

# Maman, pourquoi y a un vilain monsieur pourri au pied de la pyramide?

## Introduction

Ce scénario, contenant peu d'intrigues et beaucoup d'action (d'où beaucoup de jets de dés), est spécialement conçu pour faire suite à "Un oeil dans mon Martini", qui se trouve dans le livret accompagnant l'écran. Les joueurs peuvent avoir une faible connaissance des zombies, voire même, pour certains, avoir déjà rencontré la Mort.

*Si vos joueurs n'ont pas joué "Un oeil dans mon Martini", cela n' a pas trop d'importance. Il est cependant impératif qu'ils aient joué au moins un scénario, afin d'avoir accompli un acte susceptible d'avoir attiré l'attention de la personne qui les contactera au début de l'histoire.*

Les caractéristiques des personnages, véhicules et autres éléments se trouvent à la fin du scénario.

## L'histoire en quelques lignes

Vous avez remarqué la superbe femme blonde en robe rouge, au centre de la page 9 du livret, celle qui nous tourne le dos? C'est Ambre, "le" célèbre voleur international. Elle aussi a réussi à s'introduire dans la soirée de l'élection du Régent de la Loge Cryptique à l'*Urwas Bephet*. Elle avait prévu de glaner des informations sur les riches dignitaires qui s'y trouveraient, et c'est ce qu'elle a fait. Elle a en effet appris, entre autre, qu'une cargaison d'objets vaudous était arrivée au Louvre pour une future exposition. La prise d'otages l'a empêché d'en apprendre davantage, mais elle a estimé, en voyant les prouesses des PJs, qu'ils pourraient lui donner un coup de main et ainsi en apprendre plus sur ce qu'il se trame dans l'Au-Delà. Elle a donc décidé d'entrer en contact avec eux. Ce qu'elle ne sait pas, c'est que l'expo est un leurre monté par Interpol.

## Première partie

Deux jours après la soirée à l'*Urwas Bephet* (c'est-à-dire le lundi), le joueur ayant le plus haut score de Charme reçoit chez lui un bouquet de roses noires, accompagné de cette carte:

Retrouvez-moi au "Bateau-Mouche"  
avec vos amis de l'*Urwas Bephet*,  
ce soir à 22h30.

"Le Bateau-Mouche" est un petit café au bord de la Seine (ou de n'importe quel cours d'eau passant le plus près de la ville des PJs).

Si les joueurs décident de ne pas y aller, Ambre se rendra directement chez eux.

Si les joueurs se rendent au "Bateau-Mouche", la serveuse (Ambre) leur remettra une lettre, qui provient selon elle "d'un charmant jeune homme". Les PJs découvrent dans cette lettre que le lieu du rendez-vous a changé: ils doivent se rendre dans un petit entrepôt isolé situé 150 m plus loin. Le premier rendez-vous n'était qu'un prétexte pour voir si les joueurs étaient venus seuls (si ce n'est pas le cas, Ambre le saura et disparaîtra. Faites alors comme si les PJs n'étaient pas venus au café).

Peu de temps après que les joueurs soient arrivés à l'entrepôt, une ombre se détache des autres. La silhouette se révèle peu à peu: combinaison en latex noir, masque noir et écharpe noire en soie. Ambre s'adresse aux PJs en ces termes:

*"Bonsoir. Je vous ai observé, avant-hier soir. Et j'ai été impressionné. Je n'irai pas par quatre chemins: j'ai besoin de votre aide."*

A ce moment-là, tout PJ normalement constitué va vouloir savoir de quoi il retourne. Ambre répondra à toutes les questions, tant que cela ne concerne pas son identité (auquel cas, elle éludera le sujet) et que les joueurs restent aimables. Si, au contraire, ils montrent une certaine hostilité, Ambre essaiera de les calmer. S'ils s'en prennent carrément à elle, et bien, vous avez ses caractéristiques page 203 du livre de base. Quelques coups de pieds bien placés devraient réfréner toute ardeur guerrière.

Pour s'assurer la coopération des joueurs, Ambre leur promet les réponses à tous les événements bizarres de ces derniers jours, ce qui est bien évidemment un mensonge (quoique...). Lorsqu'elle sera sûre des intentions des joueurs, elle leur exposera clairement ses plans: s'introduire le lendemain soir (mardi) au Louvre pour dérober une statuette et un collier vaudoux qui posséderait des pouvoirs magiques (ceux-ci se trouvent dans l'appendice).

