

Scénario non-officiel pour les Lames du Cardinal • Ne peut être vendu

# LES ZOMBIES DU CARDINAL



Ce document pdf est doté de Signets (*Bookmarks*) parfois appelés Table des Matières.  
Pensez à activer cette fonction pour une meilleure navigation au sein de ce document...

# Les Zombies du Cardinal

scénario pour le jeu 2.K.P.D.P. « Les Lames du Cardinal »



Scénario : Luc « Vaevictis » Lambert  
Recherches iconographiques & mise en pages du scénario :  
David « Mystery Man From Outerspace » Bercovici

*<http://tinyurl.com/ResLamCrd>*

Vous trouverez d'autres scénarios et des aides de jeu pour le jeu de rôle Les Lames du Cardinal ici :  
<http://tinyurl.com/ResLamCrd> (c'est gratuit, c'est en libre téléchargement et, bien sûr, c'est légal...)



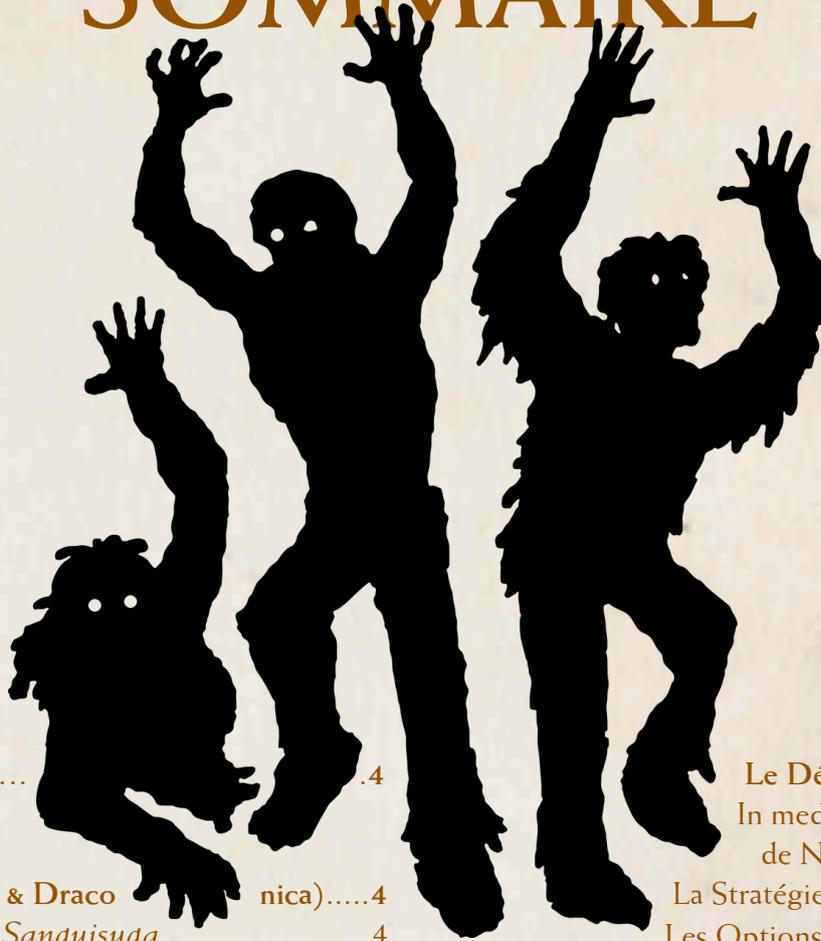
# Les Zombies du Cardinal

## Scénario Z pour les Lames du Cardinal



J'ai écrit ce scénario pour surprendre les Lames. Les personnages doivent avoir peur de se faire contaminer et ne savent pas trop à quoi ils ont à faire. Les Joueurs comprendront vite l'analogie avec des zombies, mais dans le monde des Lames, cela doit les interroger et donc générer stress et incertitude, ce que je cherche à provoquer.

# SOMMAIRE



Principe du scénario.....	4	Le Déroulement .....	13
Les Ouïvras (Ouivra Sanguisuga Filarioses & Draconica).....	4	In media res : la Mine de Nouzon .....	13
Phase 1 : l'Ouïvra <i>Sanguisuga</i> .....	4	La Stratégie de la Ruche .....	16
Phase 2 : l'Ouïvra <i>Filarioses</i> .....	4	Les Options des Lames .....	18
Phase 3 : l'Ouïvra <i>Draconica</i> .....	9	Un peu de technique .....	20
Nouzon dans les Ardennes .....	10	Les Attaques des Z .....	20
La Forge de Nouzon historique. ....	10	La Défense des Z .....	20
La Forge, la Mine et le village de Nouzon dans Les Lames du Cardinal .....	10	Les Ouïvras en chiffres .....	20
Le Développement de la Ruche de Nouzon .....	11	Les Armes .....	21
La Mission.....	13	Cartes et plans .....	22
		Carte de la Région .....	24
		Mine .....	25
		L'Intérieur de la Mine .....	26
		Nouzon .....	27
		Plan de la Forge .....	28
		Zoom sur le plan de la Forge .....	29

## Principe du scénario

Ce scénario est très « décalé » et s'éloigne pas mal des « standards » des Lames du Cardinal. Je n'ai pas mis de grand méchant derrière tout cela et, vous le verrez, il n'y a pas non plus d'enquête à proprement parler. Le but est de rendre vos Lames un peu démunies face à des créatures encore inconnues, qui, en ce XVII<sup>e</sup> siècle, leur feront penser à une espèce de « diablerie ». Par contre, vos Joueurs ne s'y tromperont pas et trouveront fort aisément l'inspiration *Zombie*, mais aussi un peu *Alien*, de ces créatures derrière tout cela.

Dans cet univers, et avec leurs compétences pas forcément adaptées, la peur des Lames d'être infectées, ainsi que l'enjeu qui les pousseront à vouloir endiguer le problème le plus vite possible avant qu'il ne soit trop tard, pourront, je l'espère, donner une séance intéressante.

## Rivière draconique :

Je vous propose, pour occuper le lit de la rivière draconique, l'arcane n1 : « La Tisserande oubliée », dont la description est : « Elle est la représentation de la mère, celle qui donne la vie en offrant son sang pour nourrir sa progéniture ». Ainsi s'ajouteront la pluie et la boue aux autres problèmes des Lames.

## Crédits Images : Pixabay

P.1 : SarahRichterArt  
P.3 : EriktheGreat  
P.7 : johndavis9538  
P.12 : OpenClipart-Vectors  
P.17 : simonwijers  
P.18 : OpenClipart-Vectors  
P.19 : athree23

## Introduction : les Ouïvras

(*Ouïvra Sanguisuga* – *Ouïvra Filarioses* – *Ouïvra Draconica*)

Les Ouïvras sont des créatures millénaires. Ces créatures passent par trois « phases » ou « stades ».

- Le premier stade les voit apparaître sous la forme d'une sorte de « sangsue ». Lors de cette phase, elles sont virtuellement immortelles ; elles attendent simplement, là où le courant les entraîne, d'infecter une créature d'assez grande taille (un humain, un Drac ou un Dragon, voire un ours ou même un taureau).
- Les porteurs se font alors « coloniser » – une fois mordus (lors du « stade un » de la créature ou bien par un porteur déjà infecté) – par le « second stade » des Ouïvras, les *Filarioses*. Dans cette phase et sous cette forme, les Ouïvras sont en fait une sorte de maladie parasitaire. Cette « maladie » tue et prend le contrôle total du corps de sa victime.
- Enfin le « troisième stade » voit la création d'une grosse créature ailée, la *Draconica*, ayant pour but principal (et même quasi-unique) dans l'existence de « pondre » plus loin des créatures au « stade 1 ».

Les Ouïvras ont été créées par des Dragons, au même titre que les Dracs ou les Dragonnets. Un Sorcier leur a donné vie lors de la grande guerre qui l'opposait à ses congénères. Ces créatures ont la particularité d'avoir une conscience collective et un fonctionnement de type « Ruche ». Ainsi, à partir du « stade 2 », tous les individus

sont liés entre eux par un lien magique inné. Dès lors, plus il y aura d'individus porteurs, plus la Ruche deviendra puissante, plus sa conscience se développera et plus l'infection sera rapide. Une fois commencée, l'infection a pour objectif d'être la plus large possible. à partir d'un certain stade, des porteurs fusionneront et créeront des êtres ailés (la « troisième phase »), afin d'aller créer de nouvelles Ruches. Ces créatures ailées ont pour but de créer une nouvelle Ruche, et donc ne font que « vomir » une centaine de Ouïvras en « phase 1 », dans un cours d'eau éloigné de la Ruche initiale, puis finissent par mourir quelques heures plus tard.

Le Sorcier avait prévu un Sort lui permettant de contrôler la conscience de la Ruche. Mais la Ruche initiale était devenue si puissante qu'elle avait à son tour pris contrôle du Sorcier. Le péril fut tel que les Dragons s'étaient alors alliés quelques temps pour l'éradiquer, car cette créature infecte aussi bien les humains que les Dracs, ou les Dragons. Mais au moins quelques individus au « stade 1 » ont survécu dans les cours et les ruisseaux souterrains des Ardennes.

## Phase 1 : l'Ouïvra *Sanguisuga*

Dans cette phase, la créature a une taille de seulement quelques pouces, à peine 5 à 7 pouces (15 centimètres). C'est une créature aquatique d'eau douce. Elle se déplace vite sous l'eau, son élément, mais peut aussi se déplacer sur terre, mais plus lentement. Sous cette forme, c'est en quelque sorte la « racine » d'une Ruche. En effet, ainsi, elles n'ont aucune conscience ou volonté particulière.

Elles ne sont pas liées à la Ruche qu'elles fonderont. Elles ne sont que la « mémoire ADN » de la race, qui attend d'infecter un porteur pour se développer. Les *Ouïvra Sanguisuga* peuvent végéter ainsi plusieurs milliers d'années à attendre un éventuel porteur. Une fois que le porteur est infecté, la créature l'ayant contaminé meurt. Si une Ruche est déjà active dans la zone, le nouvel infecté sera automatiquement lié à cette Ruche. La zone d'influence de la Ruche dépend de sa puissance.

Suite à l'éradication globale des Ruches, seules quelques *Ouïvra Sanguisuga* sont passées inaperçues. Au fur et à mesure du temps, chaque Ruche se déclarant a été promptement éradiquée. Ainsi, les seules *Ouïvra Sanguisuga* encore en vie sont celles qui avaient atterri dans des endroits où il n'y avait pas de porteur à contaminer.

Dès lors, quelques centaines d'individus seulement sont présents dans les ruisseaux souterrains proches de Nouzon dans les Ardennes. Et les mineurs de la mines de fer ont ouvert une nouvelle galerie où ces adorables créatures attendaient patiemment leur heure. La transmission se faisant par morsure, l'animal doit rester accroché à l'hôte, telle une sangsue, plusieurs secondes pour que cela soit efficient.

