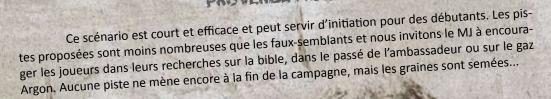
# «ON N'HERITE PAS LE CE QUI N'EST PAS MORT.»





#### SYNOPSIS

Un appel anonyme amène les personnages dans une «ferme» où apparemment des zombis ont été déposés intentionnellement, a priori par l'armée. Il leur faudra du sang-froid et de la coordination pour affronter morts-vivants et chèvres belliqueuses avant de tomber sur la propriétaire des lieux, une journaliste influente, désagréable et fragile à la fois.

# CHUT! CA COMMENCE ...

#### IL PLEUT... ET TONY NE VEUT PAS SE TAIRE...

Les personnages s'installent au fond des fauteuils du van pour une nouvelle nuit mouvementée : c'est déjà vendredi. Tout commence dès 21h, sous une pluie battante. Bien que la nuit soit calme, les personnages ont à argumenter avec Tony, la toute dernière recrue de la brigade, expert en baratin et en discussions inutiles pour combler les attentes. Le sujet du soir, «la météo influe sur les zombis» : Tony est persuadé que les jours pluvieux, comme aujourd'hui, les zombis sortent plus souvent des cimetières, il croit fermement qu'ils émettent une sorte de gaz (par les oreilles d'après lui) qui se condense dans les nuages et retombe sous forme de pluie pour réveiller les morts. Tous les cadavres sous la pluie sont affectés, même les corps enterrés, par infiltration. Il a une liste d'arguments longue comme le bras :

- les morts enfermés dans les bâtiments bien étanches ne se réveillent pas, comme celui retrouvé dans le coffre de la banque deux semaines plus

- l'odeur qu'un zombi dégage est horrible et la décomposition seule ne l'explique pas, c'est donc probablement un gaz,

- la pluie des vendredis soirs n'est jamais une averse légère, c'est toujours une pluie lourde (alors qu'on est en juin!), il y voit donc un effet secondaire du gaz sur les nuages,

- les soirs de pluie, on voit bien plus de zombis sortir

de leur tombe, il a des statistiques pour étayer cette affirmation et toutes les autres (des chiffres tout à fait subjectifs, issus de comptages personnels, de ceux de sa grand-mère Maria et de son ami d'enfance Jonathan).

### TONY, LE CASSE PIEL

Vous pouvez intégrer Tony Poncherello dans l'équipe si les personnages ne sont pas très nombreux à table, afin d'étoffer un peu l'équipe. En dehors de ses verbiages incessants (parfois même dans les situations où la discrétion serait de mise), c'est un bon tireur et il conduit plutôt bien, il possède également toutes les compétences d'armes à feu, même de guerre, celle de conduite et est extrêmement adroit puisqu'il a 5 dans cette caractéristique. C'est toujours un atout dans les situations critiques, on le supporte donc avec résignation...

Si les joueurs sont suffisamment nombreux, Tony tient alors le standard téléphonique et radio CB de la caserne des pompiers. En plus de son rôle de relais, il occupe les ondes, posant questions sur questions aux personnages. «Et si ma théorie est fausse, explique moi alors pourquoi les crevés n'ont pas d'odorat si ce n'est pour ne pas sentir leur propre gaz ?».

#### NOTE

Laissez les joueurs se débattrent un temps avec Tony en leur faisant réaliser quelques jets de Chercher pour apercevoir un zombi, sans succès, car il n'y a rien dans les rues, où que les PJ aillent.



### LA BANDE A JOHNNY «BULLY» KINKHEAD

Un groupe d'adolescents profite du calme et de la fraîcheur de la soirée pour discuter sur le perron de la maison Kinkhead, abrités de la pluie diluvienne par le toit de la terrasse. Ils sont prêts à rentrer au moindre danger, mais, pour l'instant, ils sont tous hilares et se racontent une blague encore et encore en changeant l'aliment : «Est-ce que les zombies mangent du pop corn avec les doigts ? Non, ils mangent les doigts séparément.» «Est-ce que les zombies mangent des frites avec les doigts ?»...

