

CZT

Un scénario pour le Monde de Ténèbres.

Ce scénario est prévu pour 1 à 4 joueurs et un maître de jeu en quête d'une soirée détente, pas assez fatigués pour choisir de louer un *slasher movie*, trop fatigués pour entamer une chronique de *Promethean the Created*, mais avec assez d'humour et de goût pour les morts vivants...

Si vos joueurs ont des personnages boostés pour le combat, n'hésitez pas à augmenter les capacités de l'opposition... Par contre, si vous n'avez pas l'intention de faire en sorte que vos joueurs s'en sortent, je vous conseille de leur faire créer des persos spéciaux pour ce scénario, en leur rappelant que les héros dans les *slashers movies* sont rarement d'anciens marines partis en week end sur les routes d'amérique bardés d'armes jusqu'aux dents.

Notez qu'il peut être tout aussi amusant pour vous de faire jouer cette avec des Vampires ou des Loups Garous, voire des mages, des changelins... Mais le plus drôle c'est d'utiliser les règles d'*Innocents* pour figurer une troupe de scouts qui passent la nuit en ville avant de partir camper dans la forêt...

Physique ●●●●●

Social ●●●●○

Mental ●○○○○

Synopsis : Les personnages sont en transit, ou alors ils ont une affaire qui les entraîne dans la petite ville de Dolton, une ruine industrielle, juste en marge de la civilisation. La dernière usine encore en activité dans le coin, juste à la sortie de la ville, produit du CZT, un alliage de Cadmium, de Zinc et de Tellurium utilisé notamment pour la détection des radiations. Tandis qu'ils sont en train de faire ce qu'ils ont à faire, l'usine relâche un petit nuage de CZT dans l'air. Aussitôt, la radio annonce que ce n'est pas dangereux, mais le vieux cimetière indien n'en tient pas compte et commence à dégorger ses morts, et le cimetière protestant du cru s'y met aussi. A charge des personnages de survivre, de sauver le plus de monde possible, et de réussir à s'enfuir...

Si les personnages s'en sortent, la question du pourquoi risque de se poser encore longtemps dans leur esprit...

Thèmes : Décadence industrielle, malédiction divine, fin de la civilisation, cannibalisme zombificateur... La tragédie peut frapper n'importe quand et on ne sait pas nécessairement pourquoi...



Ambiance : Même chose. Si la première partie du scénario se prête à un peu de role-playing avec des PNJs, vous pourrez faire en sorte de massacrer du personnage dans la seconde partie... Naturellement, vous pouvez vouloir la jouer un peu plus fine, et je vous y invite, mais tout de même : angoisse, mort certaine, désespoir, et zombis qui réclament leur livre de chair humaine... Faites flipper vos joueurs.

Si vous souhaitez creuser l'exploration du cadre de la ville de Bolton, alors faites monter l'angoisse doucement : les gens sont normaux, mais bizarres. Tous ont l'air profondément abîmés, comme si quelque chose n'allait pas dans la tête et pouvait se déclencher n'importe quand. Pensez à la femme à la bûche de *Twin Peaks* ou à la galerie des figurants de l'épisode *Prométhée Post Moderne* des X-Files.

Le cadre : Bolton, ville génériquement ravagée par la crise industrielle de ce début de vingt et unième siècle, coincée entre la montagne et la forêt, traversée par la Sking River qui va se jeter dans le lac Sooqapeek aux eaux brunes peu engageantes...

Un bon millier d'habitants, deux fois plus de logements vides, et deux cimetières. A la sortie de la ville, un trailer park où les chômeurs du cru trainent leur misère. En face, un autre trailer park, encore plus délabré, qui sert de réserve indienne.

Sur la route, les énormes camions qui ramènent à la dernière usine encore en activité de la région les masses de minerai nécessaires au fonctionnement de l'usine. Il en passe un toutes les demi-heures, jour et nuit, et ils ne ralentissent jamais. Il y a au moins un accident mortel par an, généralement au virage 25, juste après la sortie de la ville, là où la t14 rejoint la I-28.

Un seul motel en ville, le H. West Motel, situé juste à côté du garage, dont le propriétaire a trouvé amusant de le baptiser Reanim-Motors. À part ça, la ville compte trois bars, un cinéma, et deux diner's dont un seul peut être considéré comme à peu près propre.