### Phase 2 : l'Ouïvra *Filarioses*

Suite à une morsure d'une *Ouïvra Sanguisuga*, un porteur sera infecté par des millions de petites *Ouïvra Filarioses*. De quelques microns à l'origine, ces créatures se répandront dans tout le système sanguin de la victime puis se déve-



### L'Autopsie d'une *Ouïvra Sanguisuga*...

permet de savoir qu'elle partage des caractéristiques des Syles. Donc, pas de doutes sur leurs origines. Mais elles ont tout de même beaucoup de différences. Elles n'ont aucun organe reproducteur, et des glandes (ou poches) sont disposées pour injecter un venin lors d'une morsure. Si la créature a mordu, la quantité retrouvée ne permet pas de déterminer ce que c'était. Sinon, la personne qui fait les recherches découvrira un liquide blanc laiteux ressemblant à du « foudre ». Ce liquide contient des millions d'*Ouïvra Sanguisuga*.

Vos Joueurs voudront sans doute trouver le moyen de voir, via un grossissement de ce liquide, ce qu'il en est. À vous de voir ce que vous leur permettez, mais les bonnes idées pourront permettre d'« observer » les créatures. Car depuis 1590 l'idée est dans l'air, et même un certain Athanasius Kircher va publier un traité sur l'optique et la lumière à ce sujet en 1646, et se fabriquer un microscope pour observer le sang.

lopperont. La victime, suivant son groupe sanguin, aura trois résultats différents...

- Les individus des groupes sanguins « A » et « AB » sont immunisés naturellement, grâce à leur antigène « A » qui fait mourir les créatures. Et, suite à une fièvre sévère, ils se relèveront sans plus de séquelles. Ils

représentent en France à peu près 45 % de la population (pour un tirage, je propose que toutes les cartes rouges sauf les 1, 2 et 3 donnent l'immunité, ainsi que le tirage d'un arcane béni ou neutre)

- Les individus du groupe sanguin « B » ne survivront pas à la fièvre, qui sera beaucoup plus forte que dans le premier cas. La



### Les Observations et autopsies des victimes...

- Une personne mordue a, en sus des marques de morsures, le « foutre » blanc suintant des plaies.
- Une personne immunisée tue ces créatures, donc ce liquide dans un premier temps noircit. La personne a alors autour de la morsure toutes les veines qui deviennent progressivement noires. Puis, au bout de quelques jours, cela s'estompe.
- Enfin une personne qui ne survivra pas à la fièvre, mais qui ne permet pas à la créature de se développer, aura les mêmes observations possibles mais, ne renouvelant pas son sang, il sera difficile de le voir.
- L'autopsie d'une personne infectée depuis peu, permet de voir que les *Ouivra Filarioses* grossissent et se multiplient pour remplacer petit à petit tous les muscles et le cerveau de la victime. Il y a en outre beaucoup de « foutre » en lieu et place de la salive et du sang.
- L'autopsie d'une personne infectée depuis longtemps, permet de voir qu'il ne reste plus que les os et la peau de la victime, le reste n'est constitué que d'*Ouivra Filarioses* de différentes tailles reformant des muscles et un cerveau, l'ensemble suintant du « foutre ».

présence de l'antigène « B » dans le sang de l'hôte empêchera les créatures de se développer normalement et elles ne survivront pas non plus. Ils représentent en France à peu près 10 % de la population (*pour un tirage je propose que les 1, 2 et 3 des cartes rouges et noires donnent ce résultat de mort totale*)

- Les individus du groupe sanguin « 0 », sans antigène, suite à une fièvre terrible, mourront en tant qu'humains, mais l'ensemble du corps sera parasité et contrôlé par les *Ouivra Filarioses* qui seront présentes dans tous ses muscles et dans son cerveau. Ils représentent en France à peu près 45 % de la population. L'infection fonctionne même si, pour infecter, les Z tranchent la carotide de leurs victimes et la tue instantanément. Le contrôle, même dans ce cas, prend le temps prévu (*pour un tirage je propose que toutes les cartes noires sauf les 1, 2 et 3 donnent l'infection, ainsi que le tirage d'un arcane maudit*). Un PJ infecté devient instantanément PNJ et sera contrôlé par le MJ. Je vous conseille, pour éviter le tirage, d'autoriser vos Joueurs à utiliser leur arcane personnel pour choisir le résultat. Une fois un premier tirage réussi, ils sont immunisés, car ils appartiendront au groupe sanguin ne permettant pas au parasite de se développer. Mais ne leur dites pas, ceci afin de leur faire conserver une peur latente de la morsure.

Considéré comme mort, le porteur dont l'infection a réussi sera probablement enterré, ou mis de côté pour enquête. Sous cette forme, la créature a à sa disposition une intelligence innée. Mais sera aussi en liaison avec tous les autres hôtes pour qui la contamination a fonctionné. La Ruche, ainsi connectée, n'a pas le savoir de ses hôtes, ne sait pas utiliser d'outils ou d'armes, et ne sait pas communiquer avec les humains. Mais la Ruche a une intelligence propre, et apprend très vite. Ainsi, les hôtes « feront le mort » et attendront leur heure.

Les *Ouvra Filariose* grossissent et se multiplient dans le corps des victimes. Elles remplacent, dans un premier temps, les nerfs et utilisent les muscles des porteurs puis, assez vite, en dévorant leur porteur, reconstituent des sortes de muscles. Après plusieurs jours, seuls la peau et les os subsistent sur les malheureux. Ils ne ressemblent plus vraiment à ce qu'ils étaient. C'est pour cela que les zombies les plus anciens sont aussi les plus rapides, les plus lestes, et les plus résistants. Même les yeux sont remplacés par des créatures qui sont d'un blanc translucide. L'orbite oculaire est donc là, mais vide de toute expression. Enfin, après plusieurs semaines, la peau finit par se détacher par lambeaux. On peut ainsi observer qu'une sorte de couche translucide visqueuse recouvre un plat de spaghetti grouillant.

Si les zombies sont blessés, les parties endommagées sont remplacées en quelques minutes. Par contre, en cas d'amputation ou de membre cassé, les membres ne repoussent ou ne se réparent pas ; la créature a besoin du squelette de son porteur pour

bouger. Sous cette forme, ils sont aussi virtuellement immortels. Pour les tuer, il faut faire d'énormes dégâts au centre nerveux central de l'individu. Ce « cerveau central » se développe dans le crâne du porteur.

La liaison de la Ruche passe obligatoirement par la « reine », le premier hôte, dit « patient zéro ». Il est le centre de tout et donc le « maillon faible ». La Ruche fait tout pour le protéger, car si il se fait tuer (en détruisant le cerveau de l'hôte) la communication magique entre les individus cesse et, instantanément, ils perdent la volonté collective qui les animait. Et ainsi, en fin d'assaut, ou de l'assaut suivant si vous voulez continuer un peu, ils cessent de bouger, puis ils meurent tous, en quelques heures.

Ce « Zombie Zéro » devient de plus en plus puissant au fur et à mesure que sa colonie se développe. Ainsi, son cerveau se développera et des millions d'*Ouvra Filariose* de la taille d'un ver de terre commenceront à se développer sur la tête du malheureux, faisant ainsi un réseau neuronal des plus impressionnant à l'extérieur de la boîte crânienne. Lors du combat avec vos PJ, attribuez-lui quelques pouvoirs magiques innés, comme de la télékinésie par exemple, histoire d'éviter





par exemple une balle dans la tête à distance, et de faire aussi un peu « voler » vos gentils Joueurs.

L'ensemble des hôtes composent un et un seul individu dont le vrai cerveau est le *Zombie Zéro*. La Ruche sacrifiera sans hésitations des dizaines d'individus pour répondre à un de ses objectifs. Dès qu'un individu voit vos PJ, tous le savent. Dès qu'un individu se fait tuer, tous le savent. Le ralliement d'un individu infecté à la Ruche se fait si il est dans sa zone d'influence. La zone d'influence de la Ruche dépend du nombre d'individus qu'elle arrive à atteindre, et est centrée sur le *Zombie Zéro*. Aucun Dragonnet, Vyverne, Tarasque ou Syle ne voudra volontairement rentrer dans cette zone. Ils sentent cet appel, qui les terrifie. Tous ceux qui se retrouvent dans cette zone feront tout pour en sortir. Les Dracs, Dragons, et Sang-mêlés sentent

une gêne provenant de cet appel, une sorte de pressentiment qu'une chose terrible est là, quelque part. La Ruche apprend vite et peut surprendre vos Lames. Ainsi le « délire » est bien sûr dans le zombie « de base », extrêmement résistant et dont seule la destruction du cerveau peut tout arrêter. Mais l'ensemble de ces pauvres êtres constitue une et une seule entité, qui apprend. Quand vous vous serez lassé de l'hostile « bête et méchant » qui ne cherche qu'à mordre et qui ne sait pas ouvrir une porte, faites-le progresser. Ils peuvent courir, ouvrir une porte, regarder les Lames dans les yeux... voire, tout comme dans « *World War Z* » faire des grappes pour passer des obstacles. Comme l'ensemble ne forme qu'un individu, ils peuvent même faire un peu de magie ; il n'est donc pas obligatoire de réserver la magie au *Zombie Zéro*. Enfin, vous pouvez infecter de gros animaux (un

chien serait pratique mais limitons cela à l'exceptionnel, sinon ce sera ingérable pour les PJ) pour, si cela vous arrange, faire de « mauvaises surprises ». Imaginez un ours, un taureau, guidés par une conscience collective. Attention aux dégâts que cela peut provoquer, mais suivant comment cela tourne, c'est un complément non négligeable.

Pendant cette phase, les différents comportements et la vitesse de propagation dépendent directement de la puissance de la Ruche.

- De 1 à 11 individus : l'infection dure entre 12 heures pour le premier cas à 1 heure si il y a déjà 11 individus dans la Ruche. Dans cette configuration, les individus sont le plus discrets possible. Ils cherchent, de nuit, à infecter un porteur ayant déjà une plaie. Si ils n'en trouvent pas, ils le mordent à la carotide pour le tuer et les larves infecte-

ront un mort (mêmes règles, seuls les groupes sanguins « 0 » sont colonisables, même avec un individu mort). La puissance de la conscience collective est limitée ainsi que le rayon de sa zone d'influence qui n'est que de 200 toises ( $\approx 400$  m). Si des Tarasques ou des Vyvernes sont dans le rayon d'action, elles sont nerveuses. Par contre, si la colonie s'est développée plus et retombe à aussi peu d'individus, elle ne perd pas sa puissance qui est représentée, en fait, par le développement du *Zombie Zéro*. Dans le cas d'une aussi forte diminution de sa taille, la Ruche fera tout pour se cacher, et si elle a eu assez de puissance, passer à la troisième phase.

- De 12 à 16 individus le temps de propagation passe de 50 minutes, pour le 12<sup>e</sup> à 10 minutes dès que le 16<sup>e</sup> est infecté. Puis, à partir du 17<sup>e</sup> jusqu'au 23<sup>e</sup>, le temps ne diminue plus que minute par minute, pour arriver, une fois le 23<sup>e</sup> cas déclaré, à 1 minute. Par la suite, la propagation n'ira jamais plus ou moins vite, quel que soit le nombre de porteurs. On est au maximum de la vitesse de propagation. Dans cette fourchette d'individus, la Ruche commence à prendre quelques risques. De 12 à 23, le rayon de sa zone d'influence passe de 200 toises à  $\frac{1}{4}$  de lieue ( $\approx 1$  km) pour 16 et près de 1,5 km à 23 individus. Dans cette même fourchette, si des Tarasques ou des Vyvernes sont dans le rayon d'action, elles passent de nerveuses, très nerveuses à incontrôlables. À partir de 23 individus, ces créatures font tout pour fuir la zone.

