

LES ZOMBIES FONT DU SKI !

Un scénario pour Zombies avec de vrais morceaux de cervelle dedans !

Une aventure à ne pas trop prendre au sérieux, pour un groupe de personnages débutants ou moyennement expérimentés, de préférence encore en vie – mais rassurez-vous, ça risque de ne pas durer !

L'histoire en quelques mots

Noël 2010 (ou dans ces eaux-là). Un vil et malfaisant psychopathe habitant à Vernon-les-Deux-Quavots (une station de sports d'hiver où les persos passent opportunément quelques jours) a entrepris de créer pour son usage personnel (conquérir le monde™) une armée de zombies invincibles et décérébrés. Déguisé en Père Noël (oh, la vile ruse !), il distribue des papillotes « gianduja-Ankhou » aux zentils nenfants et à leurs non moins zentils parents qui sont en vacances à Vernon. Mais cette ordure de Père Noël est à l'insu de son plein gré manipulé par l'armée. Les « services sanitaires » du professeur Marc Armand ont en effet mis au point une version génétiquement modifiée (à base de vache folle) du virus Ankhou. Dans la grande tradition soviétique des tests grandeur nature, Vernon-les-Deux-Quavots a été sélectionné comme zone d'expérimentation et le faux Père Noël mégalomane n'est en fait que l'agent déclencheur d'une infection programmée ! Une fois que leur petite expérience de chimie amusante sera terminée, les militaires enterreront l'affaire (et ce n'est pas une image)¹ en déclenchant la plus monstrueuse avalanche qu'on ait jamais vu dans les Alpes. Vernon sera transformé en vallée glaciaire : très fun et carrément mortel ! Les personnages vont-ils finir en résidu d'éprouvette ou en bonhommes de neige ? À moins – c'est l'idée du scénario, figurez-vous – qu'ils ne déjouent les plans du vil psychopathe et échappent aux militaires.

Vernon-les-Deux-Quavots

10.903 habitants

*Son Cimetière, son Université,
son Muséum d'Histoire Naturelle*

À 50 km de Grenoble, coincé entre les deux versants de l'une de plus encaissées vallées des Alpes françaises, Vernon ressemble à n'importe quelle station de sport d'hiver. Le centre-ville est agréable, avec ses vieux chalets et les imposants bâtiments en pierre de taille de l'université, mais l'ensemble est gâché par les grands immeubles pour touristes et les supermarchés qui ont envahi la vallée jusqu'au pied des montagnes. Seuls quelques deux mille habitants sont vraiment d'origine vernontoise. Le gros de la population est en fait constitué par les étudiants. Pendant les vacances, les touristes les remplacent de telle sorte qu'il y a toujours à peu près dix mille personnes qui s'entassent dans la vallée.

Mais que viennent-ils faire ici ?

Si vos persos sont débutants et que vous n'avez pas envie de vous fouler, expédiez-les tout simplement aux sports d'hiver. Ils peuvent aussi être à Vernon pour le festival « Raclette et Cinéma ». À moins qu'ils ne soient venus assister aux colloques de l'université, ou encore participer à la convention annuelle du club de jeux de rôle local. Il y a même un grand tournoi de « Morts-Vivants, pour des nuits qui tuent » ! S'ils sont plutôt occultistes, ils seront sûrement intéressés par le Necronomicon qui est enchaîné dans une cave de la bibliothèque de la fac (il mord). Et si avec tout ça vos joueurs n'ont pas une bonne raison de se trouver à Vernon – ou même une mauvaise – flinguez-vous ! Mais qu'est-ce que tu fais avec ce calibre ? Attends, c'était une bl... Oh non, c'est dégueulasse... Qui va encore devoir laver maintenant, hein ? Hum. Mais vos persos ont peut-être déjà eu affaire avec les zombies et les complots gouvernementaux. N'hésitez pas alors à donner dans la bonne vieille intro qui tache :

« Tu flânes paisiblement dans les rues piétonnes. Noël se prépare dans l'effervescence traditionnelle : entre les sapins enguirlandés et les chœurs de l'Armée du Salut, les gens se pressent dans l'indifférence. Les bras chargés de cadeaux, ils tiennent en laisse leur dinde transgénique prête-à-cuire fourrée aux marrons. Un coup de feu éclate soudain, les cris des passants se mêlent aux gloussements des volatiles, la foule s'écarte et tu vois un homme tituber dans ta direction en se tenant le ventre. Il s'effondre sur toi, t'empoigne avec une force surprenante, son sang se répand sur ton complet Tino Borelli. Tu recules avec horreur en pensant aux frais de

¹ Vous en connaissez beaucoup, vous, des militaires littéraires qui parlent par métaphores ?

pressing, mais le type s'agrippe à ta main gauche. Les flics débarquent tout-à-coup et l'instant d'après tu te retrouves à nouveau seul. Du sang chaud coule encore sur ta poitrine. Tu remarques soudain qu'on a glissé un bout de papier dans ta main. Juste quelques mots griffonnés à la hâte : « À Noël, les zombies font du ski à Vernon, dans l'Isère. »

Bien entendu, le black-out sera total sur le meurtre. Le seul moyen d'en apprendre davantage sera d'aller voir sur place.

Variante : le mec qui se fait descendre est en fait l'indic des persos. Un rendez-vous avait été fixé dans une galerie commerçante très fréquentée, pour des raisons obscurs... (« Ce sera beaucoup moins dangereux si on se retrouve en plein milieu de la foule. » « Ah ouais, bonne idée ! »)

Vernon, ton univers impitoyable...

L'Hôtel des Pics :

Si les persos n'ont pas réservé ailleurs six mois à l'avance, ils ne trouveront à se loger que dans cet établissement quatre étoiles au nom ridicule. On peut y croiser le Calife de Jépehrdu-Mâhsandhâl ainsi que quelques vedettes venues assister au festival « Raclette et Cinéma ». Personnel guindé, tapis rouges et pourboires à distribuer à tous les coins de couloir (et même parfois dans les lignes droites), c'est un hôtel qui se donne des airs de palace.

Le méga-complexe cinématographique :

C'est ici que se déroule le festival « Raclette et Cinéma ». À l'origine, le concept du festival était de mettre en compétition des films « déployant une narration méta-discursive sur le thème de la raclette ». Cette année, les organisateurs ont décidé de changer de formule : le festival est donc devenu une « expérience culturelle interactive », c'est-à-dire qu'on se goinfre de raclette en regardant des films qui parlent de n'importe quoi, mais – heureusement – surtout pas de raclette. La nouvelle formule remporte un franc succès. À l'affiche actuellement : *Serpents & Tunnels II*, *Resident Devil : the Movie* et *La Guerre des Comètes Episode III*. Il y a également une rétrospective Matthieu Witsoka, avec des films de la fin du vingtième siècle comme *La Rage* ou *Les Fleuves Violets*.

