



La première bière après la fin du Monde

Vous trouverez à la fin de l'article introductif un jeu de rôle complet, adapté à des parties de 3 à 6 joueurs, clefs en main. Cette partie de jeu de rôle est prévue pour durer entre 1h et 2h. Il suffit pour cela que les joueurs se retrouvent avec un dé et leurs fiches de perso (mises en bas de l'article), soit autour d'une table, soit via une application de communication en ligne ou whatsapp (si possible avec la vidéo).

Univers : Rennes – Post apo - Fantastique

Cela fait désormais près de deux mois que nous sommes confinés. Deux mois où nous aurons vu nos proches uniquement au travers des écrans, la voix modifiée par les micros, le visage parfois arrêté au milieu d'un mouvement lorsqu'internet rame. Sans le contexte dans lequel les personnes sont prises d'ordinaire, ni les odeurs qui les caractérisent. Si pour des raisons sanitaires évidentes des mesures de distances devaient être prises, celles-ci ont toutefois modifié en profondeur les cadres de nos interactions sociales, et imprégné nos relations. Le virus, le confinement, les angoisses et les difficultés rencontrées par les uns et les autres sont désormais des sujets qui font parti intégrante de nos conversations, laissant souvent peu de place à des échanges légers qui nous permettraient de nous évader momentanément de la monotonie ambiante. C'est pourquoi, en attendant des jours meilleurs, nous voulions vous proposer ici une potentielle brèche, une bulle que vous pourrez exploiter (ou non) pour recréer le temps d'une heure un moment de partage et de jeu avec vos proches.

Jusqu'à une période très récente, le jeu de rôle n'était pratiqué que par quelques initiés, néanmoins celui-ci s'est démocratisé ces dernières années, suivant le mouvement de redécouverte emprunté par les jeux de société. Des plateformes se sont d'ailleurs déployées pour permettre aux internautes de continuer à jouer en ligne à certains jeux comme le Loup Garou, blanc manger coco coco ou les mille bornes. Cependant ces dernières sont souvent prises

d'assaut et saturées, ou n'offrent que des parties très courtes. Le scénario proposé ci-dessous ne nécessite ni plateforme, ni préparation, ni matériel particulier. Il suffit d'avoir à disposition un dé par personne (ou une application simulant un dé) et de lancer un appel en visio. Les jeux de rôles, contrairement à une partie importante des jeux de société, laissent une grande place à l'imaginaire et au jeu (au sens théâtral du terme), ainsi qu'à la coopération. Pour réussir, les joueurs doivent se parler, s'écouter, échanger entre eux. D'une certaine manière, les jeux de rôle nous ramènent aux jeux que nous pratiquions dans les cours de récréation, quand, entre midi et 14h, nous nous retrouvions avec quelques copains sous le plus grand arbre de la cour, pour poursuivre nos aventures dans un monde lointain et merveilleux, peuplé de créatures fantastiques plus dangereuses les unes que les autres. Nous ressortions épuisés, mais heureux d'avoir encore une fois fait triompher le bien contre le mal, d'avoir tissé des liens avec nos personnages et avec ceux des autres. Outre le moment d'évasion que le jeu de rôle crée pour les joueurs, c'est aussi une porte vers notre imaginaire, souvent délaissé à l'âge adulte, par manque de temps ou par pudeur.

L'enjeu de cet article est également de montrer, à celles et ceux qui souhaitent s'initier aux jeux de rôle, que leur mise en œuvre peut être accessible, et qu'elle ne nécessite pas forcément d'acheter une quantité impressionnante de gros volumes vendus à des prix très élevés. Il est tout à fait possible de créer des parties avec des systèmes de jeu très simples, en se basant sur son propre imaginaire propre ses références culturelles. Vous trouverez donc ici un jeu de rôle complet d'une séance (ce que dans le jargon on appelle un One Shot) avec des fiches de personnages prêtes à l'emploi (bien que rien ne vous empêche de changer les personnages si cela vous chante) et un scénario dans un univers pas si lointain, dans une ville que nous connaissons bien. Au sein d'un jeu de rôle, tous les joueurs n'ont pas le même rôle : pour chaque jeu de rôle il faut :

- un Maître du Jeu (MJ) : c'est le seul à avoir sous les yeux le scénario, c'est lui qui va dérouler l'histoire pour les autres joueurs. C'est également lui qui interprète les personnages non joueurs (PNJ) que vont rencontrer les autres joueurs. Pour faire entrer les joueurs dans son univers, le MJ peut agrémenter la séance de musiques qui accompagnent les différents temps de la quête, il doit aussi mettre le ton lorsqu'il fait vivre récit, incarner le plus fidèlement possible les PNJ, afin que l'histoire devienne la réalité du moment pour les autres joueurs. Ces derniers ne sont pas en reste. Un jeu de rôle est toujours beaucoup plus prenant quand chacun incarne son personnage. Sur ces belles paroles, bon jeu à vous !

Règles du jeu :

- **Avant toute chose : Le Maître du Jeu**

Dans une partie, seul un joueur doit avoir sous les yeux le scénario : ce joueur est le Maître du Jeu (MJ). C'est lui qui déroule l'histoire au sein de laquelle les autres joueurs vont interagir. C'est également lui qui interprète les personnages non joueurs (c'est-à-dire les personnages que les joueurs vont rencontrer au cours de leur quête).

Afin d'être plus à l'aise avec l'histoire, il est conseillé au MJ de lire le scénario avant de le faire jouer, pour que celui-ci ait en tête tous les ressorts de la quête, qu'il puisse réfléchir à la manière dont il va interpréter tel ou tel personnage.

Habituellement le MJ agrmente la partie d'un peu de musique qui rappelle l'ambiance de la quête, cela dit, si vous jouez en ligne et selon la plateforme que vous allez utiliser, cela ne sera peut-être pas très pratique. Mais si vous en avez la possibilité, c'est cool.

Comme les autres joueurs, il est nécessaire qu'il ait près de lui un dé, puisque c'est lui qui va interpréter les PNJ, notamment dans les scènes de combat. C'est également important qu'il garde à côté de lui un brouillon avec un crayon pour noter l'ordre dans lequel les personnages vont intervenir dans le combat, et les points de vie restant aux PNJ.

Pour le reste, il n'y a qu'à suivre le scénario, et avoir une bonne capacité d'improvisation.

- **Les personnages joueurs**

Les autres joueurs ne doivent surtout pas lire le scénario avant de jouer : c'est comme se faire spoiler dans une série, c'est moche. Chacun choisit (ou se fait imposer par le MJ) un personnage qu'il devra incarner durant la partie.

