



## 48 heures pour exploser

**Un scénario explosif pour Zombies, par Mario Heimbürger**

*Paris, ses promenades romantiques, ses rues sécurisées, ses monuments, ses explosions radioactives... Pour les joueurs, tout commence par une banale lettre de participation à une loterie. Mais le vrai début se situe bien avant, avec le pari stupide de deux occultistes prêts à tout pour confronter et mesurer leurs méthodes de création de zombies...*

*Un week-end explosif s'ouvre alors aux joueurs !*

*Attention : la possession d'un plan de Paris avec index des rues est quasiment indispensable pour la bonne marche du scénario.*

### SYNOPSIS

Edmond de la Rochelière et Jean Dumont sont deux sorciers riches et mondains, et surtout terriblement opposés l'un à l'autre. Après deux mois de préparation, ils se sont lancés dans une course pour produire un maximum de Zombies, sous la forme d'un pari : celui qui crée le plus de zombies en 2 jours a gagné.

Les méthodes sont bien différentes : quand Edmond préfère l'occulte traditionnel avec son lot de rituels et sa lourdeur (en ingrédients, surtout), Jean est d'une approche plus scientifique. Pour lui, le Zombie se crée sur le tas, avec des moyens "naturels", en tuant des individus dans des circonstances propices à la "résurrection"... Les deux hommes décident d'opposer leurs méthodes, tout en restant "fair-play".

Les personnages, qu'ils ont rencontrés au cours d'une soirée mondaine ou qui ont déjà fait parler d'eux dans les milieux occultes (par exemple en s'opposant à Nathaniel Nastan), vont devenir la seule chance d'éviter le massacre qui s'annonce... mais sont également sur la liste des personnes à sacrifier !

Jouer ce scénario de façon sérieuse serait certainement une perte de temps. Il vaut mieux le jouer dans l'esprit dans lequel il a été écrit : un délire parodiant de grands films à spectacles américains de la série Die Hard (48 heures pour vivre, une journée en enfer).

A ce titre, essayez de communiquer aux joueurs l'esprit américain, du héros qui arrivera coûte que coûte au bout du scénario, même s'il sera épuisé et en sang, et qui rétablira la justice !

Maintenez une pression constante sur le groupe, et faites-leur comprendre qu'ils sont les seuls à pouvoir démêler l'intrigue... Ah ! Et trouvez une bande-son hard pour l'ambiance !

### LES PROTAGONISTES

#### ? Edmond de la Rochelière

**Apparence** : Un homme d'une cinquantaine d'années, aux cheveux gris tirés sur l'arrière du crâne... Grand (1m90) et efflanqué, il s'avance toujours avec une lenteur calculée en jetant autour de lui un regard éternellement inexpressif, tout en jouant des maxillaires pour avoir la mise de circonstance. Tout dans son attitude évoque un homme profondément ennuyeux...

Le baron de la Rochelière est un individu fortement blasé. L'argent lui apporte tout ce qu'il souhaite, sa femme est merveilleusement belle (une blonde plantureuse) et délicieusement stupide, ses sorties lui apportent reconnaissance dans tout Paris... Bref, le baron s'ennuie.

C'est en farfouillant dans quelques documents anciens d'une propriété quasiment oubliée dans les Cévennes qu'Edmond mit la main sur quelques livres qu'un ancêtre avait amassés. Leur contenu, qui semblait d'abord particulièrement ridicule éveilla vite la curiosité du riche noble. Un soir d'amertume et de pensées suicidaires (quand je vous dis qu'il s'ennuie...), le baron décide de passer à l'acte, dans

cette même propriété reculée, et transforma l'un de ses domestiques en Zombie (avec un coup de chance formidable)...

Après avoir tué sa créature (qui s'était montrée stupide et violente), il entreprit d'étudier plus avant ce nouveau dada qui s'offrait à lui. Quelques années plus tard, hélas, même cette voie s'avéra sans surprises : sans ambition suprême, en ayant tout ce dont il pouvait rêver (le baron n'est pas très imaginaire), les zombies ne lui servent à rien. Le baron retournait peu à peu dans son marasme.

Ce fut Jean Dumont qui l'en sortit, en relançant une force qui sommeille en chaque être humain : le sens de la compétition.

#### ? Jean Dumont

**Apparence** : Si Edmond est grand, Jean est tout son contraire : une abondante chevelure sombre forme comme un casque sur cette homme à la stature napoléonienne : petit mais teigneux. Il ne sourit jamais, se contentant de lancer quelques faux rires quand il trouve quelque chose drôle, et dans ses yeux



brille l'expression familière de la soif de conquête et de pouvoir...

Jean Dumont est un occultiste raisonné. De formation scientifique (il a été chercheur au CERN – Centre Européen de Recherche Nucléaire, basé à Genève – avant d'être mis à la porte à cause de son manque de rigueur), il est persuadé que toute opération occulte a une base scientifique. Le principe même : en refaisant les mêmes gestes, dans les mêmes conditions, on obtient les mêmes résultats ! C'est la définition même de toute expérience scientifique...

Ses recherches l'ont donc rapidement amené (comme le professeur Armand avant lui) à expérimenter sur les Zombies pour en connaître la nature.

Mais tandis que le professeur étudiait le virus Ankhou, Jean préféra étudier la corrélation entre Zombies et radioactivité. Il sait désormais que si la mort d'un individu est accompagné d'une forte décharge radioactive, le mort se relève assez fréquemment...

Il n'en est qu'à ce stade de son expérimentation, mais est tellement persuadé de sa réussite prochaine qu'il a accepté le pari sans trop d'hésitation....

## ? Le pari

Protagoniste à part entière, il convient d'en étudier parfaitement les termes. Après tout, les joueurs vont s'y retrouver impliqués jusqu'au cou !!!

