

# QUAND LES RATS QUITTENT LA VILLE

UN SCENARIO D'INITIATION AU  
JEU DE RÔLE DANS L'UNIVERS DE

THE  
WALKING  
DEAD

MOTORISÉ PAR LE SYSTÈME YXY-APÉRO



# INSTALLATION

Ce scénario prend place dans l'univers de The Walking Dead. Il s'agit d'une initiation au jeu de rôle, pour 2 à 4 joueurs. L'univers est simple à appréhender, même pour des débutants qui n'ont jamais vu la série.

Le monde a été envahi par les morts-vivants et les survivants tentent de leur échapper en formant de petits groupes d'entraide. Malheureusement, le stress, et la tension font surgir des comportements extrêmes et chacun devra mettre ses valeurs à l'épreuve pour survivre.

Ce scénario utilise le système YxY-Apéro disponible gratuitement sur le site

[www.memoiresecondaire.fr](http://www.memoiresecondaire.fr)

Vous trouverez, à part, des personnages déjà définis, et des cartes à jouer spéciales qu'il faudra imprimer. Ce n'est pas obligatoire, mais dans le cas où vous ne vous en servez pas, il vous faudra noter les différentes informations sur une feuille à part.

Si les joueurs peuvent être complètement débutants, le meneur de jeu devra être suffisamment averti pour être capable d'improviser en fonction des interactions avec les habitants.

Chacun d'entre eux est décrit avec sa motivation et ses défauts. Charge aux personnages de choisir l'approche qu'ils veulent.

Avant de démarrer la partie, distribuez les feuilles de personnages comme vous le souhaitez, au hasard, ou en les présentant aux joueurs. Ils débutent sans matériel, donc conservez les cartes d'objets pour le moment où ils trouveront quelque chose.

Donnez une carte **Etat Psy** et une carte **Capacité** par personne.

Enfin, donnez une carte **Avantage** à chacun pour qu'il y note le nombre d'avantages dont il dispose. Vous pouvez écrire sur les cartes, au marqueur effaçable si elles sont plastifiées, ou simplement poser des jetons dessus.

## THE STORY SO FAR

**Lumisville** est une petite ville de quelques milliers d'habitants, située au Nevada et fondée il y a deux cents ans lors de la ruée vers l'or. La montagne sur laquelle se trouve la ville est trouée de vieilles galeries provenant des mines abandonnées après seulement quelques années d'activité. Par la suite, la ville s'est étendue, recouvrant peu à peu les anciennes galeries. Sans être complètement oubliée, l'histoire de la ville s'est un peu perdue et pour les jeunes générations, ce passé pas si glorieux est devenu folklore. Il reste encore quelques vestiges comme un musée de la ruée vers l'or ou des photos anciennes à l'hôtel de ville. L'infection a commencé il y a quelques semaines, et plus de 95% des habitants sont



# INTRODUCTION

morts, le plus souvent transformés en monstres. Les survivants ont monté des barricades et posé des plaques de béton et des grillages à la bordure des trois-quarts de la ville. Le dernier quart est inaccessible car donnant sur des ravins.

A quelques dizaines de kilomètres, un barrage hydro-électrique commence à se fissurer et l'eau qui s'en échappe infiltre les mines, faisant gonfler la terre et provoquant des effondrements ici ou là. Dans deux jours, un groupe de militaires a prévu de faire sauter ce barrage pour détruire toutes les villes du coin et noyer les monstres qui s'y trouvent.

Les personnages sont originaires d'une autre ville, à quelques kilomètres à l'est. Cette dernière est complètement ravagée et remplie de morts-vivants. Il y a quelques jours, les personnages ont fui vers Lumisville où ils pensaient trouver de l'aide.

Malheureusement ils furent capturés par une bande d'illuminés et enfermés dans le commissariat. Battus, affamés, souvent drogués, c'est au moment de leur mise à mort que le sol trembla. Les murs se fissurèrent et une partie du plafond s'effondra, tuant leurs assaillants. L'histoire commence quand les personnages, hagards et sans aucun souvenir des derniers jours, se réveillent au milieu des décombres. Ils ne le savent pas encore, mais il leur reste deux jours pour s'enfuir.

