

THE RETURN OF THE NOT TOTALLY DEAD

Un jeu de rôle d'horreur et d'épouvante inspiré des films d'horreur série B

AVANT-PROPOS

«THE RETURN OF THE NOT TOTALLY DEAD» est un jeu de rôle ayant pour thème principal les films d'horreur série B américains.

Comme son nom l'indique, il s'agit avant tout d'histoires où des héros doivent survivre dans un monde envahi par des morts-vivants.

Le terme «mort-vivant» est pris ici au sens large c'est-à-dire qu'il englobe les très classiques zombies mais aussi les vampires, les momies et autres créatures censées être mortes mais ne l'entendant pas de cette oreille quand elles en ont encore.

Le système de jeu utilisé pour ce jeu « délire » est le BaSIC Roleplaying de Chaosium, réédité sous le nom «BaSIC le jeu de rôle de Base» par le magazine Casus Belli dans son hors série n°19 en juin 1997.

Pourquoi ce système de jeu me direz-vous. Les règles de BaSIC ont l'avantage d'être simple à comprendre et à mettre en œuvre. Elles sont en outre connues d'un grand nombre de joueurs et sont suffisamment intuitives pour permettre à des néophytes de démarrer une partie avec un minimum d'explications préalables.

Les pages qui suivent vous proposeront des personnages typiques de l'ambiance des films d'horreur série B. Vous aurez à choisir parmi ces personnages celui que vous allez incarner.

Vous trouverez aussi un scénario de départ intitulé «Terreur à Smallville». Cette petite histoire vous permettra d'introduire les personnages dans l'univers glauque, terrifiant et déjanté de RETURN OF...

Egalement repris dans ces pages, un résumé des règles de BaSIC Roleplaying et des mécanismes de jeu (jets de dés, combat, test de compétences, liste d'armes et d'équipement, prix, etc.)

PERSONNAGES

Ci-dessous, la liste des archétypes de RETURN OF... avec leurs compétences, armes et équipement.

Le prêtre exorciste

Le Vatican est au courant pour les zombies. Bien entendu, il est hors de question de prêcher cela en chaire. Le Saint Père a donc créé une section spéciale dont les membres ont pour mission de parcourir le monde et de détruire les créatures du Malin qu'elles soient zombies, vampires, momies, démons ou autres.

Vous faites partie de cette section de choc. Vous êtes mandaté par les hautes instances de l'église. Le salut du monde est entre vos mains.

Compétences : Bibliothèque, Culture Générale, Droit, Histoire/géographie, Latin, Paranormal, Persuasion, Sciences pures, Sciences sociales.

Equipement : une Bible, un crucifix, un pieu et un marteau (on ne sait jamais), \$20, un paquet de cigarettes et un briquet.

L'officier de police

Qu'il soit simple flic ou shérif, le policier a pour mission de faire respecter la loi et de maintenir l'ordre. Un type est vivant ou mort ; une fois qu'on vous a déclaré décédé, revenir d'entre les morts est une violation de la loi (j'ai oublié quelle article).

Et puis, tous ces macabres dans les rues, ça fait désordre.

Vous êtes un représentant de l'ordre et de la loi. Vous n'êtes pas là pour rigoler. « La loi, c'est moi » et vous allez le prouver.



THE RETURN OF THE NOT TOTALLY DEAD

Un jeu de rôle d'horreur et d'épouvante inspiré des films d'horreur série B

Compétences : Athlétisme, Chercher, Conduire automobile (ou moto), Connaissance de la rue, Droit, Leadership, Vigilance, Arme de poing ou fusil, Matraque

Matériel : un revolver calibre .38 ou un riot-gun (au choix), une matraque, un uniforme bien repassé et un insigne bien brossé, une paire de lunettes de soleil, une voiture de service ou une moto (au choix), \$50.



L'ado gothique-punk

Vous avez lu tout Anne Rice et vous croyez à la magie et la sorcellerie.

Votre film culte c'est THE CRAFT. Vous ne ratez aucun épisode de Charmed et de Buffy.

En fait, vous vous attendiez à un truc de ce genre ; les morts sortent de leurs tombes, les vampires existent...

No problem !

Compétences : Art/Artisanat, Bibliothèque, Chercher, Connaissance de la rue, Culture Générale, Histoire/géographie, Paranormal, Sciences sociales, Arme blanche.