L'Université :

La fac impressionne avec ses bâtiments massifs du XVIème siècle. En plus des amphis, de l'internat et des bureaux de l'administration, on y trouvera une bibliothèque gigantesque, des équipements sportifs très complets et même un hôpital universitaire. Pour ceux que ça intéresse (il y aura au moins un joueur qui se croira malin en posant la question), l'université de Vernon propose un doctorat d'ophtalmologie très couru, ainsi que plusieurs DEA et DESS dans des matières aussi diverses que la « phénoménologie de la mort » (professeur West) ou « raclette et viande des grisons » (professeur Glaviot). Le professeur West est malheureusement indisponible (il est en vacance à Arkham), mais le professeur Glaviot, qui participe à un colloque, sera ravi de répondre à toutes les questions que pourraient lui poser les persos. On dit merci au professeur Glaviot !

Actuellement, la fac sert plutôt de colonie de vacances pour intellos, un peu dans le style des livres de David Lodge. Il y a plusieurs colloques sur des sujets éminemment soporifiques (notamment « quelle place pour la raclette dans la nouvelle économie ? » avec le célèbre professeur Glaviot). Le matin, les dignes professeurs pioncent pendant les allocutions de leurs collègues, l'après-midi ils partent skier, ensuite, ils se déchaînent en boîte jusqu'à 5 h du mat. Dans ces conditions, on comprend qu'ils ne soient guère en forme pour les conférences du matin.

Promenons-nous dans la Bibliothèque, tant que le Necronomicon n'y est pas...

Un type qui ressemble vachement à Sean Connery, fringué comme un moine, se balade dans la bibliothèque en appelant un certain Adso. Peu de temps après, les persos croisent un moinillon affolé qui crie : « maître, maître, où êtes-vous ? » Il y a également un singe qui discute avec un bagage à pattes (on se demande comment ils font vu que ni l'un ni l'autre ne savent parler). En fait, ces apparitions sont le résultat d'une distorsion de l'espace de Planck provoquée par le potentiel chimérico-gravitationnel du Necronomicon qui est conservé dans la bibliothèque. Comment ça, c'est n'importe quoi ? Vous avez une autre explication ?

Le seul type normal semble être le bibliothécaire lui-même (il est petit, il est gris, personne ne comprend ce qu'il dit : ce n'est pas ET, c'est le bibliothécaire) Il est caché derrière son écran (non, non, ce n'est pas un MJ timide : c'est d'un écran d'ordinateur qu'il s'agit) et déteste être dérangé. Si les persos lui parlent des deux moines, du singe ou du bagage à patte, il appellera une ambulance. « Bien sûr... Mais oui... Certes... Attendez, je vais téléphoner à des spécialistes de ce genre de cas, ils seront très intéressés... » Ce bibliothécaire n'a lu ni Umberto

Eco, ni Terry Pratchett : le pauvre ne connaît que Kafka et Rainer Maria Rilke ! Quelle que soit la question qu'on lui pose, il demandera si c'est un livre de Kafka ou de Rilke. Pauvre homme... En cherchant bien dans la bibliothèque, on trouvera également une porte d'acier avec un panneau annonçant « Attention, livre méchant ! ». Evidemment, si vos joueurs ont un peu trop pratiqué l'Appel de Cthulhu, ils voudront absolument savoir quels indicibles secrets TM dissimule cet huis. Pour l'ouvrir, il faudra réussir un jet de *Crochetage* à moins 25 % ou voler les clés du bibliothécaire (jet de *Pickpocket*). Derrière, enchaîné à son lutrin, le Necronomicon tourne ses pages de manière menaçante (essayez donc de décrire ça à vos joueurs !) Tout perso assez inspiré pour réciter à ce moment la célèbre formule « Klatu Barata Nihum Hum Keuf Keuf Benkoijlédi » aura l'honneur de déclencher votre nouvelle campagne « vingt-quatre heures pour sauver le monde » et méritera de terminer le scénario transformé en zombie. ²

Le « Cuivre » Discothèque :

C'est ici que se retrouve la jeunesse de Vernon (ainsi que les profs de la fac qui ont envie de s'encanailler). En ce moment, on peut y rencontrer Bouffy, Saule et leurs amis, en voyage linguistique au pays de Molière. L'ambiance est très sympa, la musique, éclectique, va de la pop des 70's au hard gothique. Il y en a pour tous les goûts. L'éclairage est si violent qu'un zombie en état avancé de putréfaction ne se ferait repérer qu'à l'odeur. Quoique, le bar sert un cocktail maison dont le délicat fumet pourrait bien prêter à confusion... Pour les persos que ça intéresse (et les MJ pourquoi pas...) c'est dans le coin qu'on peut aussi se procurer de quoi confectionner quelques pétards. Ne souriez pas, il y a des joueurs qui font vraiment attention à ce genre de détails !

La Salle des Fêtes « Edmond Bastouffle » :

Ce bâtiment en préfa, affublé du nom de l'inventeur de la raclette génétiquement modifiée, est loué pour le moment par le club de jeux de rôle local (une charmante association baptisée « Les Saigneurs de la Montagne »). Une méga Convention réunit plusieurs clubs de la région : il y a plusieurs tables de *Serpents et Tunnels* ^{3^{ème}} édition et de la *Guerre des Comètes*, un grand tournoi de *Warhammer* et même (oh quelle bonne idée !) un gigantesque GN « Morts-Vivants, pour des nuits qui tuent » qui va durer toute la semaine. Si vos joueurs ont l'intention de débarquer avec l'artillerie lourde et de dégommer tout ce qui a l'air mort et qui bouge, ça risque de devenir vachement fun comme GN... En revanche, si l'un de vos persos a choisi la glorieuse carrière de concepteur de JDR, il sera poursuivi par des hordes de fans déchaînés qui exigeront de lui une dédicace sur leur livre de base de *Morts-Vivants* ! ³

Le Muséum d'Histoire Naturelle :

Ahah ! Vous qui mourriez d'impatience de savoir quelles merveilles sont conservées ici, votre légitime curiosité va enfin être satisfaite ! Quoi ? l'Histoire Naturelle vous emmerde ? Eh bien puisque c'est comme ça, je ne vous dirais même pas ce qu'il y a dans ce musée. Na.

