

LE RETOUR DES ZOMBIS AFFAMÉS QUI ONT FAIM

OU

PRENDS TON BRAS ET TIRE-TOI !

Un scénario crossover pour Contaaact / Brain Soda qu'il est bien.

Par Groumhillator Hammer Smashed Face.

La Horde Alphabétique (<http://www.lahorde.fr.st>) le site de jeu de rôle qui craint dégun

Avec une pincée de Willy Favre

Le site de l'horreur grasse (<http://www.brainsalad.fr.st>)

Depuis qu'André avait vu les résultats de ses expériences, il mourrait d'envie de réessayer... en mieux... Il allait devenir riche, vendre son arme aux pays du monde entier et se retirer au Maroc ou en Guadeloupe, enfin, là où les filles sont pas chères et où y a la télé et Franky Vincent vas-y c'est bon... Sa connaissance était telle qu'il pouvait annihiler les capacités d'une tierce personne et la rendre insensible aux coups, à la faim ou la soif...

oui, même à la mort...Il avait déterré un cadavre pour ses premières expériences, et avait dû lui tirer une balle en plein cœur pour l'empêcher définitivement de vivre... Il regarda le cadavre à terre.... Marrant ces agitations nerveuses, on pouvait presque croire que ce coup de feu ne lui avait rien fait... Il se rapprocha du cadavre pour mieux le voir.

Le corps ouvra les yeux d'un coup et arracha sauvagement le bras gauche d'André dans une arabesque hémoglobesque...

Ce furent donc deux morts patibulaires (l'un avec trois bras, l'autre avec un seul du coup) qui sortirent du laboratoire clandestin d'André Shlokof en monologuant sur l'avancée du désert sur les villages de l'afrique noir et sur le renvoi de Gérard Miller de l'émission de Drucker. Bref, un truc du genre :

- " Cerveaaaaaaaaaaaau... "

Ce scénario est destiné à être joué avec Contaaact mais aussi avec Brain Soda...Vous avez simplement à sauter l'introduction et à faire intervenir vos joueurs quand l'équipe de Teen-agers arrive dans le scénario...Ils n'auront plus qu'à se cacher derrière les Bruce Lee tueurs



de stremons qui éructent de l'acide. En fait ce scénario est un croisement entre Vampires et Madame est servie voyez.

INTRO :

C'est sous le soleil corse qu'on retrouve nos chers PJs, occupés à nettoyer une maison infestée de goules sans maître.. Une cachette en plus, pour le maître qu'ils ont tué voilà deux semaines.. C'est une veille baraque de plein pied avec une belle vue et un coin jacuzzi couvert de boue séchée et des restes de Dominique Colonna. Il y a 12 goules en tout réparties au rez-de-chaussée et deux dans la cave.

Goules : prendre 4 comme carac, 4 comme compétence.

CERVEAAAAAAAAAAAAAU... :

Puis les PJs font la fête (" Salsa du démon pouêt pouêt tson tsoin ") à grands renforts de bières et de téquila même si les putains ne sont pas de la fête, un membre de l'équipe ayant omis de réparer le téléphone détruit à coup de shotgun. Du coup, la soirée sera longue et ennuyeuse avant l'arrivée des demoiselles, heureusement y'a la chaîne porno sur le câble.

Le lendemain, une fois n'est pas coutume, c'est le Vatican lui même qui appelle les joueurs... En effet un village du Maine (Missing Town) semble être envahi par des créatures malfaisantes... Aux joueurs de faire le voyage jusqu'au continent américain et de voir ce qu'il se trame là-bas...

LÀ-BAS... TOUT EST GORE ET RIEN N'A DE CERVEAU, PAUVRE CONTINENT QU'EST PAS BIEN BEAU...

Missing Town, un nom de village où on s'attendrait à voir des tomates tueuses ou des aliens en train de monter un fast food (" Moi je préfère le roquefort de chez nous d'manière " - Raymond Mulder)... Quand les PJs arrivent, il n'y a pas âme qui vive... En fait, tout le monde semble être retranché chez soi, mais la vérité est autre (là faudrait un Tandaaaaan !!). En effet, dirigé par un instinct zombiesque, tous les habitants ont été transformés en Zombis. Le village avait moins de 100 habitants. Mais que s'est il donc passé au juste Jeannine ?



Tandaaaaan !! (tiens, te v'la toi couillon, t'étais où ?)