Matériel : un roman d'horreur (au choix), un calepin rempli de notes ésotériques plus ou moins indéchiffrables, une boîte d'allumettes et un cierge noir, un morceau de craie, \$5

La journaliste

Il ne se passe jamais rien dans ce bled paumé. Et vous en avez marre d'écrire des articles sur le congrès annuel des fermiers du coin ou sur le championnat régional des joueurs de lotto ; la rubrique des chiens écrasés, vous l'avez assez vue.

Enfin, il se passe quelque chose d'intéressant et vous êtes là pour couvrir l'événement.

Ce sera le scoop de votre vie, celui qui vous propulsera à New-York.

Compétences : Bibliothèque, Comptabilité, Culture générale, Droit, Langue étrangère (au choix), Persuasion, Renseignements, Sagacité, Sciences sociales.

Matériel : un carnet et un stylo, un dictaphone ou un appareil photo (au choix), une trousse de maquillage, une belle voiture, un tailleur très chic, \$100.



Le détective privé

Vous avez toujours eu le chic pour décrocher l'affaire du siècle. Mais là, c'est le pompon. Ça avait pourtant bien commencé. Une affaire simple et presque trop évidente. Et puis, ça a dégénéré et vous vous êtes retrouvé dans la petite boutique des horreurs. Heureusement, vous êtes plutôt du genre organisé ; vous aviez pensé à emporter un fusil de chasse ou une petite tronçonneuse. On n'est jamais assez prévoyant.

Compétences : Chercher, Conduire automobile, Connaissance de la rue, Discrétion, Droit, Persuasion, Renseignements, Serrurie, Survie, Arme de poing ou Arme blanche.

Matériel : un imper usé, un agenda plein de numéros de téléphone, un 357 magnum ou une tronçonneuse, \$80.

Le motard

La route et votre moto,

Etre libre et rouler à fond,

Ces deux phrases résument bien votre philosophie de la vie et malheur à celui-ci qui osera dire le contraire.



THE RETURN OF THE NOT TOTALLY DEAD

Un jeu de rôle d'horreur et d'épouvante inspiré des films d'horreur série B



Fusil de chasse.

Matériel : une moto, un riot-gun, un couteau, une chaîne, un tatouage, \$10.



L'étudiante

Vous êtes la chef des supporters de l'équipe de baseball locale ; on vous a élue Miss Lycée de l'année ; vous étiez sur le point d'être acceptée au sein du club Alpha...

Mais la fin de l'année risque d'être gâchée pour tous ces événements étranges.

Votre petit ami a eu la cervelle bouffée par un zombie et votre meilleure amie a été victime d'un psychopathe.

Bref, c'est galère.

Mais vous n'êtes pas le genre

de fille qui se laisse abattre si facilement.

Vous allez réagir !

Compétences : Athlétisme, Cascade, Déguisement, Persuasion, Premiers soins.

Matériel : une trousse à maquillage, une bombe flash (on n'est jamais trop prudente), une boîte de capotes (euh...) un GSM, \$20.

Le hacker

L'informatique, c'est votre passion. Vous passez la majeure partie de votre temps devant un ordinateur.

Vous avez déjà réussi à pirater le réseau du lycée et vous avez changé vos notes peinard.

Vous connaissez tous les jeux vidéo et vous les avez d'ailleurs tous terminés en un temps record.

Vous avez votre site sur le Net et votre adresse mail.

Vous passez votre temps sur des newsgroups et sur des forums.

Vous rêvez de pirater le réseau du Pentagone.

Vous avez trop regarder Wargames.

Compétences : Bibliothèque, Bricolage, Chercher, Informatique, Renseignements, Sciences appliquées, Sciences pures.

Matériel : un ordinateur portable, un sac à dos pour le transporter, un VTT, un GSM, le dernier bouquin de Bill Gates, \$5.



Le scientifique

Gardez votre calme ! Tout ceci a forcément une explication logique. Il suffit d'établir une hypothèse plausible et de la prouver. D'abord, les faits ; analysons les faits.

Le scientifique est motivé par l'étude et la compréhension des phénomènes et des faits.

Hélas, les choses n'ont pas toujours une explication logique et la science n'est pas tout.



Compétences : Bibliothèque, Chercher, Culture générale, Informatique, Médecine, Premiers soins, Sciences appliquées, Sciences pures.