Tous les adolescents sont un peu éméchés et s'échangent des bières light. Les filles flirtent avec les garçons, qui tentent en retour de les impressionner, bref l'ambiance est bonne jusqu'au passage de la brigade. Les personnages devraient normalement les forcer à rentrer à l'abri (surtout si une femme au foyer fait partie du groupe) et le quarterback, Johnny «Bully» Kinkhead pourrait bien vouloir défendre son droit à rester dehors et déclencher une bonne bagarre, simplement pour le plaisir de se battre. Il va sans dire que l'affrontement s'arrêtera dès les premiers dommages subis par les jeunes. Une fois toute cette impulsivité calmée, une bonne remontrance de la part des personnages suffira à faire rentrer les adolescents à l'abri. Le groupe pourra repartir

rassuré, après avoir ramassé les cannettes de bière restantes, bien entendu. Tony reprendra son monologue immédiatement...

COUVRE-FEU
GLOBAL
BARRICADEZ-VOUS AVANT
21H LE VENDREDI SOIR
Si vous êtes encore dans la rue quand
sonne la sirène, vous avez 4 minutes
pour trouver un refuge.

TOUT CONTREVENANT SERA ABATTU

ordro prioritaire

NOTE

A moins que les PJ ne demandent explicitement un accès au fichier de la police qui contient les professions ou qu'ils réussissent un jet de Connaissance de la ville au D20, il n'y a aucune raison qu'ils aillent directement chez la journaliste. Faites-les passer par les deux autres Candy avant de les amener à la bonne. Evidemment, si la partie s'enlise (si l'un des personnages aime les femmes mûres par exemple) ou que les joueurs s'ennuient, alors faites signaler qu'un zombi a été vu par un voisin de la Candy journaliste.

## ET SI TOUT COMMENCAIT PAR UN COUP DE FIL?

Tony finira par se taire un instant (trop court) pour signaler un coup de fil anonyme étrange : un homme a appelé depuis une cabine publique située dans le quartier résidentiel, dans la zone la plus huppée. L'homme a juste précisé que les morts attaqueraient exclusivement Candy Lockeed ce soir. Après vérification, Tony confirmera que 3 femmes portent ce nom en ville et toutes habitent dans le quartier (il faut dire qu'il compte près de 700 pavillons). Il ne reste plus qu'à les visiter toutes !

La première Candy est une cougar qui a abandonné l'idée de se faire un livreur de pizza les vendredis soirs mais saute sur l'occasion quand la brigade débarque. Sa tenue est équivoque, ses regards également et elle ne prétendra avoir besoin d'aide que pour installer les plus beaux mâles dans son canapé extra-profond et les allumer autour d'une vodka.

La seconde est une jeune femme fan absolue du film Candy Snatcher (sorti 15 ans plus tôt, dans lequel un adolescent autiste, seul témoin de l'enlèvement de l'héroïne, va finir par la libérer). Elle a fait changer son prénom en Candy pour montrer son affection au film et sa maison grouille d'affiches et de photos dédicacées. Elle souffre d'une folie douce, se prend pour l'héroïne du film et semble passionnée par les personnages joueurs et leur lutte contre les zombis. Tout cela lui rappelle quand elle a été enlevée et veut accompagner la brigade à tout prix pour vivre l'excitation du moment, pour revivre le film!

Il faudra presque l'attacher chez elle pour qu'elle ne les suive pas...

Enfin, la dernière est une journaliste du journal New Stateford News. Elle habite une sorte de ferme sur un terrain privé spacieux.

# 1081, LITTLE WAY STREET

Candy Lockeed est issue d'une famille riche, elle peut donc se permettre d'être un peu hippie sur les bords. Elle a ainsi transformé sa villa moderne en pseudo-ferme où galopent chèvres, poules et autres chiens. Les animaux sont en liberté dans l'enclos du vaste terrain privé et font d'ordinaire un vacarme d'enfer de bêlements, de caquetages et d'aboiements, ce que détestent les voisins. Or, ce soir, c'est plutôt calme, à part un cri de femme dès le début de la crise, ce qui a poussé les voisins à jeter un oeil à la fenêtre pour finalement voir une silhouette de zombi dans le jardin. Ils allaient appeler les secours, mais comme ils détestent leur voisine, il n'étaient manifestement pas pressés de le faire.