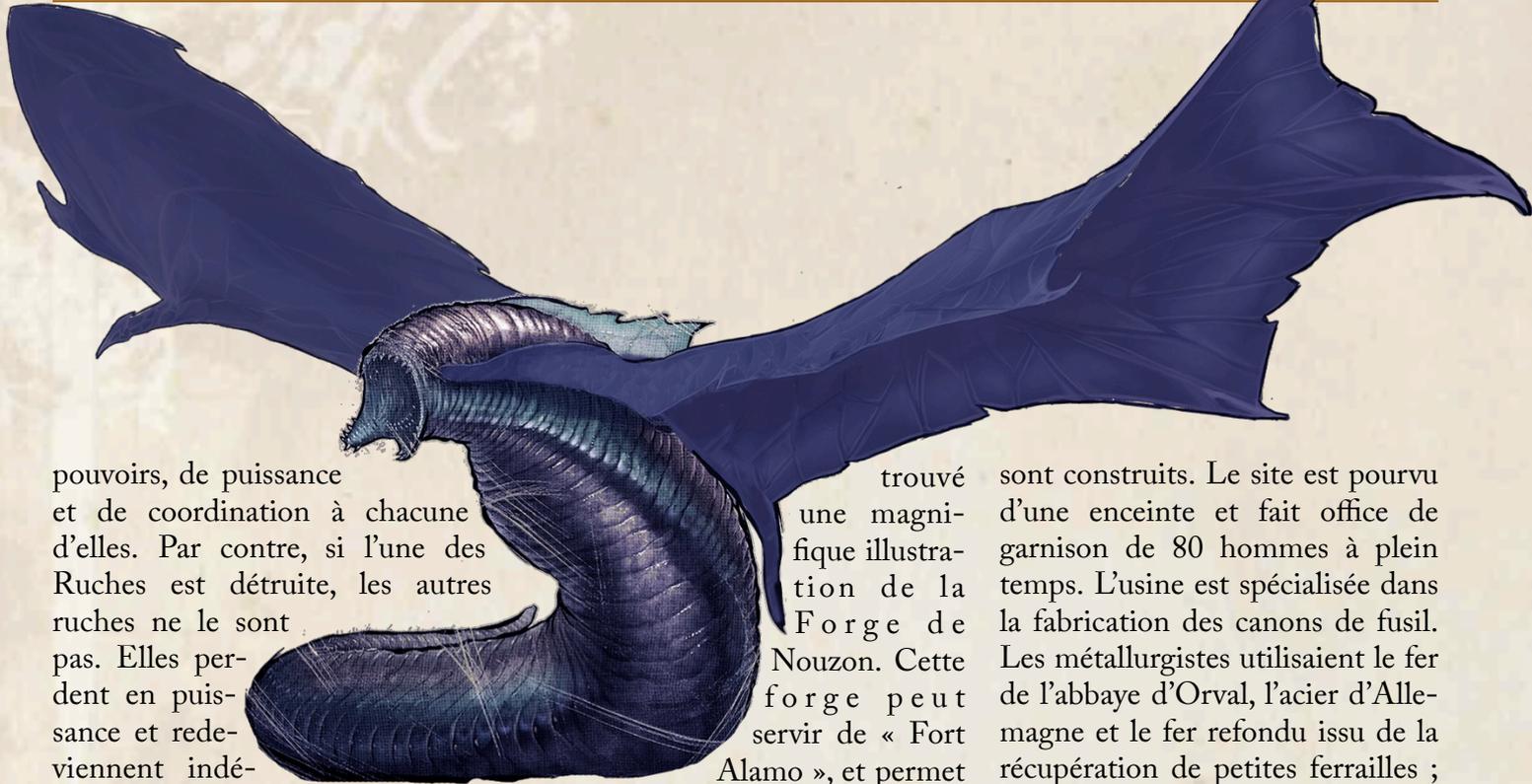
- Dès que la vitesse de propagation a atteint son maximum, la prudence n'est plus de mise et c'est le nombre qui fera la force et permettra à la Ruche de développer de plus en plus de pouvoirs, quitte à sacrifier des dizaines d'individus. Car une fois obtenue, la puissance ne baisse plus. Je propose que les Lames arrivent quand on en est déjà là, et que la Mine de Nouzon est attaquée. L'objectif ici est d'arriver à plus de 50 porteurs pour pouvoir passer en phase trois. Le rayon de sa zone d'influence sera, dès lors, d'un quart de lieue ( $\approx 1$  km) par tranche de 15 individus.

### Phase 3 : l'Ouïvra Draconica

Cette dernière phase peut intervenir dès que la Ruche a atteint

sa puissance maximale, soit 50 individus. La Ruche peut alors générer des créatures ailées. Pour ce faire, 5 individus fusionnent en une sorte de gros cocon. Il en sort, au bout de quelques heures, une créature ressemblant à la *Ouïvra Sanguisuga*, mais la *Ouïvra Draconica* fait près de quatre mètres et a des ailes membraneuses. Le but de cette créature, est de fonder une autre Ruche. La créature « vomira » des centaines de *Ouïvra Sanguisuga* dans un cours d'eau, puis mourra. La première Ruche n'est pas abandonnée, au contraire, mais pour accélérer l'expansion, elle essaime. Un lien entre chaque Ruche peut se faire. Si une nouvelle Ruche se crée, ou arrive dans un rayon de dix fois la zone d'influence d'une autre Ruche, les Ruches se lient. Ce qui donne de plus en plus de





pouvoirs, de puissance et de coordination à chacune d'elles. Par contre, si l'une des Ruches est détruite, les autres ruches ne le sont pas. Elles perdent en puissance et redeviennent indépendantes. Si rien n'est fait, humains, Dracs et même Dragons d'une région seront pris pour hôtes, et les Ruches ainsi créées auront une puissance magique que rien ne pourra arrêter. La Ruche peut développer cette phase à partir de 50 individus, mais elle le fera seulement si elle a stabilisé, et à peu près épuisé, le bassin où elle se trouve, ou si elle se sent en danger.

## Nouzon dans les Ardennes

J'ai choisi ce lieu car il est proche de Rocroi. Cela permet d'évoquer l'Histoire via la partie de jeu. Ce grand événement n'est pas à l'échelle des Lames, mais travailler en périphérie permet d'en parler. Même si cette histoire n'implique pas de Sorcier essayant de déstabiliser la région pour affaiblir le duc d'Enghien (en fait c'était ma première idée), les Lames risquent d'y penser tout de même. La proximité de la frontière et des armées de tous bords est aussi un élément intéressant. Enfin, j'ai

trouvé une magnifique illustration de la Forge de Nouzon. Cette forge peut servir de « Fort Alamo », et permet d'avoir de l'armement et du matériel à volonté, ainsi que 30 métallurgistes sous la main, prêts à fabriquer les idées de vos Joueurs. La petite garnison sera aussi un plus. Enfin, vous pouvez imaginer tout aussi des objets spéciaux (armes spéciales, voire matériaux alchimiques) fabriqués sur place. L'autre point m'ayant séduit ici, c'est la géographie ; la région n'est pas très dense en terme de population, c'est vallonné et il y a beaucoup de forêts.

### La Forge de Nouzon historique

L'ancienne propriété d'un maître de forges, nommé Robillard, est achetée en 1688 par Maximilien Titon et Victor Fournier, alors directeur de la police et receveur des deniers de Charleville. Commence alors la construction d'un ensemble d'usines, entouré rapidement d'une enceinte au lieu-dit La Forge de Nouzon (1690-91). La manufacture, installée au fond de la vallée de la Goutelle, utilise la force hydraulique du cours d'eau ; une prise d'eau et un canal

sont construits. Le site est pourvu d'une enceinte et fait office de garnison de 80 hommes à plein temps. L'usine est spécialisée dans la fabrication des canons de fusil. Les métallurgistes utilisaient le fer de l'abbaye d'Orval, l'acier d'Allemagne et le fer refondu issu de la récupération de petites ferrailles ; le montage et l'épreuve des fusils ayant lieu à Charleville par des spécialistes et les équipes monteurs. La platinerie et la garniture du canon étaient assurées en sous-traitance par des artisans dispersés dans les bourgs.

### La Forge, la Mine et le village de Nouzon dans Les Lames du Cardinal

Le village de Nouzon, près de Charleville est situé dans les Ardennes près de Rocroi. Maître Robillard développe dès 1630 une forge d'importance. Elle y fabrique des armes (mousquets et canons) pour l'armée et deviendra dès 1638 une Armurerie Royale. Le site est pourvu d'une enceinte avec huit tours et fait office de garnison de 80 hommes, dont 30 métallurgistes à plein temps aux ordres de Maître Robillard. L'usine est spécialisée dans la fabrication des canons de fusil. Tout est réalisé dans l'enceinte de la forge. Les métallurgistes utilisaient le fer de la mine gérée par le contremaître, Maître Coulon,



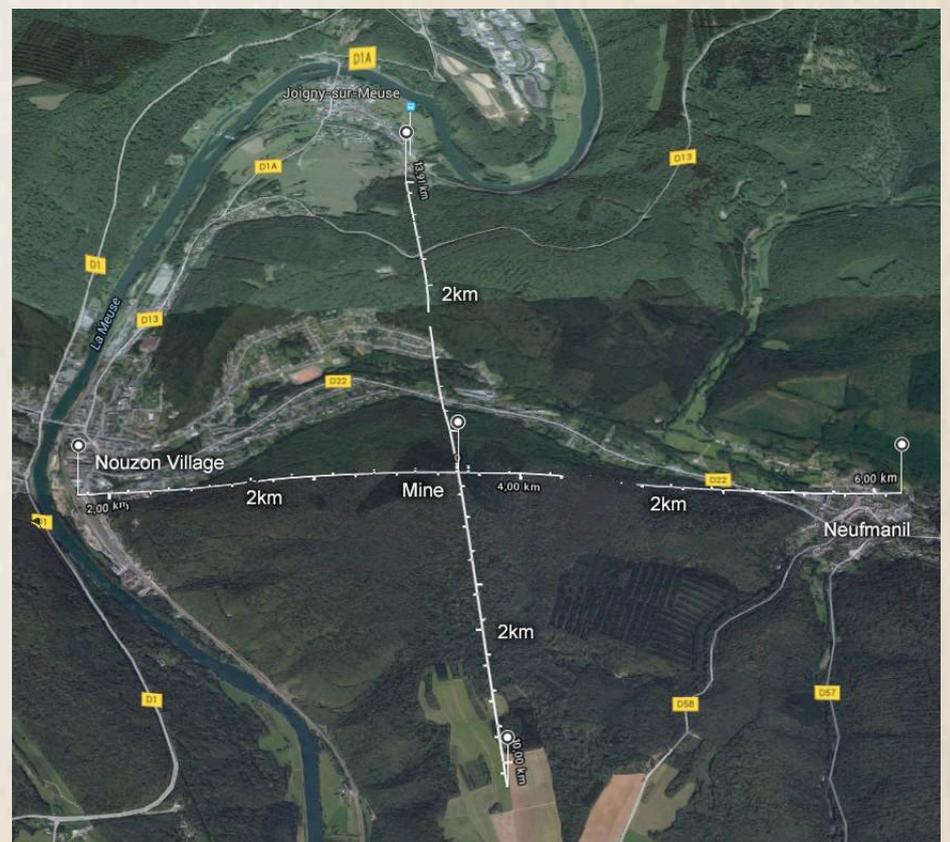
située dans les collines proches du village.