THE RETURN OF THE NOT TOTALLY DEAD

Un jeu de rôle d'horreur et d'épouvante inspiré des films d'horreur série B

Matériel : combinaison spéciale, gants et bottes, matériel d'analyse, ordinateur portable, GSM, \$50.



Le soldat

Les ordres sont simples : nettoyer la zone des zombies et autres cadavres qui marchent. On obéit et on exécute la mission, c'est aussi simple que ça.

Une rafale par ci, une grenade par là et on me nettoie tout ça au napalm.

Pourquoi s'en faire ? Les Marines des Etats-Unis d'Amérique sont là...

Compétences : Athlétisme, Esquiver, Leadership, Navigation, Orientation, Plongée, Sabotage, Survie, Vigilance, Bagarre, Arme de poing, Fusil, Mitraillette.

Matériel : uniforme, casque, paquetage et combat shoes, radio, fusil d'assaut M16, revolver calibre .38, couteau commando, boussole, \$10



Le petit gars du vidéo-club

Je croyais avoir tout vu. Mais ça, c'est le panard intégral. Les morts qui reviennent pour nous bouffer la cervelle...

Incroyable !

Et dire qu'on me prenait pour un cinglé qui se gavait de films débiles.

Maintenant, au moins, je suis fin prêt. Une balle dans la tête, y a que ça qui les arrête.

Les gens ne viennent plus louer un film, c'est carrément le film qui vient chez les gens...

Cool !

Compétences : Bibliothèque, Chercher, Culture générale (issue des films série B), Informatique

(mais uniquement les soluces d'Alone in the Dark), Paranormal, Survie, Vigilance, Arme de poing.

Matériel : sac à dos, assez de biscuits et de Coca pour tenir deux jours, un t-shirt de Heavy Metal, un flingue, une paire de jumelle, un vélo, \$15.

Autres archétypes

Si aucun des personnages proposés ne vous convient ou si simplement vous avez d'autre idée de personnage amusant à incarner, parlez-en à votre meneur de jeu. Pour créer un archétype, il faut imaginer un concept de personnage qui colle à l'univers de RETURN OF, établir une liste de compétences (9 ou 10 au maximum) et le doter d'un peu de matos de base.

SYSTEME DE JEU

Le système de jeu utilisé dans THE RETURN OF est le BaSIC Roleplaying.

Rappelons brièvement les bases de ce système de jeu.

Le personnage est défini par 7 caractéristiques de base : Force (FOR), Dextérité (DEX), Constitution (CON), Apparence (APP), Taille (TAI), Intelligence (INT) et Pouvoir (POU).

Viennent s'ajouter 3 scores dérivés de ces caractéristiques : Idée, Chance et Bonus aux dommages.

Chaque personnage possède un nombre de points de vie et d'énergie.

Les compétences représentent ce que le personnage connaît et sait faire, ses aptitudes et ses talents.

Les caractéristiques de base sont exprimées par un nombre de 7 à 18.

Les scores d'Idée et de Chance ainsi que les compétences sont exprimés en pourcentage de chance de réussite.

Pour tester la réussite ou l'échec d'une action tentée par un personnage, il faut jeter 1d100 (càd 2 dés à 10 faces, l'un représentant les dizaines, l'autre les unités) et obtenir un score inférieur

THE RETURN OF THE NOT TOTALLY DEAD

Un jeu de rôle d'horreur et d'épouvante inspiré des films d'horreur série B

ou égal à la compétence mise en œuvre lors de l'action.

Si aucune compétence ne convient pour l'action, un test sur la Table de Résistance pourra être fait, ou un test (1d100) sous la caractéristique multipliée par 2, 3, 4 ou 5 suivant la difficulté que le meneur de jeu veut associer à l'action (plus le facteur de multiplication est faible, plus l'action est difficile).

Vous trouverez une explication détaillée et des exemples de fonctionnement des règles de BaSIC dans le magazine *Casus Belli* hors série n°19 en juin 1997 ou sur Internet à l'adresse suivante : www.basicrps.com

CREER UN PERSONNAGE

Le processus de création d'un personnage est fort simple et très rapide.

Choisissez d'abord l'archétype qui vous convient parmi ceux proposés ou imaginez un nouveau type de personnage en collaboration avec le meneur de jeu.

Pour chaque caractéristiques de base, lancez 2d6+6.

Calculez ensuite les scores dérivés d'Ideé et de Chance.

