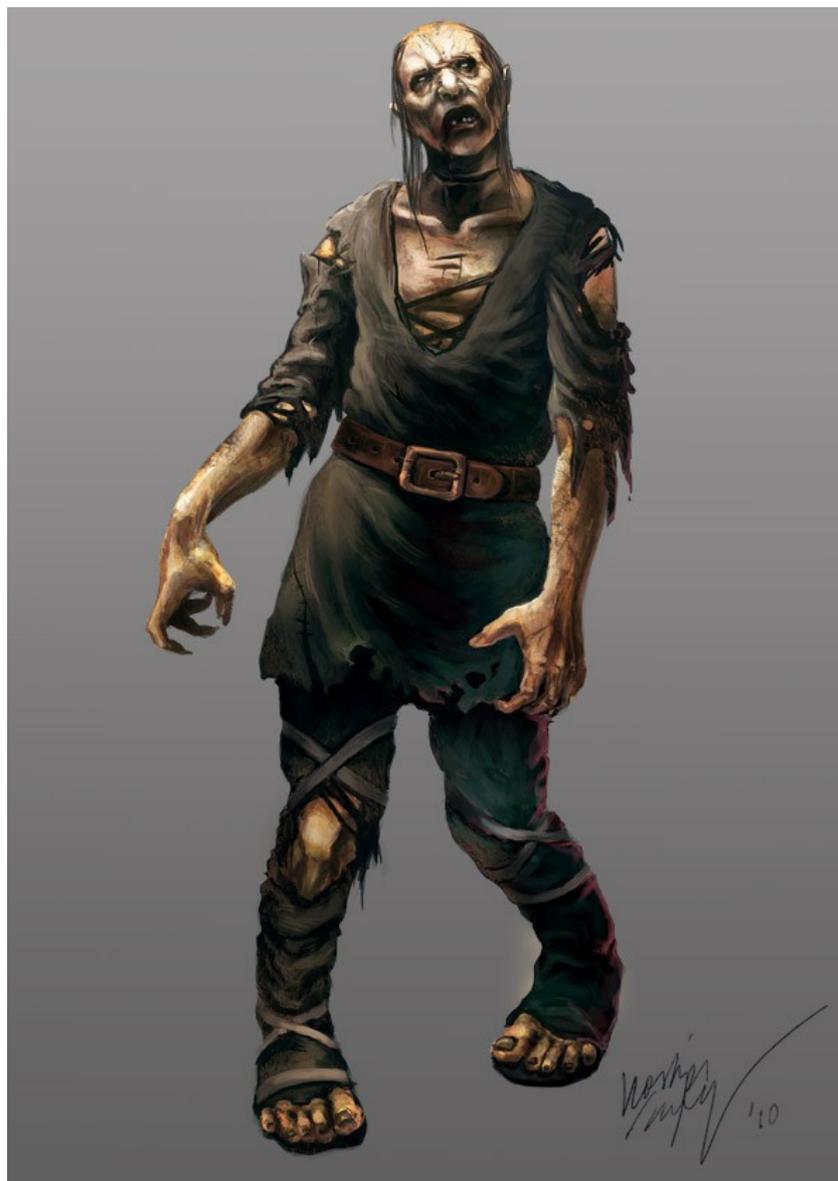


Les zombies du Cardinal scénario pour les Lames du Cardinal par Luc Lambert (Vaevictis)

J'ai fait 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 déclencher le stress et l'incertitude que je cherche à provoquer.