L'EXPLICATION DU POURQUOI (PAR MAITRE CAPPELO) :

André Schlokof était un biologiste trééééés trééés très calé (participe passé)... Dans son cerveau de grand méchant (donc un cerveau malade, pour nos beaux, euh... nos PJs) il eût l'idée de créer une race de surhommes, des hommes ne craignant ni la fatigue, ni la douleur et de vendre cette invention aux pays riches pour faire la guerre. Pour expérimenter son sérum miracle, il alla déterrer un cadavre, un soir de pluie et de brouillard, avec son assistant

Igor. Non là c'est trop gros. On va dire avec sa pelle, ça ira très bien... Est-ce que la pelle se nomme Igor ? Là vous allez trop loin, car Igor je vous le rappelle est un nom masculin et une pelle, dois-je vous le rappeler, c'est féminin. Puis vous avez déjà vu une pelle avoir un nom?

Disons qu'elle se nomme Igorette et n'en parlons plus ...

Bref, il déterra un cadavre et lui injecta sa mixture verte fluo (toutes les mixtures de ce genre sont vertes fluo, c'est à cause des hormones malsaines qu'elles contiennent), mais ce que ce brave André ignorait, c'est qu'il avait déterré un vrai zombi. Pourquoi celui-là ne s'était-il pas manifesté avant ? Ben... Il dormait. Ben oui, ça à le sommeil lourd un zombi, c'est pas comme une pelle par exemple. Est-ce que ce zombi se nommait Igor ? Vous poussez le bouchon un peu loin là...

Enfin bref, le zombi attaqua André, celui ci lui tira dessus et pensa que c'en était fini, mais comme il ne connaissait pas l'ancienne " profession " de sa victime (ben oui zombi c'est un travail comme un autre, n'ayez pas honte) il se laissa prendre par surprise quand celui-ci lui arracha le bras, le transformant ainsi en l'un de ses confrères.

Rapidement, les deux zombis firent un massacre dans le village, s'en prenant même aux fermiers, vengeant ainsi des caissiers du MacDo du coin qui s'étaient récemment fait insulter parce que, on dira ce qu'on veut, mais incendier un MacDo ça n'a jamais fait régresser la mondialisation, tout au plus, ça a mis le fermier le plus fou devant les médias, mais bon, ça c'est une autre histoire. Non ni les caissiers ni les fermiers ne se nomment Igor.

(Y'a un français dans l'équipe de réalisation, non ? J'ignorais que les fermiers américains détestaient la bouffe américaine...)

Puis, guidés par leur instinct de Zombis, il se sont tous dirigés vers le sous-sol de l'ancienne usine désaffectée. Pourquoi ? Parce qu'il y a toujours une usine désaffectée dans ce genre d'histoire. Non c'est pas Igor qui me l'a dit, c'est Wes Craven, voilà !! Et la prochaine fois que tu me poses une question, je te montre une photo de ta mère avec Framboisier dans le jacuzzi de la maison corse dont je te parlais plus haut.

IGOR ?

Boris ? Non je rigole.

Bref, les joueurs sont en train de chercher où sont passés tous les habitants (l'usine est à quelques heures de marche) quand ils rencontrent un groupe de teen-agers venus camper dans le coin.

Il y a là quatre personnes dont je m'en vais vous broser le portrait. Là, cash.

BEN RASH : Blond, grand, bronzé à peu près 20 ans. C'est d'entrée le plus vieux du groupe. Il se la joue play boy, se trimballe avec un maillot de l'équipe des cow-boys de Dallas et un énorme magnétophone. Il a un sourire pepsodent (arrrrgh, j'adore cette expression) et compte

profiter du week-end en camping pour faire des choses cochonnes et somme toute assez osées avec Debby.

DEBBY PINSON : Blonde, vraiment, vraiment bien foutue. Elle doit avoir un peu moins de 19

ans. Elle est pompom-girl chez elle, en Floride, et compte bien profiter du week-end pour faire des choses cochonnes et somme toute assez osées avec Ben. (jouer au rami avec les dents ?)

MICHAEL HANBRON : c'est l'intello du groupe. Il est petit, brun, avec des grosses lunettes réparées avec un morceau d'adhésif et la morve au nez. Les PJs passeront sans doute leur temps à lui taper vigoureusement dans le dos en lui servant du " Ca c'est un homme, p'tit gars ! ". Il a 17 ans. C'est l'ami d'enfance de Ben et le frère de la petite Marie. On dirait un peu Harry Potter qu'a bouffé un placard à balais.

