

# Pour l'honneur des aïeux

## Préambule

ZOMBIES pouvant être joué de diverses façons, de la plus sérieuse à la plus burlesque, il y a évidemment des nuances d'interprétations à appliquer à ce scénario. Et comme pour passer d'une ambiance hyper réaliste (putain qui fout la trouille !) à la grosse déconnade, il suffit de forcer un peu le trait des personnages ou des situations, vous verrez que certaines parties du récit sont en italique : cette typographie n'est à prendre en compte que pour ceux qui veulent une partie plus délire.

## L'histoire

Quand Charles De La Rotinière mourut dans un banal accident de voiture, il croyait que son âme allait tranquillement monter au ciel, guidée par une jolie leur blanche. Quelle ne fût pas sa surprise de se retrouver face aux spectres de ses aïeux qui lui refusaient le repos éternel pour son âme car il avait déshonoré le nom des De La Rotinière en vendant au premier roturier venu le château familial. Charles eut à peine le temps de comprendre ce que ses ancêtres lui reprochaient qu'il se réveillât dans le corps d'un autre (et oui, c'est le double effet KissCool).

Vous l'aurez compris Charles est un zombie âme en peine qui doit redonner son rang aux De La Rotinière en récupérant le château familial.

Charles De La Rotinière n'a donc qu'une idée en tête : tout faire pour récupérer le château familial qu'il a cédé il y a quelques mois de cela à un investisseur qui voulait le transformer en galerie d'arts.

Mais comme un malheur ne vient jamais seul, Charles a investi le corps d'un pauvre mec mort d'une crise cardiaque dans un camps de réfugiés aux environs de Saint-Petersbourg. Cet état de fait a obligé Charles à entamer un retour jusqu'en France, et durant son périple il a rencontré des petits copains qui lui tiennent compagnie et l'accompagnent. Il s'agit d'Oulag, un zombie nucléaire mais intelligent et un certain nombre de zombies viraux et basiques (le certains nombre dépend du nombre de PJ : rassurez-vous, y en aura pour tout le monde !).

Au début du scénario, Charles est revenu au château familial, où il va tenter de récupérer son bien de la façon la plus intelligente possible. En effet, il a contacté son fils Jean Hubert en se faisant passer pour un ancien ami de son père (de lui quoi) et veut par son intermédiaire, vu que c'est le dernier De La Rotinière vivant (vraiment vivant !), entamer des démarches légales pour récupérer le château.

Mais arrivé au château, les compagnons de Charles s'engueulent avec lui car ils se foutent de l'honneur de sa famille. Eux ce qui veulent c'est de chair et de la fraîche... Donc aient dans les bois et parcs environnant le château Oulag et les zombies viraux.

Le fameux château a été acheté par un certain Sergio Vendoti qui, sous couvert de galerie d'arts veut se servir du château comme lieu de deal. Facile, t'achète une merde d'œuvre contemporaine à disons 1kg d'héroïne et quand malencontreusement tu casses ton magnifique chef d'œuvre, ben tu trouves disons 1kg d'héroïne. Par contre le Sergio, c'est pas la moitié d'un con, alors il a effectivement fait une galerie d'art contemporain dans le château et les conservateurs et artistes qui s'y croisent sont bien loin de se douter de la véritable utilité des lieux !

Et les joueurs, qu'est ce qu'ils viennent foutre ici ! En fait, ils se retrouvent au château car ils sont des artistes eux mêmes, ou ils sont employés au château (comme jardinier, maître d'hôtel, garde chasse...), ou un des conservateur les a fait venir car il a vu des personnes étranges roder, ou ils sont potes avec un artiste qui expose...

En fait, ils vont se retrouver entre des artistes plus que pénibles, Charles et son gosse, le tout entouré par Oulag et ses sbires. Dans cet environnement, les joueurs devront se défendre contre les méchants zombies (ça c'est sûr, ils auront pas le choix) et sinon accessoirement ils pourront aider Charles et Jean Hubert (m'sieur dames, un p'tit geste pour l'aristocratie).

Ah oui, j'oubliais si l'envie prenait les joueurs de tout simplement partir, la zone est bouclée par la police après que quelques corps atrocement mutilés aient été retrouvés dans la forêt voisine (ah bon, je vois pas qui ça peut être !).

## **Chronologie**

Les PJ arrivent au château en fin d'après midi. Ils sont reçus par les conservateurs et les artistes qui leur font faire le tour de la galerie, en les gonflant prodigieusement (*là faut mettre la paquet*). Il entrapercevront monsieur Avendi, qui leur paraîtra tout de suite louche (bizarre non ?). Ils n'arriveront à lâcher leurs emmerdeurs d'accompagnateurs qu'après le repas. Ils apprendront tout de même qu'un conservateur a vu un ou deux manants en guenilles rôder autour du château.