Très important : les joueurs doivent toujours garder un œil sur leur fiche de personnage, celle-ci leur donne un nombre significatif d'indications sur le caractère de leur personnage, ses capacités, ses points faibles et son matériel.

Pour que le jeu de rôle ait toutes ses saveurs, il est appréciable que les joueurs incarnent leur personnage, afin de les rendre plus vivants pour les autres joueurs.

Matériel nécessaire : un dé à 6 faces, une appli de visio en cas de jeu à distance, et de quoi noter (notamment vos points de vie et le matériel qu'il vous reste ou que vous trouvez).

Il est d'usage que les personnages ne se séparent jamais dans un jeu de rôle, c'est comme pour les films d'horreur, si quelqu'un part, généralement il meurt.

- **L'utilisation du dé**

Pas de jeu de rôle sans dé. Pour cette partie vous aurez besoin pour vos actions, de lancer un dé à 6 faces. Le résultat de votre jet de dé permet de déterminer si vous avez réussi ou non votre action.

Ex : Vous êtes chez vous et vous ne retrouvez pas votre porte monnaie, dont vous avez pourtant besoin pour aller à la boulangerie. Faites un jet de perception pour savoir si vous retrouvez votre bien.

Si le résultat de votre jet est inférieur ou égal à 3 : vous ne trouvez pas votre porte monnaie.

Si celui-ci est supérieur à 3 : vous l'avez trouvé.

Le plus souvent les personnages ont des avantages ou des désavantages pour certaines capacités. Ces derniers sont renseignés dans les compétences et les désavantages sur votre fiche de personnage.

Ex : Votre personnage a la capacité « des os solides », il peut donc, comme cela est indiqué dans la fiche de personnage, ajouter 1 au résultat de son jet de dé. Inversement, si dans ses désavantages il a « petite chose fragile », il faut alors enlever 2 au résultat de son jet de constitution.

- **Les situations de combat**

Chaque combat démarre par un **jet d'initiative** : celui-ci permet de savoir dans quel ordre les personnages joueurs et non joueurs vont s'affronter durant le combat. Pour cela, il suffit de faire un jet de dé, et de regarder le résultat obtenu. Le joueur qui démarre est celui dont le résultat est le plus proche de 6, et l'on continue en suivant un ordre décroissant.

Plusieurs joueurs et personnages non joueurs peuvent avoir le même résultat à leur jet d'initiative : dans ce cas, c'est au MJ de décider de l'ordre. Le MJ doit noter dans un coin l'ordre de passage, dans le but de ne pas se retrouver complètement perdu.

Lorsque tout le monde a réalisé son jet d'initiative, le combat peut commencer.

Chaque attaque débute par l'annonce de l'attaque entreprise, puis par un lancer de dé : celui-ci permet de déterminer si le joueur ou le PNJ a réussi ou a échoué lors de son attaque. Lorsque le résultat du lancer est inférieur ou égal à 3 : Il s'agit d'un **échec**, cela signifie que la personne a raté son attaque, son tour est alors terminé. Si vous avez utilisé un matériel périssable pour l'attaque, enlevez-le de votre équipement.

Si le joueur obtient un résultat supérieur à 3 : son attaque est réussie, il peut alors infliger les dégâts. Pour cela, il suffit de suivre les indications marquées sur votre fiche de personnage. Même remarque, si pour votre attaque vous avez dû utiliser un matériel périssable, retirez-le de votre équipement.

Dans un combat vous avez le choix entre 2 actions possibles :

_ Attaquer

_ Vous soigner

Mais vous ne pouvez pas faire les deux à la fois. Vous n'avez le droit qu'à une action par tour.

Votre adversaire est mort et vous vous sentez démunis :

Demander aux autres joueurs si vous ne pouvez pas les aider à botter les fesses de leurs adversaires.

Note au MJ : bien penser à noter tous les dégâts infligés aux PNJ, ils possèdent un nombre de points de vie limité.

Les fiches de personnages

Nom et présentation des personnages	Compétences	Désavantages	Equipements
<p>Gandalf Teuffeur</p> <p>Points de vie (pv) : 23</p> <p>Pour toi la vie n'est qu'une grande farce, ou une grande fête, peu importe. Tu dévoues tout ton temps libre à aller de <i>rave</i> en <i>rave</i>, pour te défouler et sniffer tout ce qui passe. Le reste du temps, tu végètes dans ton canapé en regardant des vidéos de chats sur internet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Puissance du <i>flow</i> : Où que tu sois, tu emportes toujours ton enceinte sans fil pour diffuser du gros <i>boom boom</i>. A force, tu as perdu en audition, mais cette enceinte pourrait faire des dégâts sur tes adversaires : Lance un dé de 6 pour savoir si tu réussis l'attaque (échec entre 1 et 3, et réussite entre 4 et 6) puis lance un dé de 6 pour infliger les dégâts, puis ajoute 2 au résultat. • Cocktail Molotov' : Si tu as dans ton équipement, une bouteille d'alcool en verre, un bout de tissu et un briquet, tu vas pouvoir expérimenter le tuto Molotov' que tu as trouvé l'autre nuit sur un site obscur. Fais un jet pour savoir si tu as réussi à atteindre ta cible (<ou = à 3 : échec, >à3 : réussite) puis lance deux dés de 6 et ajoute 4 au résultat pour infliger les dégâts. Attention, une fois utilisés, la bouteille et le tissu disparaissent de ton équipement. <p>Des os solides : Toujours dans ton monde, tu as l'habitude de trébucher sur à peu près tout ce qui t'entoure. A force, tu as fini par devenir résistant aux bobos du quotidien : Ajoute 1 au résultat de tes jets de constitution.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jet de perception : Enlève 2 au résultat de ton jet. Désolé, tu es vraiment trop dans la Lune. • Jet d'investigation : Enlève 1 au résultat de ton jet. 	<p>Une enceinte sans fil</p> <p>Une bouteille de rhum en verre</p> <p>Un vieux T-shirt troué (équivalent de 3 bouts de tissus pour un cocktail)</p> <p>Un vieux briquet</p> <p>Tes clopes</p> <p>12 euros</p>
<p>Infirmier(e) Joel(le)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bisou magique : 	<ul style="list-style-type: none"> • Petite chose fragile 	<ul style="list-style-type: none"> • Stock de fioles de