PETITE MARIE : je parle de toi parce qu'avec... Enfin bon, elle a suivi son grand frère parce que sa môman l'a obligée. Elle est pleine de mauvaises idées (" Si on restait dehors ce soir, à faire une soirée aiguisage de couteau ? ", " Si on les laissait dehors les couteaux, personne ne nous les prendrait, y'a personne ? ! ", " Mais non, il t'a pas vu, vas y, marche doucement sans te retourner ") et c'est elle qui va donner l'idée à la petite bande de camper près de l'usine. Elle a 13 ans mais en fait plus (ndlr : elle a de gros seins).

ARGH, MERDE J'AI GÂCHÉ L'INTRIGUE..

Fallait bien que ça arrive, à force de taper n'importe quoi... Bien, comme vous l'avez compris, les teenagers vont s'installer près de l'usine. Les PJs, eux, ne trouvant âme qui vive, passeront sans doute la nuit avec eux, à parler de pieux dans le cœur et d'empalement sur succubes. De toute façon, il n'y a rien à trouver en ville, sauf quelques indices dans le labo d'André : une étrange mixture qui mousse, des notes sur une race de surhommes, rien de vraiment engageant. Et puis, qui serait assez fou pour laisser passer un groupe comme ça ? Ils ont qu'à faire un Pictionnary et puis voilà !! C'est obligé qu'il se passe quelque-chose, je sais pas moi. Ben va bien finir par comprendre que Debby n'attend que lui, leur histoire d'amour n'est pas impossible ! Il finira bien par la rejoindre sous sa

tente ou au pire, il se rabattra sur la petite Marie (de toute façon elle est jouée par une actrice majeure alors...), laquelle a eu la bonne idée d'emmener son super caméscope Pioneerphilipsony et ne manquera pas de filmer les ébats de Ben et Debby sous toutes les coutures.

D'ailleurs ceci aura tendance à énerver Ben qui criera fort contre Marie. Très fort me direz vous ? Trop fort, vous répondrais-je...

LA NUIT DES MORTS DÉCEVANTS :

Quand Ben crie sur Marie, ceci à un effet non négligé sur les zombis vivant reclus dans les sous sols de l'usine. Les joueurs (ou les teenagers, ou les deux) entendront un bruit bizarre dans l'usine, comme de la taule qui tombe par terre, ce genre de truc. Ils iront sûrement voir. Et là, ils seront pris en sandwich entre plusieurs zombis. S'ils ne vont pas voir, ne vous inquiétez pas. Attendez la nuit et faites attaquer les zombis. Arrangez-vous juste pour que les joueurs et les teen-agers (ou victimes) se retranchent dans l'usine. Pourquoi me direz-vous ? Mais tout simplement pour la pression... Au fur et à mesure, les joueurs et les teen-agers (que nous appelleront la Dream Team pour simplifier)



se retrancheront dans les hauteurs de l'usine, croulant sous le nombre impressionnant de zombis.

Une fois la haut... On verra qui est assez fou pour sauter, et qui l'est assez pour se battre... De toute façon, la Dream Team devrait y laisser quelques vies. A moins que vos joueurs aient pris tout leur matos à viander avec eux (je sais, ce sont des joueurs de Contaaact et de Brain Soda, faut pas abuser...).



MAIS COMMENT VONT-ILS S'EN SORTIR ? :

Ils ne vont pas s'en sortir...

Non je plaisante...

Après cette scène de boucherie que ne renierait pas Maité lorsqu'elle épluche le lapin de garenne vivant avec ses ongles manucurés, les PJs découvriront une trappe de ventilation les menant vers une salle inoccupée par les zombis. Là, il leur sera facile de faire diversion (en jetant un truc dans une autre pièce, en pendant Marie au bout d'un filin) pour se casser par l'échelle de secours.

Poursuivis par une vingtaine de zombis, ils se retrouveront vite de retour dans le labo d'André où ils pourront se cloisonner. Là, ils n'auront plus qu'à étudier de plus près ses papiers. Dans une salle annexe de la maison se trouvant au-dessus, ils pourront mettre la main sur d'antiques cottes de maille et des épées (faisant partie d'une collection privée). Dans le garage se trouvent une coccinelle rose fluo en état de marche et tout un tas d'outils divers, dont des scies, tronçonneuse et objets coupants de toutes sortes.