Dans la nuit, les PJ seront réveillés par des cris et des coups de feu venant de devant le château. C'est en fait le garde chasse et monsieur Avendi qui tirent sur les fameux manants. Les PJ croiseront la retraite des zombies qui, pris par surprise (mais surtout parce qu'ils sont rassasiés) préfèrent se retirer dans les bois. Oulag ne fait pas partie de ce groupe, il est de l'autre côté du château avec d'autres zombies. Résultat des courses, la bonne et le valet de chambre ne sont pas là au matin pour servir le petit déjeuners, la version officielle dira qu'ils sont partis vivre leur union pécheresse ailleurs, et la version officieuse, c'est que leur batifolage nocturne dans les bois leur aura été fatal ! Sinon, Avendi dit qu'il va se charger de régler le problème de cette intrusion nocturne avec la police, il n'en fera rien bien entendu. Au contraire, il coupera la ligne téléphonique après avoir demandé à monsieur Vendoti de venir, car Avendi croit à l'attaque d'un groupe mafieux rival. Dernière chose, les conservateurs ont vu une magnifique installation nocturne où des ombres dansaient autour d'une silhouette verte fluorescente : "Quel émerveillement !". Les conservateurs chercheront longtemps l'artiste Arturo le Bô auquel ils attribuent ce joyaux : c'est normal il s'est fait bouffé.

Lors de la deuxième journée, les PJ arrêteront Jean Hubert qui venait de pénétrer dans la propriété, celui-ci leur racontera tout ce qu'il sait (c'est l'honneur de sa famille qui est en jeu pour lui aussi). Il dira donc qu'un ami de son père l'attend au premier étage de la remise pour l'aider à récupérer le château que son père a dû vendre sous la contrainte (ça, c'est le papa Charles qui a modifié l'histoire pour redorer son image aux yeux du fiston). Dans la remise, Charles sera plus que surpris s'il voit débarquer tous les PJ mais il ne se montrera pas hostile s'il voit que tout le monde est là pour l'aider. Charles, jouant toujours un de ses anciens amis, dira que celui qui a acheté le château est un homme d'affaire un peu véreux : monsieur Vendoti, et qu'il doit bien y avoir un moyen de le pousser à renégocier le contrat avec Jean Hubert. Et d'ailleurs, cet après-midi là, Avendi n'est pas dans son bureau, il inspecte le parc (c'est pas beau la vie !).

Précisons que si les PJ ne veulent pas aider Jean Hubert, Charles sentira son fils en danger et viendra lui porter main forte et son hostilité ne s'arrêtera que lorsque tout le monde sera relié à sa cause.

En fin de soirée du deuxième jour, monsieur Vendoti arrive avec trois mecs plutôt balaises et plutôt lourdement armés. A part Avendi, personne ne pourra approcher Sergio Vendoti car avec ses hommes il ira directement dans le fameux bureau du premier étage (j'espère que les PJ n'auront pas foutu trop le bordel !). En voyant ces cinq mecs, on sent une tension pesante et lourde...

La deuxième nuit, là c'est le grand feu d'artifice, Oulag et ses sbires vont faire une attaque frontale du château et de la maison du garde de chasse ! C'est la lutte jusqu'à ce que mort s'en suive, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus un bout de barbaque qui bouge. Attention, cette scène finale doit être jouée en plusieurs temps : des moments de pures actions où ça fight de partout et des moments où rien ne bouge, où chaque ombre est suspecte et où tout d'un coup ce silence de mort est interrompu par des cris aussi stridents qu'horribles. Dans ces dernières phases, les protagonistes ne se déplaceront qu'à la lueur de la lune car bien évidemment y a un con qui à fait sauter les plombs !

Au levé du troisième jour, ne doivent restés en vie que Charles, Jean Hubert, qui est resté planqué (c'est beau ça pour un De La Rotinière !), Sergio Vendoti et un de ses gardes du corps et je l'espère quelques joueurs ! Sergio est tellement terrorisé qu'il est prêt à tout pour se débarrasser de ce lieu maudit. Il ne fera donc aucune complication pour résilier le contrat et restituer le château, à une condition toutefois, c'est qu'il fasse lui même nettoyer le château avant de le rendre à Jean Hubert. C'est bien évidemment, un moyen de faire disparaître ces précieuses sculptures ainsi que les traces de la lutte acharnée de la nuit dernière (cela ne m'étonnerai pas que dans quelque temps, certains de ses hommes ne demandent de la cervelle au menu !). Enfin, précisons que Sergio croit que c'est un coup d'un rival qui a engagé des malades pour lui ruiner son business (putain, ça serait un coup des jaunes que cela ne l'étonnerait pas le Sergio).