Explosion, noir, acouphènes, inconscience.

A leur réveil, les personnages découvrent qu'ils sont dans un bâtiment en grande partie effondré. Des pans de murs entiers sont tombés laissant apercevoir le jour au milieu de la poussière. Une partie du plafond pend lamentablement ouvrant une voie vers le rez-de-chaussée. Quelques grognements sont audibles, provenant de monstres coincés sous les décombres. Les personnages sont dans les cellules d'une petite prison sous un commissariat. Ils sont groggy, et ne se souviennent pas comment ils sont arrivés là. Ils se souviennent des relations qu'ils ont entre eux et de leur fuite de leur ville d'origine mais pas de ce qu'ils font là, ni depuis combien de temps.

Commencez doucement, en insérant un ou plusieurs des éléments suivants.

- L'un des personnages est coincé sous un pan de mur.
- Un monstre a eu les jambes écrasées sous les décombres. Dans un bruit écœurant de chair déchirée, il sépare son tronc du reste de son corps et se dirige en rampant vers un vivant pour le mordre.
- Un autre est empalé sur une barre de fer sortant d'un pan de mur en béton. Il agite les bras et tente de s'extraire sans succès.

- Il est facile de trouver quelques armes de fortune (barre à mine, pied de biche et tuyau de plomb)

Lorsqu'ils ont réussi à s'extraire, à récupérer quelques armes et à faire connaissance, ils entendent un cri de femme au-dessus d'eux. Une femme d'une vingtaine d'année, latino,

## **RONDA**

Ronda Sanchez, 20 ans, latino, brune, queue de cheval. Sympa et volontaire. Porte un uniforme de police un peu trop grand pour elle. Elle tentera de se faire passer pour un flic mais ça ne tient pas vraiment. Elle finira par avouer qu'elle a passé les tests, sans succès, et qu'en attendant, elle s'occupait d'accompagner les enfants et de les protéger de la circulation. Depuis l'épidémie, elle tente de survivre, seule. Elle s'était cachée dans une maison non loin depuis quelques jours lorsque le sol a tremblé. Elle sait que le commissariat était tenu par une bande de fanatiques armés mais elle ne sait pas ce qu'ils faisaient vraiment.

Utilisez-la comme un joker, aidant les joueuses ou leur mettant des bâtons dans les roues, en fonction du besoin. Elle connaît bien la ville et ses alentours.

coiffée en queue de cheval, est en train de se battre contre deux monstres qui tentent de la dévorer !

Ils n'ont que deux tours de combat pour se débarrasser des morts-vivants. S'ils n'y arrivent pas, Ronda sera tuée d'une morsure à la gorge particulièrement spectaculaire.

Si Ronda est sauvée, elle ouvre le placard qui contient un Colt 45 avec 2 chargeurs, ainsi qu'un fusil de chasse et 4 munitions.

Dans tous les cas, les personnages trouvent un talkie-walkie qui grésille. Les piles sont très faibles et l'appareil ne fonctionne que par intermittence. Pour l'instant, ils n'entendent qu'une voix lointaine qui ne semble pas entendre leur réponse, pas mal de bruit blanc, et parfois des gens qui parlent comme s'il s'agissait d'une radio de police ou de militaires.

## **LUMISVILLE**

C'est une ville d'environ 3000 habitants. Une partie de la ville est située près d'un ravin, résultat d'un glissement de terrain il y a une soixantaine d'année, après un tremblement de terre. De l'autre côté, des champs et des plaines à perte de vue. Au loin, côté ravin, un barrage hydro-électrique. Pour voir tout ça, il faut monter sur le belvédère de Lumis, un promontoire rocheux ouvert aux touristes, qui permet de voir le paysage à 270 degrés.

Autour de la ville, des barricades et protections en bois, béton et grillages empêchent les monstres de rentrer. Des centaines de monstres s'agglutinent contre les barrières

Il y a peu de morts-vivants dans les rues, mais certains bâtiments fermés en contiennent encore. Le bruit qu'ils font est dur pour le



moral. Les grognements sont constants. Il semble impossible de s'échapper. Aucune trace non plus de la fée électricité.