Dans une période de 2 jours maximum, les deux adversaires doivent créer un maximum de Zombies par tous les moyens qu'ils jugent nécessaires.

Si des innocents sont touchés (on entend par innocent toute personne qui n'a pas été condamnée en justice), il faut leur laisser une chance de s'en tirer.

Chaque joueur peut également disposer de 3 zombies pour appuyer ses démarches. Les 3 zombies doivent être vêtus de façon distinctive (Noir avec un point rouge dans le dos pour Edmond, Gris avec un point jaune pour Jean). En aucun cas, les deux adversaires doivent se combattre autrement que par Zombies interposés.

Seuls comptent pour le pari les zombies "vivants" après les 48 heures que dure le pari.

Les sorciers ont deux mois pour se préparer.

## LES STRATEGIES

Comme nous l'avons déjà signalé, les stratégies des deux sorciers sont très différentes.

D'un côté, Edmond se contentera d'enchaîner rituel sur rituel dans son repaire (le deuxième étage de la tour Eiffel, qu'il a racheté avec son immense fortune – voir scène finale). Il se donnera un minimum de repos. Les "victimes" sont toutes pêchées dans les différentes prisons de la région. C'est le moyen qu'a trouvé Edmond de ne pas leur laisser de chances de s'en sortir, comme le stipule le pari. Edmond n'aime pas trop se creuser la tête : l'application systématique de règles qui marchent est préférable à la recherche de nouvelles techniques hasardeuses. Faire sortir ces criminels de prison est une chose aisée pour quelqu'un d'aussi riche et connu. Et qui se soucie du devenir de certains prisonniers ?

Pour lui, les trois zombies ne sont pas d'une grande utilité. Il les enverra donc mettre des bâtons dans les roues de son adversaire.

Jean Dumont, de son côté, va mettre à l'épreuve ses théories sur la mort radioactive. Dans les deux mois de préparations, Jean a donc mis à contribution ses contacts dans différents établissements.

Comme beaucoup de futurs dictateurs, il

s'assure toujours un maximum d'appuis par des chantages ou des intimidations. Parmi ces contributions : une série de chirurgiens d'un grand hôpital parisien.

Avec cette main d'œuvre, il a pu consulter avec soins les dossiers des patients que ces chirurgiens devaient opérer. Assez en tous cas pour dresser une liste de victimes potentielles...

Durant quatre jours, toutes les trois heures, une bombe va exploser quelque part dans Paris, dans un ordre bien précis. Ces bombes, implantées durant le passage sur le billard, contiennent une très faible dose radioactive. Là encore, ce sont les contacts au CERN qui ont permis de trouver les quantités appropriées. Ces substances ne transforment pas les victimes en bombes atomiques, mais l'explosion les libère et permet – Jean l'espère – de contaminer suffisamment de monde qui se relèvera alors d'entre la mort...

Et si ? Admettons que les joueurs n'ont pas été à l'hôpital. Ou alors, vous savez que certains joueurs ne se laisseront pas convaincre par la logique du scénario ("Si quelqu'un a placé la bombe, quelqu'un peut également la sortir en la désamorçant"...). Vous pouvez choisir une alternative comique au scénario : le joueur n'est pas la victime. La carte a été glissée dans la mauvaise boîte aux lettres, et c'est le voisin du dessous qui va exploser. Du coup, les joueurs ne savent pas tout de suite comment sont organisés les attentats et se sentent malgré tout concernés. Et surtout, ce sera l'occasion de faire sauter l'appartement du dessous lorsque tout sera terminé (lundi à midi...).

Les trois zombies de Jean ne servent qu'à une chose : se trouver sur les lieux de la bombe (ils peuvent facilement suivre les victimes grâce à des émetteurs implantés en



même temps que la bombe) et récupérer tous les morts relevés.

Mais qu'en est-il de la règle stipulant que les victimes innocente doivent avoir une chance de s'en sortir ? Et bien c'est simple : chaque victime est prévenue par une petite carte : cette carte, contient de façon cachée, l'adresse de la victime suivante sur la liste. Pour corser le tout, Jean y a également incorporé un

indice qui permet de trouver la planque d'Edmond (il espère que les "victimes" pourront l'empêcher d'arriver à ses fins pour augmenter ses chances de remporter le pari).

La dernière victime reçoit quand à elle l'indice permettant de trouver la première victime... Et devinez de qui il s'agit ?

## BRAVO !

Tout commence un samedi matin, alors qu'un des personnages (celui qui a effectué un passage à l'hôpital) reçoit une carte anodine dans sa boîte aux lettres. Vous pouvez décider arbitrairement qu'au milieu des autres publicités et factures, le personnage ne s'aperçoit pas immédiatement de l'importance de cette carte, et ne lui faire s'en rappeler qu'un peu plus tard.

Toujours est-il que La carte, un bout de carton blanc imprimé en belles lettres dorées, indique au personnage qu'il est sélectionné pour peut-être gagner un merveilleux week-end dans la capitale. Une citation biblique figure également sur la carte, ainsi que l'adresse de la société organisatrice : La société de mathématiques graphiques, située au 5 rue de Milan à Paris.

Que le joueur fasse attention à la carte ou pas ne changera probablement pas son comportement. Peu importe : il a entre les mains l'indice n°16 (voir les cartes, regroupées à la fin du scénario).

### ? La première explosion

Il est midi, le jour même, et le personnage est certainement en train de déjeuner tranquillement chez lui ou dans un restaurant (Faites en sorte qu'il se trouve avec les autres joueurs, pour que le scénario commence de façon plus souple). Et dans une société sur-médiatisée, il y a forcément un écran de télévision branché sur la chaîne d'information européenne à proximité.