Sinon, Jean Hubert récupère le château familial, Charles a mené à bien sa mission, c'est le parfait happy end. Avant de vous en convaincre, lisez la dernière partie 'Merde, il bouge encore'

Ah, si dernier truc, une bonne nouvelle n'arrivant jamais seule : la zone n'est plus bouclée par la police...

## Les lieux

La majeure partie du scénario, pour ne pas dire tout le scénario, se passe au château.

Ce château est situé en grande banlieue d'une mégapole. Mais quand je dis banlieue, c'est plutôt villégiature de campagne (où, nous allons chasser n'est ce pas ?) avec aras, golfs et châteaux bien sûr. Style Fontainebleau. Donc, les lieux sont verdoyants, les demeures isolées, les résidents de riches bourgeois venant se mettre au vert le week-end : inutile de dire que l'ensemble est plus que contrôlé !

Oui, le château des De La Rotinière. Ce château est une magnifique bâtisse du début du XVIII<sup>ème</sup> siècle dont certains aménagements (intérieurs comme extérieurs) ont été apportés au cours du second empire.

Au bout d'une longue et large allée bordée d'arbres plus que centenaire, on arrive dans la cour du château, qui bien entendu est recouverte de gros graviers : au milieu de cet imposant édifice trône un majestueux escalier double.

Les intérieurs du château ne sont faits que de dorures, de lambris, de magnifiques parquets cirés, d'imposants lustres, de splendides cheminées en marbre... Par contre, tout le mobilier d'époque a été enlevé pour faire place à l'ART !

Effectivement, l'art que l'on trouve dans les pièces du rez-de-chaussée et du premier étage est en grande partie des installations les plus loufoques, dont voici quelques petits exemples :

- Des couverts géants se balançant aux sons de manducations humaines et le tout baignant dans une lumière rose ! L'ensemble s'appelle 'Les derniers instants d'une crevette !'
- Un parterre d'excréments canins peints en fleur, symbolisant le fait que 'Du pire peut germer le meilleur'. *Non, non, c'est pas en odoramat, c'est de la merde ! D'ailleurs, pour traverser la salle sans encombre (oh, du pied gauche ça porte bonheur) il faut réussir un jet Voir à +20 le jour mais à -20 la nuit ! Un jet sentir peut aussi être utilisé !*
- Un immense squelette humain fait de morceaux de ferraille soudée, d'où sort des flash de lumière, salmodie des genres formules occultes et ces incantations ne s'arrêtent qu'une fois par heure et une douce voix féminine donne l'heure : 'Il est exactement...'. Cette horloge à 2 balles (non, monsieur cette installation à 470 000 Euros) est sensée représenter qu'aucune force occulte ne peut 'Arrêter l'heure'.
- Le classique amoncellement de produits et ustensiles ménagers représentant le fardeau des 'Corvées ménagères' (œuvre faite par UNE artiste !).
- Un ensemble de trucs qui sont des genres de bouts de tuyaux, des bidules articulés, des machins coulissants, enfin bref, un ensemble de trucs dont l'originalité est de bouger et d'émettre des sons en fonction des mouvements qu'il y a dans la pièce. C'est le projet 'Interaction de l'univers'. *Si en pleine nuit un PJ rentre dans la pièce, il y a de grande chance qu'il soit très surpris par un bout de plastique qui lui saute à la gueule en émettant un son strident (jet de sang froid +10).*
- Des énormes élastiques fixés au plafond soutiennent des espèces d'oiseaux en fer et au sol se trouve un décor représentant une campagne. En fait, ce décor cache des électroaimants qui régulièrement attirent les oiseaux métalliques pendant quelques secondes et après ces quelques secondes, ce sont les élastiques qui retirent les oiseaux qui s'entrechoquent tels des épées sur un champ de bataille. Cela symbolise qu'aussi détaché de la terre soit-on, on n'échappe pas pour cela aux 'Turbulences'.
- Une armature en fil de fer, ayant une forme humanoïde, tient des centaines de verres de cristal, l'ensemble est éclairé de l'intérieur par une lumière bleue. Le tout représente la 'Fragilité de l'être humain'. *En parlant de fragilité, si quelqu'un s'approche à moins de 2 mètre, l'ensemble à 40% de chance de tomber, à 1 mètre on passe à 60% et on a 80% de chance de le faire tomber si on le touche. Si un PJ venait à faire tomber ce truc, il perdrait 50% sur tous ses jets de charme avec les conservateurs de la galerie et artistes.*

Vous l'aurez compris les bouts de phrase entre guillemets sont les noms des "œuvres". Et bien entendu, libre à vous d'inventer les installations les plus oufs possibles.