La mine est située, à vol de dragon, à moins de  $\frac{1}{2}$  lieue ( $\approx 2$  km) du village et de 1 km de la forge. Elle dispose d'une cinquantaine d'ouvriers à plein temps. Enfin le village, avec cette création d'industrie et d'une mine, s'est beaucoup développé ces dernières années – malgré tout, il reste encore un gros village – et un beau relai de poste faisant taverne s'est créé. Le village est encore principalement constitué de paysans et de pêcheurs. Il regroupe à peu près 100 âmes. Il faut enfin compter toutes les fermes et petits bourgs situés dans les 2 km autour de la mine, et ainsi on peut ajouter 200 âmes de plus. Le bassin compte donc 430 personnes. On peut enfin ajouter à cela le bourg de Neufmanil (90 âmes) qui est sur le territoire du Saint-Empire et qui est à 2 km à l'est de la mine. À 2 km de la mine, vers le nord, il y a Joigny-sur-Meuse (50 âmes) et enfin à un peu moins de 4 km au sud de la mine, il y a Aiglemont, village de 200 âmes, construit sur les hauteurs dominant la Meuse, pourvu de murs épais.

## Le Développement de la Ruche de Nouzon

- Jour 1 : Tout a commencé par un groupe de 10 mineurs exploitant un nouveau filon, inondé par endroit jusqu'au genou. Ils ont été mordus par des *Ouihora Sanguisuga*. Pour tous les 10, à ce stade, la fièvre est de 12 heures. Ce n'est donc qu'au matin (au jour 2 donc) que l'on se rendit

compte que dans le baraquement, il y avait 6 morts (dont 5 qui se relèveront discrètement, mais plus tard). La morsure est visible, donc on en a conclu que ce sont des créatures présentes dans la mine qui les ont empoisonnés ; le témoignage des 4 survivants corrobore cela. Au vu des circonstances, le contre-maître ordonne de « stocker » les morts, au frais, dans la mine.



Ainsi, ils pourront être examinés par un médecin ultérieurement. (Mine 44 personnes dont 4 immunisées, Ruche 5, 1 mort définitif ; prochain temps de fièvre 7 heures)

- Jour 2 : 20 mineurs, durant la journée, vont chasser les *Ouvra Sanguisuga*. 5 d'entre eux seront infectés (2 nouveaux pour la Ruche, un mort définitif et 2 immunisés), mais ils élimineront une partie des créatures. Ils feront partir par la Vyverne de la Forge à Paris, un des spécimens (il y a 200 km entre Nouzon et Paris). Pendant la nuit, les 5 hostiles attaquent un des baraquements de 10 personnes et, pendant leur sommeil, les égorgeant toutes avec les dents (4 nouveaux pour la Ruche). (Mine 31 personnes dont 6 immunisés, Ruche 11, 8 morts définitifs ; prochain temps de fièvre 1 heure)

- Jour 3 : Les mineurs sont sous le choc, pour eux, il y a eu 19 morts en deux jours, dont 10 lors d'une attaque de « bêtes ». Ils demandent l'aide des soldats de la Forge. Le soir, arrivent 10 soldats en arme ; pendant la journée, ils ne sont pas descendus à la mine. Le soir, la Ruche attaque cinq fermes proches de la mine, personne ne le saura car il n'y aura aucun survivant, et ils l'ont fait sans bruit. Il y avait 42 personnes, 19 rejoignent la Ruche pendant la nuit. De plus, la zone d'influence de la Ruche devient plus forte et plus grande. Cela aura provoqué une panique à la mine au petit matin et une à la Forge en fin de journée : la Tarasque de la mine et celle de la Forge sont parties et rien n'a pu les retenir. Il en ira de même de la Vyverne de la Forge quand elle reviendra de Paris. (Mine 31 personnes dont 6 immunisées, 10 soldats en renfort, Ruche 30, 8 morts définitifs ; prochain temps de fièvre 1 minute)

- Convocation des Lames par le Cardinal. La mission est d'escorter au plus vite Pierre Teyssier à la mine de Nouzon pour examiner des mineurs ayant été mordus par une bien étrange créature. Départ par Vyverne dès le lendemain matin, l'arrivée est prévue en fin de journée à la mine.

- Jour 4 : Le temps de la fièvre est au plus court, 1 minute. La Ruche va attaquer le soir venu la mine. D'abord discrètement, puis en masse, car à peu près un mort sur deux se relèvera une minute après. C'est à faire une heure après l'arrivée des Joueurs. Il faut leur laisser le temps de se poser un peu, puis action !

### Vitesse d'un voyage par la route

- 3 à 5 lieues par jour ( 12 à 24 km) Cadence lente, l'on prend son temps, avance au petit trot ou au pas. Les chevaux sont ménagés. Cette cadence n'est empruntée que par les carrosses luxueux, ou les équipées chevauchant avec des blessés.
- 5 à 10 lieues par jour ( 24 à 50 km) Cadence moyenne, on voyage au trot, quelques galops rares lorsque la route est belle. C'est la cadence de voyage couramment adoptée par les voyageurs.
- 10 à 20 lieues par jours ( 50 à 100 km) Cadence rapide, le voyageur avale les lieues au galop, faisant quelques haltes pour laisser sa monture se reposer et se restaurer, sans quoi elle ne tiendrait pas le choc. Un cavalier aguerri peut adopter cette cadence sans difficulté.
- 20 à 25 lieues par jours ( 100 à 120 km) Cadence très rapide à folle : cette cadence nécessite de changer de cheval régulièrement (tous les 2 jours au moins) afin d'être maintenue. Le galop est très fréquent, il n'y a que peu d'arrêts. Il faut être un cavalier expérimenté et endurant pour supporter un tel train. Ces cadences ne peuvent être que temporaires (4 jours maxi) et il est probable que l'on crève quelques chevaux à voyager si vite. J'ajoute que ce n'est pas discret.



## Vitesse d'un voyage par les airs

- 25 à 50 lieues par jours ( 120 à 240 km) Cadence moyenne : Pour cela la Vyverne doit voler une ou deux fois 2 heures dans la journée. Le reste du temps elle se repose et doit se nourrir.
- 50 à 75 lieues par jours ( 240 à 360 km) Cadence rapide : Pour cela la Vyverne doit voler deux ou trois fois 2 heures dans la journée. Le reste du temps elle se repose et doit se nourrir.
- 75 à 100 lieues par jours ( 360 à 480 km) Cadence folle : Pour cela la Vyverne doit voler trois ou quatre fois 2 heures dans la journée. Si il n'y a pas de changement de Vyvernes, le lendemain la créature ne pourra pas tenir le rythme sans risquer de mourir.

## Quelques PNJ à la Mine

- Maître Victor Coulon, le contremaître
- Quelques soldats (de la Forge) : Léon le Bar, Norbert Berteau...
- Quelques Suédois : Sven, Melker, Sigurd, Helmer, Fabian, Frej...

## Quelques PNJ à la Forge

- Maître Robillard, le propriétaire et responsable des métallurgistes
- Ambroise de Bourge, le capitaine des soldats
- Quelques soldats : Jacques le Nair, Pierre Poulain...
- Quelques métallurgistes : Herman Gourguechon, Hippolythe Calve...

## La Mission

Suite à la mort du roi (le 14 mai 1643) et à la victoire de Rocroi (le 19 mai 1643). Les Lames sont envoyées pour escorter Pierre Teyssier à la Mine de Nouzon. Cette dernière est toute proche d'une très importante forge fortifiée et de la garnison de Château-Regnault qui avait empêché les renforts venus du Luxembourg d'arriver à Rocroi.

La découverte d'une bien étrange créature draconique inconnue et vénéneuse dans la Mine de Nouzon pousse le Cardinal à envoyer Pierre Teyssier enquêter. Au vu de la situation particulièrement instable de la région, les armées espagnoles ne sont pas loin, il demande aux Lames d'escorter Teyssier :

« Ramenez-nous-le vivant ! »

## Le Déroulement

### In media res : la Mine de Nouzon

*Arcane : 1 « La Tisserande oubliée »*

Il leur sera attribué des Vyvernes pour arriver au plus vite et sans risques. L'aura des Ouïvras est telle que les Vyvernes refusent de s'approcher à moins de ½ lieue de la Ruche. La scène d'ouverture après la présentation de la mission est qu'en fin de journée les Vyvernes deviennent incontrôlables, elles sont en peur panique, elles refusent d'avancer plus. À ce moment, elles passent difficilement la Meuse au sud-ouest de la mine. Quelle que soit la compétence des pilotes, les créatures devront être posées en catastro-

phe. Ils seront à 2 km au sud-ouest de la mine et à plus de 2 km au nord de la ville la plus proche, Aiglemont. Enfin, si ils font une très belle réussite, ils pourront repartir en arrière pour se poser dans le village de Nouzon, mais pas plus près de la mine. ils devront donc continuer en plein milieu de la forêt des Ardennes sur à peu près 2 km, là encore à vol de dragon, donc probablement un peu plus à pied et sous une pluie battante (sans se perdre, il faut à peu près 30 mn). Le problème posé est que Pierre Teyssier transporte, au bas mot, 50 kg de livres. Ainsi, ils arriveront dans un bien triste équipage à la Mine de Nouzon.

La mine est calme, c'est le début de soirée. Le soldat Léon le Bar leur demande de s'identifier, et accompagne les PJ chez Maître Coulon. Les premières questions sur ce qui arrive à la mine commencent à fuser. La plupart des mineurs sont suédois, et seuls les soldats et le contremaître Victor Coulon sont français. Quelques mineurs parlent un Français approximatif, principalement pour aider à faire comprendre les ordres du contremaître. C'est donc avec le contremaître qu'ils échangent. Ce dernier leur explique qu'ils ont eu quelques nouveaux cas faisant suite à la chasse des créatures, mais surtout, depuis, une bête a attaqué la mine et a fait 10 victimes il y a deux soirs, et la Tarasque à était frappée de folie et a dévasté son enclos avant de s'enfuir hier matin. À la demande d'autopsie des victimes, le contremaître dit qu'il s'en était douté et que les morts sont tous dans la mine ; il les montrera au Lames le lendemain. C'est l'attaque des bêtes qui explique la présence de quelques gardes de la forge.