Le cimetière :

Evidemment, là vous êtes intéressés. Pourtant, Muséum d'Histoire Naturelle ou cimetière, c'est bien la même chose. Dans un cas, ils sont en vitrine, dans l'autre ils sont enterrés, mais fondamentalement, ça reste des os. Remarquez, le squelette du tyrannosaure ne sort pas du Muséum pour aller chercher son quatre heure... (avis aux amateurs de Jurassik Park : si vous tenez absolument à faire intervenir un tyrannosaure zombie (ou une paire de raptors), ne vous gênez pas. Après tout, c'est pas mon problème (ce serait plutôt celui de vos joueurs (ou, si vous en avez, de vos joueuses (veinard))). ⁴ Pour en revenir au cimetière, il est plein de tombes et de caveaux (à quoi vous vous attendiez ?) Il y a aussi des panneaux fléchés avec marqué « suite de la visite », ainsi qu'une boutique de souvenirs tout près de la sortie. J'y peux rien, c'est comme ça.

Visite guidée du cimetière : 7 euros par adulte, 5 euros par enfant de moins de 12 ans.

« Bonjour, j'm'appelle Émile, j'suis fossoyeur ici depuis 43 ans et je suis votre guide. Avant de commencer, je vous rappelle qu'il est interdit de nourrir les morts. Maintenant, suivez moi siouplait msieudame. À votre droite, le caveau d'Edmond Bastouffle, l'inventeur de la raclette génétiquement modifiée. Juste en face, vous pouvez admirer la célèbre fosse commune à ciel ouvert de Vernon. Avançons un peu... C'est vrai qu'ça pue, mais on

² Vous n'avez pas faim, là ? Si ? Alors il aura aussi l'honneur d'aller chercher les pizzas et le Psychitt Orange !

³ Pour les caractéristiques des rôlistes déchaînés, prenez celles de l'ours zombie (p. 237 du Livre de Base).

⁴ Promis, j'arrête avec les parenthèses.

s'habitue. Voilà les victimes de la grande avalanche de 59. J'étais encore même à l'époque... Sûr qu'ça a fait du grabuge. Même que De Gaulle s'est pointé ! Mais voilà ceux de l'avalanche de 67. Je venais de commencer cette année-là. On en a chié pour tous les enterrer, j'vous dit pas... Et voilà la chute de la cabine du téléphérique. En 82 qu'c'était. Je vais vous faire une confidence : chaque tombe a son nom, mais les macchabs étaient plutôt mélangés... Suivez moi siouplait... Ici, sur quatre rangées, c'est l'orchestre symphonique de Vernon au grand complet. Pour leur concert en plein air, on leur avait dit qu'y avait pas d'risque d'avalanche, mais on s'est trompé... D'temps en temps, on r'trouve un violon ou une trompette sur les pistes. Même qu'c'est plutôt dang'reux. Vous voyez la tombe, là ? C'était un jeune, un seurfleur comm'y disent. Bein il a eu un problème avec un trombone à coulisse. On a dû prendre un chalumeau pour dégager l'corps. On ne se méfie jamais assez des trombones à coulisse : ça a l'air de rien, mais c'est des bestioles vicieuses... L'allée suivante, c'est l'avalanche de 2003 : ici, vous avez les victimes, et là, c'est l'équipe de secouristes. Juste à côté, c'est les mecs qui sont v'nus au secours des secouristes. Une bonne année pour les avalanches, 2003... Voilà, on arrive à la fin d'la visite. Avant de partir, n'oubliez pas votre paquet de papillotes cadeau, et, si vous zêtes skieur ou qu'vous zavez l'intention d'prendre l'téléphérique, l'ticket d'entrée vous donne aussi droit à une réduction pour la réservation d'un emplacement. Y a même un tarif de groupe si vous voulez prendre une allée complète. Merci beaucoup et pensez au guide : si vous avez une ou deux p'tites pièces, un ticket d'méto ou un ticket restaurant, pour vous c'est pas grand'chose, mais moi, ça m'permet d'rester digne et d'manger à ma faim... »

Passons aux choses sérieuses (façon de parler...)

Faites monter la pression !

Le principe de ce scénario est d'accumuler progressivement les éléments de danger, pour arriver logiquement à un paroxysme de tension au moment du dénouement. Les éléments comiques du scénario, très présents au début, pourront s'effacer peu à peu, à votre convenance. Pour faciliter les choses, on peut définir les étapes essentielles de cette progression dramatique (hola, faut que j'me calme, c'est que j'commencerais presque à faire sérieux...):

Étape 0 : pas de menace. Les persos découvrent la ville.

Étape 1 : menace imaginaire. Les persos sont abusés par une fausse piste (*Zombies et Cinéma*).

Étape 2 : menace diffuse. Plusieurs évènements bizarres se succèdent (*Attention : chute de zombies ! Raclette et Zombies*). Les joueurs, échaudés par la fausse piste de l'étape 1, devraient les considérer avec scepticisme avant de comprendre que c'est du sérieux. S'ils ne se rendent compte de rien, laissez tomber et commencez une partie de Serpents & Tunnels.

Étape 3 : menace confirmée. Les cas de zombification se multiplient à partir du moment où les persos ont identifié le problème. Dès qu'ils auront découvert l'origine des papillotes contaminées, les persos se retrouveront devant une nouvelle énigme : qui manipule le faux Père Noël ? (suspense suspense...) Si vous êtes dans le genre sadique, c'est le moment rêvé pour ranger vos affaires en annonçant à vos joueurs surexcités que vous vous sentez un peu fatigué et que vous devez vous lever tôt demain.

Étape 4 : menace redoublée. Les militaires débarquent dans la ville au moment même où les persos comprennent leur rôle dans la machination. Si vos joueurs connaissent Half-Life, voilà qui va leur rappeler de bons souvenirs (et si leurs souvenirs sont mauvais, c'est encore mieux...) Non content de servir de nourriture aux zombies, les persos font désormais office de cibles mouvantes pour les forces spéciales d'intervention.

Étape 5 : menace extrême. Les joueurs découvrent qu'en plus d'être poursuivis par des hordes de zombies et de tueurs professionnels, la montagne va leur péter à la gueule d'ici une heure.

Zombies et Cinéma :

Début de soirée. Les persos se rendent au cinéma ou passent tout simplement à proximité du complexe où se déroule le festival « Raclette et Cinéma ». Il y a beaucoup d'animation : les gens se bousculent pour obtenir un ticket tandis que des vendeurs de pop-corn transgénique pré-caramélisé circulent entre les files d'attente. Un homme en costume de Père Noël distribue des papillotes par paquets entiers. Des enfants courent en tout sens et se cognent contre les adultes excédés.