Sinon, se trouvent aussi dans d'autres pièces des tableaux et des sculptures (les fameuses sculptures de monsieur Sergio) avec un seul point commun, c'est moche et nul !

La seule pièce qui n'est pas consacré à l'art au premier étage est le bureau de l'intendant, monsieur Avendi (voir le chapitre des protagonistes). Dans ce bureau, il n'est pas commode d'entrer car soit Avendi y est, soit la porte est fermée. Il faudra donc crocheter ou passer par la fenêtre (quoi qu'il y ait toujours le plan B !) pour pénétrer dans ce bureau et trouver plein de choses sur les achats et ventes de sculptures (mais ce point ne doit pas interpellier les joueurs, le trafic de Sergio n'est pas le but du scénario) mais surtout pour mettre la main sur le contrat de vente du château ! Et ce qui est intéressant, c'est qu'un point stipule que l'acheteur pourra rompre le contrat et restituer le château, contre remboursement bien sûr, s'il trouve dans la demeure un vis caché durant les six mois qui suivent l'acte d'achat. Ben voilà, il reste plus qu'à convaincre monsieur Sergio Vendoti qu'il y a une fuite dans la toiture ! Le contrat peut soit être trouvé en fouillant un peu (jet d'investigation) ou en cherchant sa version électronique (jet d'informatique). Et comme c'est vraiment bien foutu, cela fait 5mois et demi que Sergio Vendoti a acheté le château à Charles De La Rotonière.

Au deuxième étage se trouvent les chambres de l'intendant, des conservateurs et de chambres d'hôtes pour les artistes. A part un peu d'argent (pour les mesquins) et des habits (pour les coquets), il n'y a rien d'intéressant.

Au troisième et dernier étage, sous les combles, se trouvent les chambres des employés de maison (sauf du garde chasse).

Enfin, au rez-de-jardin se trouvent le garde manger et la cuisine, qui sert maintenant aussi de salle à manger, depuis que toutes les pièces ont été transformées pour exposer les œuvres d'arts.

Le passage d'un étage à l'autre se fait par un magnifique escalier central. A chaque étage l'escalier aboutit sur une plate forme rectangulaire donnant accès aux différentes pièces. Dans ces escaliers ou sur ces plates-formes, on est protégé du vide par une petite balustrade en fer forgé. Cette description de l'accès aux différents étages n'est là que pour faire voir que l'on peut balancer dans le vide des méchants zombies (ou des gentils PJ d'ailleurs !).

Autour du château se trouve une grande remise : le rez-de-chaussée sert de garage et d'atelier pour et l'étage sert d'entrepôt. C'est d'ailleurs à l'étage qu'ont été entreposés tous les meubles d'origine du château et c'est aussi là que, par nostalgies Charles se cache.

A l'entrée du château se trouve la maison du garde de chasse. Cette maison est donc éloignée de 400 mètres du château. Elle se compose d'une grande pièce principale, d'une chambre au fond de la pièce à gauche et d'une salle de bain, WC au fond à droit, à l'étage se trouve un comble aménagé en dortoir ; c'est là que séjourneront les joueurs.

Devant et derrière le château, il y a de beaux jardins à la française, bien entretenus mais où il n'y a vraiment rien d'intéressant pour les joueurs. Puis après ces jardins, se trouve un bois d'une douzaine d'hectares. Si les joueurs s'y promènent et cherchent assidûment, ils trouveront uniquement les cadavres de la bonne et du valet de chambres atrocement dévorés.

Précisons, pour terminer, que toute la propriété est entourée d'un mur de 2,5 mètres de haut.

## **Le matos**

Voici le matos que pourront trouver les joueurs dans les différents lieux.

Dans le château, seule la cuisine est intéressante. On y trouve des fourchettes et des couteaux à volonté, il y a aussi un couteau de boucher et un hachoir.

Dans l'atelier de la remise, on trouve plein de trucs intéressants. Au niveau jardinage, il y a deux pelles (certifié Berni), une hâche et une tronçonneuse. Au niveau du bricolage, il y a quatre tournevis, deux clés à molette, un pied de biche, une chaîne et un gros cutter.