De la rue, on ne peut rien voir d'autre qu'un haut mur d'enceinte, mais le large portail, ouvert, a été forcé grâce à une sorte d'explosif ou d'acide (jet de la compétence Explosif pour déterminer qu'il s'agit de thermique, une réaction chimique qui fait fondre l'acier presque sans un bruit, peu utilisé par les civils mais souvent par les militaires). On peut donc entrer sans difficulté, pour tomber sur des traces sanglantes : une flaque de sang qui se dilue rapidement sous la pluie est suivie de traces de pas d'un certain nombre de personnes maladroites (adaptez au nombre de joueurs autour de la table, un pour chacun d'eux est un minimum). Des traces de mains, de pieds, de genoux et pas mal d'hésitations montrent que les personnes faisaient des mouvements désordonnés et ont manifestement eu du mal à se relever.

Un jet de Déduction au D8 permet de comprendre qu'un certain nombre de corps fraîchement décédés (a priori de mort violente, vu le sang) a été laissé là un peu avant 21h04, heure à laquelle ils se sont relevés avant de marcher dans la flaque de leur propre sang. D'après les traces, aucun n'est encore ressorti du terrain. Malheureusement, les empreintes de pas s'estompent assez vite et on ne peut deviner où sont allés les morts-vivants. Par contre, il semble qu'au moins une chèvre et deux chiens aient quitté les lieux au regard des traces de pattes (jet de Suivre une piste pour déterminer exactement ces chiffres, un autre pour les suivre si ça intéresse quelqu'un d'adopter un chien ou un caprin).

#### UN ENGLOS DE VIE SAUVAGE... EN PLEINE VILLE

La ferme est composée d'une villa moderne trapue, assemblage de murs blancs, de béton, d'acier et de verre. L'ensemble est dominé par des formes carrées et des baies vitrées. Aucune lumière n'est allumée, les grilles de protection sont baissées. Le jardin touffu bloque les lignes de vue, la pluie violente et le peu d'éclairage urbain qui arrive jusque là ne font que renforcer les ombres. Il n'y a aucun bruit perceptible que celui, permanent, de la pluie battant les pierres et les feuillages. Les joueurs vont devoir choisir quel lieu visiter.

A l'avant de la maison, poussant seulement à quelques mètres du bâtiment, un arbre est orné d'une cabane rose avec des petits cœurs bien visibles, la seule trace de l'enfance que Candy a passé là. D'énormes buissons épineux encadrent les petits chemins de pierre qui, noyés dans une herbe touffue, mènent à la maison ou vers le vaste terrain qui s'étend derrière.

Un jet de Suivre une piste permet de localiser facilement un des zombis près de l'arbre à la cabane. Si les PJ n'ont pas averti le MJ qu'ils restaient silencieux, c'est d'ailleurs ce mort-vivant qui les trouve en premier et se jette sur eux. C'est un militaire abattu d'une balle en plein cœur, qui a saigné abondamment et a encore un poignet enserré dans une paire de menottes. C'est un grand noir solidement batti, vif et rapide. Il porte même encore son nom sur son treillis: Soldat Patrick Carpenter.

Il va falloir s'en débarrasser vite, ce n'est hélas pas le zombi zéro.

#### NOTE

Un personnage curieux et réussissant un jet de Connaissance du milieu criminel au D10 pourrait reconnaître une méthode d'exécution de la mafia qui n'est pas habituelle pour l'armée.

Tout le bruit du monde n'attirera pas d'autres zombis, car ils sont tous enfermés, le second dans un enclos au fond du terrain et les autres dans la maison : l'alarme, déclenchée par les zombis lorsqu'ils sont entrés, a refermé automatiquement les rideaux d'acier, les coinçant à l'intérieur...

Le terrain derrière la maison est un fouillis de buissons, d'arbres, de rosiers et d'animaux en liberté. Amicaux, les 6 chiens de races diverses viendront voir les intrus pour être rassurés, alors que les 5 chèvres se montreront agressives: charge des personnages cornes en avant, morsures et autres ruades ne rendront pas la vie facile aux malheureux intrus, qui devront choisir entre abattre les bêtes (pas très légal, mais bon, quand il faut...) ou les esquiver jusqu'à la fin de la partie.