Enfin, il leur proposera de les loger dans un des baraquements. Ils ne savent pas encore que les fermes des alentours ont été attaquées, hier soir. Donc, pendant que les Joueurs commencent à poser des questions, du bruit éclate dehors. Des combats commencent. La Ruche compte emporter la mine pour arriver enfin à sa masse critique de 50, ou au moins ne plus en être trop éloignée. Ici, rien n'est fortifié. Le mieux est la mine, mais les « morts » en sortent. Même si les morts étaient stockés là, ils auraient pu bouger et leur disparition aurait été mise sur le dos de la « bête ». Mais les conduits souterrains de la mine

sont vastes et, surtout, la créature s'y sent « bien » en quelque sorte, elle y a « vécu » quelques millénaires. De plus, quand on connaît les lieux, il y a deux entrées. C'est parfait pour se cacher et circuler discrètement. Les soldats ne comprennent pas ce qu'il se passe. Ils seront les premières victimes. Et de braves mineurs suédois paniqués tenteront d'expliquer ce qu'il se passe à un PJ :

« *djävul! djävulen! våra döda attackerar oss!* » ou autrement dit, et pour votre culture personnelle, « *diable ! le diable ! nos morts nous attaquent !* »

Le principe est d'avoir une bataille que les Lames ne peuvent gagner, cela dû au grand nombre, à la surprise et au manque de préparation et d'armes appropriées. En effet avec leur équipement, cela n'a pratiquement aucun effet. Un fleuret ne sert pas à grand chose. Une rapière commence à faire de beaux dégâts, mais reste insuffisante pour couper une tête ou détruire un cerveau. Par exemple, la botte de Nevers peut être accordée pour tuer notre zombie. Mais franchement, un trou au milieu du plat de spaghetti qu'est devenu le cerveau de ces pauvres malheureux ne fera pas grand chose. Mais c'est à vous de voir et de récompenser de belles actions. Je présente plus loin une adaptation des règles pour vous permettre de proposer un combat intéressant et cohérent à vos Lames.

Les forces en présence sont 30 zombies contre les PJ, 31 mineurs (dont 6 déjà immunisés), au mieux équipés de pelles, de pioches voire de haches, 10 soldats avec chacun un mousquet et de quoi tirer une douzaine de fois, et une rapière dans un baudrier (jusque sous le règne de Louis XIV, les vêtements et l'équipement du fantassin sont laissés au bon vouloir des chefs de corps et présentent toutes sortes de variétés et de fantaisies, donc à vous de voir). La menace venant de l'intérieur du camps (la Mine) les zombies commencent par éliminer les soldats, et très vite (1 mn après le début de l'attaque) de 30 hostiles, ils passent à 35. L'alerte n'est en fait donnée que quand ils attaquent les baraquements. Les mineurs se replient en panique vers le bureau et logement du contremaître qui est un peu à l'écart.

Les Lames vont donc sortir et voir le chaos. Dans les baraquements du fond, on assiste à des scènes d'une extrême violence, des mineurs sautent à la gorge d'autres mineurs pour leurs mordre la carotide, le poignet ou ce qu'ils peuvent. Il semble que des soldats soient à terre et que d'autres attaquent des mineurs. Pour ceux qui ont une très bonne perception (on est de nuit) il y a aussi des femmes et des enfants dans les attaquants. Une partie de ce qu'il reste de mineurs reflue désemparée et sans équipement ou presque. On en est là quand les Lames sont alertées, les hostiles sont à 35 et dans une minute se relèveront les premiers mineurs touchés après les soldats. Mais certains ont simplement été mordus au poignet, ils ne sont donc pas très bien mais ils sont encore vivants et avec les PJ.

### Pour déterminer l'infection

Il est conseillé pour les PJ d'utiliser leur arcane personnel pour éviter le tirage. Ils n'ont pas besoin de savoir les proportions, ni quoi tirer. Il faut garder le mystère ! Même si ils sont immunisés suite à un premier tirage, faites-leur faire des tirages pour chaque morsure. Si ils font le tirage (et qu'ils ne sont pas déjà déterminés comme totalement immunisés) et qu'ils le ratent, ils deviennent « morts »... ou PNJ Z sans espoir de retour... Comme après la morsure les symptômes sont les mêmes pour tous, vos Joueurs ne sauront si ils ont été infectés que 1 mn après.

- Les tirages d'un arcane béni ou neutre, ainsi que de toutes les cartes Rouges sauf les 1, 2 et 3 donnent l'immunité à l'infection
- Les 1, 2 et 3 des cartes Rouges et Noires donnent une mort à l'issue de la fièvre sans revenir « hostile »

- Le tirage d'un arcane maudite, ainsi que toutes les cartes Noires sauf les 1, 2 et 3 donne l'infection réussie et le sujet deviendra un membre de la Ruche.

### Note importante

Tous les comptes de zombies du scénario n'ont été faits que pour m'aider à dimensionner le phénomène. Si vos PJ sont bigrement efficaces dans l'éradication des hostiles, il serait dommage qu'ils manquent d'adversaires avant la fin. Donc, ne comptez pas les Z, essayez de garder les proportions évoquées sans vous prendre la tête avec un décompte inutile. Ce décompte peut uniquement être utile sur la garde rapprochée du Zombie Zéro si vos Joueurs l'ont isolé avec quelques Z seulement. Donc, si vous manquez de Z, pas de problèmes, la bande de brigands de la région passait par-là, ou un des régiments de l'armée espagnole en déroute après Rocroi a eu la mauvaise idée de débander vers Nouzon, ou encore des déserteurs de tous bords... De quoi faire un mélange coloré et varié !

### Exemple de déroulement par ronde

(attention pour moi une ronde, c'est 5 secondes, car je trouve cela plus pratique)

Vos PJ, bien sûr, interviendront pour changer la donne. Attention, après deux passes d'armes (deux fois 6 rondes) 45 % des morts et des blessés deviendront zombies, et 10 % des blessés mourront suite à la fièvre et ne se relèveront pas, le reste est immunisé. Les PJ peuvent être au baraquement des mineurs au début de la quatrième ronde de l'exemple (et se sera bien sûr pour eux leur première ronde).

### Première passe d'armes de 30 secondes

1. Les Lames sortent quand deux baraquements sont attaqués en même temps, il y a du bruit à l'intérieur et on n'y voit rien, 3 mineurs sont tués et 3 touchés, mais fuient ;
2. Quelques mineurs sortent du baraquement, 2 autres sont morts et 3 autres touchés ;
3. La plupart de ceux qui ne sont pas engagés sont sortis des baraquements, 3 autres sont morts et 2 autres blessés.
4. Les hostiles sortent aux trousses des survivants pendant que certains avaient contourné les bâtiments pour bloquer les fuites, 1 mort et 1 blessé.
5. Les premiers mineurs échappés atteignent le bureau du contre-maître, soit 10 mineurs dont 6 blessés légers. Il y avait déjà au bureau du contre-maître (le contre-maître compris) 5 personnes sur place. Pendant ce temps, ceux qui restent aux baraquements, soit 7 mineurs, sont pris en tenaille et se font massacrer.
6. Les zombies avancent lentement vers le bureau du contre-maître. À part Pierre Teyssier, un soldat Léon le Bar et le contre-maître, tous les PNJ encore vivants (infectés ou pas) fuient vers la forge.

Vos Joueurs se sont certainement interposés et ont changé ce déroulement, mais l'idée était de dérouler comment en 30 secondes on arrive à cela ; dès le début de la passe suivante, certains mineurs

touchés deviendront hostiles, certains morts se relèveront. Attention, pour les mineurs les statistiques sont modifiées car il y avait sur 31 mineurs, 6 d'ores et déjà immunisés. Donc en tout 11 nouveaux hostiles sont à prévoir (donc à peu près  $\frac{1}{3}$  des mineurs touchés), 3 morts et il y aura en tout 17 immunisés dont 11 nouveaux.

En résumé (sans tenir compte d'éventuelles modifications de la part des PJ), en début de passe 35 zombies font face à 15 mineurs, dont 6 blessés ; ainsi, dans les rondes qui arrivent, 2 des blessés deviendront hostiles, et un mourra. La position ne peut être tenue par les PJ suite à quelques peurs, et il devront décrocher. Les hostiles ne les lâcheront pas d'un pouce mais sont beaucoup moins rapides que les vivants. Toutes les manœuvres sont possibles ainsi, mais le choix de la mine comme solution sera très compliqué, car les positions des Z nécessiteront un combat pour passer. La seule solution à éviter absolument est qu'ils se barricadent dans un des bâtiments. Car après, en sous nombre et sans trop d'équipement ce sera difficile de leur tenir tête.

Le plus grand bâtiment est le concasseur de minéraux mû par une Tarasque (le Baritel). Comme pour la mine, les hostiles seront à bousculer pour y arriver, mais c'est plus simple que pour la mine. Mais si ils font mine de s'y replier, le contremaître peut leur apprendre que la Tarasque, en fuyant, a détruit une partie du bâtiment. La meilleure option est la fuite à travers la Forêt vers la Forge. Quoi qu'ils décident, la Ruche essaiera de retrouver et éliminer ces troubles-fête.

À la fin du combat, plus ou moins tous les mineurs sont morts ou revenants. La Ruche est au maximum à ce moment là, composée de 46 membres. Décomptez (ou pas) les mineurs survivants et les zombies tués pour de bon.

Notez bien que mon décompte très précis n'est pas utile en jeu, il ne faut pas, en cours de partie, compter aussi précisément. L'idée est de vous permettre de gérer des ordres de grandeur, car vos Lames ne sont pas à l'abri de voir quelques *Tercios* en déroute, avec des casques et des plastrons en métal, devenus zombies.

## La Stratégie de la Ruche

À partir de ce moment, la Ruche sait qu'elle doit faire vite, donc elle va se séparer en deux groupes. À peu près 20 aux trousse des Joueurs. Et la plus grosse partie, donc à peu près 26 (dont le Zombie Zéro), va faire le tour des fermes et des hameaux dans un premier temps. Il reste donc à répartir 158 personnes pour tous les alentours (qui peuvent créer 71 zombies), 100 habitants à Nouzon (qui peuvent créer 45 zombies), 90 à Neufmanil (qui peuvent créer 40 zombies) et 70 à la Forge (qui peuvent créer 31 zombies). Si la Ruche en fait le tour, elle contrôle la région et peut envisager de s'étendre.

Sauf quand cela peut surprendre les PJ, les zombies sont assez lents. Donc, il leur faut à peu près 1 heure, là où il ne faut que 30 mn pour un humain en forme. Par contre, ils ne sont pas sujets à la fatigue. Ils peuvent enchaîner plusieurs fermes et bourgs tout le reste de la nuit.

Le groupe qui poursuit les Joueurs n'attaque que si il pense vaincre.





Si les personnages sont retranchés dans la forge, un petit groupe reste à proximité pour surveiller ce point de résistance. Ce cordon de sécurité attaque ainsi les PNJ qui font des sorties, et attaque potentiellement les Lames si elles sont imprudentes ou en sous-nombre. À vous de voir.

- Nuit du Jour 4 : Suite à la destruction de la mine, il y avait 46 Z. Si, par exemple, suite à la poursuite des Lames, ils chassent au nord de la mine sur tout l'est de la Forge ils peuvent, faire en 4 heures de trajet plus deux heures de combats, une petite dizaine de lieux habités, et tuer ainsi encore 60 personnes et donc créer 27 nouveaux Z. Il reste donc, dans les bourgs et fermes, dans un rayon de 2 km autour de la mine 98 personnes (43 zombies potentiels). Les PJ échapperont très certainement à leurs poursuivants, et en tueront un certain nombre. Par la suite, la Ruche essaiera de les trouver et de les surveiller pour prévenir leurs interventions (Mines 0, Nouzon 100, Forge 70, Région 98, Ruche 73 ; Temps de fièvre 1 minute ; La Ruche peut passer en phase 3 quand vous voulez)
- Jour 5 matin : Si rien n'est fait, la suite est l'attaque de Nouzon qui n'est pas obligatoirement au courant du problème. Avec une force totale de 73 individus, la ville sans bâtiments fortifiés sera emportée dès le matin. Suivant les actions des Lames, un certain nombre de réfugiés auront certainement rejoint la Forge. Si l'organisation de la défense de Nouzon n'est faite que par des PNJ, le résultat est à votre discrétion, suivant leurs idées. quelle que soit leur localisation ce matin-là, ils sauront qu'une attaque est en cours car des coups de feu seront tirés.
- Jour 5 après-midi : Suite à cela, le sud et le nord de Nouzon seront attaqués systématiquement. Globalement, tous les environs seront décimés. Il est probable que les Lames, à ce moment-là, organisent une contre-attaque, car ils auront compris le fonctionnement de la Ruche et voudront tuer le Zombie Zéro. Dans ce cas, permettez-leur de déployer leurs idées dignes de l'« Agence tout risque » pour décimer la horde. Ils peuvent, par exemple, transformer très vite des chariots avec des lames sur les roues, des panneaux de protections, des couleuvrines... Aidez-les à concrétiser leurs idées et offrez-leur ici un très beau final. Car à la Forge, ils ont non seulement à peu près tout le matériel nécessaire mais aussi 30 métallurgistes prêts à faire tout ce qu'il faut. (Mines 0, Nouzon 0, Forge 70, Région 0, Ruche 171 ; Temps de fièvre 1 minute ;



La Ruche peut passer en phase 3 quand vous voulez).