Les Lames du Cardinal : Scénario Les zombies du Cardinal

| | |
|---|----|
| Principes du scénario..... | 2 |
| Les Ouïvra (Ouïvra Sanguisuga/Filariose/Draconica)..... | 2 |
| Phase 1 : l'Ouïvra Sanguisuga..... | 3 |
| Phase 2 : l'Ouïvra Filariose..... | 4 |
| Phase 3 : l'Ouïvra Draconica..... | 7 |
| Nouzon dans les Ardennes..... | 8 |
| La Forge de Nouzon historique..... | 8 |
| La Forge, la mine et le village de Nouzon dans les Lames du Cardinal..... | 8 |
| Le développement de la Ruche de Nouzon..... | 9 |
| La mission..... | 10 |
| Le déroulement..... | 11 |
| In medias res : la Mine de Nouzon..... | 11 |
| La Stratégie de la ruche..... | 14 |
| Les options de Lames..... | 15 |
| Un peu de technique..... | 17 |
| Les attaques des Z..... | 17 |
| La défense des Z..... | 17 |
| Les Ouïvra en chiffre..... | 18 |
| Les Armes..... | 18 |
| Cartes et plans..... | 20 |

Principes du scénario

Ce scénario est très décalé par rapport aux standards des Lames. Je n'ai pas mis de grand méchant derrière et, vous le verrez, il n'y a pas d'enquête à proprement parler. Le but est de rendre vos Lames un peu démunies face à des créatures encore inconnues qui, au XVII^{ème} siècle, feront penser à de la diablerie. Les joueurs ne s'y tromperont pas et trouveront l'inspiration zombie, mais aussi un peu Alien, de ces créatures. Dans cet univers, avec des compétences pas forcément adaptées et la peur d'être infecté ainsi que l'enjeu d'endiguer le problème le plus vite possible avant qu'il ne soit trop tard pourra, je l'espère, donner une séance intéressante.

Je vous propose pour la rivière draconique l'arcane 1 : « 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'ajoutera la pluie et la boue aux autres problèmes des Lames.

Les Ouïvra (Ouïvra Sanguisuga/Filariose/Draconica)

Les Ouïvra sont des créatures millénaires. La créature à trois phases, la première est une sorte de Sangsue. Sous cette forme elle est virtuellement immortelle, et attend, là où le courant l'entraîne, d'infecter une créature d'assez grande taille (humain, drac, dragon, voire ours ou taureau). Ces porteurs se font coloniser, une fois mordu (par la « phase un » de la créature ou par un porteur déjà infecté) par la « seconde phase » des Ouïvra, les Filarioses. Sous cette forme les Ouïvra sont en fait une sorte de maladie parasitaire. Cette « maladie » tue et prend le contrôle total du corps de sa victime. Enfin la « troisième phase » est la création d'une grosse créature ailée, les Draconicas, ayant pour but principal de « pondre » plus loin des créatures en « phase 1 ». Les Ouïvra ont été créées par des Dragons, au même titre que les Dracs ou les dragonnets. Un Dragon les avaient créées lors de la grande guerre qui l'opposait à ces congénères. Ces créatures ont la particularité d'avoir une conscience collective et fonctionnent en ruche. Ainsi à partir de la

Les Lames du Cardinal : Scénario Les zombies du Cardinal

phase 2 tous les individus sont liés entre eux par un lien magique inné. Ainsi, plus il y a d'individus porteurs, plus la ruche devient puissante, plus la conscience se développe et plus l'infection est rapide. Une fois commencée l'infection a pour but d'être la plus large possible, à partir d'un certain stade des porteurs se fusionneront et créeront des êtres ailés (la « troisième phase »). Ces créatures ailées ont pour objectif de créer une nouvelle ruche, et donc ne font que « vomir » une centaine d'Ouïvra en phase 1 dans un cours d'eau éloigné de la ruche initiale et meurent quelques heures plus tard.

Le Dragon les ayant créées avait 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 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 en phase 1 ont survécu dans les ruisseaux souterrains des Ardennes.

Phase 1 : l'Ouïvra Sanguisuga

Dans cette phase la créature a une taille de seulement quelques centimètres, 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, bien que 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, et attendent d'infecter un porteur pour se développer. Les Ouïvra Sanguisuga peuvent végéter ainsi plusieurs milliers d'années à attendre un porteur. Une fois que le porteur est infecté, la créature responsable 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 quelques Ouïvra Sanguisuga sont passées inaperçues. Au fur et à mesure du temps chaque ruche se déclarant a été éradiqué. 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.