Les deux cimetières, situés dans le nord de la ville, n'en formaient qu'un, mais ils sont aujourd'hui séparés par le passage de la nouvelle route, construite dans les années cinquante, au moment du boom économique, la I-28. Il y a là des tombes délabrées, comme des neuves, et les rangées sont bien serrées. Les indiens n'ont pas de cimetière... Ils connaissent les légendes de la région et ils prennent la précaution de brûler leurs morts...

Le bureau du shérif est au centre de ce petit monde, mais le shérif lui-même n'est pratiquement jamais là. Une grosse partie du centre-ville est en travaux : on refait la route et les trottoirs, ce qui n'est pas du luxe. En attendant, les voies sont mal entretenues et présentent de nombreuses ornières. Un peu partout des trous cernés de barrières oranges et des baraques de chantier.

Au sud de la ville, on trouve l'école fermée depuis le milieu des années soixante-dix (on dit qu'il s'y est passé quelque chose de terrible), et juste à côté, la maison de retraite pleine de vieillards sans famille qui veuille d'eux.

Ce charmant coin du monde est peuplé de gens renfermés sur eux-mêmes, meurtris par la perte de leurs moyens de subsistance et à la fois légèrement hostiles aux étrangers et très désireux d'entrer en contact avec une frange du monde qui ne soit pas en pleine déliquescence.

Un détail frappera les personnages dès leur arrivée en ville : le moindre mur, le moindre panneau publicitaire, le moindre support sont tous marqués des trois lettres, CZT, tagguées à la peinture noire. Il y en a des dizaines en ville, pas particulièrement esthétiques, sans style, de toutes les tailles.

Les Protagonistes :

Alice Hardy est une trentenaire décolorée qui tient le H. West Motel. Elle a toujours le sourire un peu triste et des chambres disponibles. Elle peut indiquer aux personnages où ils peuvent manger, et leur parler un peu de la ville. Elle est accessible aux tentatives de séduction.

Hesper Payne est une vieille femme échevelée qui rôde autour du motel quand les personnages y arrivent. Elle leur prédit que de toute façon, tout le monde sera mort demain matin à cause de la malédiction. Elle dit ça à tout le monde, depuis des années.

Le Shérif Koontz pourra être mentionné. Un panneau annonce perpétuellement qu'il va revenir dans cinq minutes, prédiction confirmée par son adjoint... Pourtant, il ne reviendra jamais.

L'Adjoint Jack Marand est un type de presque trente ans avec un évident retard mental. Il tient le standard du bureau du Shérif, mais il n'est pas capable de tenir une arme. Il ne ferait pas de mal à une mouche.

Harry Cooper est le cuisinier du diner. C'est un type d'une cinquantaine d'années, ouvert, accueillant et sincèrement désolé de ce qui arrive à ses concitoyens. Son commerce bat de l'aile parce qu'il fait souvent crédit. Il est toujours ravi de la conversation, mais sa cuisine est franchement moyenne.

Karen Cooper la fille de dix-huit ans (dit-elle) du précédent assure le service. Elle déteste Bolton et rêve d'en partir. En attendant, elle est ouverte à toute proposition indécente. Elle sait où trouver de la drogue parce qu'elle sort avec le voyou du cru...

Tucker Banks, 20 ans, jean moulant, coiffure impeccable, au volant d'une ford camarro noire des années soixante entièrement refaite, aficionado des courses de voitures et toujours flanqué de ses deux acolytes est le mauvais garçon de la ville.

Glenn Pooder et Clarkie Willis sont les deux acolytes de Tucker. Ce qu'ils aiment bien c'est quand Tucker leur dit de taper sur quelqu'un.

John Bear est un indien sans âge, qu'on peut rencontrer à peu près n'importe où en ville. Tout le monde l'aime bien. Il ne dit jamais rien : il est muet. Il regarde le monde avec profondeur. Tout

le monde aime à supposer qu'il en sait toujours plus qu'eux, que lui, il sait comment tout ça va finir... Ce n'est pas impossible du tout...

Big Moe Barrett est un métis d'indien et de blanc qui traîne au diner's. Il aime bien prendre des airs pour se donner de l'importance, mais c'est un bon à rien et un ancien drogué qui rechute régulièrement.