Si le son est mis, le commentaire suivant attirera peut-être l'attention du personnage : « l'explosion a

eu lieu dans un abri de sans domiciles fixes dans la rue de Milan, faisant quatre morts et trois blessés. On ne peut que féliciter la vitesse d'intervention des secours, qui furent sur place en moins de quatre minutes. L'origine de l'explosion est indéterminée, probablement un attentat de révolutionnaires sanglants du Coq Doré. Ironie morbide : une des victimes venait, selon les dires d'un survivant, d'être sélectionnée pour gagner à une loterie. Actualité internationale : Hans Fährrer vient de déclarer devant une foule en délire que... ».

Le commentaire est accompagné de quelques images, montrant les dégâts occasionnés. L'explosion a semble-t-il été violente et a détruit une pièce entière. Quelques cartes à jouer éparpillées suggèrent l'activité des sdf au moment du drame.

### ? Un affreux début de commencement de soupçon de doute...

A ce moment, vous avez certainement une certaine pâleur qui commence à poindre sur le visage d'un des joueurs. Si vous avez choisi dissimuler la carte à l'attention du joueur, c'est le moment de lui rappeler qu'il a reçu quelque chose par la poste, ce matin.

Si les joueurs ne comprennent pas tout de suite ce qui se passe, aucune importance : la prochaine explosion aura lieu trois heures après.

A partir de maintenant, en effet, l'engrenage infernal est lancé, et les joueurs devront rapidement comprendre ce qui se passe s'ils ne souhaitent pas être eux-mêmes réduits en miettes après 48 heures...

## PREMIERES PHASES DE L'ENQUETE

Cette phase du scénario va être le point de départ d'un jeu de piste qui va entraîner les joueurs d'un lieu à l'autre de la capitale. Faites en sorte de bien poser les règles du jeu à ce moment, pour que tous les joueurs comprennent qu'ils sont impliqués dans un processus de destruction apparemment arbitraire qui les dépasse.

En faisant intervenir l'inspecteur McLane (voir plus loin), vous leur ferez comprendre qu'ils sont seuls dans cette histoire. Faites leur sentir qu'ils sont pris

dans un film américain, où il y a forcément un moyen de s'en sortir. Aux personnages de le trouver !

### ? Le foyer Milan

Les joueurs vont certainement commencer par essayer d'en savoir plus sur l'explosion rue de Milan. Le mieux pour cela est de se rendre sur les lieux et de questionner les témoins/occupants du foyer.

Le gérant du foyer, un certain Iglesias Kolioni, acceptera certainement de répondre aux questions de gens bien intentionnés : il ne sait rien de l'explosion. Quatre de ses pensionnaires étaient en train de jouer aux cartes, lorsqu'un terrible bruit de déflagration a secoué le bâtiment. Iglesias n'a pu que constater la mort des sans abris. A peine quelques minutes après le drame, environ une minute après qu'Iglesias ait prévenu la police, des ambulanciers (étrangement vêtus de tenues grises et d'un grand point jaune dans le dos) sont venus chercher les corps. A ce moment, Iglesias s'est rendu compte que pour l'une des victimes au moins, tout n'était pas perdu : le corps était animé de mouvements. Après le départ des « ambulanciers » (évidemment les zombies de Jean), d'autres ambulanciers sont arrivés avec la police. Iglesias ne comprend pas pourquoi, probablement une guerre entre les ambulanciers !

Si on lui pose la question, le gérant confirmera qu'une des victimes, Henri Falchon, dit Riton la sueur, venait de recevoir une carte. Il pourra la remettre aux joueurs (elle était gardée dans sa « chambre » et a échappé aux investigations des policiers). La carte est identique à celle qu'a reçu le personnage, à deux détails prêts : la citation biblique est différente, et l'adresse de la société organisatrice a changé également...

## ? La deuxième explosion

Le temps que les personnages paient l'addition, arrivent au foyer et interrogent le gérant, nul doute que trois bonnes heures se seront passées. L'heure de la deuxième explosion d'une longue série a sonné.

Les joueurs sont cette fois-ci informés très rapidement, encore une fois par la télévision ou par la rumeur populaire. Un coup d'œil à l'adresse figurant sur la deuxième carte (celle du clochard) les rendra peut-être dubitatif : cela ne semble pas coller du tout avec le lieu de la deuxième explosion... Ce

nouvel attentat a en effet eu lieu dans une rame de métro bondée, à la station Gare St-Lazare. Le nombre de victimes semble du coup beaucoup plus important.

Avec un peu de chance, les personnages arriveront sur place en même temps que la police, ce qui devrait leur permettre de rencontrer le principal obstacle à leur enquête : le lieutenant McLane.

## ? L'inspecteur McLane

Vous connaissez l'archétype du flic teigneux qui ne comprend rien à rien ? Alors vous connaissez immanquablement l'inspecteur McLane. Court sur pattes, le visage bouffi par l'excès d'alcool et de sandwiches, l'inspecteur McLane est un des représentants de la brigade anti-terroriste de la FRAPE. Ses cheveux sont coupés très très courts, et il s'exprime avec une voix grave lorsqu'il parle en

