au père Noël. Mais en fait durant sa jeunesse il a été un terroriste international. Finalement après avoir rencontré sa femme Lucienne il se rangea définitivement. Avec les événements il a dû se remémorer son passé et protégera sa famille comme un vieux loup.

Compétences:sang froid 65%, armes blanches 50%, bagarre 20%, armes de poing 50%, Science (chimie) 65%, électronique 35%, mitraillette 35%, explosif 65%, roupiller 30%, encaisser 65%

Divers:chance:59%

Point de vie:15 Bonus de force:0 Esquive:44% endurance:45%

Nombre de cases et (resistance) :

Tête:4 (1d4-1)

torse:4 (1d4-1)

bras:3 (1d4-1)

jambes:3 (1d4-1)

centres vitaux:3 (1D4-1)

Marque du destin:

Equipement:Uzi 9mm, petit matériel d'électronique (pour forcer code...), 2 fois 100 munitions

#Lucienne: Retraitee Chirurienne

Lucienne ressemble à la grand mère du café, c'est une ancienne chirurgienne qui rencontra son mari sur une route alors qu'il se vidait de son sang après un échange de coup de feu avec la police. Elle eut le coup de foudre immédiatement et le ramena chez elle, puis ils se marièrent et eurent Georges. Elle adore toute sa famille et soignera n'importe qui même si cette personne est un peu agressive (et si elle l'est trop son mari ou son fils interviendront...).

Compétences: Chirurgie 65%, médecine 75%, premiers soins 78%, science(chimie) 50%, armes de poing 50%, roupiller 35%, borné 45%

Divers:chance:65%

Point de vie:13 Bonus de force:0 Esquive:50% endurance:25%

Nombre de cases et (resistance) :

Tête:4 (1d4-1)

torse:4 (1d4-1)

bras:3 (1d4-1)

jambes:3 (1d4-1)

centres vitaux:3 (0)

Marque du destin:

Equipement:2 fois Nécessaire à soins (3 applications), colt 45, 100 balles

#Georges: Agent secret Adulte

1.75m, yeux marrons, brun, passe partout, c'est en fait un agent du troisième bureau. A part ça il est plutôt sympa bien qu'il essaye de se renseigner pour voir ce que savent les gens sur les Zombies, mais ce n'est pas un lâche, si les PJ's l'ont aidé ou paru honnête il ne les chargera pas dans son rapport.

Compétences: bagarre 35%, fusil 35%, Armes de poing 45%, furtivité 55%, camouflage 55%, investigation 45%, Mitraillette 55%, sniper 45%, Mac Gyver 32%, encaisser 66%

Divers: chance: 45%

Point de vie: 19 Bonus de force: 0 Esquive: 66% endurance: 36%

Nombre de cases et (résistance) :

Tête: 4 (1d4-1)

torse: 5 (1d4)

bras: 3 (1d4-1)

jambes: 3 (1d4)

centres vitaux: 3 (1D4-1)

Marque du destin:

Equipement: Uzi 9mm, 2 fois 100 balles, un nécessaire à soins

#Antoine: Rôliste, Adolescent.

Antoine est très fier de son grand père, c'est avec lui qu'il a appris à tirer, de plus son grand père était un rebelle alors que son père est quelqu'un de bien intégrer dans la société. En fait Antoine est dans sa passe contestataire, mais il aime toujours son père.

Compétences: Armes de poing 45%, Mac Gyver 32%, armes blanches 35%, maquillage 28%, encaisser 48

Divers: chance: 51

Point de vie: 16 Bonus de force: 0 Esquive: 55% endurance: 28%

Nombre de cases et (résistance) :

Tête: 4 (1d4-1)

torse: 4 (1d4)

bras: 3 (1d4-1)

jambes: 3 (1d4)

centres vitaux: 3 (0)

Marque du destin:

Equipement: colt 45, 2 fois 100 balles, kit du petit bricoleur

Annexe 2: Table des rencontres

Table des rencontres générales: 1D100

01-10: Une autre équipe (Jet à faire sur Table équipe)

11-30: Rien

31-42: Une jeep avec 4 Zombies faibles (jeep 1/2 heure d'essence)

43-54: 2 Zombies faibles blessés (-1 case partout)

55-65: Rien

66: la totale 2 jeeps et 8 Zombies

67-70: Une mine sur le chemin (jet de voir très difficile avec un bonus de 10% si compétence explosif possédée)

71-79: Un VIP devenu Zombie (prendre Zombie faible avec 2 cases en moins partout).

80-86: 1D6 VIP devenu Zombie
87-100: Rien

Equipe:(E)

- 1: E1
- 2: Rien
- 3: E3
- 4: E2
- 5: E4
- 6: E2 blessé (si PJ's pas cool peuvent être amener à se nourrir)
- 7: Rien
- 8: E4 blessé poursuivi par 6 Zombies faibles
- 9: E5 (espion se renseigne)
- 10: Rien
- 11: E2 attaquant E2 (qui a voulu se nourrir tellement y sont cons)
- 12: E5 paniqués (Antoine blessé)

Table d'intervention des équipes:

les équipes peuvent être déjà passé par l'attraction, plusieurs possibilités: 1D100

- 01-56: rien
- 57-59: jet sur table
- 60-69: rien
- 70-72: jet sur la table
- 73-80: rien
- 81-86: jet sur la table
- 87-99: rien
- 100: jet sur la table

Table d'intervention des équipes:1D8

- 1: Se sont fait asmater (ont déclenché pièges, utile pour les PJ's)
- 2: Et ben non y sont pas passer par là
- 3: Ont réussi et tout pris
- 4: Ont réussi et tout oublié
- 5: Ont blessé un peu les Zombies (sous-table des dégâts)
- 6: Attendent ppour entrer: possibilité d'alliance ou d'attaque
- 7: Rien
- 8: Epient les Pj's pour éventuellement récupérer le matos

Table des dégâts:1D6

- 1: Rien
- 2: 10% des Zombies avec 1 case partout en moins
- 3: 10% avec 2 cases
- 4: 20% avec 1 case
- 5: 20% avec 2 cases
- 6: 30% avec 1 case

Annexe A

Un carré mesure 50 mètres de côté.

* Casemates.