<p>Points de vie (pv) : 25</p> <p>Quand tu étais petit(e), tu regardais souvent avec ta mère la série Urgence. Si elle n'avait d'yeux que pour le grand Georges, pour oublier les désagréments de la vie en couple, toi tu y découvrais ta voie, celle d'infirmière (-ier). Hélas pour toi, le système de santé français est ce qu'il est. <i>Damned it.</i></p>	<p>Deux fois par combat tu peux faire un gros bisou sur le bobo de l'un de tes partenaires pour qu'il se sente mieux. Il regagnera ainsi un nombre de points de vies équivalent au résultat du lancement d'un dé de 6, auquel on ajoutera 4 points de vie.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pschhit Pschhit dégages ! <p>Tu n'aimes pas trop la violence, tu en vois trop les conséquences à l'hôpital. Aussi, tu es très maladroit(e) dans tes gestes, tu as donc, au cas où, toujours sur toi une petite bombe au poivre qui fait mal. Fais un premier jet pour savoir si tu réussis à atteindre ton adversaire (< ou = à : échec, > à 3 : réussite), puis lance un dé de 6, et ajoute 2 au résultat pour infliger tes dégâts.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Élémentaire mon cher : <p>Toujours concentré(e) sur ce qu'il se passe, tu perçois les détails que les autres ignorent : ajoute 2 à tes résultats de jet d'investigation.</p>	<p>et délicate :</p> <p>Enlève 2 au résultat de tes jets de constitution.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Athlète de salon : <p>Enlève 1 au résultat de tes jets d'athlétisme.</p>	<p>guéritou :</p> <p>Tu gardes toujours avec toi deux fioles par joueur de guéritou. Celles-ci remplacent une action dans le tour et permettent aux joueurs de regagner un dé de 6 de pv.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sels revigorants : <p>A force de traîner avec des ivrognes amateurs de baston, tu as adopté comme réflexe d'amener toujours avec toi cinq portions de sel revigorant. Lorsque celui-ci est respiré par un joueur K.O, il se réveille et récupère 3 pv.</p> <p>45 euros</p>
<p>Milky Way</p> <p>Points de vie (pv) : 19</p> <p>La vie est dure. Surtout avec les geeks dans ton genre. Avec tes grosses lunettes, tes t-shirts à l'effigie de tes Marvel préférés, et ton asthme, tu n'as pas vraiment été gâté(e). Heureusement pour toi, tu es tombé(e) dans la bonne coloc !</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Allergie au lactose : <p>Si tu as le malheur d'ingurgiter un produit laitier, ton estomac panique et tu te mets à faire des pets ignobles. Mange un produit laitier. Fais un dé pour savoir si tu arrives à péter ou si tu as juste un horrible mal de ventre (<ou= à 3: échec, supérieur à 3 : réussite) puis relance 2dés 6 pour les dégâts.</p>	<p>Souviens-toi de l'EPS à l'école</p> <p>Le sport et toi ça fait 2. Enlève 2 au résultat de tes jets d'athlétisme.</p> <p>Petite chose fragile : enlève 1 au résultat de tes jets de constitution.</p>	<p>3 portions de vache qui rit</p> <p>Une bombe aérosol</p> <p>Un briquet</p> <p>32 euros</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Flamme sacrée ! Les réactions physiques et chimiques n'ont pas de secret pour toi, il te suffit de prendre une bombe d'aérosol et un briquet pour provoquer une flamme capable de blesser tes adversaires. Lance un dé pour savoir si tu as réussi ton attaque : résultat < ou = à 3 : échec, > à 3 : réussite) puis si tu as réussi, inflige tes dégâts : lance un dé 6 et rajoute 2 au résultat. • Q.I de génie : Rajoute 2 aux résultats de tes jets de perspicacité. 		
<p>Sweet Potatoe</p> <p>Points de vie (pv) : 20</p> <p>Que la nature est belle ! Que les arbres sont beaux ! Doté(e) d'un amour de la vie presque sans faille, tu profites de chaque instant, même de celui de sortir ta poubelle pour murmurer quelques douceurs aux oreilles des oiseaux.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le pouvoir des fleurs : Tu as commencé une formation d'herboriste en ligne. Depuis, tu connais les différentes propriétés des plantes et tu as fabriqué une poudre que tu peux souffler au visage de tes adversaires pour les empoisonner. Lance un dé de 6 pour savoir si tu as réussi ton attaque (résultat < ou = à 3 : échec, > à 3 : réussite), puis si tu as réussi inflige tes dégâts : lance un dé de 6 et ajoute 3 au résultat. • Esprit de la forêt : Tu as toujours su que nous n'étions pas seuls dans ce bas monde, et qu'il résidait encore des créatures magiques qui vivent en secret à nos côtés. Une fois par combat, tu peux invoquer ton ami l'esprit de la forêt pour qu'il vienne t'aider. Lance d'abord un dé de 6 pour savoir si ton ami arrive (résultat < ou = à 3 : échec, > à 3 : réussite), si tu réussis, ton ami te rejoindra le temps d'une attaque. Pour infliger les 	<ul style="list-style-type: none"> • Petite nature : Enlève 2 au résultat de tes jets de constitution • Intelligence parallèle : Enlève 1 au résultat de tes jets de perspicacité. 	<p>Un sachet plein de poudre de fleur</p> <p>1 fiole de guéritou : en cas de bobo, tu peux la boire, cela compte comme une action dans un combat, et te permet de regagner 1 dé de 6 de pv.</p> <p>16 euros</p>

	<p>dégâts, lance deux dés de 6 et ajoute 2 au résultat.</p> <ul style="list-style-type: none"> Troisième œil : Tu vois tout : ajoute 2 aux résultats de tes jets de perception. 		
<p>Octogone</p> <p>Points de vie (pv) : 27</p> <p>On dirait que la vie ne t'a pas vraiment fait de cadeau. Mais tu ne fais pas parti de ces faibles qui se laissent facilement abattre. Tu t'es construit un corps à l'image des grands héros dans les films, et bientôt, toi aussi tu connaîtras ton combat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Uppercut qui fait mal : Depuis ta plus tendre enfance, tu pratiques toutes sortes de sports de combat. C'est quand même bien utile quand on vient te chercher des noises. Lance un dé de 6 pour savoir si tu as réussi ton attaque : résultat < ou = à 3 : échec, > à 3 : réussite), puis si tu as réussi, inflige tes dégâts : lance 1 dé de 6, et ajoute 4 au résultat. Kamé Hamé Ha Une fois par combat, tu peux créer une boule d'énergie destructrice qui fait mal. Très mal. Lance un dé de 6 pour savoir si tu as réussi ton attaque (résultat < ou = à 3 : échec, > à 3 : réussite), puis si tu as réussi, inflige tes dégâts : lance 2 dés de 6, et ajoute 4 au résultat. Athlète complet : Ajoute 2 aux résultats de tes jets d'athlétisme. 	<ul style="list-style-type: none"> Chercher ? Mais chercher quoi ? Non, vraiment, tu ne vois pas. Enlève 2 au résultat de tes jets d'investigation. La flemme Tu concentres toute ton énergie dans tes muscles, résultat, une fois que tu dois réfléchir, tu n'as pas envie : enlève 1 au résultat de tes jets de perspicacité. 	<ul style="list-style-type: none"> Gilet pare balles Lorsque tu portes ton gilet pour ressembler à 50 Cent, tes adversaires sont désavantagés pour t'attaquer : ils doivent enlever 1 aux résultats de leurs jets d'initiative. Power of Energy drink : Tu as toujours dans ton sac deux canettes de boisson énergisante. Lorsque tu en bois une, tu regagnes 4pv. <p>24 euros</p>