A l'étage de la remise, dans le mobilier d'origine du château, il y a une vieille armure où il est possible de récupérer une épée d'ornement, un casque (t'as pas l'air con et t'as -20% pour voir et -10% pour entendre) et un

bouclier (protection à 25). Le bouclier n'est pas utilisable en l'état, il faut une demi-heure et un jet de Mac Gyver réussi pour l'utiliser (merde une protection à 25 ça tombe pas tout cuit quand même).

Dans la maison de chasse, il est possible de récupérer deux couteaux de chasse (bien sûr) et deux fusils de chasse (style Mauser 98). Attention, il y a deux types de cartouches, celles pour sanglier (dégât normal) et celles pour perdrix, c'est du croisillon (dégât divisé par deux). Si les joueurs ne demandent pas conseil au garde chasse, ils ont une chance sur deux d'utiliser une cartouche à sanglier. En effet, pour différencier les deux types de cartouches il faut regarder les inscriptions sur la douille donc autant dire que c'est mission impossible en pleine action. *Si un joueur utilise une cartouche à perdrix à coté du garde chasse, celui-ci s'écrira "Il tire aux coisillions c'con là !"*.

## **Les protagonistes**

### Charles De La Rotinière

Avant de mourir, Charles était un homme d'affaires sans trop de scrupules et ne pensant qu'à faire un maximum de fric. A cette époque, son ascendance aristocratique lui importait peu et c'est pour cela qu'il a vendu le château familiale sans aucun remord.

Par contre, sa confrontation avec ses aïeux et sa réincarnation l'ont totalement secoué et l'ont fait totalement changer de point de vue. En effet, aujourd'hui il ne parle que d'honneur familial, de respect des traditions, du maintien du rang de l'aristocratie dans le monde.

Son but est de faire récupérer le château par son fils car Charles croit que lorsqu'un De La Rotinière sera redevenu propriétaire du château, il montera au ciel où ses aïeux l'accueilleront les bras ouverts.

Donc, pour opérer cette récupération Charles tente de la jouer fine en se faisant passer pour un ami de son père au près de son fils et en cherchant un moyen légal de récupérer le château.

Par contre, Charles utilisera la violence face à tout problème extérieur à la récupération du château.

Physiquement, Charles est très bien conservé pour un zombie, il fait tout à fait humain (surtout dans la pénombre de la remise). En effet, il a eu la chance de prendre possession d'un mec mort d'une crise cardiaque et en plus il a la chance de posséder les pouvoirs retard de la pourriture et régénérescence.

Sinon, il est habillé d'un très joli costume pied de poule avec une chemise à petit carreaux dans les même ton et d'un foulard en guise de cravate. La parfaite tenue du châtelain, mais maintenant Charles tient à honorer son rang !

Force : 10	Perversion : 12	Perception : 12	Agilité : 12	Dextérité : 12
Réflexion : 12	Constitution : 10	Charme : 12	Volonté : 12	
Esquive : 48	Initiative : 12+1d10	Chance : 50	PV : (25)	Endurance : 20
	Cases	Tête : 4	Torse : 4	Membres : 3
Bagarre 44%, Baratin 54%, Etiquette 56%, Mensonge 55% et Furtivité 41%				
Pouvoirs : sentir la proie, régénérescence, retard à la pourriture, contrôle des esprits et sixième sens				

### Jean Hubert De La Rotinière

Le fiston de la famille De La Rotinière a toujours été en désaccord avec son père car pour le jeune Jean Hubert son nom a toujours été synonyme de noblesse, de valeurs aristocratique et de respect des traditions familiales. C'est dire s'il a fait la tête quand son père a vendu le château. A la mort de celui-ci, il a bien entendu hérité de la fortune paternelle mais cela ne lui suffit pas pour l'apaiser ! Il ne décolère pas car pour lui, sans le château, son rang n'est rien.

Donc, lorsqu'un ancien ami de son père le contacte pour l'aider à récupérer le château, Jean Hubert ne réfléchit pas un instant et fonce au rendez-vous que lui a fixé cet homme.

Physiquement, Jean Hubert est un bien beau jeune homme de 23ans, yeux verts, cheveux bruns avec une mèche qu'il recoiffe élégamment d'un revers de la main assez périodiquement. Sinon, il n'arrête pas de parler de sa famille, de la fierté d'avoir des ancêtres aussi illustres qui se sont battus sur tous les champs de bataille de France et de Navarre. Son discours se fait dans l'admiration des aïeux et de la fierté de porter le même nom qu'eux mais il ne sera en aucun cas hautin envers les joueurs (même s'il gonfle un peu en parlant de rang que doit tenir l'aristocratie).