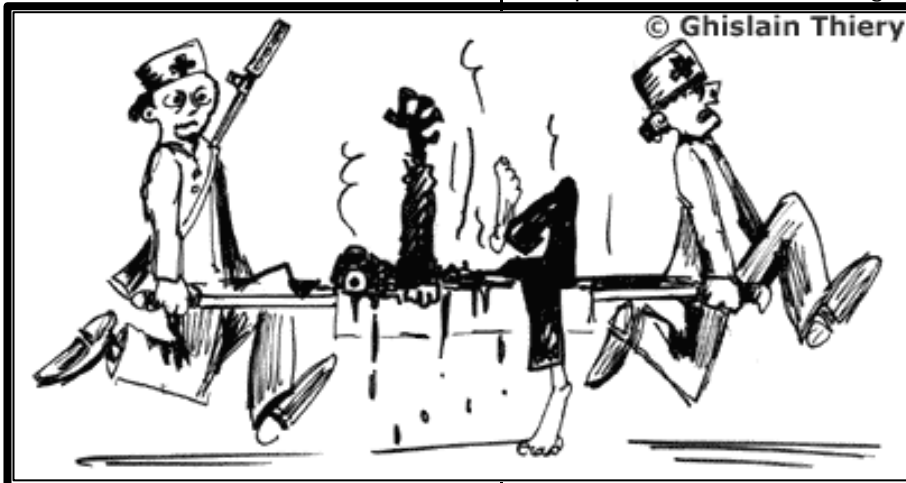
anglais (sa langue natale) et avec une voix de fausset lorsqu'il est doublé (pardon, lorsqu'il parle français, ce qu'il fait presque sans accent).

La police française a très rapidement été dépassée par le problème : une explosion, ça peut passer pour un accident. Deux à trois heures d'intervalle, c'est un

coup pour la FRAPE. L'inspecteur McLane est chargé de l'enquête, qu'il mènera de la façon la plus incompétente possible : en bâillonnant les témoins, en arrêtant les suspects, en cherchant dans la mauvaise direction.

Les personnages ne le savent pas encore, mais ils ont tout intérêt à éviter l'individu s'ils ne veulent pas être coffrés pendant un temps qu'ils auront du mal à rattraper par la suite.

Un des reflexes des personnages pourrait être de l'informer de leurs soupçons... Mauvaise idée. A la première tentative, les personnages se verront éconduits avec un avertissement ("fouttez moi la paix et laissez la police faire son putain de boulot"). La deuxième fois, ce sera très certainement la garde à vue pour 24 heures...



## L'EXPLICATION, ET LE JEU DE PISTES

Ce qui suit est destiné à bien prendre conscience de ce qui va se dérouler durant cette phase du scénario. Les joueurs devraient être amenés à courir d'un point à l'autre de la capitale et à se rendre compte que l'heure de leur propre mort approche de plus en plus. A partir de là, les joueurs doivent surtout comprendre que s'ils ne retrouvent pas l'origine de ces attentats avant quarante-huit heures, ils mourront presque à coup sûr...

Le jeu de piste sera donc fortement modifié par les actions des joueurs, mais surtout par les événements que le meneur de jeu inclura dans le scénario pour ralentir ou accélérer la progression des joueurs (quelques exemples sont détaillés dans la partie "La piste et les obstacles", plus loin).

### ? Le timing

Tout d'abord, sachez qu'une bombe explosera toutes les trois heures exactement : la minuterie est réglée à l'intérieur même du corps de la victime, et ne peut pas être désactivée.

Deux choses peuvent empêcher la bombe d'exploser : un signal de désactivation, produit par une télécommande que possède Jean Dumont, et la présence à moins de 100 mètres d'une autre bombe. Si les personnages rencontrent une des victimes, il y a fort à parier qu'ils attendront l'explosion en vain. Par-contre, dès qu'ils s'éloignent à plus de 100 mètres, la pauvre victime explosera quand même.

Enfin, il faut savoir que Jean Dumont a également la possibilité de déclencher une bombe manuellement lorsqu'il se trouve à moins de 100 mètres d'une victime. Le seul moyen d'éviter ce signal de destruction est de se mettre dans une barrière anti-ondes (genre cage de Faraday : un personnage vêtu d'une armure de plaques complète pourrait être immunisé... mais il faut bien un jet de Science/Electronique pour savoir cela), ou de se construire un puissant brouilleur magnétique.

Il faut noter également que les bombes implantées ne sont pas désamorçable et qu'elles explosent dès qu'on tente de les sortir. Un personnage avec une compétence en Désamorçage pourra le découvrir rapidement. (Si vos joueurs vous demandent une explication, dites-leur que le détonateur est relié à un nerf important, que la température du corps joue également, il qu'il y a au moins 15 fils de même couleur. S'ils continuent à vous embêter, laissez-les essayer, mais décrétez que l'action échoue dans tous les cas. Z'avaient qu'à pas m'embêter...).

### ? L'importance des cartons gagnants

Ils sont numérotés de 0001 à 0016. Les personnages ont obtenu le carton n°0016. Ils sauront rapidement à quel moment ils seront les victimes de la machination.

Les cartons contiennent deux autres indices importants. La citation biblique est totalement inutile, si ce n'est pour mettre de l'ambiance. Ce qui est plus important, ce sont les chiffres entre parenthèse sous la citation. Ils représentent les coordonnées de traits placés sur un repère orthonormé. Ces traits, une fois assemblés, permettront de trouver le repère d'Edmond de la Rochelière (c'est un coup bas de Jean Dumont). L'attention des joueurs sera certainement orientée vers la solution par le nom fictif de l'organisme organisateur : La société des mathématiques graphiques.

Dernier indice, l'adresse sous le nom de la société indique le lieu de domiciliation de la prochaine victime (et non le lieu de l'explosion). Si au début, l'adresse est marquée de façon claire, Jean Dumont a rapidement été pris de remords et a compliqué le jeu en utilisant des rébus et autres astuces pour crypter l'adresse.

Avec l'ensemble de ces indices et toutes ces choses à faire, les personnages ne devraient pas s'ennuyer...

### ? Les récupérations

Les attentats se dérouleront toujours de la même façon : les victimes explosent, tuant toute personne aux environs proches. La victime n'est plus qu'un tas de viande envoyé aux quatre coins de l'endroit où elle a explosé, mais les autres victimes sont à peu près intactes (mais mortes). Sur les victimes, 1d6-2 (minimum 0, vous vous croyez où ?) sont transformées en zombies.