Des cris d'horreur couvrent soudain le brouhaha de la foule. Une grosse femme s'effondre, inconsciente, sur un infortuné vendeur de pop-corn. Les grains de maïs soufflé, tel un nuage de flocons neigeux, se répandent sur la chaussée, à la plus grande joie des enfants qui se précipitent pour les ramasser à pleine main, manquant de se faire piétiner par la foule paniquée qui reflue vers la rue dans un paroxysme de terreur. Prenez un ton pénétré pour déclamer la suite : « Vous sentez vos neurones se pétrifier au passage des macabres impulsions nerveuses que leur transmettent vos yeux incrédules : d'une démarche maladroite et hésitante, trois créatures de cauchemar poursuivent les cinéphiles. Vous distinguez maintenant les abjects yeux rouges de ces grotesques caricatures

d'êtres humains. Leur chair est blême, flasque, comme grouillante de répugnants vers blanchâtres. S'écoulant de leur gueule béante, une écume visqueuse se mêle à l'ichor noirâtre qui suppure de plaies atrocement nécrosées. » Si vous arrivez à décrire ça à vos joueurs sans rigoler, vous êtes bon pour l'Appel de Cthulhu. En fait, les trois créatures sont des rôlistes qui participent au GN « Morts-Vivants, pour des nuits qui tuent ». Leurs costumes sont très élaborés et la nuit aidant, on peut facilement se laisser abuser pendant dix secondes. Nos trois compères, après leur coup d'éclat, risquent fort de terminer la nuit au poste de police local. Espérons juste qu'ils ne finiront pas à la morgue, dans le cas où vos joueurs mettraient moins de dix secondes pour sortir toute leur artillerie et s'en servir. Si on en arrive là, les persos n'auront heureusement pas d'ennuis : ils seront au contraire félicités par les autorités pour leur « attitude citoyenne ». ⁵

Attention : chute de zombies !

Après tout, à Vernon, on fait surtout des sports d'hiver. Vos joueurs auront donc peut-être envie d'en profiter. Et de toute manière, il n'y a pas grand'chose d'autre à faire en journée : le festival « Raclette et Cinéma » ne reprend qu'à 20 heures et le quartier commerçant ne s'anime qu'à partir de 17 heures, quand les touristes redescendent des pistes.

Bref, les persos sont au bas d'une piste noire particulièrement délicate quand ils voient soudain débouler tout schuss, à une vitesse folle, un skieur singulièrement imprudent. Ils ont à peine le temps de s'écarter pour laisser passer le projectile vivant : complètement nu à l'exception de ses bottes, tout droit sur ses skis, les yeux révoltés, les bras écartés, exalté par la vitesse, il fuse devant les persos médusés sans ralentir, ne laissant dans son sillage que l'écho indistinct de ses cris extatiques. Il ignore tous les panneaux d'avertissement et continue droit devant lui en accélérant encore. Il défonce deux barrières de sécurité, et s'élance sans hésiter sur la piste de décollage des deltaplanes. Le skieur naturiste fait connaissance avec la loi de la gravitation universelle, puis, un peu plus tard, avec le sol gelé de la montagne. On entend un bruit écœurant, puis les cris s'arrêtent... pour être bientôt remplacés par un geignement lancinant. En se rapprochant du précipice, les persos découvrent que le skieur s'est en fait écrasé une cinquantaine de mètres en contrebas, en plein milieu de la piste verte qui serpente à flanc de montagne et permet de redescendre vers la vallée sans emprunter le téléphérique. Elle n'est guère fréquentée, aussi les joueurs sont les seules personnes à s'être rendus compte du drame qui vient de se jouer. Evidemment, il est hors de question de suivre le même chemin que le blessé : les persos vont donc mettre quelques minutes pour le rejoindre.

Le corps du skieur est dans un tel état – membres disloqués, fracture ouverte de la boîte crânienne, cage thoracique enfoncée – qu'il est difficilement concevable qu'il puisse encore être en vie. Il gémit pourtant et fait signe aux persos de s'approcher. Apparemment, il veut leur dire quelque chose, mais il est presque à l'agonie... Comme vous l'avez compris, il s'agit en fait d'un zombie. Il lui reste quelques points de Vie à la tête, mais il manque de points de Sang et de Cerveille pour régénérer le reste de son corps. Il lui faut donc se nourrir... Si un perso s'approche suffisamment, il va essayer de lui dévorer l'oreille. Inutile de préciser que c'est très douloureux. Heureusement, la chirurgie esthétique a fait beaucoup de progrès depuis quelques années ! Mais ça peut aussi s'infecter, et là... Mais en attendant, les persos vont probablement finir par jouer au foot avec la tête du pauvre zombie.

Raclette et Zombies :

Ce soir, à l'hôtel, c'est soirée raclette ! Personne n'échappera à cet événement « familial, convivial et chaleureux » *dixit* la direction. Mais la coutume risque d'en prendre un coup : des ingrédients novateurs se sont en effet mêlés à la recette traditionnelle :

« On dirait qu'il y a des poils sur ta viande des grisons. Et puis elle a un goût bizarre... elle sent le déodorant. »

« Décidément, ton bout de fromage ne veut pas fondre. C'est vrai qu'à y regarder de plus près, il ressemble plutôt à une grosse croûte jaunâtre... »

« Tu t'apprêtais à croquer un cornichon, mais tu tombes... sur un os. En fait, maintenant que tu y prêtes attention, ton cornichon a aussi un ongle. S'il n'était pas bien vert, tu l'aurais presque pris pour un doigt... »

La conclusion s'impose : le cuisinier fait profiter les convives de morceaux de choix peu communs. À le voir, on comprend d'ailleurs assez vite qu'il répand un peu partout son anatomie ⁶. À part ça, le cuisinier a un énorme hachoir à viande, et il ne supporte pas que l'on critique sa cuisine... Une mémorable baston devrait s'ensuire, alors si vous rêviez depuis toujours de faire jouer une course-poursuite dans les cuisines d'un grand hôtel, profitez-en ! (ceci dit, vous avez de drôles de fantômes...) Evidemment, on ne se trimballe pas avec un arsenal dans un restaurant. Les persos vont donc devoir utiliser des armes improvisées ou se servir du décor : petite

⁵ Au nom de la communauté rôlistique, je vous suggère cependant, à titre de réparation, d'envisager très sérieusement la possibilité de faire intervenir un tyrannosaure zombie. Non mais.