Esther Brezan est une femme austère, qui habite une des seules maisons encore à peu près entretenue de Bolton. Elle habite juste derrière le cimetière. Elle a soixante et un ans et la vie lui paraît bien solitaire. Depuis qu'elle a perdu son mari, elle est menacée par son propriétaire d'expulsion, alors elle cherche à faire revenir son mari qui règlera tous ses problèmes, comme il l'a toujours fait.

Harry Morane est le chef de chantier des travaux de rénovation du centre-ville. Il est avide de conversation et réside au motel. C'est un véritable enfoiré, très affable par devant, un fleuron de la civilisation. Par derrière c'est un gros dégueulasse amateur de ballets roses et de filles de quinze à seize ans. Sa chambre de motel contient une valise pleine de lingerie féminine.

Phyllis Banks est une femme de quatre-vingt-deux ans, sèche comme un coup de trique, propriétaire de la fonderie et de plus de la moitié des maisons de la ville. Elle ne supporte pas les étrangers et ne supporte pas non plus qu'on lui adresse la parole. Le seul qui trouve grâce à ses yeux est son fils. Même son petit-fils lui semble être un fainéant. Elle finance les travaux de rénovation du centre-ville pour pouvoir continuer de se promener sans se fouler les chevilles.

Martin Banks est le fils de Phyllis. Il a cinquante-huit ans et il a passé la main à son propre fils un peu plus tôt dans l'année, suite à un accident cardiaque. Sa femme est morte l'année d'avant cela. Il passe littéralement sa vie à se promener dans le cimetière et sera l'une des premières victimes...

Phillip Banks est le directeur de l'usine. Il dîne tous les soirs en ville et déplore absolument l'état des choses. C'est un gars honnête qui fait vraiment tout ce qu'il peut pour sa communauté, y compris réinvestir sa fortune personnelle dans des commerces locaux.

Charles Thibodeaux est le notaire de la région. Il est aussi poète et philosophe à ses heures perdu et a choisi d'habiter dans le trailer-park. Il se promène toujours en queue-de-pie avec un parapluie et porte des guêtres. On ne sait pas où il a perdu la raison, mais il est nettement très fantaisiste.

Jimmy Bollers a seize ans et il n'en peut plus de cette ville. Il passe son temps à se défoncer et à taguer partout où il peut sur les murs son sigle : « CZT » En effet, c'est à cause de cette saloperie que sa mère, ouvrière à l'usine, a chopé un cancer. Elle est encore à la maison, mais Jimmy sait que ça ne durera pas longtemps. Il ne laisse personne s'approcher de lui, semble capable de disparaître si jamais on l'interpelle. Une fois l'invasion commencée, il pourra cependant faire un guide très utile aux personnages.

Kelly Sue Watkins cette adolescente donne un coup de main pour l'entretien du motel et utilise une des chambres quand ses parents sont de trop mauvais poil et que les coups risquent de pleuvoir.

Aaron Bone est le croque-mort de la ville. Il vient dîner chez Harry Cooper tous les soirs, en costume noir. Il a perpétuellement l'air déprimé et épuisé. Il faut dire, il souffre d'une mononucléose non diagnostiquée. Il communique peu, mais sera ravi de faire un brin de conversation. L'un de ses sujets favori est de se plaindre de son boulot : « Le cimetière déborde littéralement. »

Laura Jones tient l'épicerie de la ville. Elle a une trentaine d'années et des rêves de midinettes. Toujours gaie comme un pinson, elle est en réalité terrorisée et très borderline, sur le point de passer à l'acte tellement elle déteste sa vie et le monde entier. Elle a un fils de douze ans qui s'en prend plein la gueule...

Lee Jones est le fils de Laura. Son papa est parti depuis belle lurette. Ce gamin un peu obèse aux énormes lunettes fantasma qu'il est Harry Potter et qu'on va lui envoyer une lettre l'autorisant à se barrer d'ici d'un instant à l'autre. Il fait des livraisons pour sa mère, y compris au motel.

Gina di Florio est la gothique de la ville. Elle a vingt ans et tient le salon de piercing et de tatouage au bord de la faillite. Elle vit dans le Trailer Park, et est l'une des seules habitantes de la ville à se sentir bien ici. Elle travaille depuis cinq ans à son roman, *Moonlight*, qui raconte la romance d'une jeune lycéenne d'un vampire ténébreux...