LA BIMBO ZOMBIE :

Un des PJs sera tenté de sortir en voulant aider une superbe créature dénudée l'aguichant comme une bête. En réalité un zombi, cette créature siliconée pourra être amenée à l'intérieur et utilisée comme cobaye.

Il sera alors facile de constater qu'en lui injectant le sérum verdâtre du Docteur André,

la blondasse se liquéfie en grumeaux peu ragoûtants. Il y a pas mal de seringues dans le labo...

Reste plus qu'à consolider la coccinelle, à s'harnacher comme des croisés et à sortir à l'extérieur pour piquer tout ce petit monde dans la fesse. Voilà qui devrait donner lieu à une vision surréaliste...

Lorsque tous les zombis seront réduits à l'état de gelée à la menthe, les chasseurs de méta-créatures pourront enfin aller aux putes le cœur joyeux. Quant aux teenagers survivants et bien, c'est pas tout ça mais demain y'a piscine.

En plus j'ai taché mon slip, maman va encore gueuler....

THE END

LES PEUNEUJIIIIIS (POUR CONTAAACT):

BEN RASH :

FOR 12 DEX 10 ADA 3 MEN 2 CHA 10 VIT 16

Combat mains nues : 10 Esquive : 8 Endurance 11 Discrétion 3
Sportif, Charismatique en diable.

DEBBIE PINSON :

FOR 9 DEX 11 ADA 2 MEN 1 CHA 12 (booga !) VIT 14

Combat mains nues : 5 Esquive : 4 Endurance 10 Discrétion 6 Se repoudrer le nez : 12
Charismatique en diable, Claustrophobie

MICHAEL HANBRON :

FOR 3 DEX 3 ADA 12 MEN 12 CHA 9 VIT 18

Combat mains nues : 3 Esquive : 2 Endurance 10 Discrétion 3
Peureux, Hematophobie, Claustrophobie, Ballistophobie.

PETITE MARIE :

FOR 10 DEX 9 ADA 8 MEN 10 CHA 11 VIT 17

Combat mains nues : 9 Esquive : 10 Endurance 11 Discrétion 8
Ballistophobie, Claustrophobie

PNJS POUR BRAIN SODA :

Equipe de bourrins (Super-Mystiques):

HEAVER (CHEF D'ÉQUIPE):

MU 2 SOU 1 CE 3 SE 3 TRI 3 PSY 4 BAGOU 4 BDN 0

Goodies/Baddies :

Foi - Berserk qui bave - Impulsif

Armes a feu 5 Charmer 5 Déplacement silencieux 5 Projectiles 5 Mains Nues 5

BUMP (PRÊTRESSE) :

MU 0 SOU 1 CE 5 SE 3 TRI 4 PSY 4 BAGOU 2 BDN 2

Goodies/Baddies :

Arcaniste - Santé Fragile - Impulsif

Charmer 5 Déplacement silencieux 5 Occultisme 5 Premiers soins 5 Tr. trucs en milieu hostile 5

MAD DOG (BOURRIN):

MU 5 SOU 3 CE 0 SE 3 TRI 5 PSY 0 BAGOU 0 BDN 3

Goodies/Baddies :

Foi - Pieu de poche - Alcoolique - Impulsif

N'être éssouflé que lorsqu'on est en train de perdre un combat 1 ; Ne jamais prendre suffisamment de munitions sur soi 1 ; Armes a feu 5 ; Intimidation 5 ; Projectiles 5 ; Tir arbalète 5 ; Mains nues 4 ; Armes blanches 4

BUFFY, CONCOMBRESLAYER (HEROÏNE):

MU 3 SOU 3 CE 0 SE 3 TRI 2 PSY 1 BAGOU 4 BDN 4

Goodies/Baddies :

Pieu de poche - Wata acrobatique - Folle du cul - Chorégraphie John Woo .

N'être éssouflé que lorsqu'on est en train de perdre un combat 1 ; Ne jamais prendre suffisamment de munitions sur soi 1 ; Armes a feu 5 ; Intimidation 5 ; projectile 5 ; Tir arbalète 5 ; Mains nues 4 ; Armes blanches 4 ; Buter un vampire avec une pelle nommée Igor 5

Voilà, Voilà...

*Groumhillator Hammer Smashed Face
with Willy Favre and his fabulous Dead Caniche Nain from
Abyssal Zone (C) 2001.*



Dis, tu me prêtes ta 106 ?