⁶ On se demande ce qu'on aurait trouvé dans les assiettes s'il y avait eu « boudin-compote » au menu...

cuillère, mixeur, grille-pain, friteuse géante pleine d'huile bouillante transgénique (ça fait encore plus mal), piles d'assiettes, vivier à crustacés (le lancer de crabe génétiquement modifié se fait avec la compétence *Lancer* assortie d'un malus de 25 % : c'est que ça gigote ces bestioles ! Si la cible est touchée, elle subit 1D3 dégâts par round dans la même localisation, jusqu'à ce qu'elle se soit débarrassée du projectile improvisé). Mais n'oubliez pas : tout devra se terminer par une bagarre de TALC (Tarte A La Crème™ : jet de *Lancer* pour toucher, 1 dégât en Endurance pour les humains, mais 1D10 en Vie pour les zombies : si ça vous semble curieux, relisez le petit encadré gris page 157 du Livre de Base). Si vous tenez absolument à avoir un profil précis pour le cuisinier, prenez le *zombie typique* décrit plus bas et mettez lui 52 % en hachoir à viande et quelques points de vie en plus.

Où l'on évoque le délicat problème de la reconnaissance juridique des zombies :

Un moment viendra où les persos devront répondre de leurs actes devant les autorités. Après tout, un skieur et un cuisinier « innocents » sont morts, et les persos y ont été mêlé de très près. En plus, les deux victimes étaient originaires de Vernon, ce qui ne va pas rendre les persos plus sympathiques aux yeux du Commissaire Brognard. De fait, ce fonctionnaire zélé considère que tous les problèmes de Vernon viennent des touristes. Il va donc demander poliment aux persos de le rejoindre au poste de police pour un petit entretien privé. En termes techniques, on appelle ça une « garde à vue ». Depuis la réforme de 2008, elle peut durer 120 heures, et la présence d'un avocat, facultative, n'est autorisée qu'à partir du troisième jour. Le Commissaire va tout mettre en œuvre pour faire craquer les persos, y compris la « pression physique ».

Au moment le plus critique (quand le commissaire commence par exemple à fixer des pinces crocodiles à certaines parties intimes de l'anatomie des persos), le procureur Vincent Scournay va opportunément faire irruption pour mettre fin à la garde à vue.

« Commissaire, cessez immédiatement ! s'exclame ce grand type maigre en costume gris, qui semble à cet instant précis nimbé d'une auréole angélique au yeux des persos. Je viens de recevoir le rapport d'autopsie des deux victimes, et il apparaît très clairement qu'elles étaient mortes depuis plusieurs jours au moment où se sont déroulés les événements dont vous rendez ces hommes responsables. Je n'ai donc aucun élément solide pour engager des poursuites. On ne peut pas tuer les morts, et l'existence des morts-vivants n'étant pas reconnue par la loi, vous ne pouvez pas accuser quelqu'un d'avoir assassiné quelque chose qui n'existe pas ! Le seul crime que l'on pourrait imputer à ces prévenus est une profanation de sépulture, mais pour ça, il faudrait que les victimes aient préalablement été inhumées, ce qui n'a jamais été le cas. »

Dépité, le Commissaire doit relâcher les persos.⁷ Avant de partir, le procureur les félicite pour avoir dévoilé une importante fraude à l'Etat civil (le skieur et le cuisinier avaient en effet omis de déclarer leur décès aux autorités, ce qui est un grave délit). Mais il leur fera également comprendre qu'il enterrera toute plainte pour mauvais traitement déposée contre les policiers, et qu'ils ont intérêt à fermer leur gueule s'ils ne veulent pas se retrouver en prison. Cette menace devrait convaincre les joueurs qu'on veut occulter la vérité.

Zombies fourrés aux papillotes :

Étant donné que le dossier a été clos, tous ses éléments, y compris le rapport d'autopsie évoqué par le procureur, deviennent théoriquement accessibles au public (un jet réussi de *Loi* ou d'*Investigation* permet de s'en rendre compte). Les joueurs voudront sans doute consulter ce rapport, mais il leur sera très difficile de franchir les nombreuses barrières administratives qui vont se dresser sur leur chemin. À force d'obstination, ils finiront quand même par obtenir ce qu'ils demandent (plus vite s'ils réussissent des jets en *Loi*, *Investigation*, *Baratin*, *Séduction*, *Intimidation* ou toute autre compétence qui vous semblera appropriée). Evidemment, ils peuvent aussi cambrioler les archives ou pirater l'ordinateur de la police, mais c'est beaucoup plus dangereux.

Finalement, il n'y a rien de bien méchant dans ce document. On notera juste au passage que le skieur naturiste avait un gramme de thé *Hippopotame Bleu* dans le sang, et que, tout comme le cuisinier, son estomac contenait encore plusieurs centaines de grammes de papillotes. Le document s'arrête là, mais un jet réussi en *Réflexion* permet de se rendre compte qu'il manque une page (les feuillets sont numérotés 1/5, 2/5, 3/5 et 4/5, mais il n'y pas de 5/5). Toute trace de cette page a disparu et il sera impossible de la récupérer par quelque moyen que ce soit.

En fait, le procureur n'a pas agi par altruisme en sortant les persos de la merde (vous connaissez l'histoire du petit oiseau ? Non : pas celui-là, l'autre...). Scournay a reçu pour instruction d'étouffer l'affaire, et comme il n'avait guère confiance en la légendaire discrétion du commissaire Brognard, il a préféré lui retirer l'enquête. S'il a bien voulu communiquer le rapport d'autopsie pour se débarrasser des persos, il en a retiré, comme on le lui a demandé, toute référence à l'agent pathogène trouvé en forte quantité dans les papillotes. Mais pourquoi l'armée, qui est bien évidemment à l'origine de cette machination, n'a-t-elle pas tout simplement fait éliminer les persos ? En fait, son objectif est d'éviter la panique générale tant que les expériences de Marc Armand ne seront

⁷ Pour se venger, il va mettre les rôlistes en garde en vue et leur coller la profanation de sépulture sur le dos.

pas terminées. Or, la mort des persos aurait dangereusement attiré l'attention sur celles, autrement plus mystérieuses, du skieur et du cuisinier. Comme Vernon sera de toute manière rayée de la carte dans quelques jours avec l'avalanche, il suffit d'étouffer l'affaire jusque là. Mais le procureur ne sait rien de tout ça. Interrogé, il niera tout en bloc et il faudra le travailler au corps pour qu'il révèle simplement avoir reçu du ministère l'ordre de clore le dossier et d'en retirer certaines pièces.