- Jour 5 soir : Si la Ruche atteint ses objectifs en terme de puissance, la suite est la Forge, sinon elle portera des attaques un peu plus lointaines, comme sur les bourgs de Neufmanil (90 âmes) encore territoire du Saint-Empire et qui est à un peu plus de 2 km à l'est de la mine, ou Joigny-sur-Meuse (50 âmes) au nord de Nouzon, et l'attaque ne sera que le 6<sup>e</sup> jour. Aiglemont n'est pas une cible, dans l'immédiat, de la Ruche car elle est un peu loin, et trop facilement défendable. Cette attaque, si elle a lieu, sera certainement le final. Donc, vous pouvez utiliser de la télékinésie, de gros animaux et, pourquoi pas, pour passer l'enceinte, le principe de grappe comme dans « World War Z ». Enfin, si la Ruche atteint cette quantité de population, les zombies seront surprenants, plus développés, plus rapides. Et, pourquoi pas, utiliseront des objets.

Note sur la phase 3 : Dès que la Ruche arrive à 50 individus, elle peut créer ses premières *Ouïvra Draconica*, mais elle le fera si elle croit être tranquille et si elle n'a pas besoin de forces, car chaque « *Draconica* » lui coûte 5 individus. L'autre cas, c'est si elle est sûre que l'expansion ici ne sera pas possible pour essaimer plus loin. Même si le but de ces créatures n'est pas l'attaque – elles ne sont pas directement contagieuses –, elle peut, via la conscience collective, être utiles en repérage, voire en attaque.

### Les Options des Lames

Quelles sont donc les options des Lames suite à la fuite de la mine ? Déjà, il peut être important qu'ils ne perdent pas Pierre Teyssier en route. Car son niveau en Occultisme, l'autopsie de la créature sur Paris, les premières recherches réalisées, mais surtout les 50 kg de livres qu'il transporte, peuvent donner des réponses aux Lames. Le Lames ne peuvent pas remarquer et comprendre l'organisation

de la Ruche dès la première rencontre à la mine. Bien sûr, si les PJ mettent le feu à l'un, ils remarqueront qu'un autre essaye de l'éteindre gauchement. Cela risque de les interloquer et de les mettre sur la piste, mais ils ne seront pas « sûrs ».

Ils faut que les Lames comprennent que la Forge à une armurerie et le moyen de se défendre (8 tours, mur d'enceinte, un minichâteau, canons, armes à feu...). Cela peut arriver par un des PNJ encore vivants. Pierre Teyssier demandera un endroit calme afin de pouvoir autopsier tranquillement, et la Forge est certainement le meilleur endroit pour cela. Il voudra donc autopsier des sujets ayant été contaminés et étant immunisés (puis tués bien sûr) et, ceux étant morts sans revenir et surtout ayant été infectés et étant revenus à la vie. Si vos Lames s'investissent dans les recherches de Teyssier, privilégiez les archétypes Savant, Médecin ou Religieux. Un personnage ayant un score élevé en Occultisme peut, avec les livres de Teyssier, avoir des réponses, mais cela lui prendra du temps.

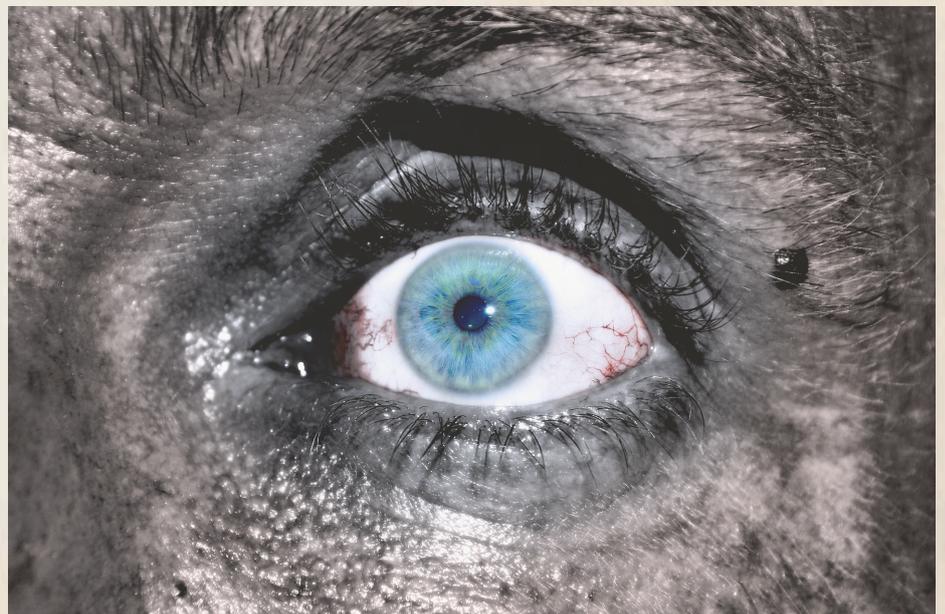
Les Ouïvras ne sont pas totalement inconnues. Mais elles ont théoriquement disparu depuis des millénaires, et les textes sont plus proches de légendes que de précis scientifiques. Ils sont incomplets et ne rapportent pas la dernière phase de la créature. De plus, les descriptions de l'infection donnent un taux de 100 % sur les espèces draconiques et ne donnent pas celui chez les humains. Or, c'est à peine de 50 % sur des humains. Il faudra un certain temps à Teyssier pour comprendre, ou faire le rapprochement. Mais, si vous Joueurs ne trouvent pas par

eux-mêmes que c'est une Ruche et que le maillon faible est le Zombie Zéro, Pierre Teyssier pourra leur souffler l'idée.

- Les premières actions seront probablement un repli stratégique, ils leur faudra trouver une cabane de bûcheron et un équipement plus efficace que la rapière ou le fleuret. Quelques survivants suivront les Lames, si possible le contremaître, ou un des mineurs parlant un peu Français, voire un des soldats de la Forge. Ces PNJ devront guider vos Lames vers le refuge de la Forge, l'endroit idéal pour s'équiper et organiser la défense.
- Il est probable que, dans la panique, les livres soient abandonnés à la mines. Pierre Teyssier en prendra tout de même un ou deux, ceux qui lui semblent le plus utiles pour comprendre ce qu'il se passe. Mais, pour permettre à l'alchimiste de comprendre, l'une des missions des Lames sera sûrement de revenir chercher les livres ou, à défaut, « le » livre qui selon lui a « la » solution. Autre élément intéressant dans la cabane du contremaître, le plan de la mine. Donc, mission d'infiltration, sachant que toutes ces créatures sont liées, si ils sont vus ou si ils tuent un zombie, tous savent où ils sont et peuvent converger, ou pas si ils sont à Nouzon. Globalement suivant le moment, la mine peut être assez déserte. Cela reste le coeur de la Ruche, mais les Z sont souvent en chasse à l'extérieur et, hormis un groupe d'une vingtaine d'individus qui surveillent la Forge, les autres ne s'occupent pas d'eux, sauf si ils les croisent.
- Dans le même genre, Pierre Teyssier voudra qu'on lui apporte des morts, voire une des créatures de la mine, les fameuses *Ouivra Sanguisuga*. Trois solutions ; rien à faire car des spécimens étaient encore à la forge ; sinon, encore et toujours à la mine, il doit en rester quelques unes enterrées (il faut que le contremaître soit encore en vie pour donner l'information) ; ou directement à la source des spécimens encore vivants.
- Il serait intelligent, le temps de comprendre, de mettre à l'abri à la Forge le plus grand nombre de monde. Donc, faire comme les Z le tour des villes et des fermes. Il est probable qu'ils commencent par les villes (Nouzon, Joigny-sur-Meuse, Neufmanil , voire Aiglemont) et ainsi qu'ils ne croisent pas les Z (sauf si vous le voulez). Ils serait très intéressant aussi de les faire aller jusqu'à Neufmanil. En effet, ce bourg est de l'autre coté de la frontière. Et, en pleine guerre, quelques jours après Rocroi, il leur sera dur d'expliquer leurs intentions... Sinon, une idée plus simple serait de les inciter à se barricader plutôt que de risquer

un convoi à découvert. Mais cette solution sera seulement partiellement efficace, sauf si les PJ participent, en trouvant les endroits les plus sûrs (relai de malle-poste, ferme-forte..).

- Une fois un peu baladées, les Lames auront l'information sur ce qu'ils combattent. Certes, ils n'ont pas effectué d'enquête, mais suivant les actions de récupération qu'ils ont faites, cela peut s'en rapprocher. Et surtout si ils ont négocié avec brio à Neufmanil. Quoiqu'il en soit, je ne vais pas vous mentir, ce n'est pas un scénario d'enquête. Donc il faut : Trouver et tuer le Zombie Zéro, repérable par le fait qu'il reste en retrait, qu'il peut avoir des gonflements importants dus à une très forte concentration de parasites en lui. Les Lames ne seront pas prévenues de sa potentielle puissance télékinésique. Pierre Teyssier est fort, mais pour lui, les Ouivras ne sont que des légendes à la base. Donc ses informations ne sont pas toutes justes. Il ne connaît pas, par exemple, la dernière phase : la *Ouivra Draconica*. Si vous déclenchez cette troisième



phase, même si ils ne peuvent pas tuer la créature, rendez vos Lames témoins de son envol. Les restes du cocon intéresseront, à n'en pas douter, Pierre Teyssier. En cas de combat, la créature est puissante mais n'est pas contagieuse, au pire, elle peut « vomir » une petite centaine de *Ouivra Sanguisuga* sur l'assailant, qui elles, le sont...

### Un peu de technique

Le jeu des Lames ne permet pas simplement d'avoir des interactions avec des zombies. Je vous propose donc quelques adaptations du système pour permettre cette fantaisie.

Vos Joueurs sont bon en escrime, donc dès qu'ils utilisent une arme, quelle qu'elle soit, je vous conseille de leur faire jouer en escrime ; le nombre de Z devra contrebalancer leurs talents et donner tout de même de beaux frissons. Sans armes, on passe en bagarre.

### Les Attaques des Z

Les Z ont un certain nombre d'attaques, cela va de 2 pour les plus jeunes à 5 pour les plus vieux. Pour égorger une personne en 5 secondes (1 ronde), voici ce que je propose comme principe.