Dans ce dernier cas, il faudra faire attention de ne pas tomber dans l'étang en courrant devant une biquette déchaînée, car il est peu visible, vaste tâche noire sur fond sombre. Les chèvres poursuivront les personnages inlassablement et frénétiquement et vouloir se réfugier dans le vaste abri au fond du terrain ne sera pas forcément une bonne idée :Le bâtiment en bois est segmenté par de hautes barres d'acier en une quinzaine d'enclos et, surtout, hanté par le dernier zombi hors de la maison. Ce militaire, tué lui aussi d'une balle en plein cœur, est un peu perdu. Les barrières successives sont aussi complexes qu'une file d'attente de parc d'attraction et il ne parvient pas à sortir. Hélas, une fois entrés dans le large bâtiment plongé dans les ténèbres, les joueurs se retrouveront dans le même pétrin s'ils n'ont pas de lampe-torche. Le zombi est partiellement protégé par les barrières qui montent largement à hauteur d'homme et tentera immédiatement de rejoindre les personnages pour les attaquer.

#### NOTE

Les barrières bloquent la vue et augmentent la difficulté de 2 crans pour toucher avec une arme à distance. Le zombi sera particulièrement motivé pour rejoindre les vivants, mais ne réussira à avancer vers eux d'un enclos que sur un 6 sur un D6, testé à chaque tour de jeu.

#### **UNE VILLA MODERNE**

La maison est difficile d'accès (en plus des chèvres qui continuent de poursuivre et d'attaquer les personnages où qu'ils aillent) car tous les rideaux de fer sont baissés, permettant tout de même de voir les vastes baies vitrées tachées, à l'intérieur, de traces de mains sanglantes. Il va falloir forcer les protections anti-effraction pour atteindre une fenêtre, une baie vitrée ou une porte : Il est possible de bricoler le moteur pour desserrer le frein d'un rideau afin de le relever, cela demande en jet de Mécanique après avoir réussi à causer 15 pts de dommages au blindage qui les protège. Il ne reste plus qu'à forcer la serrure d'un simple jet de Serrurerie.

La porte d'entrée principale est grande ouverte, bien que protégée par son rideau d'acier. La serrure a elle aussi été forcée au Thermique et un système d'alarme a été déclenché quand la porte a été ouverte, a priori par des zombis aux mains pleines de sang.

La malheureuse habitante n'est visible nulle part tant que les personnages ne réalisent pas qu'il y a une mezzanine mansardée sous le toit, dans le salon, inaccessible sans échelle. Il leur est donc nécessaire de fouiller la maison de fond en comble et donc de tomber sur tous les zombis restants, d'autres militaires fraîchement abattus, disséminés un peu partout avant de parvenir à cette conclusion et de chercher une cachette discrète.

Le MJ veillera à ce que les personnages tombent sur une cantine militaire abîmée recouverte d'un gros autocollant «restitution civile» dans le bureau. Elle est peinte en camouflage et saute aux yeux au milieu des tapis persans, posters brahmaniques et couleurs flashy. Elle est vide à part quelques menus effets personnels (briquet en or gravé Adrian, pipe ouvragée, un roman de Barbara Cartland: A Hazard of Hearts). Si on fouille brièvement les papiers dans le bureau, on peut tomber sur ceux de l'oncle de Candy, Adrian Foster, ex-ambassadeur américain en Inde : on y trouve un ensemble de documents militaires classés Secret Défense dans lesquels les termes Argon et 25-4 sont cités et soulignés en jaune fluo.

Une ébauche d'article de presse, principalement sous la forme de notes éparses de la main de Candy, indique qu'elle a fouillé ce sujet : visites de différents professeurs de chimie, notes complexes sur le gaz argon, plusieurs pistes pour la référence 25-4 :



- En mécanique, c'est un pas fréquent, exemple en usinage : 25,4 MM (Modèle A1-01-16) - Pignons pré alésés en Acier,
- Dans la bible, Jean : Celui qui prétend l'avoir connu alors qu'il ne garde pas ses commandements est un menteur, et la vérité n'est pas en lui,
- Toujours la bible, Matthieu : Mais les sages avaient pris de l'huile dans leurs vaisseaux, avec leurs lampes,
- En musique : Brahms, Quatuor pour piano Op 25, 4ème partie Rondo alla Zingarese.