Tanya Woodlake est la patronne du deuxième diner's de la ville. En réalité, il s'agit d'un bar qui sert plus d'alcool que de dîners, et où on peut trouver un peu de tout : des drogues dures, des prostituées, des armes... Ce sont principalement les routiers qui fréquentent l'endroit. Tanya laisse faire et jouit d'une très mauvaise réputation en ville, de maquerelle (entre autres). Personne ne la lui fait en face, cependant. Rien ne semble pouvoir atteindre cette plantureuse blonde légèrement trop maigre.

Arabella Walters cette femme est la bibliothécaire de la ville. Autant dire qu'elle ne voit pratiquement jamais personne. Sans âge, boulotte... Elle parle souvent toute seule et perd un peu la boule, mais c'est une mine d'information sur tous les potins et l'histoire de la ville.

Derek Shadwell est un jeune pompier. Sportif, droit comme un i, con comme un manche. Il déteste les noirs et les indiens, les latinos et les étrangers, mais il est fier de parler avec tout ce qui est blanc.

Paul Antony est le capitaine des pompiers. La quarantaine, alcoolique, il est en train de s'imbiber au restaurant quand les personnages y dînent. Il est plutôt gentil, mais il est incapable de faire face à la moindre crise et a absolument besoin qu'on lui tienne la main s'il y en a une qui se produit. Son terrible secret est que sa femme l'a quitté le jour où elle a découvert le genre de porno qu'il regardait sur internet... Il est fan des Village People.



Layla Washington est une jeune black récemment arrivée à Bolton. Sociologue, elle réalise avec son téléphone portable un documentaire sur la région... sans l'accord de personne. Elle filme discrètement tout ce qu'elle peut. Elle tranche avec la population locale à la fois par son dynamisme et son éducation.

Toute l'histoire : Il y a bien longtemps de cela, une tribu d'indiens vivait dans cette région. Un sorcier leur voulant du mal lança sur eux une malédiction : les morts se relevèrent de leurs tombes et cherchèrent à dévorer tout ce qui vivait. Afin de la contrer, l'homme médecine de la tribu réalisa une poterie pour contenir la mauvaise magie. Il l'enterra profondément et plus jamais on en entendit parler. Des années plus tard, les blancs arrivèrent dans la région et décimèrent les indiens. Ceux-ci auraient pu décapsuler la poterie et tuer tous leurs ennemis, mais ils savaient que cela eut été trop grave. Alors ils moururent, emportant avec eux leurs savoirs ancestraux et leurs légendes. Et les blancs s'installèrent sur leurs terres et y vécurent inconscients et heureux.

A la minute précise où les personnages arrivèrent en ville ce jour-là, comme par un signe du destin, un ouvrier participant à la rénovation du centre-ville mit un malheureux coup de pioche dans l'urne et la brisa, sans même s'en apercevoir.

Tout le jour durant, la mauvaise magie se répandit et la nuit, sortirent les Zombis, pour manger tout le monde.

PROLOGUE.

La question se pose, qu'est-ce que les personnages font là ? La méthode la plus simple est celle dite du parent décédé. Un oncle du personnage résidait à Bolton où il exerçait la profession excentrique d'unique médecin de campagne à 40 Km à la ronde. Il était plus que blindé de thune. Le notaire, maître Thibodeaux, a donné rendez-vous à l'heureux héritier en lui précisant bien que son aïeul a exigé que seules les personnes présentes au moment de la lecture de ses derniers vœux seraient comptées sur la liste des héritiers. Nous parlons d'un point de ressources supplémentaire... Le rendez-vous pour la lecture des vœux est censé avoir lieu le lendemain matin quand les personnages arrivent en ville...

À vous de trouver la possibilité qui vous plaît le plus mais voici quelques pistes à creuser :

- ⇒ Les personnages sont les membres d'une famille sur le chemin des vacances dont le camping-car vient de tomber en panne. Ils ont été rapatriés sur Bolton pour le temps des réparations.
- ⇒ Les personnages ont de la famille à Bolton. Ils n'y étaient pas venus depuis leur enfance et sont en visite quand le drame survient. L'un d'entre eux a vécu en ville un drame intime qui fait que ce pèlerinage est incroyablement émotionnel pour lui.
- ⇒ Un Ancien de la ville où résident les personnages a appris qu'un de ses parents a résidé à Bolton. Il a toutes les raisons de penser que ce parent mortel possédait un objet magique

et promet une belle récompense aux personnages s'ils se chargent de cette commission pour lui.