Que le PJ utilise l'escrime ou la bagarre, la première attaque non bloquée immobilise le PJ. Le Joueur doit faire un test de bagarre contre la ténacité du Z, il est de 4 pour s'en défaire. Ce test est fait comme une action simple dans la même ronde que l'attaque, le PJ doit donc défausser une carte pour l'effectuer. Si le Joueur ne s'en défait pas, il est mordu. Dans ce cas, faites le test de l'armure qui, si elle protège, bloque donc

l'attaque qui ne fait que 1 point à la base, sinon le Joueur doit faire son test de contagion. De plus, le Z peut pousser son avantage, et toujours dans la première ronde, dépenser une ou plusieurs attaques de plus pour mordre et faire le plus de dégât possible. Chaque morsure passée ne fait qu'un point de dégât. Pour un PJ, ce n'est pas énorme, mais pour les PNJ cela suffit en général pour en tuer la plupart. Si le PJ est mordu, il doit faire le test pour voir si il est immunisé, mort ou Z. Même si il l'a déjà fait et qu'il est immunisé, faites-lui faire ce test à chaque morsure, de plus, pour la première, incitez-le à utiliser son arcane personnel pour qu'il choisisse le résultat et ainsi, sans le savoir, être immunisé.

### La Défense des Z

Les Z ne se défendent pas du tout, leurs seules actions sont des attaques. Donc, toutes les attaques touchent. Par contre, même si ils ont une ténacité utilisée comme difficulté pour se défaire, elle n'est pas directement utilisée pour les dégâts car ils sont très durs à mettre hors de combat. L'estoque n'a presque pas d'effet, la taille les ralentit le temps de se remettre (peut leur faire perdre une ou deux attaques pour l'assaut en cours). Par contre, ils ne sont pas indestructibles. Si le squelette de leurs hôte est endommagé, ils ne peuvent pas le réparer. Donc, couper un os ou casser un os est définitif. Ainsi, en coupant ou cassant les jambes, cela les immobilisera. Enfin, pour les « tuer » totalement il faut littéralement détruire le cerveau en une fois. Pour cela, faire la totalité de leur ténacité (4 points) dans la tête en une fois. Si les 4 points ne sont pas faits en une fois, la créature

régénère. Donc, une créature est hors de combat uniquement si le PJ inflige en une fois 4 points de ténacité dans la tête ou dans les jambes.

Pour permettre à vos Joueurs de localiser les coups qu'ils donnent, je vous propose d'utiliser les valeurs faciales des cartes jouées. Toutes les figures et le 10 permettent de choisir exactement où l'on tape (donc la tête). Si la carte est inférieure à 10, il faut au moins en jouer plusieurs et que la somme de leurs valeurs arrive à 10 via une suite. Pour cibler les autres parties du corps, il suffit d'avoir un total de 8 ou plus. quelle que soit la stratégie, casser ou couper les jambes, couper la tête ou détruire le cerveau, il faut pour cela avoir l'arme adaptée et mettre au moins 4 points à la créature en une fois pour passer sa ténacité.

Pour les armes à feu, il suffit d'augmenter la difficulté pour toucher la tête, car seulement un tir en pleine tête tuera un Z avec une arme à feu et, là encore, il faut au moins 4 points en une fois. Par contre, le Zombie Zéro ne se laissera pas tuer ainsi, il utilisera de la télékinésie pour détourner une balle, et donnez-lui pour la tête uniquement 7 points de ténacité. Bien sûr, c'est à vous de voir, mais un aussi grand péril ne peut pas disparaître ainsi.

### Les Ouïvras en chiffres

*Les Ouivra Sanguisuga* : Particulièrement agiles dans l'eau (4 Attaques, 2 Défenses) elles sont, par contre, lentes sur terre (1 Attaque, 0 Défense). La ténacité est de 2. Elles n'ont aucune connexion avec la Ruche et ne font donc pas partie de la conscience collective.



**Les Oivra Filarioses :** Une fois un corps parasité par cette créature, il a 4 en ténacité. La victime n'a plus de défense et a entre 2 et 5 attaques (Attaque entre 2 et 5, Défense 0). Pour la tuer, il faut détruire le cerveau, et donc mettre les 4 points dans la tête en une fois (pour cibler la tête : 10 ou plus pour la valeur de la carte d'attaque, ou 10 ou plus dans la somme des valeurs des cartes d'attaques via une suite). Pour les mettre hors de combat, mais sans les tuer réellement, les méthodes alternatives sont de décapiter la cible (là encore cibler la tête et mettre 4 points de dégât en une fois mais en taille cette fois) ou de briser ou couper les jambes de la créature, il faut mettre en une fois 4 points dans cette localisation (pour cibler les jambes : 8 ou plus dans la carte d'attaque, ou 8 ou plus dans la somme des valeurs des cartes d'attaques via une suite). quelle que soit la solution vérifiez bien que l'arme utilisée est bien adaptée.

**Les Oivra Draconica :** Créature volante assez rapide (Attaque 3, Défense 2). La ténacité est de 6.

Elles n'ont aucune connexion avec la Ruche et ne font donc pas partie de la conscience collective. Mais bien sûr vous pouvez décider le contraire si vous avez envie d'ajouter des créatures volantes. Surtout si vos Joueurs vont jusqu'à l'attaque de la Forge.

### Les Armes

Les armes à feu, comme dit précédemment, sont très bien pour les éliminer, mais seulement en touchant la tête.

Sinon, pour couper un membre ou une tête, il faut des armes tranchantes et lourdes, donc pas de fleuret. La rapière n'est pas non plus très adaptée, mais ne brimez pas vos Joueurs. Comme la rapière est un peu légère pour une décapitation ou pour trancher les jambes, je vous propose de faire le tirage d'armure pour juste voir si la lame rencontre un os avec un mauvais angle, et donc cela lui ferait perdre un point de dégât précieux. Pour détruire le cerveau, le fleuret ou la rapière peuvent faire l'affaire, mais 4 points nécessitent un coup particulièrement profond. Donc dans ce cas, une fois sur deux, vous pouvez bloquer l'épée dans le crâne, et il faudra une ronde pour la débloquent. De plus, si le Joueur ne fait pas assez de dégâts dans la tête en estoque, le Z peut continuer d'avancer et donc il s'empalera lui-même sur l'épée. Il essaye en fait de mordre le PJ, mais cette action l'achèvera. Mais, suite à cette action, le personnage sera surpris et en perdra son épée, au moins jusqu'à ce qu'il la débloquent.

Sous la forme Z, ils craignent modérément le feu, et n'en n'ont pas peur. Mais, bien aspergés d'huile, cela les tue-ra. Comme

l'ensemble forme une conscience commune ils se partagent la douleur. Mais n'étant pas connectés, une douleur n'est pas comparable à celle d'un humain. Ils ont juste l'information qu'ils ont un problème. Donc, uniquement légèrement aspergée, la créature essaiera de l'éteindre, voire une autre créature pourra le faire, ce qui surprendra les Joueurs qui ne savent pas encore qu'il y a entre elles un esprit d'équipe : il n'y a qu'un cerveau pour toute une équipe.

Voici quelques armes qui seront probablement plus adaptées, avec quelques propositions de modifications :

- Piolet : un bon coup dans la tête fait 4 points par attaque dans la tête au lieu de 2 en général. Mais il faut une ronde pour le dégager de la tête de sa victime.
- Pioche (à deux mains) : un bon coup dans la tête fait 5 points par attaque dans la tête au lieu de 2 en général. Mais il faut une ronde pour la dégager de la tête de sa victime. Arme dure à utiliser en bagarre donc, dès que les Z s'agrippent, elle perd ces avantages spéciaux et refait 2 en dégâts par réussite.
- Hache : ce modèle ne permet pas, en un coup, de couper un membre (sauf peut-être les mains) mais dans la tête, fait des dégâts de 4 par attaque sans le problème de blocage.
- Grande hache à deux mains : permet de couper des membres ou la tête sur une attaque passée avec une localisation. Sinon, sur la localisation de la tête, le PJ peut choisir, au lieu de la couper, de détruire le cerveau, et un coup

dans le crâne fait 5 points par attaque. Arme dure à utiliser en bagarre donc, dès que les Z s'agrippent, elle perd ces avantages spéciaux et refait 2 en dégâts par attaque.

- Marteau : arme pouvant casser des membres sur une attaque avec une localisation, et qui fait directement 4 dégâts par attaque dans la tête.
- Grand marteau à deux mains : arme pouvant casser des membres sur une attaque avec une localisation et qui fait directement 5 dégâts par attaque dans la tête. Arme dure à utiliser en bagarre donc, dès que les Z s'agrippent, elle perd ces avantages spéciaux et refait 2 en dégâts par attaque.

- Pelle (à deux mains) : coup tranchant ou contondant. En contondant dans la tête 3 points par attaque. En tranchant dans la tête 5 points par attaque mais il faut une ronde pour la dégager de la tête de sa victime. Arme dure à utiliser en bagarre donc, dès que les Z s'agrippent, elle perd ces avantages spéciaux et refait 2 en dégâts par attaque.
- Fourche (à deux mains) : arme dévastatrice en estoque, fait 4 points par attaque dans la tête mais il faut une ronde pour la dégager de la tête de sa victime. Arme dure à utiliser en bagarre donc, dès que les Z s'agrippent, elle perd ces avantages spéciaux et refait 2 en dégâts par attaque.