Des banderoles sont encore clouées un peu partout pour une kermesse à laquelle participera Patty Paterson, une célébrité locale.

Elle est représentée comme une grosse femme portant un tronc d'arbre sur une main, et une tarte chaude de Grandma Elderberry.

## URGENCE !

Quelques minutes après que les personnages soient sortis du commissariat, le sol se met à trembler. C'est léger, mais une partie de la route s'enfonce violemment dans le sol. Puis ça s'arrête. Un grondement puissant résonne dans la vallée. Impossible de savoir ce qu'il se passe. Des centaines de rats s'échappent du sol.

## LES LIEUX

Voici quelques lieux que les personnages devront explorer. Ils peuvent contenir des objets, de la nourriture, des armes, et souvent des survivants. La plupart de ceux restés sains d'esprit ont fui la ville dès le début. Une partie est restée, pensant qu'on pouvait facilement se protéger des monstres, mais ils sont morts depuis. Les quelques rares encore là sont fous, innocents, perdus ou suffisamment armés pour tenir le coup. Aucun ne comprend vraiment que la ville est condamnée.

Les survivants n'ont pas de caractéristiques chiffrées. A vous de voir en fonction de la situation. Par exemple, en cas de combat, un personnage faible n'aura que deux tours de jeu avant de succomber, aux joueurs de voir s'ils emploient leur temps à le sauver ou pas. Si une action quelconque demande des compétences que le personnage possède de manière évidente, et qu'il ne s'oppose pas à

### MISE EN SCÈNE

N'hésitez pas à faire monter la tension. Quand vous sentez que le rythme faiblit, utilisez les éléments suivants :

- un pan de mur qui se lézarde,
- le sol qui s'enfonce,
- des fenêtres qui éclatent,
- des rats qui sortent par des anfractuosités,
- une odeur pestilentielle qui se dégage soudainement,
- une boule de gaz s'enflamme spontanément

Au fur et à mesure, ces éléments vont progresser en intensité pour finalement tous arriver en même temps, lorsque la ville s'effondrera complètement.

N'oubliez pas aussi de demander régulièrement des jets de **Volonté** et de faire perdre un point de **Moral** de temps en temps. Les personnages ont tous un état psychologique qui se déclenche plus fortement lorsque le moral est bas.

Plein de jolis moments de roleplay en perspective. !

un personnage joueur, alors il réussit. Prenez des décisions !  
Sinon, demandez à un joueur de lancer les dés, prenez un air mystérieux, et s'il fait un gros jet c'est réussi, un plus petit jet c'est raté. Evidemment, petit ou gros est à votre convenance.

## L'ÉGLISE

L'entrée est barricadée et l'intérieur rempli de monstres habillés comme pour un enterrement. Dans le grenier de l'église se trouve le pasteur, un homme d'une soixantaine d'année, encore vivant. Complètement halluciné, il passe son temps sur le toit, à crier des imprécations, et à faire des sermons.

## GRIM BOY

Jebediah « Grim boy » Stevenson , pasteur de 64 ans, musclé et sec. Ses bras et son torse sont tatoués de formes géométriques complexes. Il est un peu halluciné et parle de punition divine. Son discours n'est pas très cohérent mais il a des moments de lucidité.

Si on lui donne ses médicaments, il retrouve toute sa tête et peut être d'une aide précieuse.

C'est un ancien biker, membre d'un gang violent, drogué au lsd qui a vu la lumière divine et n'est jamais vraiment revenu.

Une boîte de médicaments pour Jebediah se trouve dans un sac dans l'église, mais il y en a aussi à la pharmacie ou au cabinet médical. Il

se nourrit de barres chocolatées qu'il pioche dans un sac en toile dans son grenier. Une échelle et quelques outils de jardin se trouvent dans une cabane, au fond du petit cimetière attenant.



## LA PHARMACIE

Les étals de la pharmacie ont complètement été pillés mais pas l'arrière-salle dans laquelle se sont réfugiés le pharmacien et ses deux assistants, transformés en morts-vivants. Si les personnages se débarrassent des trois créatures, ils pourront récupérer l'équivalent d'une mallette de premiers soins, pleine, ainsi que les médicaments demandés par les autres survivants.