Le score d'Ideé est égal à 5 fois l'INT.

Le score de Chance est égal à 5 fois le POU.

Pour le Bonus aux dommages, utilisez le tableau ci-dessous :

Force + Taille	Bonus
0 à 24	Aucun
25 à 32	+1d3
33 à 40	+1d6
41 à 56	+2d6

Calculez vos points de vie en faisant la moyenne de la TAI et de la CON.

Le nombre de points d'énergie est égal au score de POU.

Vous devez ensuite répartir 300 points entre les compétences découlant de la profession de votre personnage (cfr. description des archétypes).

Cela étant fait, répartissez encore 150 points où vous voulez.

N'oubliez pas de mettre des points dans les compétences de combat. Cela pourrait être très utile.

Notez la description de l'équipement de votre personnage et imaginez-lui un historique, un passé, des amis, une famille.

Choisissez-lui un nom, un lieu de naissance. A-t-il fait des études ? Quel âge a-t-il ? Est-ce un homme ou une femme ?

Bref étoffez votre personnage, donnez-lui une âme.

Voilà, votre personnage est prêt à être joué.

Les pages qui suivent décrivent une petite aventure de départ. Le but de ce scénario est de faire découvrir aux joueurs l'univers des films d'horreur de série B et de les familiariser avec le système de jeu BaSIC.

Pour cette histoire, quatre personnages prêts à jouer vous seront proposés. Libre à vous de les utiliser, de les modifier ou même d'en créer des nouveaux.

TERREUR A SMALLVILLE

L'histoire se passe en une nuit, terrible et effrayante, dans la petite ville américaine de Smallville.

Smallville est une petite bourgade de 3000 habitants, tranquille e calme (même en période touristique).

Il ne s'y passe pour ainsi dire jamais rien.

Smallville dispose de tout ce qui fait le charme de ce genre de bled paumé : une station-service à l'entrée de la ville, une église (et son cimetière), une école, un petit hôtel et le bureau du shérif, quelques magasins et un joli parc municipal donnant sur la place où se dresse la mairie.

Il y a aussi quelques bars et un supermarché.

THE RETURN OF THE NOT TOTALLY DEAD

Un jeu de rôle d'horreur et d'épouvante inspiré des films d'horreur série B

A cinq kilomètres de la ville, il y a une base militaire qui sert surtout de dépôt.

La région est plutôt boisée avec quelques rivières poissonneuses attirant quelques pêcheurs en saison.

Bref, Smallville est vraiment le coin perdu, tranquille, trop peut-être.

LES PERSONNAGES

Pour ce premier scénario, nous vous proposons les personnages prêtirés suivants :

- Ric Bradley, le shérif de Smallville
- Lara Smith, une adolescente punk venue à Smallville passer des vacances chez sa tante
- Jennifer Johnson, dit « JJ », journaliste au Smallville Daily News
- Le père Alexander Cornélius, prêtre exorciste mandaté par la Vatican

Libre à vous bien entendu d'ajouter d'autres personnages à cette liste suivant le nombre de joueurs disponibles mais il est important que les quatre personnages précités fassent partie de l'aventure.

Vous trouverez à la fin de ce manuel les fichiers complètes des quatre personnages prêtirés.

PROLOGUE

(à ne lire qu'au père Alexander Cornélius)

Le Vatican est au courant de certaines choses, comme de l'existence des vampires par exemple.

Et justement, à propos de suceurs de sang millénaires plus ou moins immortels, il en est un qui a été récemment capturé par la CIA dans un vieux manoir de la Nouvelle Angleterre.

Neutralisé par de puissants gaz de combat et d'autres artifices technologiques, il a été transporté en secret à la base de Smallville.

Les hautes instances du clergé ne savent pas exactement ce qui se trame dans les installations de Smallville qui semblent n'être qu'un simple dépôt militaire. Toujours est-il que la délicate mission de trouver le vampire et de le détruire avant que l'armée n'utilise ses ténébreux pouvoirs

à des fins militaires, cette mission a été confiée au père Alexander Cornélius.

PLANTONS LE DECOR...

Smallville, aujourd'hui.

Temps clair, ciel dégagé, température 24°.

14h00 Un convoi militaire traverse la petite ville et prend la route de la base, à 5 kilomètres de là.

15h10 Le bus de la ligne régulière TRAVEL AMERICA s'arrête devant l'unique arrêt de Smallville.