Dans les quelques minutes qui suivent (le plus vite possible), les zombies de récupération viennent enlever les corps (si certains bougent, ils sont enlevés en priorité, sinon, on embarque tout le monde pour être sûr).

Les joueurs peuvent bien sûr intervenir à ce moment : si les zombies de récupération sont gênés, ils tenteront de s'enfuir (et y parviendront certainement, sinon, c'est pas drôle). Ce qui laissera sans doute les joueurs aux prises avec des zombies basiques fraîchement relevés ! Sans parler de ce qui pourrait leur arriver si les flics arrivent alors que les joueurs sont encore sur place...

## LA PISTE ET LES OBSTACLES

En fonction de l'avancée des joueurs, il sera peut-être important de les freiner ou d'accélérer leurs investigations. Voici quelques idées pour relever le niveau du scénario :

### ? Une de perdue

Si vos joueurs avancent trop vite, vous pourriez peut-être avoir envie de les gêner un peu. C'est assez simple : si la plupart des victimes ont laissé leur carton de félicitations à la maison où les joueurs pourront le retrouver sans problèmes, l'un d'entre eux (ou plusieurs) a pu le garder sur lui. Dans ce cas, l'explosion l'a sûrement détruit !

Il ne reste plus qu'aux joueurs à attendre la prochaine explosion pour reprendre la piste (et hop ! trois heures dans ta face...).

### ? Un attentat

Si les joueurs se font trop remarquer (en embêtant les pauvres zombies de récupération, par exemple), Jean Dumont tentera sans doute de les arrêter. Si son opération création de zombies marche bien, il n'hésitera pas à sacrifier X zombies nouvellement créés (où X est le nombre de personnages) pour tenter de les arrêter.

L'attaque aura lieu chez une des victimes de la machination, où les personnages vont bien finir par arriver... Une embuscade dans les règles, rendue légèrement chaotique par le comportement irrationnel des zombies basiques !!!

### ? McLane

Menace suprême pour les personnages, McLane pourrait ordonner l'arrestation des personnages à des fins d'interrogatoire. Si vous vous sentez en forme, faites-les arrêter, et laissez les écouter McLane leur promettre de les mettre à l'ombre pendant plusieurs jours.

Puis, laissez-les organiser leur évasion dans le trajet jusqu'au QG de la FRAPE.

Inutile de dire que les personnages seront classés hors-la-loi après cela. Mais dites-vous que c'est pour corser le scénario...

### ? La foule en délire

Très rapidement, la paranoïa va atteindre la capitale. La nouvelle de ces attentats va rendre les gens complètement déments. C'est l'occasion pour vous de mettre en scène des caractères très différents, depuis la femme hystérique qui se jette dans les bras d'un PJ au mauvais moment, jusqu'à l'enquêteur amateur, persuadé que les joueurs ont quelque chose à voir dans tout cela (ce qui n'est pas faux, mais bon...).

La foule peut rapidement devenir une gêne. Surtout si McLane diffuse le portrait des PJs après une évasion réussie...

### ? Les résistants

Les résistants sont rapidement dans le collimateur des médias officiels : des attentats ne peuvent qu'avoir été commandités par ces êtres sans cœur et sans pitié, non ?

Le problème, c'est que les résistants ne sont pas forcément content de cette image. Il leur faut aussi rapidement comprendre ce qui se passe. Et si pour cela il faut enlever les personnages....

L'avantage est que s'ils parviennent à convaincre les mouvements résistants, il se feront des alliés pour la dernière ligne droite du scénario...

### ? Les zombies de la Rochelière

Ce point là pourrait plutôt être bénéfique aux joueurs. A un moment où à un autre, Edmond se rend compte de ce qui se passe dans la capitale, et trouve que Jean Dumont pousse le bouchon un peu loin...

Il pourrait envoyer ces zombies (qui ne lui servent à rien dans son plan) pour aider les PJs sans trop de faire remarquer de son adversaire (qui risquerait de mal prendre la chose). A vous de voir comment vous désirez les faire intervenir. Cela pourrait être sous la forme d'un coup de pouce caché, d'une aide contre McLane, ou tout autre intervention de type "Deus Ex Machina".

Il est aussi possible que les joueurs voyant arriver des zombies noirs avec un point rouge dans le dos réagissent mal. Ce sont les risques du métier !



## LA LISTE DES VICTIMES, INDICES, ETC.

Dans cette partie sont résumés l'ensemble des victimes et indices que les joueurs pourront trouver. Certains seront passés très vite, et les joueurs ont bien sûr la possibilité de trouver la solution plus vite que prévu et donc d'arrêter le massacre avant la fin.

Pour chaque victime sont indiqués son nom, sa situation, son adresse, la citation biblique sur sa carte, les coordonnées indiquées sur la carte, l'adresse fictive de la société de mathématiques graphiques et les circonstances prévues de l'explosion (sauf si les joueurs changent le cours des choses, évidemment).

**Numéro de participant :** 0001

**Nom :** Gérard Manvouin, sdf

**Adresse :** Foyer SDF, 15 rue de Milan (9<sup>e</sup>)

**Citation et coordonnées :** "Soyez toujours joyeux" (1,39)-(3,39)

**Adresse de la société :** 12, rue dans Joue (8<sup>e</sup>)

**Circonstances de l'attentat :** (Samedi midi) Le SDF explose alors qu'il était en train de jouer au rami avec trois de ses amis.

**Numéro de participant :** 0002

**Nom :** Damien Plantier, contrôleur RATP

**Adresse :** 12, rue d'Anjou (8<sup>e</sup>)

**Citation et coordonnées :** "Dieu fait tout contribuer au bien de ceux qui l'aiment" (4,31)-(6,23)

**Adresse de la société :** 43, rue de la Terre dans la mer (7<sup>e</sup>)

**Circonstances de l'attentat :** (Samedi 15h) Explose alors qu'il était en train de faire la morale à une jeune fille qui n'avait pas de titre de transport.