Mais par rapport à ses aïeux Jean Hubert est un lâche et un trouillard, donc au moindre coup de feu ou hurlement, il ira se cacher on ne sait où.

Etiquette 62%, Camouflage 75%, Furtivité 34% et Baratin 39%
---

## Oulag

Oulag est un zombie nucléaire bien attaqué par les radiations et par la putréfaction, pour tout dire il est vraiment répugnant. Il a suivi Charles pour, dans un premier temps, rompre sa solitude et dans un deuxième temps mettre la main sur son château car pour Oulag, ce château, c'est un peu son rêve d'ancien ouvrier russe !

Donc dès qu'il est arrivé au château et qu'il s'est rendu compte que jamais Charles ne le laisserai s'installer dans son château, il a décidé de prendre ce qu'il pense lui revenir de force. Pour cela, Oulag a un peu attendu avant de donner l'assaut, que son escouade de zombies viraux soit un peu plus nombreuse. Donc pendant que Charles contactait son fils, il a contaminé et zombifié un maximum de gens.

Et pas de bol pour les joueurs, le jour où il décide de donner l'assaut au château, eux s'y trouvent !

Force : 12	Perversion : 10	Perception : 10	Agilité : 12	Dextérité : 12
Réflexion : 10	Constitution : 12	Charme : 4	Volonté : 11	
Esquive : 44	Initiative : 12+1d10	Chance : 60	PV : (28)	Endurance : 24
	Cases	Tête : 4	Torse : 4	Membres : 3
Bagarre 42%, Arme blanche 52%, Commander 55%, Acrobatie 27% et Furtivité 31%				
Pouvoirs : sentir la proie, vitesse lente, arme corporelle, lueur radioactive, gaz corporel, démembrement et désossement				

## Les zombies viraux d'Oulag

Ces zombies viraux tout à fait basiques sont aux ordres d'Oulag car il a toujours pu leur fournir la seule chose qu'ils recherchent : de la cervelle et de la chair. Ils sont de l'ordre de 10 à 20 en fonction du besoin du MJ.

Force : 12	Perversion : 6	Perception : 10	Agilité : 12	Dextérité : 12
Réflexion : 6	Constitution : 14	Charme : 6	Volonté : 10	
Esquive : 36	Initiative : 12+1d10	Chance : 40	PV : (30)	Endurance : 28
	Cases	Tête : 3	Torse : 5	Membres : 3
Bagarre 44%, Mordre ou Griffer 52% et Saut 34%				
Pouvoirs : sentir la proie, vitesse lente, crocs ou griffes				

## Les conservateurs de la galerie

Raphy et Jean-Phy sont les deux conservateurs de la galerie. Ils sont insupportables car ils sont plus que manières, dédaigneux, ils parlent avec de grandes expressions qui ne veulent rien dire, et forcent leur accent bourge (*ils forcent vraiment*).

Pour eux, tous ceux qui ne font pas partie du monde de l'art sont considérés comme de la merde. Par contre, ils encensent le moindre artiste et la plus insignifiante des œuvres d'art par des "C'est vraiment génial ! Mais où allez-vous chercher tout cela !", "On dirait du cubisme impressionniste, c'est vraiment marvelous !", "Oh, chéri, j'ai vu ta dernier expo à London, j'en suis encore totally returned !", "C'est chié !".

Physiquement Raphy et Jean-Phy se ressemblent assez, ils sont assez petits, habillés avec des habits flashy, ils ont une démarche et des attitudes surfaites... De plus, ils sont de vrais chochottes, ils défailiront à la vue de la première goutte de sang ou s'évanouiront dès qu'ils croiseront un zombie (du moins un digne de ce nom !).

Etiquette 52%, Baratin 69% et Art 9%
--------------------------------------

## Les artistes

Ils sont deux, il y a Eude (qui a fait 'Arrêter l'heure') et Arturo le Bô (qui a fait 'Les derniers instants d'une crevette'), ils sont aussi pénibles que les conservateurs. Eux n'encensent pas, ils expliquent (c'est peut être pire). Donc ils n'arrêtent pas de dire "Tu vois là, l'artiste a voulu exprimer une profonde amertume de sa non reconnaissance socio-politique", " Ce que j'externalise par l'intermédiaire de cette œuvre, récompensée d'ailleurs à l'expo 'Arts et intelligibilité contemporaine', c'est vraiment mon dégoût de l'argent roi dans l'art !", "Mais vous ne pouvez pas comprendre que la force symbolique d'une oeuvre comme celle-ci vaut bien plus que les 537 000 Euros auquel elle est vendu".