Si vous vous sentez d'humeur généreuse, et si les personnages ont une quelconque connaissance médicale (s'ils ont sauvé le médecin de la clinique par exemple), vous pourrez leur donner les éléments suivants :

- Benzodiazépine,
- Antidouleur,
- Adrénaline .



## LIQUOR STORE

Un magasin tout en largeur avec une dizaine de rayon couvert de débris de bouteilles brisées. Il ne reste presque rien, à part dans l'arrière-boutique, une petite pièce où se cachent Helmut, l'ancien propriétaire et Georges, un SDF. Tous deux sont morts et cognent à la porte en grognant. Seul Invisible Nick peut rentrer sans dommage pour y prendre les dernières bouteilles encore en état.

Un coffre en métal avec un code est posé à même le sol.

En fonction des idées des joueurs, autorisez-les à dépenser quelques avantages pour obtenir le code, ou toute autre manière d'ouvrir le coffre.

### MISE EN SCÈNE

Dans une des parties de test, une joueuse a émis l'hypothèse qu'Helmut avait noté le code pour sa femme qui l'oublie toujours et avait placé le papier sous la caisse-enregistreuse. J'ai trouvé que c'était une bonne idée, et j'ai demandé la dépense de 2 AV pour obtenir le code.

Si les personnages arrivent à l'ouvrir, ils pourront trouver les objets suivants :

- un Colt .38,
- une boîte de munitions (équivalent de 12 munitions),
- une bouteille de bourbon hors d'âge spéciale.

## L'ARMURERIE ET LE SUPERMARCHÉ

C'est un petit bâtiment adossé à l'association locale de chasse et de pêche, dans le même bâtiment que l'ancien supermarché.

Le pâté de maison est tenu par Peter Moron et Tony Wanker, deux suprématistes blancs. Entre deux et quatre imbéciles du même acabit circulent dans la ville, armés jusqu'aux dents, se croyant les nouveaux maîtres du monde.

### LES NÉO-NAZIS

Peter Moron, Tony Wanker. Lunettes de soleil, tatouages néo-nazis et religieux, air suffisant. Violents, autoritaires, et rusés. Depuis l'infection, ils se croient au tir au pigeon et s'amuse de la situation. Ce qu'ils veulent, ils le prennent par la force.

Utilisez-les comme une force de frappe puissante et très dangereuse. Ils ont les armes, la nourriture et les véhicules. Ils n'hésitent pas à tirer pour tuer si on les menace, mais préféreront sans doute s'amuser et faire des prisonniers s'ils en ont la possibilité.

Ils ne croient pas à la destruction prochaine de la ville, sauf dans les tous derniers moments.

Si les personnages arrivent à négocier ou à les abattre, ils pourront récupérer des armes et des munitions.

- Trois Colt 45 + une dizaine de chargeurs,
- deux fusils de chasse + une dizaine de chargeurs,
- un fusil d'assaut M4 automatique + deux chargeurs.

## **LE RED DIRT, BAR COUNTRY**

Un bar où on peut boire et danser. En arrivant dans le coin, une fille en sortira en hurlant. Elle est poursuivie par une demi-douzaine de monstres et essaye de se défendre à l'aide d'une queue de billard.

### **BEAUTY**

Christy « Beauty » O'Hara est une fille de 24 ans, de taille moyenne et très très belle. Blonde aux yeux bleus. Elle porte un chapeau de cow-boy, des santiags et un mini-short moulant à paillette rose. C'est la jolie fille du coin. Elle joue les chochottes, hurlant, se cachant les yeux et autres bêtises, mais c'est du chiqué. Elle fracasse des monstres à coups de queue de billard. Elle joue la conne pour qu'on la protège mais se barrera dès qu'elle pourra le faire en sécurité. C'est l'archétype de la demoiselle en détresse qui n'hésitera pas à trahir les personnages si elle peut y gagner quelque chose.