Les PJs se doivent d'accepter ce casse s'ils veulent en savoir plus sur les zombies. Ils peuvent protester contre le manque de temps, les inconnues de l'équation, le réchauffement de la planète, les mauvais numéros au loto, le forfait aura lieu le lendemain, un point, c'est tout. Ambre refuse de reporter le délai, pour une raison qu'elle refuse d'évoquer (elle a en fait déjà repéré les lieux et a surpris une conversation entre le conservateur du musée et Nathaniel Natan: celui-ci récupérera les objets pour son propre compte, et pour un prix exorbitant, le mercredi).

Après avoir fait savoir aux joueurs qu'elle les recontacterait le lendemain et leur avoir conseillé de se rendre à Paris, Ambre disparaît dans la nuit. Quoique fasse les PJs, ils ne pourront pas la rattraper (souvenez-vous de Cat's Eyes). Si besoin est, faites en sorte qu'elle ait un hors-bord, ça les découragera de suite.

## Deuxième partie

Théoriquement, les PJs se seront rendus à Paris (sinon, trouvez un autre scénario). Dès leur arrivée, un petit garçon de huit ans apporte une enveloppe aux personnages: Ambre leur donne rendez-vous devant le Louvre à 23h tapantes, et sans armes, sinon elle se débrouille sans eux.

Suivant l'heure, les PJs peuvent aller acheter du matériel: laissez-leur le choix, dans la mesure du raisonnable cependant (pas de lance-roquettes ou de bio-détecteur sans un solide background, merci).

A l'heure convenue, une camionnette s'approche du groupe: c'est Ambre. Elle les invite à monter, puis gare la camionnette dans une ruelle sombre. Voici le discours qu'elle leur tient:

*"Bon, nous allons escalader les murs jusqu'au toit et entrerons par un conduit de ventilation. Ensuite, nous sortirons de ce conduit par une grille près de la Joconde. Ne vous en faites pas, j'ai déconnecté le système de sécurité de cette zone. Les patrouilles sont espacés de 2mn. A l'intérieur, nous nous séparerons: les objets que nous devons subtiliser (elle leur tend 2 photos) sont dans deux ailes différentes. Seul, je n'aurai pas le temps. C'est pourquoi nous allons nous séparer. J'irai seul chercher la statuette. Vous aurez 5mn pour récupérer le collier, le seul danger étant les gardes. Ne vous inquiétez pas, vous avez la section la plus facile."*

Ambre descend de la camionnette. Les joueurs la suivent, et elle leur fournit le matériel nécessaire à l'escalade des murs du Louvre, même s'ils en ont acheter ("*Le mien est plus performant.*"). Faites leur quelques frayeurs en leur faisant plusieurs fois jeter les dés pour l'escalade sans leur préciser que leur matériel leur confère un bonus de 70% (eh, c'est le matos de Ambre quand même!).

Arrivés en haut, Ambre ouvre une grille et s'engouffre dans le conduit, invitant les PJs à en faire de même. Lorsqu'ils atteignent l'autre bout (sans encombre, mais si vous êtes sadique vous pouvez improviser quelque chose), Ambre dévisse rapidement la grille et saute à terre lestement. Elle se dirige directement vers sa section, laissant les personnages se débrouiller. C'est le moment d'utiliser les petites idées d'embrouille se trouvant à la fin du scénario. Le plan du musée est laissé à l'imagination du MJ, selon ses besoins et ses envies.

## Troisième Partie

Quoi qu'il arrive, les PJs se retrouvent à l'extérieur du musée avec Ambre. Alors qu'ils se rendent à la camionnette, (nombre de PJs+1) zombies attaquent. Ils sont à la solde de Nastan, qui les avaient chargés de surveiller le musée. Ils sont tous en contact avec leur "patron" grâce au rituel "Télépathie" que Nastan a inventer (*niveau Professionnel; Prix du livre: devinez, c'est pas difficile; Effets: Permet à l'occultiste d'être en contact avec un nombre maximum de personnes égal à sa Volonté; Ingrédients: tympan humain, langue humaine, diamant brut; Durée prépa: 2h; Durée effets: 24h*).