En fait ils sont super pénibles aussi. Et quand le quatuor est réuni cela dégouline d'hypocrisie et de surenchères snobinardes : un cauchemar. Précisons que, si parmi les joueurs, il y a un artiste, un vrai, ce spectacle lui paraîtra encore plus désolant car lui, en plus, il remarquera que les artistes n'ont aucun talent et les conservateurs aucune conception critique de l'art.

Physiquement, Eude est une femme assez forte avec les cheveux en brosse (à la Desirless), vêtue d'une espèce de tige rouge vif (*avec laquelle elle fait des effets de cape grotesques*), et porte de énormes lunettes vertes (*qui peuvent clignoter en bleu*). Arturo le Bô est du type rachitique, un peu voûté avec un gros pull bordeaux à col roulé et bien évidemment une échappe blanche, qu'il peut négligemment lancer par dessus son épaule.

A la vue du moindre zombie, ils fuiront en poussant des cris stridents !

Art 15%, Etiquette 34%, Baratin 42% et Course 57%
---

### L'intendant Avendi

Monsieur Avendi est un homme de Sergio Vendoti qui est là pour s'assurer que la réception et la vente des sculptures stupéfiantes de monsieur Vendoti se passent pour le mieux.

Comme tout le monde, il ne supporte ni les conservateurs, ni les artistes, donc il reste solitaire, la plupart du temps dans son bureau.

Physiquement, c'est un beau gaillard d'un mètre quatre vingt sept, il est brun aux yeux sombres. Il est habillé de costume sombre (*et porte souvent des lunettes noires*). Précisons qu'il ne quitte jamais sa veste de costume car elle sert à cacher son Beretta 9mm.

Il refusera toute discussion avec les joueurs, disant "Nous n'avons pas été présentés.", "J'ai du travail !", "Une affaire urgente m'appelle".

Attention, il reste un homme de main avant tout, donc il n'hésitera pas à recourir à la manière forte si ses intérêts ou ceux de monsieur Vendoti sont menacés.

Force : 10	Perversion : 10	Perception : 10	Agilité : 10	Dextérité : 10
Réflexion : 11	Constitution : 11	Charme : 11	Volonté : 10	
Esquive : 44	Initiative : 10+1d10	Chance : 56	PV : (16)	Endurance : 22
	Cases	Tête : 4	Torse : 4	Membres : 3
Bagarre 44%, Arme de point 44%, Loi 32% et Investigation 29%				

### Monsieur Sergio Vendoti

Monsieur Vendoti est un petit mafieux qui trafique de la drogue (entre autre). Il a donc deux obsessions : faire fructifier son business et ne surtout pas faire de vague (discrétion et prudence). C'est pour cela qu'il n'hésitera pas à céder le château se croyant découvert par un rival.

Sergio Vendoti est un petit homme vicieux et méchant (faut çà pour faire sa place dans la pègre) même s'il peut paraître charmeur au premier abord. Il est toujours précédé et suivi par des gardes du corps qui le traitent avec le plus grand respect (*ils lui ouvrent les portes, allument ses cigares*).

Physiquement, il est donc petit, sec, habillé d'un superbe costume bleu nuit *et porte un chapeau feutre. Il a une voix style 'Le parrain'*. Il a toujours sur lui un petit Browning.

A part pour signer la résiliation, Sergio sera totalement inaccessible aux joueurs. Et lors de la transaction finale, Sergio sera très pressé, il expédiera la signature de la résiliation pour se concentrer sur le nettoyage des lieux et le déménagement de ses sculptures.

Force : 8	Perversion : 12	Perception : 10	Agilité : 10	Dextérité : 10
Réflexion : 12	Constitution : 10	Charme : 12	Volonté : 12	
Esquive : 44	Initiative : 10+1d10	Chance : 62	PV : (14)	Endurance : 20
	Cases	Tête : 4	Torse : 4	Membres : 3
Arme de point 34%, Loi 39%, Baratin 47%, Commander 54% et Intimidation 52%				

### Les gardes du corps de Monsieur Vendoti

Trois gars fondus dans le même moule : 1m90, cheveux chatain, super baraqués, costume noir, lunette noire, *oreillette*, cran d'arrêt et Python 357 sous la veste.

Ces trois mecs ne sont pas là pour parler, d'ailleurs ils ne diront rien. Ils sont là pour protéger Sergio, d'ailleurs ils auront vachement de boulot !

