

Jour de pointe

Le pitch : Durée : 1-2h.

Les personnages vont au commissariat de leur ville pour pointer. Malheureusement une émeute de vivant va bouleverser leur plan, ils seront obligés de partir. À partir de ce moment-là, ils entendent une voix sombre dans leur tête leur demandant de se révolter contre l'oppression des vivants et de le rejoindre au stade de foot. Une fois là-bas, ils aperçoivent des dizaines de zombis, rassemblés, prêt à écouter le Prophète. Malheureusement pour eux, le Groupe d'Intervention Anti Zombis (GIAZ) intervient.

Avant-propos :

Ce scénario d'introduction est assez linéaire et introduit les joueurs dans l'univers de Nous, zombis, il est aussi le début d'une mini campagne. Vous ne trouverez pas de caractéristiques, les éléments étant assez simple, le but n'est pas de tuer les personnages. Dans la majorité des cas, demandez un test 421 et réclamez une figure tout en dépensant 1 jeton. Pour plus de simplicité, comme il s'agit de votre premier scénario, les Figurants n'ont pas d'Option non plus.

Introduction :

Les petits gars se connaissent ou pas, en tout cas ils débarquent par leurs propres moyens au commissariat. Là, des dizaines de zombis, hommes, femmes et enfants de tout âge font la queue devant une porte grande ouverte complètement bondée. Les Personnages découvrent une manifestation de vivant brandissant des pancartes « un bon zombi est un zombi mort », « vous irez tous en enfers », « à mort les morts ». Entre les morts-vivant et les manifestants, un cordon de CRS dont on peut se demander sérieusement si leur objectif est d'assurer la sécurité des zombis ou tout le contraire.

La tomate pourrie :

Les manifestants sont chauds bouillant, ça hurle, ça lance des trucs pourris sur une foule de zombis terrorisée, qui n'a pas d'autre choix que de rester à attendre de pouvoir pointer. Les CRS repoussent les manifestants avec leurs boucliers antiémeutes, ou poussent les zombis, on ne sait plus très bien tellement ça commence à être le bordel dans le coin.

En tout cas les Personnages ont ce choix : soit faire les courageux et faire la queue pour se prendre des tomates pourries. Soit se la jouer discret de l'autre côté de la rue et faire partie des curieux qui balancent sur les réseaux sociaux ce qui se passe en directe. Laissez les agir, se taper la discute même se salir les mains, car c'est une magnifique scène pour savoir qui en a dans le pantalon ou sous la jupe.

Quoi qu'il en soit, ça part en cacahuète. Une pauvre petite fille zombie qui n'a rien demandé à personne se prend une pierre dans la tronche. La gueule en sang, son père pète les plombs et devient complètement enragé. Il saute au-dessus du cordon de CRS et commence à maraver tout le monde. Il est rapidement suivi par d'autres et la foule de vivant commence à regretter d'être là. Du côté des CRS, ils vont pouvoir s'en donner à cœur joie. Le tonfa à la main, ils frappent dans le tas pendant que des collègues écartent le bon grain du tout pourris. Une fois écarté, un autre arme son fusil à pompe pour renvoyer l'enragé définitivement parmi les morts. Deux, trois grenades lacrymogènes dispersent définitivement les vivants permettant aux forces de l'ordre d'avoir les mains libres pour s'occuper des zombis. Bien sûr quelques innocents y passent, mais on dira que c'est la faute des morts-vivant comme toujours.

De leur côté, les personnages peuvent entrer dans la mêlée, mais c'est loin d'être une bonne idée car les CRS ne font pas dans la dentelle, ils font plutôt dans la viande hachée menu. S'ils persistent dans leur bêtise, explosez la cervelle de l'un d'eux, ça devrait leur faire comprendre que c'est du sérieux.

Le prophète :

Devant tant de bordel, les portes du commissariat se referment. Tout le monde court dans tous les sens, c'est la débandade, du chacun pour soi. Des renforts arrivent rapidement, venant de derrière le commissariat, pour arrêter ceux qui sont trop cons pour rester, vivant ou mort-vivant.

Normalement, les personnages devraient suivre le mouvement. Ils entendent alors une voix dans leur tête.

« Mes enfants le temps de la révolte est venu. Libérons-nous du joug des vivants, nous ne pouvons plus admettre que nos frères et nos sœurs soient la cible de leur violence injustifiée ! Rejoignez-moi au stade Moulinblet (ou tout autre stade un peu à l'écart de votre ville). Rejoignez la résistance ! Dites non à la tyrannie des vivants ! »

Tous les morts-vivant entendent ce message, certains se demandent ce qui se passe, d'autres font comme si de rien n'était. Pour les Personnages, ça va être la même chose. Du coup :

- Ils n'y vont pas. Cette bande de boloss est captée par un groupe d'individus qui montre leurs petites cartes de police. Pour faire simple, ils vont se rendre au stade pour jouer les indics ou ils vont faire un petit tour au centre de réinsertion.
- Ils y vont. Ça m'arrange parce que c'est justement la suite du scénario !