## Cartes et plans

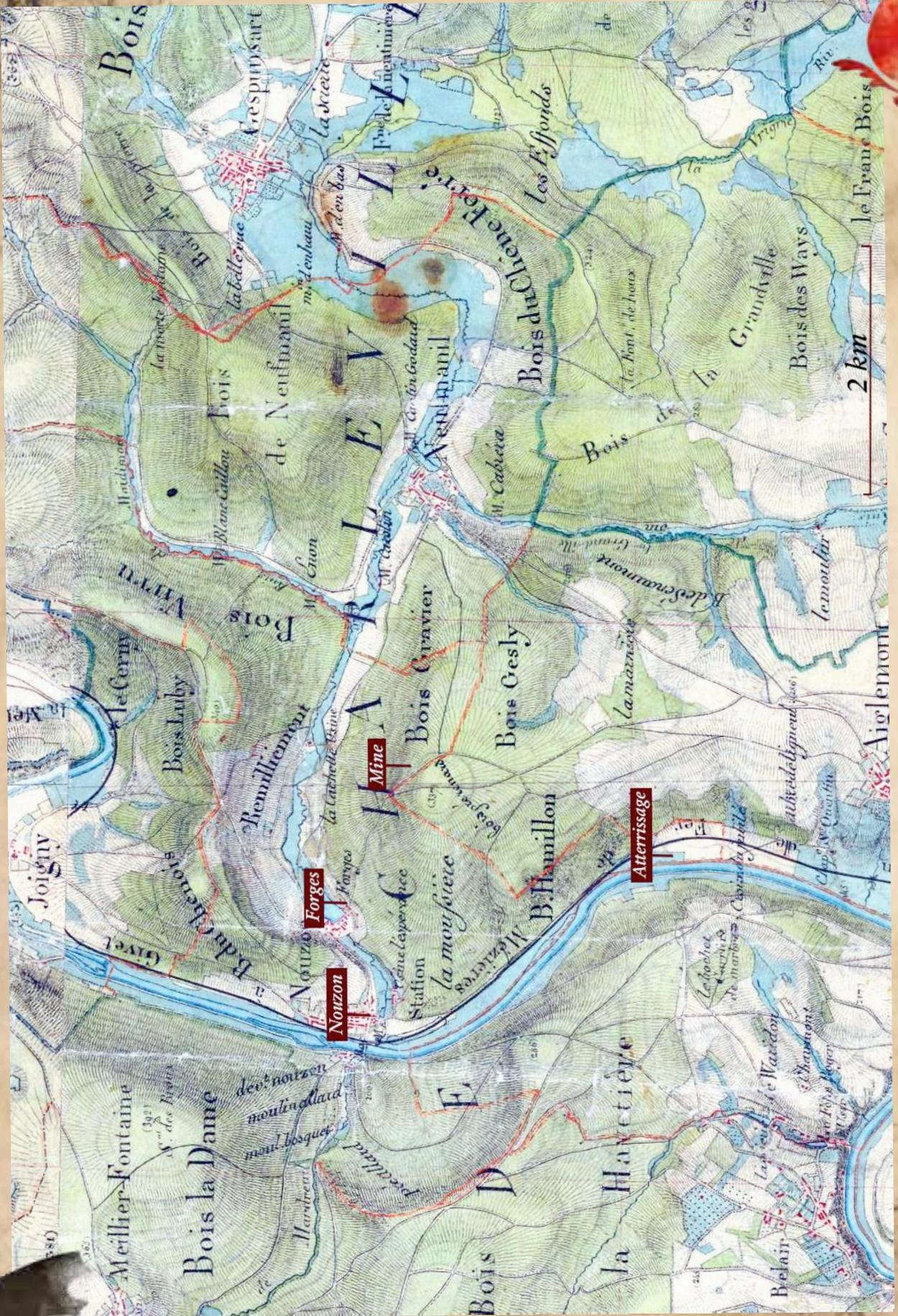
Les pages suivantes sont des plans et des cartes. Pour l'instant je vous propose :

- Carte de la Région
- Mine
- L'Intérieur de la Mine
- Nouzon
- Plan de la Forge
- Zoom du Plan de la Forge





LES LAMES DU CARDINAL



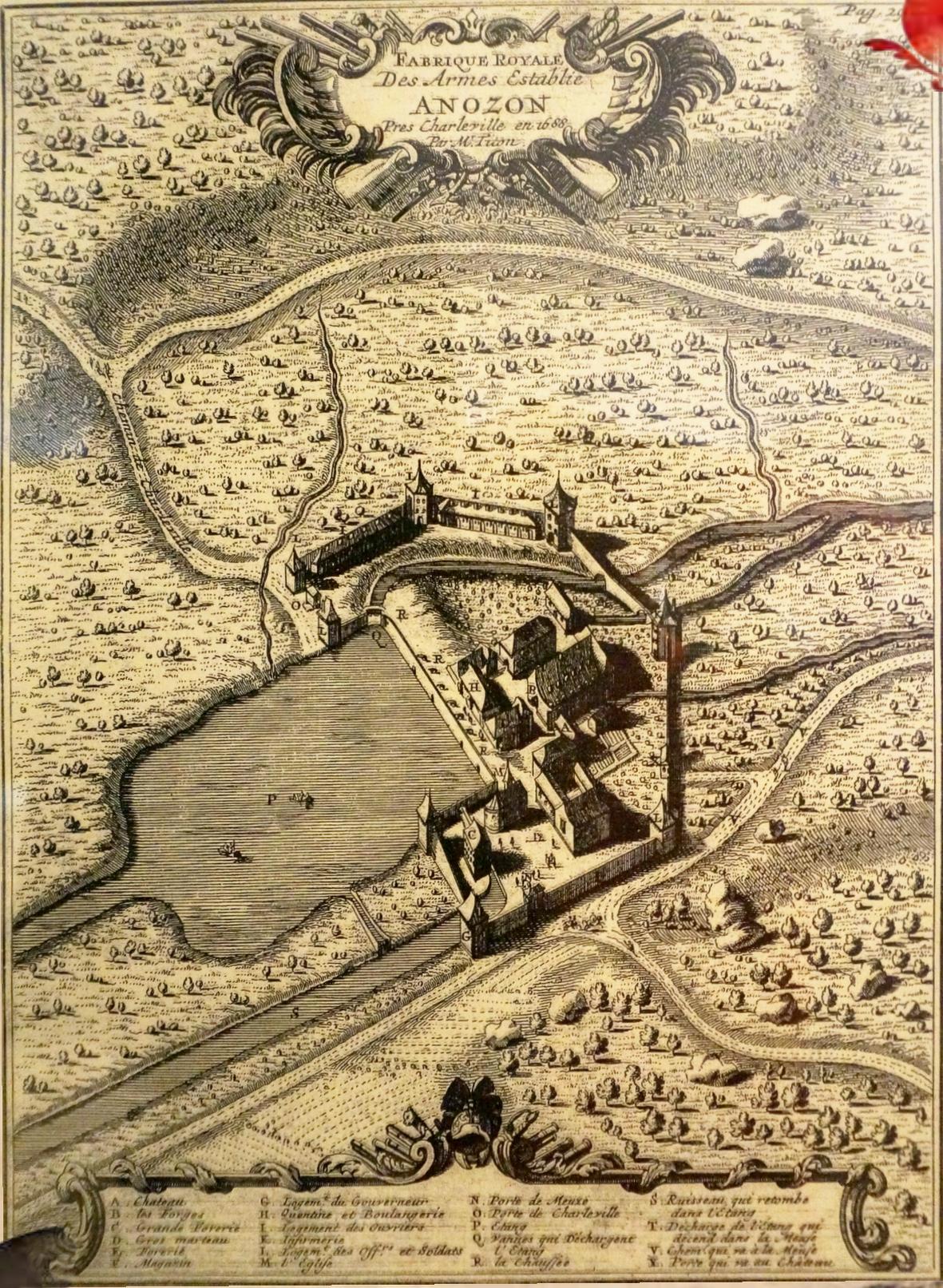


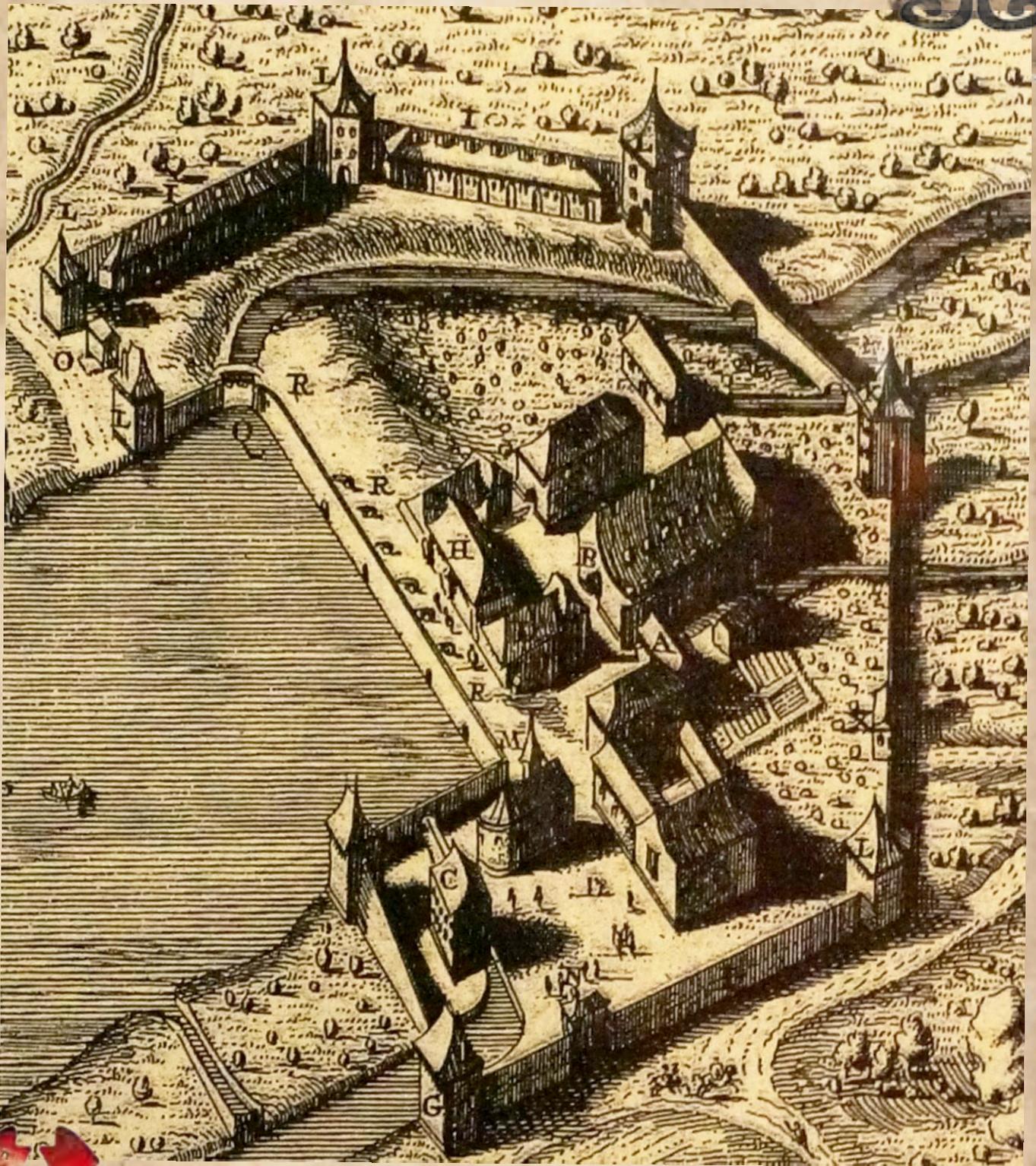
- ① Contremaître
- ② Baraquement avec capacité de 10 hommes
- ③ Mine
- ④ Baritel de le mines (manège pour la Tarasque, sert ici à un concasseur dans le même bâtiment)
- ⑤ Enclos de la tarasque, il est partiellement détruit

1. Ancienne entrée
  2. Nouvelle entrée de la Mine de Nouzon
- La zone noire est la zone où l'on trouve des Ouïvras.







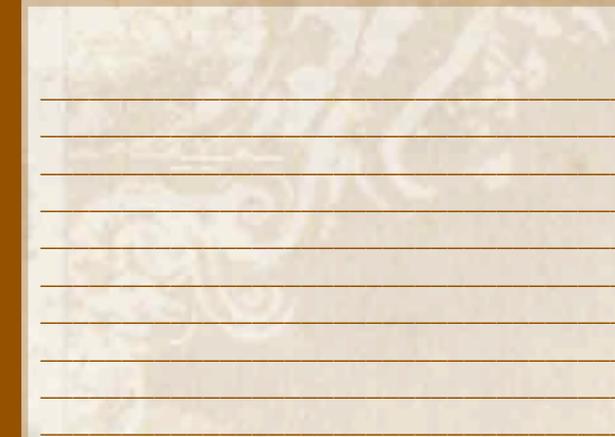




# *Le Forum des Lames*

Cliquez ici pour rejoindre le forum dédié aux Lames du Cardinal...





LES LAMES DU CARDINAL