- ⇒ En passant à proximité de Bolton, la cabale des personnages sentent qu'il y a un rendez-vous important avec le destin. La ville semble être un véritable nœud d'énergie entropiques menaçant de créer un maelstrom qui emportera tout. Un mage voudra absolument étudier le phénomène, voire le prévenir...
- ⇒ Les personnages viennent de faire un gros coup... Enfin, un coup plus gros qu'eux. Ils ont dans leur voiture un sac avec soit beaucoup d'argent, soit beaucoup de drogue. Ils s'arrêtent dans le dernier motel où il y a un peu de place. Bolton ferait sans doute une bonne planque, non ?

SCÈNE 1 : BIENVENUE À BOLTON.

Résumé : Les personnages arrivent à Bolton et y font la connaissance de quelques-uns des protagonistes.

Description : Utilisez la description du cadre et des personnages non-joueurs. Enchaînez les scènes classiques : Ils arrivent au motel, dînent au restaurant local où la serveuse leur propose fièrement : « On a du steak ou de la cervelle avec des frites au menu... Et de la tarte aux pommes en dessert. »

Laissez les personnages se balader en ville, rencontrer du PNJ, interagir... Ou pas, selon le temps dont vous disposez et votre goût. Dès que vous sentez que cela a assez duré, déclenchez l'alerte. A ce moment-là, bon nombre des PNJs rentrent chez eux pour se mettre à l'abri.

Objectifs des joueurs : Passer un bon moment, non ?

Objectifs du Conteur : La même chose. Installez le décor, faites en sorte qu'ils se familiarisent avec la ville, qu'ils aient le sentiment de mener leur enquête. Votre objectif est qu'ils ne se doutent pas de ce qui va se produire dans la scène suivante, et c'est tout. Tous les PNJs décrits plus haut sont là pour cela.

Il serait sans doute bon que les personnages soient privé de leur moyen de transport, mais ce n'est pas du tout obligatoire.

Conséquences : A un moment ou à un autre, sans doute aux alentours de 22h45, la sirène retentit. Les habitants du village ont l'air plus ou moins habitués et se contentent de se rassembler chez les uns, chez les autres. Certains portent un masque à gaz... Ils expliquent benoîtement aux personnages que le village vient d'être mis en quarantaine à cause d'une fuite à l'usine ou quelque chose comme ça...

La propriétaire du motel leur confirmera que les consignes sont de rester dans sa chambre et d'écouter la radio. Cela ne dure jamais bien longtemps, jamais plus de 48 h, mais il se pourrait qu'il y ait des gaz mortels, là dehors...

Soit les personnages sont d'un naturel curieux et vont tenter de déterminer la cause de cet accident (passez à la scène 2), soit ils décident de rester bien tranquillement dans leur chambre (passez à la scène 3).

SCÈNE 2 : L'ACCIDENT DU GROS CAMION.

Résumé : Un camion se plante et paralyse la ville.

Description : Les personnages peuvent suivre la voiture du shérif jusqu'au lieu de l'accident. Un Monster Truck charriant une citerne de poudre de CZT s'est couché sur le côté répandant dans l'air des micropoussières hautement cancérigènes. Les pompiers sont déjà sur place, mais ils ne sont pas équipés pour faire face à une telle crise.

Personne ne se soucie de mettre un mouchoir par-dessus : si les personnages posent des questions, on leur répondra. Oui, le nuage est cancérigène. Non, on ne sait pas si il va vers la ville ou pas. Oui, il faudrait évacuer. Non, rien n'est prévu dans ce sens. Oui, le chauffeur est mort sur le coup. Non, on ne sait pas ce qui a causé l'accident.

La scène est chaotique. Le nuage est épais et pique les yeux. Certains des pompiers ont des masques, et tout le monde s'accorde à dire qu'il vaudrait mieux ne pas rester là, mais les consignes élémentaires de sécurité ne sont pas du tout appliquées.

Un exemple : le Shérif n'est pas là. Son adjoint ne porte pas de masque et tousse comme un perdu. Hesper Payne vocifère du bout de la rue qu'ils vont tuer tout le monde avec leur conneries. Jimmy Bollers rôde autour de la scène, un foulard sur le museau, puis disparaît. Tucker et sa bande font une embardée en voiture...

Objectifs des joueurs : Les joueurs voudront sûrement savoir ce qui se passe et décider quoi faire.