Si les personnages l'aident, elle demandera à ce qu'on rentre dans le bar pour trouver son petit-ami Billy Bill Ferguson, un jeune mec du coin, un peu bas de plafond. Elle pense qu'il est encore vivant. Ils ont été séparés il y a

quelques heures, Billy s'étant sauvé en laissant Christy au bar. Ils se sont engueulés parce qu'elle s'était rapprochée de Graham Morris, un athlète.

Les deux sont morts et traînent leurs chairs putréfiées sur un petit terrain de basket entourés de grillage.

### **MISE EN SCÈNE**

Si ça ne tenait qu'à moi, je ferais en sorte qu'il y ait un combat et que l'une des têtes finisse coincée dans le panier, mais bon c'est votre partie après tout.

## **LE GARAGE GOODYEAR**

Sur un terrain en bordure de la ville se trouve le garage et la casse auto.

Il y a un écraseur de voiture, qui pourrait être utile pour écrabouiller des monstres en masse, si on pouvait les attirer là. Le garage n'est pas très grand, mais on peut y trouver des outils et des pièces pour réparer des véhicules.

C'est là que se trouve Patty Paterson, une femme énorme, habillée en mécano et portant un masque de soudure et de gros gants en cuir.

### **PATTY**

Sandra « Patty » Patterson est une américaine obèse d'une quarantaine d'année à la force impressionnante. C'est une célébrité locale et des bandeaux avec sa photo sont disposés dans toute la ville. Elle remettait en cause son titre de championne dans des concours de force.



Elle est actuellement en train d'attacher un monstre sur un siège auto. C'est son grand-père, mort il y a quelques heures. Elle ne sait pas quoi en faire, et pense qu'on peut encore le soigner. Elle se dit qu'il manque de médicaments. Il faudra la convaincre que c'est terminé, et achever le monstre.

Elle pourra être d'une grande aide pour trouver ou réparer n'importe quel véhicule.

Elle a aussi un peu d'essence.

Il y a aussi pas mal d'outils et de vieux véhicules à retaper.

## **LE CABINET MÉDICAL**

Une petite clinique où officiaient trois médecins. Deux d'entre eux sont morts, le troisième a enfermé ses collègues et quelques patients dans différentes pièces. Une partie du bâtiment est effondrée, et il ne peut pas sortir. Pour l'instant, il survit en grignotant des chips et du Fanta trouvés dans un distributeur mais appellera à l'aide s'il entend de la vie pas loin du bâtiment.

### **GINGER DOC**

Edmond « Ginger Doc » Green est un médecin de 35 ans à la barbe rousse et aux cheveux bouclés, légèrement en surpoids. Il porte un t-shirt d'un groupe de métal chrétien, sous une blouse de docteur. Il a aussi les stylos et le stéthoscope qui vont bien. Dans les moments difficiles, il essaie de détendre l'atmosphère avec un humour triste et pince sans-rire, et beaucoup de blagues pourries. Il pourra être d'une grande aide, aussi bien physique que morale mais il devra être protégé.

Si les personnages se débarrassent de la douzaine de morts-vivants qui peuplent le cabinet, ils pourront récupérer une trousse de soin et quelques médicaments (comme à la pharmacie).

Ginger Doc demandera si les pharmaciens ont pu s'en sortir. Son jeune frère était apprenti et il n'a plus de nouvelle depuis longtemps.

## **DANS LA RUE**

Un mort-vivant a l'air un peu différent des autres. Il pue encore plus et paraît encore plus dégoulinant que d'habitude. Il s'agit d'Invisible Nick.

### **INVISIBLE NICK**

Invisible Nick est un sdf alcoolique et ronchon couvert d'excréments, de viscères et de sang. De loin on dirait un zombie. De près c'est pire. Habitué à ce que personne ne le regarde, il vit dans son monde, errant ici ou là comme une âme en peine. Les zombies ne le remarquent pas.

Il croit que les personnages sont des voix dans sa tête et mettra un certain temps à redevenir cohérent. Des médicaments pourront l'aider mais cela durera très peu de temps. Il s'en fiche de fuir ou de rester, tout ce qu'il veut c'est trouver de l'alcool et dormir.