Le stade Moulinblet est à l'extérieur de la ville, de la grande ville, mais à côté d'une petite ville, genre à 5-10 kilomètres. Il n'y a que de la verdure, la maison la plus proche est à 100 mètres, bref c'est tranquillou pour faire un happening zombi. Comme tout bon stade qui se respecte, il y a deux parkings : un local et un visiteur. Peu importe où vont les personnages, c'est la même chose, quelques voitures et deux gars à l'entrée qui donnent des flyers archi kawaii aux visiteurs. Ces flyers parlent du **Prophète**, un mec trop stylé dans sa robe de bure. D'après les boloss à l'entrée, c'est lui qui parle dans la tête, il va tout révolutionner, il faut se libérer de la tyrannie des vivants ! Ils peuvent d'ailleurs entendre de la musique sortant de grosses enceintes du stade, du bon rock français comme Antisocial de Trust. D'autres zombis viennent comme les Personnages, prennent les flyers et entrent par curiosité sans trop discuter.

Si les personnages sont un peu curieux avant d'entrer, ils peuvent remarquer un drone se diriger vers le stade et se positionner juste au-dessus. S'ils traînent un peu trop, ils peuvent capter une équipe du **GIAZ** capturer des zombis isolés.

Dans le stade :

Entrer dans le stade n'est pas difficile, même pour des vivants, ce n'est pas une fête réservée aux morts-vivants, ils font justement des mets de premier choix. Cependant, la sécurité est bien présente, de véritables videur de boîte de nuit avec l'oreillette. Etant physionomistes, ils repèrent rapidement ceux qui ont le teint un peu trop rosé et n'hésitent pas à leur poser des questions, histoire de faire un petit rapport à l'oreillette.

A l'intérieur, sur la pelouse, plusieurs zombis sont réunis, attendant la suite des festivités. Peu sont regroupés, ils forment principalement des couples ou des trios qui se demandent un peu ce qu'ils font là car... une scène est montée au bout. Telle une scène de rock, devant, des groupies dansent au son du rock ou de techno. D'ailleurs, sur cette même scène, des danseuses professionnelles jouent de la chorégraphie. Malgré leurs états morbides, elles sont pimpantes et très souples. Avec elles, danse plus maladroitement un animateur en veste rose pailletée, le sourire ultra-brite, le micro à la main, chauffant le public avec quelques répliques prometteuses.

Discuter avec les gens, renvoi un peu l'image des personnages : un mélange de curiosité et de "on n'a pas grand-chose à faire ce soir". Mais devant la mise en scène du fameux prophète, ils se demandent s'ils n'ont pas un peu trop fumés tellement on est dans le WTF. Au niveau des groupies, ils ne sont qu'une trentaine, mais c'est du délire. Ça danse, ça chante la bouteille à la main ou avec le prospectus du Prophète pour une dédicace, genre, ils et elles s'attendent à voir débarquer Cloclo.

En regardant bien, la sécurité est présente partout dans le stade, dans les gradins et surtout au niveau des backstages. D'ailleurs l'animateur réclame l'attention du public : faites du bruit pour le **Prophète** ! Les spots s'alignent vers les backstages, éclatement de feu de Bengale, les rideaux s'ouvrent et s'avance un vieil homme en robe de bure marron escorté de ses gardes du corps, une petite nana en tailleur noir qui semble être la chef de sécu et deux énormes gorilles tout en monstrosité. Jamais les zombis n'ont vu un truc pareil. Ils font bien 2m50 de haut, ils ressemblent à Hulk en étant encore plus déformé. Le tout habillé de costard noir sur mesure, si on peut dire. Oui, vous l'aurez compris, il s'agit de Grosbebs, d'ailleurs la fameuse petite nana est une Prédatrice. Et le Prophète ? Ah ça, c'est une surprise !

Dans la fosse, c'est du délire, des hurlements, si les femmes n'étaient pas déjà mortes, elles s'évanouiraient. L'animateur laisse sa place, tout comme la musique, au discours du **Prophète**.

Le discours:

Je vais la faire courte car le discours dure une bonne demi-heure et il surtout très chiant, on est loin du tribun Mélenchon. On a de la révolte, du "on n'est pas content", "les vivants sont vraiment trop méchants" et surtout "vengeance !", "création d'un état zombis", "vive le Libérateur" et "l'Élu va tous nous sauver."

Ce dernier point est important car juste après, le **Prophète** va faire une démonstration des pouvoirs que l'Élu lui a octroyés. Des rideaux de la scène s'ouvrent pour dévoiler un homme et une femme complètement nus, attachés à des croix telles des crucifiés. La peur se lit sur leurs visages, bâillonnés, ils ne peuvent que secouer la tête. Le public est sous le choc, un silence de mort règne avant d'être rompu par quelques groupies qui hurlent leur joie.