En descendant le père Cornélius Alexander et une adolescente coiffée à la punk. Elle s'appelle Lara Smith ; elle vient passer des vacances ennuyantes à mourir chez sa tante ; elle est fan de Cure et a lu tous les romans d'Anne Rice.

15h15 Le shérif Ric Bradley revient d'une tournée d'inspection, sans histoire comme d'habitude.

15h20 Le convoi militaire se présente à la base de Smallville. Après avoir consulté les papiers officiels que lui présente le sergent chargé du convoi, le garde de faction ouvre la grille, laissant entrer les 5 camions.

15h30 La journaliste Jennifer Johnson termine une lettre de candidature pour le New York Times.

« Marre de ce trou à rats et de cette feuille de chou », pense-t-elle en jetant un œil mauvais sur l'exemplaire du jour du Smallville Daily News, le journal où elle est employée depuis deux ans.

15h45 Avec d'innombrables précautions, les soldats débarquent une série de containers rectangulaires d'environ 60cm de large, 50cm de haut et 2 mètres de long, marqués par l'inscription TOP SECRET et BIOHAZARD.

THE RETURN OF THE NOT TOTALLY DEAD

Un jeu de rôle d'horreur et d'épouvante inspiré des films d'horreur série B

Chaque container est transporté dans un des bâtiments de la base sur la surveillance attentive et anxieuse du sergent.

20h15 Le bar « Chez Sam », centre de Smallville. Le shérif prend une bière et vient s'asseoir en face du père Cornélius qui termine son soupe. Les deux hommes entament la conversation.

20h30 Jennifer Johnson ferme les bureaux de la rédaction du Smallville Daily News et décide d'aller prendre un verre chez Sam

20h45 Lara Smith, après avoir déposé ses valises chez sa vieille tante, a zoné un peu. Elle a fini par échouer devant le bar. Elle pousse la porte et vient s'installer près du vieux juke-box.

20h50 Jennifer Johnson entre dans le bar à son tour. Elle jette un regard distrait sur la clientèle et commande un soda.

MOTEUR... ACTION...

Le décor est planté. Les acteurs sont prêts.

On peut commencer les hostilités.

21h00 Une jeep traverse la ville à toute allure ; elle zigzague dans la rue principale, renversant une poubelle, dérape et vient s'arrêter contre la pare-chocs arrière de la voiture du shérif qui était garée devant le bar Chez Sam.

L'occupant de la jeep, apparemment un militaire, descend du véhicule accidentée en titubant, fait quelques pas hésitants puis s'écroule.

(aux PJ de jouer maintenant)

Le shérif devrait normalement réagir au quart de tour. Ce fou du volant, cet abruti de militaire vient

de bousiller sa voiture de fonction, et uniforme ou pas, ça va être sa fête.

Tous dans le bar sont stupéfaits et il faut quelques secondes à chacun pour réaliser la situation.

Aider le blessé

En s'approchant du conducteur, les PJ l'entendent gémir ; on dirait plutôt une espèce de gargouillis assez répugnant.

L'homme semble mal en point. Il est à peine conscient et deux personnes ne seront pas de trop pour l'aider à tenir debout.

Son teint est pâle, son regard vide. Il balbutie quelques mots inintelligibles.

Une fois installé dans le bar, allongé sur une banquette, il perd connaissance, sombrant dans un profond coma.

Examiner ses blessures

(compétence : Premiers Soins)

Il porte quelques contusions superficielles dues à l'accident.

Il y a aussi une étrange plaie à la cuisse ; on jurerait en examinant la blessure et le pantalon déchiré et maculé de sang qu'on a mordu le pauvre homme.

Malgré l'aspect grave de la blessure, il ne saigne pour ainsi dire pas.

Il porte un uniforme de l'armée et un badge l'identifie : Edouard Zim, 2^e classe.

Examiner la jeep

(compétence : Conduire Automobile)

La jeep roule encore malgré le choc de l'accident.

La voiture du shérif n'a plus de pare-chocs arrière.

(compétence : Chercher)

L'avant de la jeep est plein de sang, comme si elle avait percuté un animal... ou un homme.

Il y a des lambeaux de chair, des morceaux de vêtements kakis et... merde ! une main est coincée dans la calandre.