Scénario :

Nous sommes en août 2023, dans une coloc' au sud de Rennes. Cela fait maintenant plus de trois ans que vous êtes confinés. Au fur et à mesure que les mois passaient, vous vous êtes résignés à rester chez vous, amers mais sans vraiment d'autres plans pour vous évader. Vous êtes chacun occupé, à un bout de la maison. Finalement jusqu'ici tout va « bien ». Il est aux alentours de 19h30, machinalement, vous allez dans la cuisine retrouver les autres pour préparer le repas. Vous discutez tranquillement de vos diverses activités et de votre nouvel investissement dans une console de jeu à 300 euros. Dans un geste maladroit, l'un d'entre vous donne un coup de coude dans la radio, qui tombe par terre. Elle se met alors en route. Vous n'y prêtez pas grande attention, l'un d'entre vous se baisse pour la ramasser et la remettre à sa place. Vous continuez votre conversation à propos de la console, puisque désormais il

va falloir se mettre d'accord sur les jeux dans lesquels vous allez investir collectivement. Vous vous rendez alors compte qu'un speaker est en train de parler.

« *Édition spéciale fin de confinement* : Et oui ! C'est désormais officiel, après plus de trois années de confinement, le covid 19 est désormais en passe d'être éradiqué, les entreprises le pouvant sont désormais invitées à reprendre leurs activités. Les lieux collectifs comme les cinémas, les bars et les restaurants sont à nouveau ouverts à partir de ce soir. Le gouvernement vous remercie pour votre patience et vos efforts. Comme nous vous l'avions annoncé hier, le président fera une allocution à la télévision demain soir à 20h, pour annoncer les mesures qui accompagneront le déconfinement. »

Une musique prend le relais sur la radio, elle reste en fond sonore. Personne ne parle. L'un d'entre vous regarde son téléphone et vérifie l'info sur internet. Cela fait deux semaines que l'info est relayée sur tous les médias. Vous comprenez maintenant pourquoi depuis plusieurs jours vous apercevez des feux d'artifices dehors. Tout s'explique.

La personne qui regarde son téléphone découvre également sur son facebook une annonce de votre bar préféré, qui va pouvoir rouvrir : Un concert y est organisé dès ce soir, et pour chaque tournée achetée, un plateau de fromage est offert par la maison.

Ni une, ni deux, sans même vous adresser un mot, chacun fonce prendre ses affaires dans sa chambre (ou dans différentes pièces de la maison pour les moins organisés) et vous vous rejoignez devant la porte.

Quand vous revenez à la porte d'entrée, qui se trouve près de la cuisine, la radio continue de fonctionner. Les bruits qu'elle émet sont étranges : un râle masque une partie de la chanson, qui elle-même a quelque chose d'inquiétant.

On dirait une musique de cirque du début des années 30. Quelque chose de joyeux et de glauque à la fois. A mesure que la main de l'un d'entre vous se rapproche de la porte, les râles émis par la radio se font de plus en plus forts, jusqu'à disparaître au moment où la porte s'ouvre. La musique s'éteint.

Dehors il fait encore jour, mais des nuages sombres ont recouvert le ciel. Les lampadaires sont allumés, il n'y a personne dehors. Seuls des chats et d'autres animaux errent dans les rues. Vous avancez un peu.

Jet de perception : Demandez aux joueurs de faire un jet de perception, pour cela ils doivent chacun lancer un dé de 6, et enlever des points au résultat, en fonction du bonus-malus présenté dans leurs fiches de perso.

Résultat compris entre 1 et 2 : vous ne percevez rien, trop occupé à vous imaginer, tout à l'heure, en face de votre bière et de votre assiette de fromage.

Résultat égal à 3 : Vous avez du mal à vous concentrer sur ce qui se passe, mais vous comprenez que quelque chose ne tourne pas rond : un soir de fête comme celui-ci, vous ne devriez pas être seul dans la rue, des voitures devraient circuler et les animaux ne devraient pas être aussi nombreux autour de vous.

Résultat compris entre 4 et 5 : Vous peinez à croire ce que vous voyez : rien ne semble normal. Les chats semblent communiquer entre eux en vous regardant, et ils ont des postures presque humaines : l'un d'entre eux vient de regarder son poignet comme s'il portait une montre, puis il a salué les autres et s'en est allé.

Résultat égal à 6 : Vous buguez complètement. Vous comprenez que les chats ont des comportements humains. Vous comprenez même leurs conversations. Plusieurs d'entre eux vous regardent en chuchotant, vous n'entendez pas bien ce qu'ils disent, mais entre deux miaulements, vous entendez qu'ils prévoient de vous faucher votre fric pour s'acheter de la pâtée. Quand vous vous retournez, votre maison n'est plus là.

Vous observez votre environnement, outre la présence importante de chats autour de vous, une seule route sur les trois que vous pouvez utiliser semble praticable. Les deux autres sont encombrées de poubelles et de différents débris.

Que faites-vous ? : ici, c'est aux joueurs de décider entre eux, en discutant de ce qu'ils souhaitent faire en fonction du caractère du personnage, mais aussi des informations qu'ils ont à disposition.

- Si les joueurs essaient de s'enfuir, les chats les en empêcheront en se frottant à leurs jambes et en leur barrant la route.
- Si les joueurs décident de combattre les chats : voir la suite.
- Si les joueurs décident de dialoguer avec les chats :

Le MJ doit interpréter les chats comme des personnages vicieux et très portés sur la séduction. Ils n'ont pas forcément envie de tuer les humains, ils souhaitent simplement récupérer leur argent et la nourriture qu'ils ont sur eux.