Zombies Power :

Les cas de zombifications vont bientôt commencer à se multiplier. En fait, l'expérience conduite par Marc Armand dérape complètement : la version modifiée du virus Ankhou qu'il a créé est normalement « programmée » pour ne contaminer que les êtres humains dotés d'un certain patrimoine génétique ; il devrait s'agir d'une arme bactériologique capable de sélectionner ses victimes en fonction de leur ADN, l'instrument parfait pour perpétrer un génocide. Le site de Vernon a justement été choisi pour le tester parce qu'il est facile d'y distinguer la population indigène, descendante des générations de montagnards qui y ont longtemps vécu dans un isolement complet, de la population allogène, c'est-à-dire des touristes et des étudiants. Mais le virus perd peu à peu ses propriétés en se transmettant d'une victime à l'autre. Le tableau suivant montre la probabilité de zombification en fonction du patrimoine génétique de la victime et de l'origine de la contamination :

	Victime indigène	Victime allogène
Papillote contaminée	99 %	1 %
Zombie indigène	90 %	30 %
Zombie allogène	80 %	60 %

Attention, ce tableau ne remplace pas les règles habituelles de contamination ! Il s'y rajoute, pour simuler les propriétés particulières de cette version modifiée du virus Ankhou. Si vous avez bien suivi, vous devez avoir compris que plus il y aura d'allogènes transformés en zombie, plus le virus se répandra rapidement. Le taux de contamination va donc progresser de manière exponentielle. En tant que maître de jeu, c'est à vous de voir comment faire monter la pression au fur et à mesure que les persos vont progresser dans leur enquête.

Des quelques cas isolés du début, on va bientôt passer à des manifestations de zombies plus tapageuses, alors qu'ils se mettent en quête de victimes. Puis ce sont de véritables bandes de morts-vivants qui vont faire irruption. Ils s'attaqueront de plus en plus ouvertement aux passants, puis envahiront les magasins. La police sera submergée par les appels téléphoniques. Les vivants se barricaderont chez eux et les zombies commenceront à assiéger les maisons et les immeubles. Plus personne ne s'aventurera dehors, la rue sera rendue au chaos. Puis les pylônes électriques seront abattus par les zombies et la ville va être plongée dans le froid et l'obscurité. Heureusement, les zombies déclencheront peu après un gigantesque incendie qui embrasera toute la ville ! Les vivants auront alors le choix entre être dévorés vivants ou mourir brûlés vifs. Ceux qui réussiront à se réfugier dans les caves mourront de froid ou auront la bonne idée de se nourrir de papillotes. Finalement, il ne subsistera plus à Vernon que des bandes de zombies errants qui se pourchasseront mutuellement pour assouvir leur faim.

Entretien avec le Père Noël :

Avant d'en arriver là, les persos vont avoir l'occasion de découvrir ce qui se passe vraiment à Vernon. Leur seul indice est pour le moment le rapport d'autopsie incomplet. S'ils veulent fouiller les habitations du cuisinier et du skieur amateur de thé, il leur faudra entrer par effraction. Ils n'y trouveront rien d'intéressant, à part plusieurs paquets de papillotes sans nom de marque. Si les persos ont déjà visité le cimetière, ils auront reçu en cadeau des paquets identiques. Si un perso particulièrement inspiré goûte aux friandises, il leur trouvera un goût étrange mais éprouvera l'envie d'en reprendre (ces papillotes mortelles provoquent un léger effet d'accoutumance). Si les persos réussissent à les faire analyser (il y a un laboratoire en ville, mais il sera difficile – c'est-à-dire très onéreux – de les convaincre de l'intérêt de la chose) ils apprendront l'existence d'un virus inconnu.

Tandis que l'épidémie est en voie de généralisation, les persos devraient maintenant s'apercevoir du manège d'un homme en costume de Père Noël qui distribue dans toute la ville ces papillotes sans marques par paquets entiers. Les persos l'ont peut-être déjà aperçu près du cinéma (*Zombies et Cinéma*). Le Père Noël distribuera tous ses paquets, puis, une fois sa hotte vide, il se rendra jusqu'au cimetière. Arrivé là, il entrera dans la petite maison du gardien après avoir vérifié son courrier. Et oui ! C'est Émile, le brave fossoyeur, qui empoisonne Vernon ! Il ne sera guère difficile de le faire parler, tant il a envie de révéler à qui veut l'entendre qu'il va bientôt conquérir le monde avec son armée de morts-vivants. Selon Émile, c'est Dieu en Personne qui, pour préparer l'Apocalypse (évidemment annoncée pour le Jour de l'An), lui a confié la mission de répandre sur terre l'Empire de la Mort. Il apparaît rapidement que Dieu communique le plus souvent avec Émile par téléphone. Mais il l'a déjà rencontré au cimetière, où il vient lui livrer les Papillotes Bénies. À la lettre D du répertoire téléphonique du fossoyeur, on trouve d'ailleurs, en face de « Dieu », un numéro de portable. Une fois son histoire terminée, Émile se

désintéressera malheureusement des persos et appellera quelques-uns de ses serviteurs zombies afin qu'ils le débarrassent de ce public devenu encombrant. Même du fond de leur caveau, ses serviteurs l'entendent très bien et interviendront rapidement. Il y en a autant qu'il vous semblera nécessaire pour donner quelques sueurs froides à vos joueurs. Émile lui-même, s'il n'a pas déjà été neutralisé par les persos, les attaquera avec sa pelle.

Entretien avec Dieu :

Imiter la voix d'Émile risque d'être délicat, aussi serait-il plus intelligent de « convaincre » le fossoyeur de téléphoner lui-même à Dieu en suivant les instructions des persos. Dieu a une voix aiguë, au débit haché, rien de bien impressionnant. Pour le moment, il a l'air plutôt énervé : « ALLO ??? QUOI ENCORE ??? J'ai dit de ne me déranger sous aucun prétexte !!! C'est toi, Émile ??? Merde, c'est quoi ton problème cette fois ??? » Aux joueurs de gérer le dialogue. Le plus facile serait de demander un rendez-vous en prétextant un besoin urgent de Papillotes Bénies, mais allez savoir ce qu'ils vont inventer. « OK, je suis là dans un quart d'heure » conclura Dieu si les persos lui demandent bien une livraison supplémentaire. Et effectivement, il débarque bien quelques minutes plus tard, dans un camion de l'armée hérissé d'antennes paraboliques. L'homme qui sort du camion n'est autre que Marc Armand. Il aurait pu envoyer un sous-fifre faire la livraison, mais il est trop mégalomane pour résister à l'envie de se faire passer pour Dieu aux yeux d'Émile. Il est cependant prêt à tout, et trois soldats l'accompagnent dans le camion. Quel que soit le piège que lui tendront les joueurs, il est peu probable qu'ils puissent vaincre sa paranoïa, et ils devraient vite avoir affaire à son escorte pendant que le savant fou se précipitera vers sa console de transmission pour déclencher l'alerte générale. Marc Armand s'enfuira ensuite avec ses hommes.