THE RETURN OF THE NOT TOTALLY DEAD

Un jeu de rôle d'horreur et d'épouvante inspiré des films d'horreur série B

(test de POU contre une panique de 10 ; en cas d'échec, le PJ est sous le choc de cette immonde découverte pendant 1d6 rounds).

Le zombie

Pendant que les PJ examinent la jeep, le 2^e classe Zim va se relever et sortir par l'arrière cuisine du bar, non sans agresser le vieux Sam qui tentera de l'arrêter (une belle morsure).

Après quoi, le vieux Sam se sentira tout bizarre et perdra connaissance dans les minutes qui suivent. Il sombrera lui aussi dans un étrange coma pour se réveiller quelques heures plus tard avec une faim dévorante, un regard blême et le teint morbide.

Edouard Zim, soldat 2^e classe, zombie :
FOR 15, CON 15, TAI 12, POU 1, DEX 7, PdV 13,
Morsure 30% (1d3).

Les risques du métier

En cas de morsure, la victime devra réussir un test de CON contre une virulence allant de 10 à 15 suivant l'humeur du meneur de jeu.

En cas d'échec, le PJ devra faire une croix dans un coin de sa fiche de personnage et perdra 1d3 points de vie.

Si le PJ accumule 3 croix, un test de zombification (CON contre 15) sera demandé. L'échec de ce test signifie la transformation fatale en zombie.

La révélation du père Cornélius

Après l'épisode de Zim, le père Alexander Cornélius (PJ) pourrait éventuellement mettre les PJ dans la confidence (cfr. Prologue).

ÇA TOURNE...

Voilà les PJ mis au parfum. La ville va commencer à être envahie par des zombies, souvent des anciens habitants devenus morts-vivants suite à une malencontreuse morsure.

Les choses vont aller très vite. Aux PJ de s'organiser afin de survivre et de découvrir l'origine de toutes ces horreurs.

Toujours est-il que l'arrivée du 2^e classe Zim zombifié devrait orienter les soupçons des PJ vers

la base militaire, soupçons qui deviendront des certitudes après les révélations du père Cornélius.

21h30 Toutes les tentatives pour entrer en contact avec la base militaire se sont soldées par un échec (et en plus la ligne téléphonique semble coupée).

21h40 Coupure de courant dans toute la ville.
Le générateur se trouve à l'entrée de la ville, sur la route menant à la base militaire. Pour y accéder, il faut traverser la moitié de la ville.

Si les PJ décident de se rendre au générateur, ils devront éliminer un groupe de 5 zombies (des militaires) qui semblent errer près des installations électriques.

22h00 Apparemment, il y a plusieurs groupes de zombies qui déambulent dans la ville, semant la « mort » et la panique autour d'eux. On entend des cris, des coups de feu un peu partout.
A partir de maintenant, les PJ peuvent tomber à tout moment face à des groupes de zombies.

Zombies errants
FOR 16, CON 16, TAI 11, POU 1, DEX 7, PdV 10,
Morsure 30% (1d3).

22h30 Le nombre de zombies en ville ne cesse d'augmenter. Des coups de feu sporadiques indiquent qu'on se bat encore du côté du supermarché et près de l'église.

La panique règne en ville. Les zombies éliminent toute résistance et augmentent leur nombre.

Si les PJ décident de se retrancher dans un endroit et tenter de repousser les zombies jusqu'au matin, il faudra leur faire comprendre l'inutilité de leur tentative. Les zombies, toujours plus nombreux, finiront par les submerger ; et puis les PJ finiront bien par tomber à cours de munitions.

THE RETURN OF THE NOT TOTALLY DEAD

Un jeu de rôle d'horreur et d'épouvante inspiré des films d'horreur série B

Il faut donc bouger, circuler et découvrir ce qui a provoqué l'apparition des morts-vivants.

LE SUPERMARCHÉ

Un petit groupe d'une dizaine de personnes s'est retranché dans le supermarché, utilisant les étalages et les marchandises pour ériger des barricades.

Les zombies se sont regroupés sur le parking devant l'entrée principale et terminent de dévorer leurs dernières victimes avant de passer à l'attaque.

Zombies du supermarché
FOR 14, CON 13, TAI 11, POU 1, DEX 7, PdV 12,
Morsure 30% (1d3).

Les survivants ont réussi à rassembler des armes et tentent de s'organiser pour couvrir les entrées du complexe commercial.