Objectifs du Conteur : Le but de cette scène est de préparer le massacre, ni plus, ni moins. Donnez à vos personnages le sentiment que la fin du monde est sur le point de se produire à cause de cet accident. En tous cas la fin de Bolton...

Conséquences : Le camion coupe la route qui permet de sortir de la ville. Oui, oui, en réalité, c'est la seule route qui permet de sortir de la ville et de rejoindre rapidement (une heure) l'agglomération la plus proche. L'autre mène vers la forêt. On peut le contourner, mais cela reste difficile et hasardeux : toutes les voitures ne pourront pas le faire...

Qui plus est, le téléphone et les portables sont morts : le camion vient de décapiter le poteau et l'antenne relais.

Tandis que les personnages sont en train de se lamenter, alors que les lumières clignotent dans l'épais brouillard de micropoussières cancérigènes, un pompier pousse un cri, puis un autre... Le festin commence...

SCÈNE 3 : LA NUIT DES MORTS VIVANTS.

Résumé : Les Zombis attaquent. Les humains paniquent. Les personnages tentent de survivre.

Description : Éclatez-vous. Les pompiers se font bouffer les uns après les autres. L'adjoint du shérif se fait manger également. Et puis rapidement, les zombis atteignent la ville et tentent de bouloter tout le monde. Les PNJs sont soit incrédules, soit trop choqués pour réagir, soit complètement paniqués. Tout le monde est voué à une mort certaine et il faut à la fois de l'audace et de l'endurance pour s'en sortir.

Les zombis présentés à la fin du scénario ne sont pas particulièrement dangereux à combattre, mais qui sont très nombreux - inutile de préciser combien, contentez-vous d'en balancer tant que vos joueurs en veulent. Leurs membres peuvent continuer à combattre même après avoir été détachés, mais leur exploser la cervelle ou y mettre le feu est très efficace.

Les gens qui ont été tués par les zombis deviennent immédiatement des zombis. Les zombis mangent une partie des gens qu'ils tuent, puis ceux-ci s'animent.

Objectifs des joueurs : Survivre, si possible en aidant un maximum de personnes à s'en tirer. Ils voudront trouver des armes, des véhicules, du matériel de premiers soins, un abri, un moyen de communiquer avec l'extérieur...

Objectifs du Conteur : Faire en sorte que les personnages échappent toujours aux pires situations tout en faisant sentir aux joueurs que leur vie est menacée en permanence. Pour ce qui est des nécessités vitales, ils pourront trouver tout ce dont ils ont besoin à l'épicerie du village. Naturellement, les zombis sont partout et obtenir ce qu'ils veulent ne sera pas facile.

N'hésitez pas à y aller dans le gore, c'est l'esprit. Lancez-vous également dans le grand spectacle avec une explosion de station d'essence, un début d'incendie, etc... Encore une fois, le feu peut permettre de donner aux personnages une impression de fin du monde.

Dans les descriptions, n'oubliez pas décrire le brouillard, dont on ne sait pas si c'est vraiment du brouillard ou du nuage toxique. Il nape toute la ville et donne à l'endroit un aspect encore plus menaçant et surréaliste. Qui plus est, il permet à vos personnages comme aux zombis de se déplacer relativement discrètement.

Conséquences : Dans cette scène, les personnages luttent d'abord pour leur survie. À un moment ou à un autre, ce petit jeu deviendra lassant pour les joueurs. Si possible, avant que cela ne se produise, accordez leur un répit - ils sont tous réfugiés dans l'école abandonnée et, pour la première fois depuis le début de la scène, il n'y a aucun zombi en vue...

Vous pouvez passer à la scène suivante...

SCÈNE 4 : JUSTE AVANT L'AUBE.

Résumé : Les personnages cherchent à trouver une solution pour éliminer la menace des zombis.

Description : Regroupés avec les survivants, les personnages mettent en commun leurs idées. Comment stopper l'invasion ? Et surtout, comment faire pour s'en sortir vivants ? L'un des PNJs présents (Tucker ?) sait où trouver un émetteur radio. Il y a aussi une radio au bureau du shérif et à la caserne des pompiers. Des armes ? Il y en a un peu partout, mais le magasin vend des fusils de chasse et des munitions.

Comment enrayer l'invasion ? Comment juguler la contamination ? Ce sont deux questions que tout le monde se pose, mais il n'y a aucun moyen de le savoir, à moins qu'Esther Brezan n'ait vraiment chez elle un tome de magie qui décrit comment on fait se relever les morts, ou que John Bear soit secrètement un mage... A vous de choisir selon le degré de frustration que pourront supporter vos joueurs.