Le **Prophète** lève le bras pour calmer les groupies, puis s'avance vers la femme. L'animateur lui retire le bâillon. Un déluge d'insultes et de supplices sortent de sa bouche, mais son bourreau lui dit de ne pas douter, que le Libérateur va lui offrir une vie sans souffrance, puis il la mord au bras. Elle est aussitôt prise de convulsions, puis reste inerte, s'en doute évanouie. Mais même pas une minute après, elle hurle les yeux injectés de sang, les muscles tirés à l'extrême, gigotant dans tous les sens pour se libérer. La femme n'est plus humaine, elle est déjà une morte-vivante, une enragée. C'est pourtant impossible, il faut des heures pour que la transformation s'opère. Le **Prophète** fait alors signe à l'animateur de la libérer. Elle se jette alors d'un bond sur le vieillard, mais levant le bras, elle se calme aussitôt, comme attendant des ordres.

Les personnages peuvent entendre des murmures, les zombis n'ont jamais vu ce **Prophète**, ni le Libérateur, ils ont vraiment des pouvoirs hors du commun, si l'on peut dire pour des cadavres qui marchent. Le vieux pointe alors du doigt l'homme attaché qui manifestement est en pleure. Une fois débâillonné, il hurle qu'ils sont tous malade, qu'ils le paieront pour le meurtre de sa femme, mais le **Prophète** dit "Va", et sa femme se jette sur son pauvre mari, lui arrache la gorge et commence à le dévorer. Son maître lui demande de revenir et elle s'exécute comme un animal docile. L'homme est inerte, son sang coulant par convulsion puis soudain, il hurle d'un cri animal. A son tour, il est enragé.

Vous l'aurez compris, la contagion est extrême, c'est un tout nouveau bouleversement qui va s'opérer, une véritable Apocalypse si le Prophète arrive à foutre la merde dans ce petit coin de France.

Le GIAZ :

Les plus perspicaces auront remarqué les drones du Groupe d'Intervention Anti-Zombis à l'extérieur et les plus fainéants auront été recrutés à leur sortie du commissariat, parce qu'ils n'auront pas voulu se rendre au stade. Le recruteur est le **commandant Foissy**, haut gradé du ministère de l'intérieur. Au commissariat, il est accompagné de quelques hommes et il use de son autorité pour rencontrer les personnages qui auraient été fait prisonnier ou enfermés dans les locaux (à cause de la fermeture des portes lors de l'émeute). Si les Personnage sont à l'extérieur, le GIAZ intervient en grande pompe chez eux ou dans la rue, **Foissy** apparait alors pour s'entretenir avec eux. Le commandant sait que les personnages ont entendu une voix dans leur tête et il leur propose de servir la France en enquêtant sur un dangereux terroriste : le **Prophète**. En cas de refus, ils iront en camps de réinsertion.

Pour ce faire, le **commandant** les envoie au stade avec des mouchards, en fait un portable qui disposera du logiciel d'espionnage qui va bien. Là-bas, à eux d'observer, et lorsqu'il y aura l'intervention, ils n'auront qu'à faire le mort. Il les récupèrera lors du coup de filet.

L'opération du GIAZ a lieu lors du discours du **Prophète**, des commandos arrêtent toute personne à l'extérieur du stade sans faire de bruit, puis infiltrent le stade pour se positionner. Quand le **Prophète** a fini de transformer le couple en enragé, il invite tout le monde à venir manifester dans le village d'à côté pour propager la bonne parole. Pile à ce moment-là, bim, un sniper lui tire une balle en pleine tête.

C'est la panique dans le stade, déjà que la plupart montrés des signes de dégoûts lors de la démonstration de pouvoir, et à l'invitation de massacrer tout un village (ils n'ont pas signé pour ça, sauf les groupies qui étaient en transe). Rapidement, le public court vers la sortie la plus proche, d'autres tentent de monter dans les gradins. Un hélicoptère Tigre apparait et ordonne à tout le monde de se rendre, de s'allonger. Mais contre toute attente, le **Prophète** se relève, sa capuche ne dissimule plus son visage, la moitié de sa tête a été éparpillée par la balle. Le Tigre met en rotation sa mitrailleuse, puis lui tire dessus, un de ses gardes du corps se jette sur lui pour le protéger. Le géant rose est criblé de balles, mais il pose seulement un genou à terre. Après avoir éliminé 2-3 snippers avec son magnum, la petite femme hurle "évacuation" et emporte le **Prophète** avec elle. L'autre gorille hurle de rage et se lance contre le mur du stade qui s'effondre, laissant un passage pour eux.

Une fin heureuse :

Un choix s'offre aux personnages, être du côté du **commandant** ou du **Prophète**. Dans le premier cas, s'ils ne font pas de vagues, ils sont arrêtés, interrogés et condamnés, sauf s'ils avaient été recrutés. Plus tard, dans un cas comme dans l'autre, le **commandant** leur proposera d'intégrer le LIFE.

Dans le deuxième cas, aux personnages de trouver un moyen de fuir, en suivant le **Prophète** par exemple. Lui et son équipe parviendront à s'échapper, le dernier gorille se sacrifiant pour la cause. Il leur proposera alors de faire partie de ses Apôtres.

C'est alors le début de la guerre entre la vie et la mort, le LIFE et les Apôtres du Prophète. Aux personnages de choisir leur camps, reste à savoir jusqu'où ils seront prêts à aller...