Sauvez Émile !

Émile doit survivre à ces derniers événements et réussir à s'enfuir. Ou bien, si vous ne pouvez pas empêcher vos persos de le tuer, sauvez au moins son corps. Cela vous permettra, comme dans tout film de série B qui se respecte, de le faire ressurgir sous forme de zombie au moment le plus inattendu, quand vos joueurs l'auront complètement oublié.

Opération Papillote :

Le déclenchement de l'alerte générale signifie que le compte à rebours a commencé. Les militaires disposent de deux heures pour recueillir des échantillons de corps et effectuer quelques prélèvements avant que l'avalanche n'ensevelisse Vernon. Ils débarquent en hélico et commencent à ratisser les rues à la recherche de tout ce qui peut avoir un intérêt scientifique. La contamination ayant dépassé toutes leurs prévisions, ils ont affaire à une forte opposition de la part des bandes de zombies qui infestent désormais la ville. Ils massacrent donc allégrement tout ce qui bouge, que ça soit mort ou vivant (ils n'ont pas le temps de faire la différence, et comme l'avalanche, elle, ne la fera certainement pas, ils n'ont aucuns scrupules). Chaque équipe est composée de cinq soldats, dont l'un est équipé d'un lance-flamme, et d'un scientifique chargé du prélèvement des échantillons. Entre les zombies et les militaires, les persos risquent d'avoir fort à faire pour sauver leur peau.

Au bout d'un moment, ils vont tomber sur une bataille rangée entre soldats et zombies. Le bitume est jonché de cadavres de morts-vivants, mais les militaires sont en infériorité numérique et presque à court de munitions. Dans un geste désespéré, l'un des soldats dégoupille une grenade, mais il est assailli par trois zombies avant d'avoir pu la lancer. La grenade explose soudain. Quand la fumée se dissipe, il n'y a plus dans la rue qu'un amoncellement de chairs brûlées et déchiquetées. Seul le grésillement intermittent d'une radio rompt le silence. En plus de la radio, les joueurs pourront récupérer quelques armes encore en état de marche (elles en auront l'air, en tout cas, avant qu'elles ne leur explosent entre leurs mains : un jet réussi dans la compétence d'arme idoine permettra heureusement d'éviter de tels désagréments). Mais ils n'y a que quelques chargeurs, et ils vont devoir rationner leurs munitions. En interceptant les communications de l'armée grâce à la radio, les persos vont soudain découvrir que l'armée projette de détruire Vernon et qu'une avalanche provoquée artificiellement va avoir lieu dans moins d'une heure. Malheureusement, ils vont s'apercevoir que l'unique route qui permet de quitter la vallée est bloquée par une colonne de blindés. Avec un peu de réflexion, ils vont comprendre que la seule autre issue envisageable passe par les sommets : il faut emprunter le téléphérique et espérer pouvoir monter assez haut pour échapper au désastre.

5... 4... 3... 2... 1...

Une fois parvenus au téléphérique, les persos vont s'apercevoir que les zombies ont coupé le courant dans toute la ville : il va falloir trouver les batteries de secours et les faire démarrer pour remettre les machines en marche. Le groupe électrogène est au sous-sol du bâtiment qui abrite les remontées mécaniques. Avec un éclairage de

fortune (on peut trouver quelques torches en cherchant bien) les persos vont donc devoir s'aventurer dans un dédale de couloirs souterrains humides et étroits. Des bruits répugnants, qui semblent provenir de partout à la fois, ne laissent présager rien de bon. Les minutes s'égrènent et il ne reste plus qu'un quart d'heure avant l'avalanche. Et le téléphérique met dix minutes pour arriver au sommet...

Les persos tombent soudain, au détour d'un couloir, sur les batteries auxiliaires. Une manette à pousser, et une lumière rouge jaillit soudain des lampes de secours. Plus haut, les machines s'ébranlent. Comme l'éclairage est revenu, les persos vont pouvoir revenir sur leur pas plus vite. D'autant plus vite qu'ils vont soudain se retrouver poursuivis par des hordes de zombies affamés que la remise en marche des remontées mécaniques a alerté. Faites peur à vos joueurs, obligez-les à vider leurs derniers chargeurs, mais laissez les rejoindre l'aire de départ de la cabine. Arrivés là, les persos pourront se barricader. Mais, tandis qu'ils se demanderont comment faire partir la cabine, les zombies vont commencer à enfoncer la porte de la salle. En appuyant sur un bouton quelconque, les joueurs déclenchent soudain le départ du téléphérique. Ils ne disposent dès lors que de quelques secondes pour sauter dans la cabine avant qu'elle ne se soit trop éloignée. Evidemment, c'est à ce moment que la porte cède... Pour respecter la tradition, le dernier perso devrait se retrouver suspendu à la cabine par une main, tandis qu'un zombie s'accroche à son pantalon. Soyez gentil et laissez-le s'en sortir (le perso, pas le zombie).

Laissez maintenant la tension retomber. Au moment où les persos se croiront enfin tirés d'affaire, un énorme zombie défoncera une vitre latérale et fera irruption dans la cabine. C'est Émile le fossoyeur, contaminé à son tour ! Il revient, et il n'est pas content. C'est le duel final, alors n'hésitez pas à le faire durer. Arrivé à zéro points de Vie, Émile trébuchera et tombera dans le vide. N'oubliez pas de lui faire prononcer la phrase rituelle : « Je me vengerais ! » (ou une variante).

Une fois cet ultime adversaire terrassé, la cabine arrivera en vue du terminal. Mais alors qu'elle est encore suspendue à plusieurs dizaines de mètres du sol, le compte à rebours s'achève et une explosion formidable fait soudain vibrer l'air de toute la vallée. Les persos sont aveuglés par un jaillissement de lumière. Les câbles du téléphérique commencent à tanguer, la cabine est déséquilibrée. Les persos recouvrent la vue pour voir un pylône tout proche se tordre et céder dans un horrible bruit de métal brisé. Puis c'est les hurlements, une impression de flottement, le choc, l'obscurité.

C'est l'histoire d'un petit oiseau tombé du nid...