**Nick peut aller partout où ça lui chante, sans risque de se faire manger par un monstre.**



Il porte un petit couteau rouillé dont il s'est servi pour tuer Georges. Ensuite ils se sont réconciliés et ont bu un coup ensemble au Liquor Store. Mais Georges veut plus boire, et Helmut ne vire plus Nick du magasin. Ce n'est pas grave, il reste encore quelques bouteilles planquées et Nick va picoler tout seul.

Deux types ont l'air de chercher quelque chose. Ils gueulent le prénom « Sally » et ont l'air de fouiller la ville.

### **REDNECK RAMPAGE**

Tim et Rodney, deux rednecks en salopette et fusil de chasse croient que les extra-terrestres ont débarqués. Ils cherchent leur vache Sally qui aurait dû rentrer après la kermesse. Ils ont pas le temps, ils ont laissé Mémé à la ferme et s'inquiètent.

Ils portent chacun une carabine de chasse Winchester et un nerf de bœuf.

Personne leur dit quoi faire, certainement pas les gonzesses, les latinos, les nègres, les jeunes, les hippies, les agents du gouvernement ad nauseam. Y'a que Mémé qu'à raison.

Si les personnages trouvent la vache, qui s'est réfugiée dans un magasin, ils pourront discuter avec eux.

Ils sont un peu cons, un peu méchants, passent leur temps à raconter des stupidités sur le gouvernement qui leur cache tout, mais sont marrants et rigolent tout le temps. A part

Mémé, ils se fichent de tout et du reste. Tant qu'ils peuvent manger le produit de leur champs et boire de la gnôle maison, ils sont contents.

Ils sont arrivés avec un tracteur mais le moteur a lâché lorsqu'ils sont rentrés dans la ville. Ils ont eu à peine le temps d'abandonner le véhicule (qui se trouve toujours à quelques mètres de l'entrée principale, noyé dans les morts-vivants) et de passer par-dessus la palissade.

### **ÉCOLE MUNICIPALE**

Le bâtiment est à moitié effondré, plein d'enfants morts-vivants. Les grilles tiennent encore en place alors les petits monstres restent là, certains encore assis à table, d'autres errant dans les couloirs, un nounours à la main. Le cadavre d'une des maîtresses d'école se trouve dans les toilettes, un paquet de cigarettes et un briquet dans la main. Il ne reste pas grand-chose, et de toute façon l'endroit est trop déprimant.

### **CABINET DE CURIOSITÉ**

Une boutique new âge pleine de cristaux, de poudres, de machins qui fument mais aussi des photos et d'objets d'époques.

Mira Goldman qui tient la boutique est en train d'adresser des prières dans un charabia païen wicka quelconque et passe des encens au-dessus de son petit-fils zombifié attaché sur une chaise.



## ***OLD MAD***

Mira 'Old mad' Goldman est une femme de 70 ans, aux long cheveux blonds filasses, habillés de vêtements couverts de symboles mystiques. Elles croit aux plantes et aux cristaux et veut soigner les zombies par homéopathie.

Elle est gentille et parfois un peu boudeuse quand les choses ne vont pas dans son sens.

## **LE BUNKER**

S'ils trouvent des piles (à vous de voir où, les néo-nazis en ont, mais il peut y en avoir dans une maison) et réajustent correctement le talkie-walkie, ils obtiendront un signal clair.

## ***RAILROAD REILLY***

Connor « Railroad » McReilly est un survivaliste préparé à tout. Sauf au blocage de son bunker. Il s'est enfermé là avec sa famille au tout début de l'infection mais sa femme est morte d'une crise cardiaque. Elle a tué son fils et sa fille mais lui a réussi à s'en sortir en les enfermant dans une pièce séparée. Il est maintenant bloqué sans arme, sans eau ni nourriture. Seule sa radio fonctionne et il l'a bricolée pour pouvoir émettre mais ça ne fonctionne pas bien. C'est le signal qu'entendent les joueurs dans le talkie-walkie.

Un homme appelle à l'aide en boucle. Il donne sa position mais ne semble pas entendre les réponses.

Le bunker se trouve dans le jardin de McReilly. Une grosse manivelle est visible mais très difficile à tourner sans outil.