Les joueurs peuvent donc tenter de négocier avec eux, en sachant que les chats n'accepteront de les laisser tranquille uniquement si les humains leur laissent au moins les deux tiers de leur argent ainsi que leur nourriture. Autre voie possible : les joueurs peuvent tenter de berner les chats, ils devront alors faire des jets de perspicacité. S'ils obtiennent un score compris entre 5 et 6, les chats accepteront leur mensonge et s'en iront. S'ils font 4 : les chats demanderont d'avantage d'explications, auquel cas le MJ devra décider à terme si l'explication paraît plausible pour les chats ou s'ils décident de s'attaquer aux joueurs.

Combat avec les chats : Faites faire à chaque joueur un jet d'initiative, celui-ci permet de savoir dans quel ordre les joueurs et les PNJ vont se battre : Celui qui a le score le plus proche de 6 commence, et celui qui a le score le plus proche de 1 clôture le tour. Si deux personnages ont obtenu le même score, c'est au MJ de décider qui commence en premier.

	Nuée de chats sur joueur 1	Nuée de chats sur joueur 2	Nuée de chats sur joueur 3	Nuée de chats sur joueur 4	Nuée de chats sur joueur 5
Jet d'initiative	3	3	3	3	3
Points de vie	17	17	17	17	17

Attaques des nuées de chats :

Une attaque par nuée et par tours : doit d'abord faire un jet pour savoir s'il réussit son attaque (si le résultat est compris entre 1 et 3 inclus : l'attaque échoue, si au contraire le résultat est supérieur à 3 : vous pouvez lancer les jets de dégâts correspondant à l'attaque)

- Morsure : résultat d'un lancerment du dé de 6, auquel nous ajoutons 2.
- Griffure : résultat de deux lancerments du dé de 6, auquel nous soustrayons 4.
- Ronrons attendrissants : si la nuée fait un résultat supérieur ou égal à 4 au dé, le joueur visé sera attendri par les chats et refusera de les attaquer au prochain tour. Les chats se retrouveront alors en situation d'avantage

au tour suivant et ne seront pas obligés de lancer le dé pour savoir s'ils ont réussi ou échoué dans leur attaque. Ils pourront immédiatement infliger les dégâts.

[Fin du combat] Les derniers chats présents fuient la scène, laissant la rue à nouveau vide et silencieuse. Vous poursuivez votre route vers le bar. Les lampadaires s'éteignent après votre passage. De temps à autre, quand vous levez la tête, vous voyez des visages aux fenêtres des maisons et des immeubles. Mais dès que vos regards deviennent trop insistants, les visages disparaissent. Tout est calme sur le boulevard, le soleil se couche tranquillement. La fraîcheur commence à s'emparer doucement de la ville. Elle s'accompagne d'une brume légère.

Jet de perspicacité : Les joueurs doivent tous lancer un dé de 6 et ajouter ou enlever les points correspondant aux bonus-malus de leur personnage en perspicacité.

Résultat inférieur ou égal à trois : c'est dingue quand même, qu'il n'y ait qu'une seule route qui soit utilisable pour se rendre en centre ville.

Résultat supérieur à trois : quelque chose se trame mais vous ne savez pas quoi. Une seule route est utilisable pour atteindre le centre ville, et il n'y a toujours personne autour de vous. Aucun bus ne semble passer, pas de voiture.

Vous sortez de votre torpeur, un cerf visiblement effrayé vient de vous frôler dans sa fuite. Il galope un long moment avant de disparaître derrière vous. Au loin, vous percevez un meuglement funeste. Probablement la chose qui poursuivait le cerf.

Vous poursuivez votre route, vous n'êtes normalement plus si loin du bar, peut être à 20 minutes à pieds, si la route ne dévie pas. La brume est de plus en plus épaisse à mesure que vous avancez. De plus en plus de visages se collent aux fenêtres des immeubles et vous fixent. Vous entendez une sorte de murmure, qui vient à la fois de partout et de nulle part. Le murmure se fait de plus en plus fort. Pour finalement disparaître au coin de la rue. Encore une fois l'embranchement ne permet d'accéder qu'à une seule voie sur les quatre habituellement disponibles.

A quelques mètres de vous, une forme blanche et vaporeuse émerge. Vous vous rapprochez, elle semble vous avoir vu mais ne pas vous prêter une grande attention. Ce devait être une femme, plutôt jeune. Elle porte une longue robe blanche qui s'envole tranquillement dans le vent. Plongée dans ses pensées, elle effeuille distraitemment une marguerite, sur ses lèvres des mots se forment, presque inaudibles.

« Passionnément. Pas du tout. Un peu. Beaucoup. »

Que faites-vous ? Ici, c'est aux joueurs de décider ensemble de ce qu'ils font. S'ils décident de repartir en arrière, ils se retrouveront coincés, puisque la maison a disparu et qu'aucune autre route n'est accessible. S'ils essaient de s'en prendre au fantôme, celui-ci ne va rien ressentir, et le MJ devra la faire sangloter de tristesse. Si les joueurs décident de discuter avec elle, le MJ devra interpréter le fantôme : celle-ci est très pensive et douce. Il peut s'inspirer des répliques ci-dessous.

« Qui je suis n'a pas d'importance. J'ai vécu ici autrefois. J'y demeure encore, malgré moi.

J'attends.

J'attends le jour propice à ma vengeance. Un jour il souffrira plus qu'il ne m'a jamais fait souffrir. Alors je pourrais m'en aller.

Passionnément. Pas du tout. »

Délicatement, elle déchire le dernier pétale de la marguerite, qu'elle laisse tomber par terre.

« Vous ne comprenez pas, n'est ce pas ? Ce qu'il se passe ici ... Les visages collés aux fenêtres, le vide dehors. Les animaux. Le froid obsédant. La route qui ne mène nulle part. Il se passe des choses dehors. Comme la dernière fois. Une tempête approche mes enfants. Il vaudrait mieux que vous soyez prêts quand elle arrivera. »

Elle s'arrête un instant pour vous regarder. Elle détaille vos visages, effleure vos lèvres avec ses doigts glacés.

Puis elle s'assoit sur une poubelle, sans un bruit et observe la Lune.

« Ne déviez pas de votre but. Seule la Vie peut triompher de ce mal. Les fêtes n'ont pas uniquement vocation à catalyser nos passions, nos craintes. Elles nous permettent de retrouver le sens. Un commun entre tous. Seul ce commun pourra rendre ses couleurs à ce triste monde.