Les persos vont se réveiller à l'hôpital de Grenoble. Après vérification, ils constatent qu'ils ne sont pas morts. Seuls survivants de la catastrophe qui a englouti Vernon, ils ont été sauvé par miracle. En fait, c'est un hélicoptère de la télé qui les a repéré et qui a alerté les secours.

Pour le moment, la présence des médias a épargné aux persos la visite des agents gouvernementaux, mais ils ont déjà été placé sous surveillance : les persos ont en effet attiré l'attention de dirigeants très haut placés. Comment vont-ils se sortir de ce mauvais pas ? Voilà un bon point de départ pour une nouvelle aventure ! Ah au fait, si vos joueurs vous posent la question, eh bien non, on n'a pas retrouvé le corps d'Émile...

Caractéristiques des PNJ :

Émile le Fossoyeur, 61 ans, psychopathe mégalomane et zombie revanchard :

Caractéristiques :	Compétences :		Feuille de blessures :	
Force : 14 (17)	Armes de contact	Cracher : / (86)	Points de vie : 25 (32)	
Constitution : 18 (23)	(pelle) : 88 (94)	Griffer : / (72)	Points d'endurance : 46 (57)	
Dextérité : 12 (8)	Baratin : 58 (0)	Mordre : / (74)	Encaisser : 68 (78)	
Agilité : 7 (6)	Endurance : 96 (106)	Sang chaud : / (42)	Réserve de sang : / (20 sur 46)	
Perception : 12	Esquive : 32 (22)	Thriller : / (30)	Réserve de cervelle : / (10 sur 10)	
Charme : 9 (4)	Intimidation : 38 (0)	Pouvoirs :	Cases par ligne :	Résistance :
Perversion : 14 (19)	Mensonge : 68 (78)		Tête : 4	1D4-1
Volonté : 16	Pitié : 58 (48)	Berserk, crocs, griffes	Torse : 6 (7)	1D6 (1D6+3)
Réflexion : 9 (5)	Sénilité : 88 (0)	et sentir la proie	Bras : 3	1D4 (1D4+1)
			Jambes : 3	1D4-1 (1D4)
Bonus Force : 1 (1D4)	Corpulence : / (17)	Chance : 73 (74)	Centres vitaux : 3	1D4-1

Il a l'air d'un gentil papy gâteau et il est très convaincant en Père Noël. Mais au fond, il tient plus de Pervers Pépère que de Papy Brossard. C'est un vieux dur à cuire (du cuir complètement tanné, dur comme la pierre) qu'un trop long voisinage avec les morts a un peu perturbé. Vivant, il utilisera tous ses talents de comédien

(*Mensonge, Pitié, Sénilité*) pour éviter une confrontation directe. Mais une fois zombifié (les modifications de son profil sont indiquées entre parenthèses⁸), il laissera tomber les subtilités.

Commissaire Brognard, parangon des vertus policières :

52 ans, moustachu et arborant fièrement sa panse d'amateur de raclette, il fait respecter l'ordre par la manière forte (il n'en connaît pas d'autre). Il se méfie des étrangers, quels qu'ils soient (le procureur par exemple), et n'hésite jamais à le leur faire savoir. Il ne recule pas devant la torture et y prend même du plaisir. Il a 74 % en *Commander* et en *Intimidation* : vous ne devriez pas avoir besoin de ses autres caractéristiques.

Vincent Scournay, procureur obéissant :

37 ans, grand, mince, le cheveu grisonnant, toujours tiré à quatre épingles. Parisien jusqu'au bout des orteils, il considère son affectation en province (surtout à Vernon) comme une relégation administrative. Il est prêt à toutes les bassesses pour remonter dans l'estime de ses supérieurs. Sa veulerie n'a d'égale que son orgueil. Ses principales compétences sont *Loi* (70 %), *Baratin* (64 %) et *Mensonge* (66 %).

Professeur Marc Armand :

Allez voir à la page 209 du Livre de Base.

Scientifiques de l'armée :

Ils ont le même profil que celui de Barbecue Mortel, page 246 du Livre de Base. Ils sont équipés d'un Colt 45, de leur matériel de prélèvement et d'une combinaison NBC (Nucléaire-Bactériologique-Chimique : 2 points de protection, protégé de toute forme de contamination).

Militaires des Forces Spéciales :

Ils ont les mêmes caractéristiques que ceux de Barbecue Mortel, page 247 du Livre de Base, avec les compétences suivantes : *Armes blanches* (48 %), *Armes de poing* (64 %), *Bagarre* (48 %), *Camouflage* (66 %), *Fusil* (64 %), *Lance-flammes* (70 %), *Voir* (64 %). Ils sont équipés d'un couteau style Rambo, d'un 45 style Colt, d'un Famas avec lance-grenade M20 et visée laser (portée 50 m) style méchant, de lunettes amplificatrices de lumière (style qui permet la vision nocturne jusqu'à 50 m sans malus) et d'une combinaison NBC comme celles des scientifiques. Un homme sur cinq dispose d'un lance-flamme Type 67 au lieu du Famas avec lance-grenade. Et oui... ils ne sont pas en vacances les bougres (mais si vous êtes sympas, vos joueurs pourront récupérer tout ce matos sur les cadavres de militaires qu'ils vont croiser !)⁹

Zombie typique (le beauf de base transformé en zombie...) :

Il est pas très fort, mais il a plein de petits copains...

Caractéristiques :	Compétences :		Feuille de blessures :	
Force : 12	Armes de contact : 34	Cracher : 60	Points de vie : 16	
Constitution : 10	Bagarre : 34	Griffer : 60	Points d'endurance : 21	
Dextérité : 10	Course : 30	Mordre : 64	Encaisser : 40	
Agilité : 10	Ecœurer : 38	Sang chaud : 40	Réserve de sang : 10 sur 20	
Perception : 11	Esquive : 42	Thriller : 42	Réserve de cervelle : 5 sur 22	
Charme : 11	Grimper : 30	Pouvoirs :	Cases par ligne :	
Perversion : 14	Lancer : 32		Tête : 4	Résistance :
Volonté : 10	Saut : 32	Sentir la proie et c'est tout	Torse : 4	1D4-1
Réflexion : 11	Sens : 31		Bras : 3	1D4-1
			Jambes : 3	1D4-1
Bonus Force : 0	Corpulence : 10	Chance : 61	Centres vitaux : 3	0

ZI END

⁸ Notez que les règles de transformation utilisées pour *Émile* sont celles du zombie expérimental et non pas du zombie viral. C'est une entorse aux règles, mais ça rendra le combat final plus spectaculaire !

⁹ Evidemment, tout ça sera confisqué à la fin du scénario...