Force : 14	Perversion : 10	Perception : 10	Agilité : 12	Dextérité : 12
Réflexion : 8	Constitution : 12	Charme : 8	Volonté : 10	
Esquive : 40	Initiative : 12+1d10	Chance : 54	PV : (19)	Endurance : 24
	Cases	Tête : 3	Torse : 4	Membres : 3
Bagarre 47%, Arme blanche 52% et Arme de poing 53%				

### Le garde chasse

C'est un bon petit vieux, un peu sourd, bien rural qui ne sait parler que de chasse et de forêt. *"Ah, oui, mon gars, c'est du coisillon avec de la poude A. Avec çà, t'eux équipeux pou la chasse à la plume !"*

Physiquement, il est vieux un peu voûté, habillé de vêtements de velours, coiffé d'une casquette et toujours avec son fusil de chasse en bandoulière (lui il sait bien faire la différence entre une cartouche à sanglier et une à perdrix).

En discutant avec lui, les joueurs n'apprendront rien de bien exceptionnel. Simplement que, depuis que le château a été vendu à ces hurluberlus de saltimbanques, son travail a un peu changé car il n'a plus de chasse à organiser et il se contente d'entretenir la forêt attenante au château.

Comme il est un peu sourd et qu'il a une vue défaillante, il n'a pas vu Oulag et ces zombies viraux dans les bois.

Force : 10	Perversion : 10	Perception : 10	Agilité : 10	Dextérité : 10
Réflexion : 10	Constitution : 10	Charme : 10	Volonté : 10	
Esquive : 40	Initiative : 10+1d10	Chance : 70	PV : (15)	Endurance : 20
	Cases	Tête : 3	Torse : 4	Membres : 3
Fusil 52%, Mécanique 25%, Roupiller 44% et Mac Gayver 39%				

### Les employés de maison

Il y a une bonne, un valet de chambre, un maître d'hôtel, une cuisinière et un jardinier. Ils ont tous le costume qui sied à leur emploi.

Ils pourront tous donner les mêmes informations aux joueurs, c'est à dire que depuis que monsieur De La Rotinière a vendu le château, leur vie n'est plus la même. Ils sentent qu'ils sont gardés pour le prestige qu'ils apportent, comme de beaux meubles. Ils ne supportent ni les conservateurs, ni les artistes et en viennent à regretter monsieur Charles même si celui-ci ne les considérait pas tellement.

Quand à Monsieur Avendi, ils l'apprécient plutôt car il ne demande pas grand chose et ne les soûle pas de paroles "artistique".

Sinon, aucun d'entre eux n'a vu des manants ou autres rôder autour du château.

Le maître d'hôtel, la cuisinière et le jardinier connaissaient la liaison entre la bonne et le valet de chambre mais trouveront leur disparition quelque peu étrange quand même (l'amour n'explique pas tout !).

### Le voisinage

Si les joueurs essaient d'interroger le voisinage, ils auront beaucoup de mal à trouver des interlocuteurs car les gens restent dans leur propriété. Ils réussiront simplement à apprendre que depuis quelques semaines, beaucoup d'employé de maison sont partis sans crier gare (ah, le petit personnel, c'est plus ce que c'était).

## ***Merde, il bouge encore***

Pour ceux qui ne voudraient pas que ce scénario se finisse si bien, ou se finisse tout court, voici quelques petites idées pour le continuer.

Quelle va être la réaction de Charles voyant que son sort ne s'améliore pas bien que son fils ait récupéré le château familial. Ne va-t-il pas penser que c'est l'intervention des joueurs qui a fait qu'il ne soit pas "monté au ciel", et il les tiendra comme personnellement responsables. Sans compter que son fiston a pu être aussi contaminé et commence à pourrir sérieusement !

Et si Oulag n'était pas tout à fait anéanti...

Lorsque Sergio aura repris ses esprits, ne pensera-t-il pas qu'il a fait une erreur en laissant en vie des témoins gênants.

Sergio en faisant l'inventaire de ses sculptures s'apercevra qu'il lui en manque une. Ne pensera-t-il pas que cela pourrait être les joueurs qui lui ont piqué ! En fait, c'est Avendi qui en a mis une de côté pour ses vieux jours et s'il avait été encore vivant il aurait chargé les mafieux rivaux, mais malheureusement il n'est plus et c'est les joueurs qui vont trinquer.

Les hommes ayant nettoyé les bouts de zombies éclatés contre les murs ne pourraient-ils pas transformer tout le gang Vendoti en gang de zombies. Et Sergio nouveau zombie viral, voudra apaiser sa faim en consommant les joueurs qu'il accuse de ses maux (il leur en veut vraiment !).