Ci-dessous deux options :

- ⇒ Il existe en ville (chez Esther Brezan, chez les Banks, à la bibliothèque) un très vieux tome qui décrit l'urne et la formule à prononcer pour disperser la magie qu'elle contient. L'un des survivants a entendu un ouvrier parler de l'urne - ou même les personnages en ont entendu parler pendant le dîner par le biais de Harry Morane qui s'en ouvrait à monsieur Banks. Les personnages ont un but, et un moyen d'arrêter la contagion. À eux de réussir...
- ⇒ Il n'existe aucun mode d'emploi pour arrêter l'invasion. Une seule solution, se battre jusqu'à la mort. Les personnages se retrouvent dans une place forte entourée par un bon millier de zombis. Les attirer dans un piège ? Évacuer les survivants tout en faisant en sorte que les zombis s'engouffrent dans le bâtiment juste avant que la chaudière n'explose ? Se suicider ? Tenter de forcer l'immense barrage de zombis dressés au milieu de la route ? Il y a toujours un moyen de s'en sortir, pas vrai ?

Objectifs des joueurs : La même que dans la scène précédente, mais avec un poil plus de réflexion. Soit juste survivre, soit tenter d'arrêter l'infection par les zombis.

Objectifs du Conteur : Dans cette scène, vos objectifs sont de faire en sorte que les personnages s'attachent aux survivants qui seront tués sous leurs yeux l'instant d'après. La fin de l'histoire approche, alors si le destin des personnages est de mourir, ils meurent. S'il est de vivre, ils voient beaucoup de gens mourir autour d'eux...

Conséquences : Sans doute aucune. Deux heures après l'accident, plus de 75% des habitants de la ville sont morts et ont été changés en Zombis. Décidez que l'aube arrive quand vous en avez assez de faire tourner vos joueurs en bourrique, et que l'idée même de manger un bout de barbaque vous dégoûte...

CONCLUSION.

Le soleil se lève. Les zombis, contrairement à ce qu'espéraient tous les survivants, n'en ont strictement rien à faire. Moins de cinq minutes après, alors que tout semble perdu, les hélicoptères de l'armée déposent leur lot de soldats armés de lance- napalm. Des spécialistes en tenue blanche déboulent et entraînent les survivants vers des installations sous tente pour déterminer l'étendue des dégâts. Puis un militaire leur pose des questions pour chercher à comprendre ce qui leur est arrivé.

Ils sont sauvés.

Fondu au noir...

Un dernier détail...

Pourquoi CZT ? Parce que ce sont les initiales de *Classic Zombie Tale*, c'est-à-dire ce qu'est ce scénario : une histoire classique de zombis. Vous n'êtes pas du tout obligé de partager cette info avec qui que ce soit...

« On a du steak ou de la cervelle avec des frites au menu. Avec de la tarte aux pommes en dessert. »

Appendice.

Les Personnages non joueurs.

Les Zombis (plein).

Description : Des cadavres dans un état varié de décomposition. De temps à autre, les personnages reconnaîtront l'un des PNJs qu'ils ont vu lors de leur arrivée en ville.

Pouvoir : 2

Finesse : 1

Résistance : 2

Niveaux de Santé : 5

Intégrité Physique : 5 à 10

Aspects : Contagieux 2 (les zombies sont contagieux par leur salive et leur morsure), Morsure Vicieuse (sa morsure inflige des dégâts létaux), Résistance à la Magie 3, Mentalité de Meute 2 (lien télépathique entre les zombis sur 15 km), Indestructibles 2 (Le seul moyen de détruire un zombi de façon définitive est de réduire son intégrité physique à 0), Parties Autonomes (chaque membre détaché du Zombi peut continuer à se mouvoir, l'intégrité physique est répartie entre le zombi et les membres).

Faiblesses : Vie courte (Toutes les deux heures, les zombis perdent un point d'intégrité physique), Faim permanente, Intensément stupides.

Les habitants de Bolton.

Arrangez les caractéristiques des habitants selon vos besoins.

*Les règles concernant les **Zombis** se trouvent dans le supplément **Antagonists**, p. 22 à 31*

*Un scénario conçu par Arthis Jolimont
(vincentgin@hotmail.com)*