Les joueurs peuvent pirater le système électrique, s'ils trouvent un groupe électrogène (il y en a un au sous-sol inondé du cabinet médical) et à alimenter la porte. Tourner la manivelle demande une force absolument exceptionnelle pour passer outre le blocage. Il faudra l'aide d'un véhicule puissant, ou celle de Patty.

S'ils parviennent à sauver Connor, il leur sera infiniment reconnaissant. Il est tout sale et tout maigre. C'est un ancien cheminot qui pourra faire repartir la vieille loco située dans l'ancienne gare désaffectée en bordure de la ville.

## **LA MAIRIE**

Un petit bâtiment à deux étages dont la double porte principale est barrée par deux poutres en bois. Les volets sont fermés et on peut entendre les grognements de quelques morts-vivants à l'intérieur.

Le rez-de-chaussée est la partie administrative tandis que le premier étage contient un petit musée de la ville, un peu poussiéreux, qui la montre telle qu'elle était au début du siècle dernier.

Avec un peu de jugeote ils peuvent comprendre que la ville a été construite sur un réseau de mines abandonnées et que l'eau s'échappant du barrage est en train d'inonder, faisant remonter les rats et s'enfoncer la ville.



# FUIR !

Il existe de multiples moyens de fuir. A vous de voir en fonction des idées des joueurs et des habitants rencontrés, qui vont pouvoir les aider.

Ils peuvent trouver un véhicule à la casse, plus difficilement dans la rue, ou, s'ils arrivent jusque là, le tracteur est une bonne alternative.

Les néo-nazis possèdent aussi plusieurs pickups en parfait état.

Invisible Nick peut permettre aux joueurs de passer dans des endroits où il y a peu de zombies, si toutefois ils prennent la peine de se couvrir de sang et de viscères. N'hésitez pas à demander des jets de **Volonté** pour y arriver avec perte de moral en cas d'échec, que ce ne soit pas trop facile. L'invisibilité fonctionne tant que le personnage ne panique pas. S'il y a trop de monstres, ils risquent

d'attaquer tout ce qui bouge un peu trop vite. Sortir au travers de la masse grouillante de morts-vivants est sans doute prématuré.

Les égouts sont une possibilité mais il y a des monstres, des rats, et surtout des tas de conduites et de passages détruits.

Le ravin est impossible à escalader et de nombreux zombies écrasés en bas attendent les courageux qui tentent quand même l'aventure.

Les fermiers peuvent indiquer par où ils sont passés, et ainsi récupérer le tracteur qu'il faudra réparer. Avec des pièces de métal provenant de la casse, ils pourront construire un bélier, ou une armure qui tiendra bien le temps de s'extraire de la masse grouillante de monstre.

Le train est aussi une possibilité si Connor a été sauvé.

Enfin, si quelqu'un a été précédemment neutralisé par un monstre, même s'il a été soigné, il finira par se transformer. Le joueur peut décider de se sacrifier pour aider ses compagnons à s'enfuir.

Dans tous les cas, n'hésitez pas à faire dans le grand spectacle.

Une fuite en train au milieu des zombies alors que les rails sont en train de s'effondrer en même temps que le sol derrière eux, ça a de la gueule quand même !