**Numéro de participant :** 0003

**Nom :** Marie-Hélène Guillebourday, caissière à "Automne", grand magasin.

**Adresse :** 43, rue de Lille (7<sup>e</sup>)

**Citation et coordonnées :** "Réjouissez-vous sans cesse dans le Seigneur ; je le redis encore : réjouissez-vous" (8,34)-(11,36)

**Adresse de la société :** 23 rue du bon logement F2 (6<sup>e</sup>)

**Circonstances de l'attentat :** (Samedi 18h) Explose alors que la pauvre caissière était en train de terminer sa caisse et de compter les billets engrangés.

**Numéro de participant :** 0004

**Nom :** Octavio Embregts, Physionomiste

**Adresse :** 23, rue Bonaparte (6<sup>e</sup>)

**Citation et coordonnées :** "Votre père sait ce dont vous avez besoin avant que vous le lui demandiez" (9,13)-(10,23)

**Adresse de la société :** 27, C Falsifiés (5<sup>e</sup>)

**Circonstances de l'attentat :** (Samedi 21h) « Casses-toi », dit le physionomiste à un jeune beur avant de se casser lui même en mille morceaux.

**Numéro de participant :** 0005

**Nom :** Ariette Lapratte, Secrétaire du mouvement de lutte pour l'égalité des classes (MLEC).

**Adresse :** 27, rue des Fossés-St-Bernard (5<sup>e</sup>)

**Citation et coordonnées :** "Ne faites pas comme les païens, qui pensent qu'en répétant beaucoup de paroles ils se feront mieux entendre" (4,31)-(1,39)

**Adresse de la société :** KIO 32 (13<sup>e</sup>)

**Circonstances de l'attentat :** (Samedi minuit) Le congrès clandestin du MLEC n'a jamais été aussi passionnant et explosif...

**Numéro de participant :** 0006

**Nom :** Maurice Clavier, joueur de rôle

**Adresse :** 32, rue Caillaux (13<sup>e</sup>)

**Citation et coordonnées :** "Heureux l'homme qui ne marche pas selon le conseil des méchants" (8,1)-(7,13)

**Adresse de la société :** 2, L (L avec un accent grave) (12<sup>e</sup>)

**Circonstances de l'attentat :** (Dimanche 3h) La partie de « Morts-vivants pour des nuits qui tuent »<sup>1</sup> avait tendance à s'enliser. Le réveil fut brutal.

**Numéro de participant :** 0007

**Nom :** Rosemarie Duperon, infirmière

**Adresse :** 2 rue de Gravelle (12<sup>e</sup>)

**Citation et coordonnées :** "Celui qui siège dans les cieux rit, Le Seigneur se moque d'eux" (14,39)-(12,29)

**Adresse de la société :** Presque après l'après-midi (7) (20<sup>e</sup>)

**Circonstances de l'attentat :** (Dimanche 6h) Explosion au service de gérontologie de la Salpêtrière. Les vieux ont été secoués.

**Numéro de participant :** 0008

**Nom :** Thibaut Burelle, gérant du café Burelle

**Adresse :** 7, rue du Pressoir (20<sup>e</sup>)

**Citation et coordonnées :** "Demande-moi et je te donnerai les nations pour héritage" (12,29)-(11,36)

**Adresse de la société :** Avant la rue des 3 tondu (11<sup>e</sup>)

**Circonstances de l'attentat :** (Dimanche 9h) « Je vous sers quoi ? » « Un café qui réveille, s'il vous plaît ». Boum.

**Numéro de participant :** 0009

**Nom :** Jean-Rémi Harache, Guide au Louvre

**Adresse :** 2, rue Pelée (11<sup>e</sup>)

**Citation et coordonnées :** "J'ai appelé mes amis, et ils m'ont trompée" (4,36)-(3,39)

**Adresse de la société :** Extrémité + Support de l'arbre = 13 (10<sup>e</sup>)

**Circonstances de l'attentat :** (Dimanche midi) « Ici, la célèbre Joconde, derrière sa vitre ultra-résistante. Vous l'ignorez sans doute, mais elle résiste même à une forte explosion ». La suite indique qu'il disait vrai, mais que ce n'est pas le cas des touristes japonais...

**Numéro de participant :** 0010

**Nom :** Evelyne Lambol, Ouvreuse au cinéma Bel-Air

**Adresse :** 13, rue Boutron (10<sup>e</sup>)

**Citation et coordonnées :** "Tous tes ennemis ouvrent la bouche contre toi" (10,23)-(12,31)

**Adresse de la société :** 42 personnes seules (19<sup>e</sup>)

**Circonstances de l'attentat :** (Dimanche 15h) « Ca parle de quoi, Demolition woman ? »... BOUM !

<sup>1</sup> Clin d'œil au scénario « Les zombies font du ski » de Thomas Josuat Vergés disponible sur le site de Juda Prod (<http://www.judaprod.com>)

**Numéro de participant :** 0011  
**Nom :** Rick Bisson, entraîneur d'équipe de foot cadette  
**Adresse :** 42, rue des Solitaires (19<sup>e</sup>)  
**Citation et coordonnées :** "L'Eternel a exécuté ce qu'il avait résolu" (9,13)-(8,1)  
**Adresse de la société :** Certains parasites capillaires ne sont vraiment pas beaux... 60 (18<sup>e</sup>)  
**Circonstances de l'attentat :** (Dimanche 18h) Famous last words : « Allez, on se bouge un peu, et que ça saute. »

**Numéro de participant :** 0012  
**Nom :** Pierre Lemaitre, avocat et golfeur  
**Adresse :** 60, rue Poulet (18<sup>e</sup>)  
**Citation et coordonnées :** "Tremblez, et ne péchez point" (14,39)-(12,39)  
**Adresse de la société :** AKCIA10 (17<sup>e</sup>)  
**Circonstances de l'attentat :** (Dimanche 21h) « Ce coup-là, il faut le jouer avec un fer 7. Sachez doser la force »...