Parmi les bons moments dans la maison, mettons en avant :

- Les biquettes frénétiques qui continueront à poursuivre les PJ même dans la maison, et les chiens, en confiance à présent, qui commencent à traîner partout, quitte à attirer l'attention d'un zombi, à aboyer d'excitation au point de couvrir l'approche d'un autre mort-vivant ou se mettre dans les jambes d'un personnage au mauvais moment, augmentant la difficulté de toute action cruciale de 2 crans.
- Le zombi endormi, qui s'est enfermé dans un placard de l'entrée et s'est apaisé dans le noir. Il ne réagira pas instantanément quand un personnage ouvrira la porte, lui laissant ainsi l'initiative, mais quand le mort-vivant réalisera qu'on l'a dérangé, il sera sans pitié!
- · Le zombi paniqué, tombé dans la baignoire, qui a pu se relever mais ne parvient pas à en sortir et fait un boucan épouvantable dans la salle de bain.
- · Le zombi passionné, juste derrière la porte de la cuisine, peu bruyant car occupé à lécher avec application une photo de rôti saignant imprimée sur le calendrier accroché là.
- Le zombi sexy, un homme un peu obèse, habillé «pour le fun» d'atours féminins en dentelle blanche par ses petits camarades (militaires ? mafieux ? pervers ?) avant de l'abattre.
- · Le zombi derviche tourneur, avec la nuque brisée, qui tourne toujours dans le même sens sur lui-même pour se déplacer ou attaquer, il se trouve au milieu du salon.

#### SAUVEE OU PRISONNIERE?

Dans la mezzanine du salon, accessible uniquement par une échelle amovible tombée derrière le gros canapé et donc invisible au premier coup d'œil, Candy est paralysée par le dernier zombi qui la menace, a priori le zombi zéro. C'est un soldat à la mâchoire à moitié ar-

rachée qui semble avoir réussi à monter l'échelle avec de l'élan et, dans sa précipitation, s'est empalé sur une des colonnes du pied du lit. Il bouge faiblement et ne peut se relever, mais pourra attaquer tout ce qui passera le bout de son nez au-dessus du niveau du sol.

A la tête du lit, en boule contre le mur, Candy a perdu connaissance, elle est indemne. Une fois ranimée, elle se vantera de la mort du zombi au pied du lit, de sa compétence en combat,

de la vitesse de ses réflexes pour avoir activé l'alarme, etc. mais perdra connaissance à la vue de chaque cadavre, animé ou abattu. Maîtresse en sa maison, elle ne montrera pas un gramme de gratitude envers les personnages. Elle fera preuve de mauvaise volonté en permanence et refusera systématiquement les idées des personnages avant de les proposer comme les siennes, surtout si vous jouez l'option badass.

### CHEVRES PSYCHOTIQUES

PA: 30

Compétences de Dextérité : 4
Compétences de Puissance : 3
Compétences de Résistance : 3
Compétences de Perception : 2
Compétences de Rapidité : 4

Morsure : 1D6 + Puissance Ruade : 1D8 + Puissance



Option badass: Si les joueurs abattent tous les zombis avant de retrouver Candy et se retrouvent sans plus aucune tension, nous conseillons de déplacer le Zombi Zéro: ce n'est finalement pas le zombi empalé mais l'un des 3 autres militaires, accompagné de plusieurs civils, qui surgiront dans le salon en courant quand le dernier personnage montera à l'échelle pour rejoindre la journaliste. Il va falloir grimper au triple galop!

Les crevés ne seront pas tous dans la ligne de vue des personnages, car ils resteront souvent sous la mezzanine et descendre dans la pièce ou simplement se pencher pour les mettre en joue sera risqué. Heureusement, la petite fenêtre ronde et colorée de mantras indiens à la tête du lit peut s'ouvrir sur les branches de l'arbre et sa cabane. La petite maison de planches roses offrira un point de vue bien plus efficace pour abattre toute menace au sol. Cela ne sera toutefois pas simple de grimper sur les branches et cela demandera un jet d'Equilibre au D8, sous peine de faire une chute de 4 mètres... dans les griffes des zombis qui ressortiront pour venir manger!