C'est ce moment que les 20 agents d'Interpol choisissent pour procéder à l'arrestation ("*C'est fou le hasard!!*"). Heureusement qu'un des zombies en avertit Nastan, qui lui ordonne de

retourner à leur véhicule (Pourquoi les morts devraient se déplacer à pieds si leur créateur est un occultiste super riche? Hein?) et de récupérer les cambrioleurs en leur proposant de l'aide.

Le véhicule se fraie un chemin à travers les membres de la police fédérale. Le conducteur (un zombie tout frais, sans trace apparente de putréfaction) exhorte les PJs et Ambre à monter. Si les joueurs hésitent, rappelez-leur les membres armés d'Interpol qui se remettent bien vite de la bousculade... De son côté, Ambre a profité de la pagaille pour disparaître.

Lorsque les joueurs sont dans le véhicule, s'ensuit une course-poursuite entre le groupe et la police.

Une fois que le groupe aura semé ses poursuivants, le zombie conduit les PJs chez Nasthan: un grand manoir situé dans la banlieue parisienne (Note au MJ: si vos PJs veulent une adresse exact, vous avez le choix entre leur en donner une ou leur dire qu'ils ne connaissent pas l'endroit, ou encore qu'ils n'ont pas eu le temps de repérer les lieux). Les grilles s'ouvrent sur une cour gigantesque. Le zombie gare le véhicule devant la lourde porte du manoir. Deux hommes sortent, armés de revolvers (357 mag) et conduisent les PJs dans une superbe salle à manger, où Nathaniel Nasthan est assis à une table en chêne massif. Celui-ci leur propose un siège et leur demande s'ils veulent dîner (on peut être un occultiste très méchant et être courtois envers ses invités, regardez les vilains de James Bond).

A partir de ce moment, vous êtes libre de mener le reste du scénario comme il vous semble: par exemple, si les PJs ont assuré durant le cambriolage, Ambre peut venir les aider. Ou alors, Nasthan peut transformer un ou deux de vos joueurs en zombies occultes, voire même viraux s'ils ont été en contact avec des zombies morts ou qui les auraient mordus (jet de Constitution avec les modificateurs appropriés). Le manoir est vaste, et contient au moins une grande bibliothèque. Si un occultiste fait partie de votre groupe, vous pouvez le laisser fouiner un peu (s'il a le temps) et peut-être trouver un livre ou deux qui l'intéresseront. Les joueurs peuvent aussi tomber sur la salle où Nasthan "opère". Les horreurs qui s'y trouvent sont laissées à l'imagination tordue du MJ (admettez qu'il faut être un peu dingo pour jouer à "Zombies"). Rappelez vous cependant qu'en théorie Nasthan est plutôt hostile envers les joueurs: ils lui ont gâché la soirée à l'*Urwas Bephet* et ont dérobé des objets qu'il convoitait. Il serait cependant bon que les joueurs n'en apprennent pas trop sur l'occultiste et l'occultisme en général.

Si les PJs s'en sortent, Nasthan leur en voudra beaucoup, mais ils auront eu le privilège de travailler avec Ambre, qui gardera un souvenir de cette rencontre proportionnel aux talents de cambrioleurs des joueurs. Donc un ennemi et un allié en perspective. A partir de là, vous pourrez développer de nombreuses intrigues incluant ces deux personnages mystérieux.

# APPENDICE

## les objets vaudous

Ces objets sont réellement magiques. En effet, Interpol se sert d'une véritable exposition vaudou. La statuette représente un "legba" (cf. p.50 du livre de base). Elle apporte un bonus de 30% pour tous les rituels faisant appel aux esprits (comme "Ange Gardien", "Appel des Esprits, Doberman..."). Le collier, quant à lui, est constitué de perles de bois d'ébène et confère un bonus de 15% pour tous les jets en rapport avec les rituels lorsque l'occultiste le porte autour du cou.