**Numéro de participant :** 0013  
**Nom :** Jordi Dessent, loubard impénitent  
**Adresse :** 10 rue des Acacias (17<sup>e</sup>)  
**Citation et coordonnées :** "Je me prosterne dans ton saint temple avec crainte" (4,36)-(8,34)  
**Adresse de la société :** 12, rue Dans Joue (8<sup>e</sup>)  
**Circonstances de l'attentat :** (Dimanche minuit) « Tu vas voir, avec ce super-carburant, ta moto, elle va faire des étincelles ». « T'es sûr ? Ca va pas être trop puissant pour le moteur ? ».

**Numéro de participant :** 0014

**Nom :** Rosemonde Guillot, Spirite  
**Adresse :** 12, rue d'Anjou (8<sup>e</sup>)  
**Citation et coordonnées :** "Qui te louera dans le séjour des morts ?" (4,31)-(12,31)  
**Adresse de la société :** 5, à air, 10, à huile ou 3, en chaussures (16<sup>e</sup>)  
**Circonstances de l'attentat :** (Lundi 3h) Chez elle, après la mort de son voisin Daniel Plantier (participant 0002), c'est une occasion rêvée pour contacter son esprit et partager son expérience...

**Numéro de participant :** 0015  
**Nom :** Steve Vallerand, Eboueur  
**Adresse :** 18, rue de la pompe (16<sup>e</sup>)  
**Citation et coordonnées :** "Mon bouclier est en Dieu, qui sauve ceux dont le cœur est droit" (7,13)-(6,23)  
**Adresse de la société :** En fonction du PJ...  
**Circonstances de l'attentat :** (Lundi 6h) "C'est quoi ce truc bizarre dans la poubelle ?" "Je sais pas, ça fait tic-tac. On devrait peut-être appeler les démineurs ?" Trop tard...

**Numéro de participant :** 0016  
**Nom :** Le PJ, héros  
**Adresse :** ???  
**Citation et coordonnées :** "Croyez que vous avez reçu ce que vous demandez, et cela vous sera donné" (6, 23)-(10,23)  
**Adresse de la société :** 15, rue de Milan (9<sup>e</sup>)  
**Circonstances de l'attentat :** (Lundi 9h) En fonction de l'endroit où seront les personnages.

## DECOUVERTE DE LA VERITE ET FINAL !

Tôt ou tard, les personnages devraient finir par comprendre à quoi correspondent les coordonnées et parviendront certainement à dessiner la tour Eiffel avec les indices qu'ils récupéreront. Si après ça, ils ne comprennent pas qu'il leur faut s'y rendre, changez de joueurs...

Le moment où les PJs arrivent à la tour peut varier. S'ils y parviennent avant 24 heures, c'est que vous avez mal géré le scénario. L'idéal serait qu'ils arrivent dans les toutes dernières heures du pari (ne pas hésiter à faire traîner pour augmenter le suspens).

### ? La Tour Eiffel

L'Eglise n'est pas la seule à avoir eu la nécessité de vendre une partie de son patrimoine : l'Etat n'a pas hésité à en faire de même dans une moindre mesure. Les scandales découverts au début du XXI<sup>ème</sup> siècle dans la gestion du patrimoine de la ville a encouragé le conseil de Paris à se débarrasser de plusieurs possessions devenues gênantes. Dans la foulée des appartements de ministres et des lieux fantômes, le Maire, a la demande expresse de son grand ami Edmond de la Rochelière, a glissé le deuxième étage de la tour dans les ventes. En échange de la prise en charge

des frais de peinture et d'éclairages, un bon tiers de la Tour est donc maintenant privé !



© Ghislain Thiery

Il en va de même pour un des ascenseurs qui dessert maintenant cet étage. L'ascenseur, stationné au deuxième, peut être appelé grâce à l'insertion d'une clé dans une serrure, ou envoyé par le propriétaire. Une sonnette permet de signaler sa présence. La





caméra qui la surmonte permet quand à elle d'éviter d'inviter les intrus...

Une observation longue de la tour permettra de repérer les trois zombies (noirs au point rouge) qui rentreront au bercail après des achats de provisions. Dans tous les cas, arriver jusqu'au deuxième étage ne devrait pas être de tout repos.

Laissez les joueurs élaborer une stratégie (baratin, escalade, deltaplane, ...) et rendez la tâche ardue.

## ? Le laboratoire de la Rochellière

Edmond de la Rochellière vient de passer les dernières 48 heures à tuer des prisonniers, et à les faire renaître sous forme de zombies. Il est tout aussi épuisé que peuvent l'être les personnages. Il a pu créer un zombie par heure depuis le début du pari (avec une pause de 8 heures de sommeil le premier jour). Tous ces zombies sont parqués dans une cage et attendent d'être comptabilisés dans le pari. Pour éviter qu'ils ne se tuent entre eux, Edmond a sacrifié quelques prisonniers pour les nourrir.

Les trois zombies "autorisés" sont également là. Ils sont chargés de convoier les prisonniers jusqu'à la salle de sacrifice, et ne servent pas à grand chose en dehors de cela.

Les personnages vont certainement arriver comme un cheveu sur la soupe et se rendre compte de ce qu'ils se passe. Comprendront-ils qu'Edmond n'est pas à l'origine des explosions ?