La route ne sera désormais plus très longue. Méfiez-vous des ombres qui s'agitent derrière vous. Et souvenez vous que même dans les moments les plus sombres on peut trouver le bonheur. Il suffit de se souvenir d'allumer la lumière. »

Elle se tourne une dernière fois vers vous, vous sourit tristement, et disparaît dans la brume.

Le sol est désormais presque invisible, tant il est recouvert de brume. Vos pas sont mal assurés.

(Demander aux joueurs leur ordre de marche : qui est à coté de qui ? Devant qui ?)

Vous arpentez la rue, tout aussi déserte que les autres, le meuglement de tout à l'heure semble de rapprocher, sans pour autant vous atteindre. Les visages aux fenêtres ne sont plus que des ombres, qui courent d'une pièce à l'autre, sans doute pour observer vos mouvements. Certaines ombres vous montrent du doigt et semblent rire. Le murmure est revenu. Il se fait désagréable, insidieux.

Soudain, le joueur se trouvant à l'avant du groupe tombe dans un trou.

Jet de perception pour tout le monde : Chaque joueur lance un dé de 6 et ajoute ou enlève à son résultat les bonus-malus notés dans sa fiche de perso.

Pour ceux qui sont encore dans la rue :

Résultat inférieur ou égal à 3 : la brume vous empêche de percevoir quoi que ce soit. Vous ne voyez rien. A tâtons sur le sol, vous découvrez le trou par lequel votre comparse est tombé. La bouche d'égout a été ouverte.

Résultat supérieur à 3 : En plissant les yeux, vous découvrez que la route est coupée à quelques mètres de vous, impossible de franchir les barrières qui l'encombrent. En tâtonnant, vous découvrez la bouche d'égout par laquelle votre ami est tombé, une échelle semble mener en bas. Vous entendez le bruit de l'eau et les mouvements de votre ami tombé.

Pour celui qui est tombé dans la bouche d'égout :

Résultat inférieur ou égal à 3 : Tu es visiblement tombé dans les égouts. Au loin à ta droite, tu perçois de la lumière et des bruits. Le reste est sombre et tu as les pieds dans l'eau. Tu sens des choses qui grouillent autour de toi.

Résultat supérieur à 3 : Tu es visiblement tombé dans les égouts. Au loin à ta droite tu perçois de la lumière, un jeu d'ombres, et de la musique, comme une fête. Tout est sombre autour de toi, mais tu comprends que tu as les pieds dans l'eau, et que des dizaines de rats s'affairent autour de toi, te reniflent et puis repartent vers la lumière.

Partout ailleurs il fait un noir d'encre. Tu ne vois absolument rien.

Pour celui qui est tombé dans la bouche d'égout :

Jet de constitution : Le joueur lance un dé de 6 et ajoute ou enlève à son résultat le bonus-malus affiché sur sa fiche de perso.

1 : Dans ta chute, tu t'es probablement foulé une cheville et ta tête a percuté quelque chose : tu as un gros hématome sur le crâne. Régulièrement, les douleurs se font sentir. Enlève-toi trois points de vie et enlève 2 à tes jets de perception jusqu'à ce que tu sois soigné.

Résultat entre 2 et 3 : Ta tête a percuté quelque chose : tu as un gros hématome sur le crane ainsi que des bleus. Tu as mal au crane et un peu partout quand tu fais un mouvement. Enlève-toi deux points de vie et enlève un à tes jets de constitution jusqu'à ce que tu sois soigné.

Résultat entre 4 et 5 : Tu aurais pu tomber plus mal. Tu sens que tu as dû te couper avec quelque chose, du sang coule dans ta paume, tu as quelques bleus. Mais tu n'as pas trop mal. Enlève-toi un point de vie.

6 : Dans ta chute tu t'es fait quelques bleus mais rien de grave. Tes fringues sont sales et sentent les égouts. Mais bon, ca aurait pu être pire.

Que faites-vous ?

Si la bande décide de faire remonter le joueur tombé dans les égouts pour reprendre la route : ils ne peuvent plus avancer, la route est coupée, impossible de franchir les barrières qui ont été érigées.

Si la bande décide de descendre mais de passer par un chemin autre que celui qui est éclairé, ils se perdent dans les dédales et ne retrouvent pas la sortie : sauf si l'un d'eux fait un jet de perspicacité et que son résultat est supérieur à trois : dans ce cas là ils se retrouveront devant la bouche par laquelle ils sont entrés. Sinon, la partie est terminée, les joueurs mourront de faim dans les égouts.

Si la bande décide d'aller ver la lumière :

Vous allez marcher plusieurs minutes dans les égouts. Peu à peu vous allez vous habituer à l'odeur acre qui règne dans les sous-sols. Vos yeux s'habituent rapidement au manque de lumière et, de temps en temps, vous êtes bousculés par des rats qui eux aussi semblent vouloir rejoindre la partie lumineuse des égouts. La musique et les cris que vous percevez deviennent plus clairs à mesure que vous approchez. Une fête a visiblement lieu dans les égouts.

Une ombre se détache sur le mur, on dirait un rat, immense, serti d'une couronne et d'un sceptre. Elle semble jeter des choses par terre, que d'autres ombres plus petites, sans doute des rats, s'empressent de ramasser.

Une voix s'élève, elle provient de la scène lumineuse.

« Ne vous impatientez pas mes chéris, nos invités ne vont plus tarder à arriver ! En attendant, profitez de l'abondance de nourriture ainsi que de la musique ! »

Que faites-vous ?

Si les joueurs tentent de faire marche arrière, ils seront bloqués : soit par la route qui est bloquée dehors s'ils cherchent à sortir des égouts, soit ils se perdront dans les dédales des égouts pour finalement se trouver au même endroit.

Ils peuvent toutefois se préparer : garder à portée de main des objets, se soigner, choisir qui se met devant etc.

Vous dépassez le mur sur lequel les ombres du Roi des rats et des autres rats se projetaient. L'égout semble prendre un virage et à votre droite, une sorte de salle ouverte et éclairée par des bougies s'offre à vous. Elle fait peut être 20m², en son centre une plateforme faite de brics et de brocs permet visiblement aux rats de se tenir hors de l'eau. Ils doivent être une trentaine, et au milieu d'eux, debout sur un fauteuil de fortune, un immense rat. Celui dont vous aviez perçu l'ombre sur le mur. Il est énorme et fait au moins la taille d'un enfant de douze ans. Dès que vous entrez dans la pièce son regard se plante dans le votre. Il vous sourit, sans doute un peu faussement.