## Le système de sécurité du Louvre

Ambre a déconnecté tout le système, mais les gardes ne pouvant pas l'être, et bien, ils continuent à effectuer leur ronde. Il y a des patrouilles de deux gardes toutes les 5mn, mais si un groupe donne l'alerte, 10 gardes supplémentaires arriveront en 1mn, sans compter les policiers à l'extérieur du musée qui débouleront toutes sirènes hurlantes en moins de 10mn.

Les PJs peuvent également faire trop de bruit, attirant ainsi l'attention des gardes. Faites leur faire beaucoup de jets de Furtivité.

Ne vous souciez pas des caméras : Ambre les a mises en boucle, ainsi, arrivées à la fin de la bande vidéo, hop, retour au début (heureusement que c'est pas "Titanic").

En plus de ces quelques dangers, un musée, ça recèle d'ombres, la nuit. Vous pouvez faire des petites frayeurs à vos joueurs en leur faisant prendre la Vénus de Milo pour un zombie sans bras, par exemple.

## les zombies de Nastan

Ce sont tous des zombies occultes. Ils sont déguisés en passants, même si un ou deux ont des têtes de déterrés (ha,ha...pardon).

### Caractéristiques:

Force <b>17</b>	Agilité <b>8</b>
Réflexion <b>9</b>	Charme <b>5</b>
Dextérité <b>11</b>	Perception <b>10</b>
Constitution <b>16</b>	Volonté <b>9</b>
Perversion <b>16</b>	Corpulence <b>15</b>

### Compétences Principales:

Bagarre <b>70</b>	Furtivité <b>36</b>
Véhicule (auto) <b>72</b>	Thriller <b>58</b>
Sang Chaud <b>38</b>	Mordre <b>50</b>
Griffer <b>56</b>	

### Divers:

Points de Vie: <b>30</b>	Bonus de Force: <b>+1</b>
Esquive: <b>40</b>	Initiative: <b>8+1d10</b>
Endurance: <b>35</b>	Chance: <b>46</b>

Nombre de cases et Résistance:

Centres Vitaux: 3, 0
Tête: 3, 1d4-1
Torse: 6, 1d6
Bras: 3, 1d4
Jambes: 3, 1d4-1

### Pouvoirs:

Sentir la proie, Crocs, Griffes, Vitesse Lente, Démembrement

Le zombie qui aide les PJs répond également à ce profil et conduit une Tarentula (caractéristiques dans le livret de l'écran). Si vous ne possédez pas l'écran, résolvez la course-poursuite par des jets de "Véhicule (auto)", sans vous soucier des complications.

## Les agents d'Interpol

Ils sont au nombre de vingt et sont équipés de Famas, de Glock 17 et de gilets pare-balles lourds (protection : 25, actions à -20%).

### Caractéristiques:

Force: <b>15</b>	Agilité: <b>16</b>
Réflexion: <b>18</b>	Charme: <b>10</b>
Dextérité: <b>15</b>	Perception: <b>16</b>
Constitution: <b>15</b>	Volonté: <b>13</b>
Perversion: <b>16</b>	

### Compétences Principales:

Bagarre: <b>95</b>	Se Dégager: <b>45</b>
Premiers Soins: <b>68</b>	Camouflage: <b>53</b>
Véhicule (auto): <b>86</b>	Armes de Poing: <b>78</b>
Fusil: <b>75</b>	

### Divers:

Points de Vie: <b>24</b>	Bonus de Force: <b>+1</b>
Esquive: <b>72</b>	Initiative: <b>16+1d10</b>
Endurance: <b>33</b>	Chance: <b>53</b>

Nombre de cases et Résistance:

Centres Vitaux: 3, 1d4-1  
Tête: 5, 1d4  
Torse: 5, 1d4+1  
Bras: 4, 1d4  
Jambes: 4, 1d4+1

Les agents d'Interpol conduisent des R22 banalisées.

## Le mot de la fin

Ces caractéristiques peuvent être modifiées selon les capacités du groupe de PJs: si vous trouvez les PNJs trop puissants pour vos joueurs, abaissez leurs compétences. Dans le cas où vous les trouveriez trop faibles, rendez les plus forts... En gros, vous êtes libres d'adapter tout ce que vous trouveriez inadapté pour vos joueurs.

En espérant que vous prendrez plaisir à jouer ce petit scénario... Bonne rencontre avec la Mort....

Amicalement vôtre,  
Jérôme Vivas