Les PJ peuvent leur porter secours, bien entendu. Sans aide extérieure, les retranchés tiendront peut-être quelques heures mais finiront pas être vaincus et dévorés par les zombies.

Si les PJ interviennent et éliminent les zombies, un des survivants du supermarché leur racontera qu'il a vu des camions militaires entrer en ville il y a une heure environ et qu'ils roulaient en direction de l'église.

LES ZOMBIES VONT A L'EGLISE

L'église du pasteur Herman est véritablement assiégée par les zombies.

Il y a deux camions militaires garés sur le bas-côté de la route et les zombies, pour la plupart des militaires mais aussi quelques habitants de la ville, se sont placés de façon à surveiller la porte principale et la petite porte à l'arrière du bâtiment.

De toute évidence, les morts-vivants craignent d'entrer dans l'église. Ils se tiennent à distance respectueuse des murs du lieu saint.

Certains d'entre eux ont tracés d'étranges dessins sur le sol à l'aide de bombes de couleur : un triangle parfait dans un cercle. Viennent s'ajouter au dessin principal d'autres symboles plus petits sur le pourtour et évoquant une écriture inconnue ; le tout sous le regard vide de leurs compagnons qui se sont mis à marmonner de façon sinistre...

(compétence : Paranormal)

Il est évident que les zombies ont entamé un espèce de rituel.

A l'intérieur de l'église, il doit y avoir du monde mais il est difficile de dire combien de personnes ont réussi à se réfugier dans le lieu saint.

De temps en temps, la porte s'entrouvre et un coup de feu éclate, terrassant ou mutilant un zombie.

Au bout d'un moment (il est presque minuit), une nuée de chauves-souris survole l'endroit.

Elles tournent dans le ciel nocturne pendant quelques minutes tandis qu'un long cri plaintif s'élève des bouches grimaçantes des morts-vivants.

Le nuée se pose alors au milieu d'eux et prend forme : une créature humanoïde mais loin d'être humaine : le vampire s'avance parmi ses goules et commence l'ultime rituel.

Au-dessus des pentacles tracés par les zombies, des flammes violettes sont apparues.

Quelque chose est en train de se matérialiser au-dessus de chaque groupe de symboles, quelque chose d'immonde, d'affreux, d'indicible.

Si les PJ ne réagissent pas, le vampire terminera l'invocation et un démon prendra corps dans la réalité : la créature issue des enfers fait près de 3 mètres de haut, un corps anthropoïde et musclé, couvert par endroits de poils d'une noirceur immonde, quatre bras épais terminés par des griffes, deux pattes semblables à celle d'un bouc, une gueule canine, des mâchoires baveuses, un regard brillant d'une méchanceté sans nom, une

THE RETURN OF THE NOT TOTALLY DEAD

Un jeu de rôle d'horreur et d'épouvante inspiré des films d'horreur série B

crinière de lion surmontée d'une paire de cornes aux formes tortueuses...

La bête s'avance parmi les zombies et s'incline devant son invocateur.

Le vampire psalmodie une étrange prière et tend le bras vers l'église. La créature démoniaque se tourne alors dans la direction indiquée et s'avance d'une démarche claudiquante vers le saint bâtiment.

A l'intérieur, comme prévenu de leur mort prochaine, les occupants de l'église poussent de grands cris de terreur. La fin est proche et elle promet d'être délicieusement douloureuse.

Vigo, le vampire

FOR 20, CON 13, DEX 11, TAI 12, INT 12, POU 13, PdV 20,

Bonus aux dommages : +1d6

Armure : le vampire régénère ses points de vie lorsque ceux-ci sont tombés en dessous de zéro.

Morsure 50% (1d4 + succion de sang)

Si la morsure occasionne des dégâts, le vampire peut alors rester accroché à sa victime, lui soutirant 1d6 FOR à chaque round).

Griffes 50% (1d4 + bd)

Regard (confrontation POU vs. POU)

Si le vampire remporte la confrontation, il volera 1d3 points d'Énergie à sa victime ; de plus, la victime sera hypnotisé pendant 1d3 rounds, à moins de réussir un test d'INT (5x INT).

Asgoroth, démon de 3^e cercle.

FOR 22, CON 21, DEX 13, TAI 20, INT 13, POU 15, PdV 30,

Bonus aux dommages : +1d8

Armure : 5

Morsure 50% (2d6 + bd)

Griffes 60% (2d4 + bd).