« Haaaaaa les voilà ! Je savais que nous les verrions bientôt, mes chéris ! Nos invités sont arrivés ! Faites leur place, je vous prie. »

Le Roi des rats frappe dans ses pattes, et instantanément les rats qui l'entouraient forment une haie d'honneur jusqu'à vous, vous invitant à vous installer sur la plateforme avec le Roi. Certains d'entre eux essaient de vous pousser pour vous faire avancer.

« Je vous en prie, installez-vous. Vous êtes ici chez vous, dans mon humble royaume. » Il désigne du regard les coussins couverts de poils et de crottes qu'un rat essaie de nettoyer rapidement. Le Roi descend alors du fauteuil pour s'y asseoir plus confortablement.

« Cela faisait longtemps que nous attendions votre visite mes amis. Nous commençons à nous ennuyer. Vous voulez prendre quelque chose ? A boire ? A manger ? » Plusieurs rats vous convient à nouveau à vous asseoir près du Roi et vous apportent sur un plateau de fortune de quoi manger et boire.

Que faites-vous ?

Si les joueurs essaient de sortir, ils sont empêchés par les rats qui leur bouchent désormais la seule issue qui se trouvait derrière eux. Avec bien plus d'insistance, les rats vont les forcer à s'asseoir près du Roi.

Si les joueurs décident d'attaquer les rats ou le Roi des rats, le combat commence (voir suite)

Si les joueurs décident de s'asseoir et de discuter avec le Roi :

Au Maître du Jeu d'improviser :

Pour cela prendre un ton propre de celui du Roi Louis dans le livre de la jungle, à savoir très porté sur l'humour, renvoyant les questions gênantes dans les cordes, plutôt malsain, voire inquiétant. Essayant d'exercer une domination sur ses invités.

Quelques éléments que vous pourrez utiliser et aménager pour répondre aux questions diverses et variées des joueurs :

_ Il est le fruit d'une expérience qui a mal tourné dans les laboratoires de la fac de pharma. Il était prévu de lui inoculer plusieurs virus à la fois pour essayer de créer un super vaccin mais cela a eu pour conséquence de modifier durablement ses gènes. S'apercevant de leur erreur, les étudiants ont cherché à masquer le désastre en cours en le relâchant dans la nature alors qu'il pesait plus de 5 kilos. Il s'est vite rendu compte qu'il comprenait très bien le langage des humains et qu'il avait développé des capacités qui sont normalement dévolues à la race humaine. Il s'est alors réfugié dans les égouts, où il a rejoint ses congénères.

_ Vous pouvez faire comprendre à demi mots aux joueurs qu'il fomente depuis un projet de vengeance envers les humains (qui ont dépecé sa mère sous ses yeux alors qu'il n'avait que quelques mois), qu'il s'est déjà attaqué à plusieurs humains durant la nuit.

_ Il a beaucoup apprécié le moment du confinement : les gens sortent seuls et n'ont aucune idée de ce qui peut les attendre dans les rues. (Sous entendu : se faire attaquer et manger par les rats)

_ Les autres rats sont un peu comme ses enfants. Il les trouve à la fois idiots et attachants.

_ Vous pouvez faire ressortir son caractère impulsif et colérique en imaginant, par exemple, une scène où quelqu'un l'agace par ses propos. Il évitera de répondre à la question, en réclamant à un autre rat un verre de vin. Rat qu'il étranglera parce qu'il se sera pas arrivé suffisamment rapidement, avant de reprendre un ton léger et badin.

_ S'ils posent des questions sur ses hobbies, soyez un peu inventif : le Roi est visiblement plutôt cultivé, tout en ayant parfois mauvais goût : il peut adorer la littérature classique et prendre son pied en dansant sur du disco kitch des années 70-80.

_ Si les joueurs demandent comment ils peuvent rejoindre le monde des humains et le bar : faites prendre au Roi un ton goguenard. « il y a une bouche d'égout un peu plus loin, mais vous ne songez tout de même pas à nous quitter si vite, n'est-ce pas ? »

Fin du dialogue avec le Roi des rats :

« Bien que je n'éprouve guère d'amitié pour votre espèce, je dois admettre qu'une conversation qui ne porte ni sur la nourriture ni sur quoi que ce soit de matériel me manquait. Mes congénères manquent parfois de finesse, et ne s'intéressent que très rarement aux penseurs antiques ou au sens profond de la vie. C'est quelque peu frustrant. Hélas. J'ai beaucoup apprécié notre conversation. Seulement, comme vous le savez sans doute, mes amis, toutes les bonnes choses ont une fin. »

D'une manière très caricaturale, il arbore alors un sourire carnassier tout en se frottant les mains. Il vous regarde un à un, puis sort de sa poche une petite clochette, qu'il fait teinter à la manière d'un Lord.

« Mes chéris, le moment que vous attendiez tous est enfin arrivé. Le repas est servi. »

Le Roi lance alors un regard dédaigneux aux joueurs, dont la mine s'est déconfite, puis il leur dit d'une voix nasillardre :

« La vie, mes amis, si vous l'aviez assez aimée, vous ne l'auriez pas jouée avec tant d'imprudence »

Début du combat :

Une horde de rats se jette alors sur vous et essaie de vous dévorer dans des gémissements répugnants.

Chaque joueur se retrouve alors assailli par dix rats qui tentent de lui grimper dessus, de le mordre, de le griffer.

Déroulement du combat :

Faites faire à chaque joueur un jet d'initiative, celui-ci permet de savoir dans quel ordre les joueurs et les PNJ vont se battre : Celui qui a le score le plus proche de 6 commence, et celui qui a le score le plus proche de 1 clôture le tour.

	Nuée de rats sur joueur 1	Nuée de rats sur joueur 2	Nuée de rats sur joueur 3	Nuée de rats sur joueur 4	Nuée de rats sur joueur 5
Jet d'initiative des rats	2	2	2	2	2
Points de vie	15	15	15	15	15

Attaque des nuées de rats :

Une attaque par nuée et par tour : doit d'abord faire un jet pour savoir s'il réussit son attaque (si le résultat va de 1 à 3 : l'attaque échoue, si au contraire, le résultat est supérieur à 3 : vous pouvez mener les jets qui engendrent les dégâts correspondant à l'attaque)

- Morsures : nombre donné par un lancement du dé de 6, auquel nous ajoutons un point.
- Réaction allergique : si la nuée fait un résultat supérieur ou égal à 4, le joueur visé ne peut pas jouer au prochain tour, il est pris d'une quinte de toux irrésistible.