## ? Fins possibles

La première fin imaginable est que les joueurs, las du scénario, décident de tout casser : un combat énorme au deuxième étage de la tour pourra alors prendre forme. En fait, c'est exactement ce qu'a prévu Jean Dumont : son adversaire est tué par les personnages, le deuxième étage de la Tour redevient

libre (il trouvera un moyen de le reprendre) et il est vainqueur du pari. Edmond ne se laissera toutefois pas facilement tuer. Il utilisera tous les zombies déjà créés pour se défendre (et tant pis pour le pari). Au pire, il tentera de s'enfuir en se jetant dans le vide, non sans avoir au préalable récupéré un petit parachute de secours...

D'un autre côté, les joueurs pourraient très bien discuter avec Edmond. Celui-ci gardera le secret sur toute l'affaire (fair-play oblige), sauf si les joueurs lui expliquent que les indices qui les ont mené jusqu'à lui étaient inscrits sur les cartons de participation. Edmond comprendra vite qu'il s'est fait doubler et accepte de tendre un piège à son adversaire.

Après 48 heures, les deux adversaires se retrouvent en effet au deuxième étage de la tour pour compter les zombies. C'est le moment idéal pour un combat de titans ! Laissez les joueurs organiser la réception, placer les zombies et préparer des pièges. Le combat final doit être épique dans tous les cas.

Au fait : vous n'oubliez pas qu'un des pjs est certainement "piégé" ? Il faudra bien évidemment récupérer la télécommande de Dumont et trouver lequel des deux boutons est la désactivation... Tout cela sans que Dumont n'ait le temps d'appuyer sur le bouton destruction ! Vous trouverez certainement le moyen d'organiser un duel à main nues entre le PJ explosif et Dumont.

Si les PJs ont tués Edmond sans réfléchir, ils auront quand même une deuxième chance de s'en tirer lorsque Jean Dumont arrivera une heure avant la fin du pari et qu'il découvrira le carnage avec grand plaisir et rires démoniaques !

Dans tous les cas, on peut espérer que l'un des deux occultistes finira par s'en sortir vivant. Vous disposez alors d'un nouvel ennemi récurrent, d'autant plus féroce s'il s'agit de Jean Dumont.



## ANNEXES (CARTONS PRETS A SERVIR)

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0001

"Soyez toujours heureux !"

Psaumes (1,39)-(3,39)

Société des mathématiques graphiques  
12, rue dans Joue  
Paris 8<sup>e</sup>

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0002

"Dieu fait tout contribuer au bien de ceux qui l'aiment"

louanges (4,31)-(6,23)

Société des mathématiques graphiques  
43, rue de la Terre dans la mer  
Paris 7<sup>e</sup>

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0003

"Réjouissez-vous sans cesse dans le Seigneur ; je le redis encore : Réjouissez-vous"

psaumes (8,34)-(11,36)

Société des mathématiques graphiques  
23 rue du bon logement F2  
Paris 6<sup>e</sup>

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0004

"Votre père sait ce dont vous avez besoin avant que vous ne lui demandiez"

lamentations (9,13)-(10,23)

Société des mathématiques graphiques  
27, C falsifiés  
Paris 5<sup>e</sup>



Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0005

"Ne faites pas comme les païens, qui pensent qu'en répétant beaucoup de paroles ils se feront mieux entendre"

psaumes (4,31)-(1,39)

Société des mathématiques graphiques  
KIO 32  
Paris 13<sup>e</sup>

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0006

"Heureux l'homme qui ne marche pas selon le conseil des méchants"

Corynthien (8, 1)-(7,13)

Société des mathématiques graphiques  
2, L  
Paris 12<sup>e</sup>

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0007

"Celui qui siège dans les cieux rit, Le Seigneur se moque d'eux"

Psaumes (14, 39)-(12,29)

Société des mathématiques graphiques  
Presque après l'après-midi (7)  
Paris 20<sup>e</sup>

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0008

"Demande-moi et je te donnerai les nations pour héritage"

Job (12, 29)-(11,36)

Société des mathématiques graphiques  
Avant la rue des 3 tonus  
Paris 11<sup>e</sup>

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0009

"J'ai appelé mes amis, et ils m'ont trompée"

Psaumes(4, 36)-(3,39)

Société des mathématiques graphiques  
Extremité + Support de l'arbre = 13  
Paris 10<sup>e</sup>



Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0010

"Tous tes ennemis ouvrent la bouche contre toi"  
psaumes (10, 23)-(12, 31)

Société des mathématiques graphiques  
42 personnes seules  
Paris 19<sup>e</sup>

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0011

"L'Éternel a exécuté ce qu'il avait résolu"  
Job (9, 13)-(8, 1)

Société des mathématiques graphiques  
Certains parasites capillaires ne sont vraiment pas beaux... 60  
Paris 18<sup>e</sup>

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0012

"Tremblez, et ne péchez point"  
lamentations (14, 39)-(12, 39)

Société des mathématiques graphiques  
AKCIA10  
Paris 17<sup>e</sup>

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0013

"Je me prosterne dans ton saint temple avec crainte"  
psaumes (4, 36)-(8, 34)

Société des mathématiques graphiques  
12, rue dans Joue  
Paris 8<sup>e</sup>

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0014

"Qui te louera dans le séjour des morts ?"  
Psaumes(4, 31)-(12, 31)

Société des mathématiques graphiques  
5, à air, 10, à huile ou 3, en chaussures  
Paris 16<sup>e</sup>

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0015

"Mon bouclier est en Dieu, qui sauve ceux dont le cœur est droit"  
job (7,13)-(6,23)

Société des mathématiques graphiques  
Paris 9°

Félicitations ! Vous avez été sélectionné pour participer à notre grand jeu avec le numéro de participant 0016

"Croyez que vous avez reçu ce que vous demandez, et cela vous sera donné"  
psaumes (6, 23)-(10,23)

Société des mathématiques graphiques  
15, rue de Milan  
Paris 9°



© Ghislain Thiery