# UNE PETITE ENQUETE MOUVEMENTEE

Questionner Candy n'avancera pas à grand chose, bien qu'elle parlera librement de la source de ses documents confidentiels, son oncle ambassadeur décédé deux ans plus tôt. Elle avouera avoir commencé une enquête pour son journal, avec sa collègue Whitney, sur ce qu'elles pensent être un scoop sur l'origine des zombis. Pour ne pas gâcher l'effet de la révélation, elle ne donnera pas d'indications sur la piste privilégiée et commencera même à accuser les personnages de faire partie du journal d'une autre ville en mal de confidences et de vouloir lui voler l'exclusivité. Candy refusera de reconnaître la tentative de meurtre par zombi interposé (même si elle aime bien l'idée, cela veut dire qu'elle est sur la bonne voie), surtout qu'elle refuse d'examiner les corps et perd connaissance simplement à les évoquer.

#### PIPING TOM

Alors que les personnages quittent enfin la ferme infernale et ses chèvres psychopathes, un homme, mince et sportif, sera aperçu en train de surveiller les abords mais fuira immédiatement s'il soupçonne d'avoir été repéré. Il faudra utiliser le van pour espérer le rattraper tant il court vite, connaît les recoins du quartier et s'esquive facilement. Armé d'un uzi, il ne se laissera pas prendre sans résistance et n'hésitera pas à tuer. Capturé, on ne trouvera rien d'autre sur lui que ses papiers et quelques dollars. Il s'avèrera être Tino Massueti, connecté à Coraline Di Silvestro, la fille du parrain de la mafia locale. Le jeune homme ne parlera pas, quoi que lui fassent subir les personnages. Il sait que le parrain lui fera pire. Les personnages pourront l'emmener au poste de police, il finira même par se laisser faire car il sera libéré le lendemain matin de toute façon tant le bras des Di Silvestro est long en ville.

# LE SOLLAT ZOMBI FRAIS

PA: 50

Compétences de Dextérité : 5 Compétences Mentales : 0 Compétences de Puissance : 5

Compétences de Résistance : 5 Compétences de Perception : 3

Compétences d'Apparence : 3 Compétences de Rapidité : 4

Morsure: 1D6+Puissance

#### ET LES MORTS ALORS?

Après cette soirée mouvementée, les personnages pourraient se renseigner sur le seul soldat identifiable. Il faudra pour cela se renseigner soit auprès des militaires, réticents à partager toute information, même s'ils laisseront glisser que cela a rapport avec une mesure disciplinaire, soit des sources d'informations parallèles (le pub de Paul Honki, dont le tenancier est toujours au courant de tout, par exemple, cf. le livre de base, page 179).

Le soldat Patrick Carpenter aurait été condamné pour désertion et exécuté la veille. Sa dépouille aurait été enterrée dans une fosse commune militaire dont la localisation n'est pas connue.

#### LES SOIREES LE L'AMBASSALEUR...

Une petite enquête sur feu Monsieur l'ambassadeur n'apportera pas grand-chose : militaire de carrière, il avait quitté l'armée avec le grade de colonel avant d'être remarqué pour sa finesse de jugement et car il était le seul à avoir le courage d'assister aux dîners mondains des régents de pays en guerre. Il a été affecté en tant que correspondant politique en Afghanistan où il a aidé à démêler plusieurs situations difficiles, puis a été promu ambassadeur de plein droit en Inde malgré les protestations de ses pairs issus des cursus politiques. Il est décédé d'un arrêt cardiaque dans son bureau de l'ambassade à New Delhi, deux ans plus tôt. Il n'était âgé que de 51 ans. Son corps a été ramené et inhumé près de New Compton, la ville voisine, où il avait encore une sœur, la mère de Candy.

La suite, tout de suite, page suivante!

#### CANLY LOCKEEL

PA: 40

Compétences de Dextérité : 3

Compétences Mentales : 4 Compétences de Puissance : 3 Compétences de Résistance : 3

Compétences de Perception : 5 Compétences d'Apparence : 4

Compétences de Rapidité : 3

Pas d'équipement

### POINTS L'EXPERIENCE

Sauver Candy rapporte 8 points, si vous jouez l'option badasse, rajoutez 2 points de plus.