Si les PJ donnent l'assaut et parviennent à prendre l'avantage sur les zombies, le vampire disparaîtra dans une brume malsaine (il a rejoint la base militaire).

Il faudra alors tenir jusqu'à l'aube et aviser.

Parmi les réfugiés de l'église, il y a le docteur Ezéchiel, membre de la Kabbale et qui traque depuis longtemps déjà Vigo et ses enfants.

Il pourra aider les PJ dans leur lutte contre Vigo et les servants, les satanistes. Pour lui, il est primordial de se rendre à la source du Mal, c'est-à-dire la base militaire, et d'y détruire les suppôts de l'enfer qui s'y cachent.

Dès les premières lueurs de l'aube, les zombies se terreront dans les caves, égouts et autres endroits nauséabonds à l'abri de la lumière du soleil.

Peut-être est-ce l'occasion de se rendre à la base militaire afin d'y exterminer Vigo et ses enfants.

LA BASE MILITAIRE

Qu'est-ce qui s'est passé à la base militaire ?

Parmi les soldats de la base de Smallville, il y avait des satanistes.

Ceux-ci étaient au courant de la nature du « paquet » et n'ont pas hésité à libérer le monstre qui a asservi les occupants de la base en quelques heures.

Seules quelques personnes ont réussi à s'échapper, comme le 2^e classe Edouard Zim, mais elles avaient toutes été victimes des morts-vivants et n'allaient pas tarder à devenir des zombies à leur tour.

Une fois ses arrières bien établis, le seigneur Vigo (c'est son nom) a lancé ses goules sur la ville avec pour objectif de traquer les vivants et d'asservir les lieux sacrés par de puissants sortilèges (pentacles devant servir à invoquer quelque démon).

Vigo n'est pas seul ; dans les autres containers dorment d'autres vampires, ses enfants. Mais le seigneur vampire a besoin davantage d'énergie pour pouvoir les tirer de leurs torpeurs.

Ils sont pour l'instant à l'abri dans les sous-sols de la base militaire, sous bonne garde (les satanistes).

Les satanistes

FOR 14, CON 13, DEX 12, TAI 11, INT 12, POU 10, PdV 10,

Fusil d'assaut 45% (2d6+2)

THE RETURN OF THE NOT TOTALLY DEAD

Un jeu de rôle d'horreur et d'épouvante inspiré des films d'horreur série B

Pistolet 50% (1d10)

Esquiver 35%, Chercher 40%.

Si les PJ réussissent à détruire ou repousser le vampire, ils devront aller nettoyer la base militaire.

EPILOGUE

La fin de ce scénario est laissée à la discrétion du meneur de jeu et des joueurs.

Les PJ peuvent s'amuser (si on peut dire) à exterminer les zombies en les traquant jusque dans leurs retraites (caves, vieilles granges, égouts) mais le véritable ennemi est le seigneur vampire Vigo et ses ouailles.

Le père Alexander Cornélius ainsi que le docteur Ezéchiel savent qu'il est primordial d'éliminer le vampire et ses enfants avant la nuit suivante...

Si les PJ négligent cela, ils devront affronter leur destin à la tombée de la nuit : des hordes de zombies nouvellement créés, une dizaine de vampires assoiffés de sang et menés par leur seigneur Vigo ; sans oublier les démons et les satanistes.

A vous de décider de ce que sera la fin de cette terrible histoire.

UN PEU DE MATOS

Armes	Dom.	Portée	Tir(s)	Mun.
Pistolet calibre .38	1d10	15m	2	6
Calibre .44 Magnum	2d6	20m	1	6
Riot-Gun	2d6	10m	1	6
Fusil d'assaut M16	2d6	120m	2	30
Uzi	1d10	50m	2	30
Couteau	1d3+bd			
Batte de Base Ball	1d6			
Couteau Commando	1d4+bd			
Hache	2d6+bd			
Marteau	1d3+bd			
Tronçonneuse*	1d10			

(*) Cette arme nécessite d'être au contact. Afin d'infliger des dommages accrus, il faut réussir un test d'opposition FOR vs. DEX de la cible. A chaque round, la cible perdra 1d10 points de vie supplémentaires.

En cas d'échec critique, c'est celui qui tient la tronçonneuse qui s'inflige une blessure par maladresse et perd 1d6 points de vie.