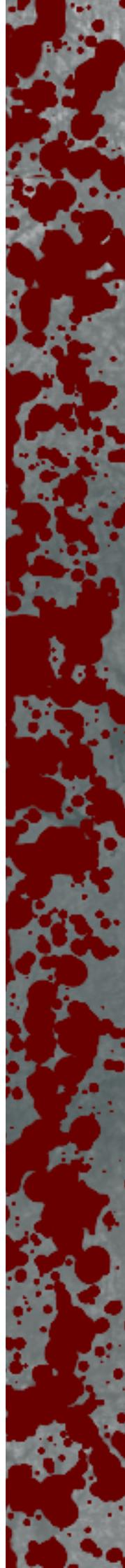
## SCÉNARIO ORIGINAL

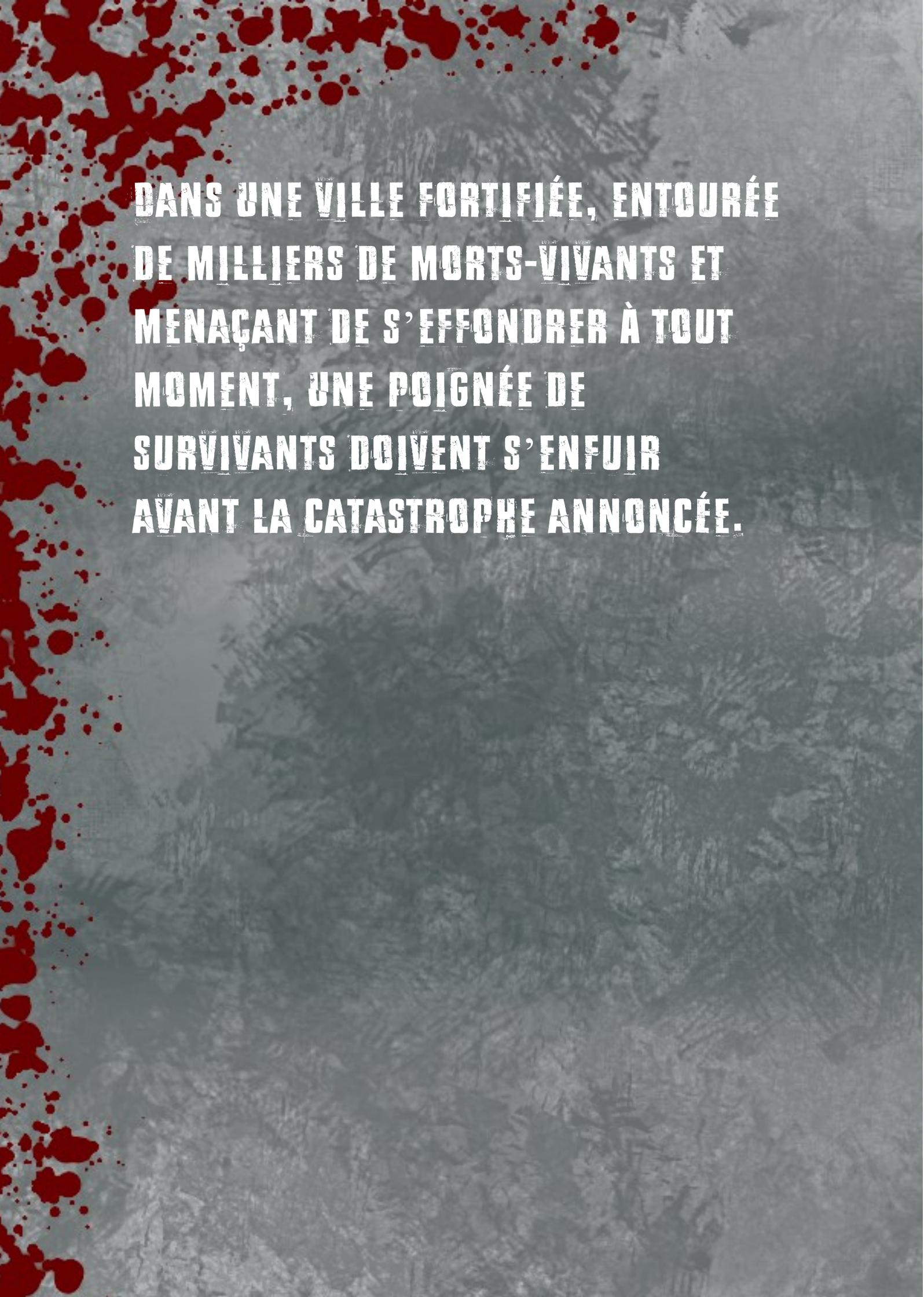
Yannick « Orlanth » Polchetti

## RELECTURE

Thomas Michelin

Yann Hernandez





**DANS UNE VILLE FORTIFIÉE, ENTOURÉE  
DE MILLIERS DE MORTS-VIVANTS ET  
MENAÇANT DE S'EFFONDRE À TOUT  
MOMENT, UNE POIGNÉE DE  
SURVIVANTS DOIVENT S'ENFUIR  
AVANT LA CATASTROPHE ANNONCÉE.**