A la fin du combat, lorsque tous les petits rats ont été éliminés, le Roi entre dans une fureur noire et se met à hurler :

« VOUS AVEZ TUE MES BEBES, BANDE DE MONSTRES. JE VAIS VOUS ANEANTIR JUSQU'AU DERNIER. »

Le roi des rats prend soin d'enlever son costume de roi, de jeter son sceptre dans un coin de la pièce, et ne garde que sa couronne sur le haut de son crâne. Ses yeux sont révoltés.

Le deuxième combat commence, les joueurs doivent à nouveau faire un jet d'initiative pour savoir dans quel ordre ils vont jouer :

	Roi des rats
Jet d'initiative	4
Points de vie	70

Attaques du Roi des rats :

Une attaque par tour : doit d'abord faire un jet pour savoir s'il réussit son attaque (si le résultat est compris va de 1 à 3 : l'attaque échoue, si au contraire le résultat est supérieur à 3 : vous pouvez lancer les jets de dégâts correspondant à l'attaque)

- Coups de griffes : nombre donné par un lancer du dé de 6, auquel nous ajoutons quatre points.
- Morsure : nombre donné par deux lancers du dé de 6, auquel nous soustrayons un point.

A la fin du combat, demandez au joueur qui achève le Roi de quelle manière celui-ci veut le faire périr.

Le calme revient alors dans les égouts. Seul un vieux jazz provenant d'un tourne disques rouillé continue de jouer dans se soucier du carnage qui vient d'avoir lieu.

Demandez aux joueurs de faire un jet d'investigation :

Si les résultats inférieurs sont ou équivalents à 3 : ne trouvent que le sceptre, la couronne, du fromage (x2), de l'alcool dans des bouteilles de verre (x2) et des allumettes.

Si le résultat est supérieur à 3 : Les joueurs trouvent le sceptre, la couronne, l'alcool dans des bouteilles de verre (x2), du fromage (x2), des allumettes, mais également, dans les poches de la tenue du Roi : l'équivalent de 20 euros et un étrange médaillon. Lorsque celui-ci est en contact avec de la peau, il émet une lumière puissante, vous permettant de voir jusqu'à dix dans l'obscurité.

Vous allez alors poursuivre votre route dans les égouts. La présence de rats semble beaucoup moins importante qu'à votre arrivée et ceux que vous croisez sont beaucoup moins agités, ils réagissent comme d'habituels rats, surpris par la lumière que le médaillon émet. Vous allez marcher durant une dizaine de minutes dans l'unique boyau auquel vous avez accès à partir de la plateforme des rats, pour finalement trouver une bouche d'égout desservie par une échelle rouillée.

Vous remontez alors à la surface, un à un. La nuit s'est définitivement installée sur la ville. La brume épaisse vous empêche de voir à plus de deux mètres devant vous. Néanmoins, vous reconnaissez l'endroit. Vous marchez désormais sur des pavés, malgré la brume vous réalisez que vous n'êtes plus entourés de hauts immeubles mais de grandes maisons à colombage. Vous comprenez que vous n'êtes plus qu'à une centaine de mètres de votre bar préféré, en plein cœur de Sainte Anne. Difficile cependant d'appréhender l'environnement. La brume semble encore plus épaisse que tout à l'heure. Vous avancez alors à tâtons en direction du clocher de l'église Sainte-Anne. Au bout de quelques minutes vous percevez au loin des lueurs jaunes et des bruits étouffés de musique. Le bar est désormais dans votre champ de vision. Vous vous imaginez déjà ouvrir la porte de bois vert, vous vous pressez contre les autres clients pour atteindre le comptoir, commander une tournée, vous installer à une table en extérieur, reconnaître un ami, voire deux. Discuter quelques secondes, puis repartir vers la terrasse, vous asseoir en profitant de la musique.

Vous vous apprêtez à traverser la dernière rue qui permet d'arriver jusqu'au bar, quand une voiture s'arrête devant vous, vous barrant la route. Vous ne l'aviez pas entendu arriver. En l'observant quelques secondes, vous vous rendez compte qu'il s'agit d'une petite fourgonnette de police. La carrosserie est abîmée, un peu partout de la peinture est tombée, laissant place à de la rouille et de la boue.

La porte arrière de la fourgonnette s'ouvre, vous entendez des grognements rauques. Deux silhouettes peinent à s'avancer vers vous. Vous reconnaissez l'uniforme pour l'avoir déjà vu. Seulement, les policiers ne semblent pas dans

leur forme habituelle. Une odeur putride émane d'eux lorsqu'ils s'approchent, et leur démarche est mal assurée. Ils essaient de se jeter sur vous, vous reculez à temps, échappez aux coups. En vous retournant, vous réalisez que le premier policier n'a plus de bras, et que la peau du visage du second semble s'être dissoute par endroits, laissant apparaître des bouts de chair rongés et des os. Trois autres « policiers » sortent du fourgon et s'avancent vers vous.

Jet d'initiative pour tout le monde

	Zombie sur joueur1	Zombie sur joueur 2	Zombie sur joueur 3	Zombie sur joueur 4	Zombie sur joueur 5
Jet d'initiative	3	3	3	3	3
Points de vie	25	25	25	25	25

Attaques des zombies :

Un jet de dé pour savoir s'ils réussissent leur attaque : si inférieur ou égal à 3, échoue son attaque, si le résultat est supérieur à 3, le MJ a le choix entre ces deux attaques.

Chaque zombie peut attaquer une fois par tour (donc 5 attaques de zombies par tour)

ATTENTION : si vous avez moins de 5 joueurs : ne pas mettre plus d'un zombie par personne

- Coup de matraque : nombre donné par un lancer du dé de 6, auquel nous ajoutons deux points.
- Morsure : nombre donné par deux lancers du dé de 6, auquel nous soustrayons trois points.

Le calme revient. Les derniers grognements de zombies se sont éteints avec vos derniers coups. Vous prenez le temps de panser vos blessures, de vous rincer du sang qui a pu coller à vos vêtements. Vous vous relevez comme le ferait un héros dans un film à succès, digne et fier. Vous pouvez désormais rejoindre le bar et faire la fête jusqu'au bout de la nuit. Une fois la porte du bar franchie, le monde semble retrouver peu à peu ses couleurs. Vous reconnaissez plusieurs de vos proches venus fêter l'événement. Vous restez quelques minutes à l'intérieur, le temps de récupérer vos boissons et votre plateau de fromage. Puis, vous vous installez sur la terrasse du bar. Dehors, la brume a disparu. Par endroits, des petits groupes s'avancent sur la place, allant d'un bar à l'autre, sortant d'un restaurant. La musique résonne dans la rue. La voiture et les cadavres des zombies ont disparu. Cela n'était qu'un mauvais rêve.