Quelques centaines d'individus sont présents dans les ruisseaux souterrains proche de Nouzon dans les Ardennes. Et les mineurs de la mine de Fer ont ouvert une nouvelle galerie où ces adorables créatures attendaient leur heure. La transmission se fait par une morsure, l'animal doit rester accroché à l'hôte plusieurs secondes, tel une sangsue, pour que cela soit suffisant.



L'autopsie d'une Ouïvra Sanguisuga permet de savoir qu'elle partage des caractéristiques des Syles. Donc pas de doute sur leurs origines. Mais elles ont tout de même beaucoup de différences. Elles n'ont aucun organe reproducteur, et des poches sont disposées pour injecter un produit lors d'une morsure. Si la créature a déjà mordu, la quantité restant ne permet pas de déterminer de quoi il s'agit. Sinon la personne qui fait les recherches découvrira un liquide blanc laiteux ressemblant à du foutre. Ce liquide contient des millions d'Ouïvra Sanguisuga.

Vos joueurs voudront trouver le moyen de voir via un grossissement ce liquide. A vous de voir ce que vous leur permettez, mais les bonnes idées peuvent permettre de voir 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 en 1646 et se fabriquer un microscope pour observer le sang.

Phase 2 : l'Ouïvra Filariose

Suite à une morsure d'une Ouïvra Sanguisuga, un porteur sera infecté par des millions de petites Ouïvra Filariose. De quelques microns ces créatures se répandent dans tous le système sanguin de la victime et se développent. La victime réagira selon son groupe sanguin, menant à ces trois possibilités :

- Les individus des groupes sanguin « A » et « AB » sont immunisé naturellement grâce à l'antigène A qui fait mourir les créatures, et suite à une fièvre sévère, ils se relèveront sans plus de séquelles. Ils représente 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'une arcane bénie 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 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 « O » sans antigène, suite à une fièvre terrible mourront en temps qu'humain, mais l'ensemble du corps sera parasité et contrôlé par les Ouïvra Filarioses qui sont 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 tuent instantanément (le mort n'aura bien sûr pas de fièvre), 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'une 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 personnelle pour choisir le résultat. Une fois un premier tirage réussi ils sont immunisés car ils appartiendront au groupe sanguin ne permettant



Les observations et autopsies des victimes

- Une personne mordue à, outre les marques de morsures, le « foutre » blanc suintant des plaies.
- Une personne immunisée tue ces créatures, donc ce liquide dans un premier temps noirci. La personne a donc 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 même observations possibles, mais ne renouvelant pas son sang il sera dur de le voir.
- L'autopsie d'une personne infectée depuis peu permet de voir que les Ouïvra 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 que des Ouïvra Filarioses de différentes tailles reformant des muscles et un cerveau, l'ensemble suintant du « foutre ».

Les Lames du Cardinal : Scénario Les zombies du Cardinal

pas au parasite de se développer. Mais ne leur dites pas pour garder une peur latente de la morsure.

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

Les Oüivra Filariose grossissent et se multiplient dans le corps des victimes. Elles remplacent dans un premier temps les nerfs et utilisent les muscles du porteur, puis assez vite en le dévorant reconstituent des sortes de muscles. Après plusieurs jours restent uniquement la peau et les os des 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 partir en lambeaux. On peut ainsi observer qu'une sorte de couche translucide visqueuse recouvre un plat de spaghetti grouillant.

Si l'hôte est blessé, les parties endommagées sont remplacées en quelques minutes. Par contre, en cas d'amputation ou de membre cassé, les membres ne repoussent pas et ne se réparent pas : la créature a besoin du squelette de son porteur pour bouger. Sous cette forme elles sont aussi virtuellement immortelles. Pour les tuer il faut faire d'énormes dégâts au centre nerveux principal 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 le 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 s'arrête et ils perdent instantanément la volonté collective qui les anime. Et ainsi, en fin d'assaut, ou de l'assaut suivant si vous voulez continuer un peu, ils arrêtent 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 milliers d'Oüivra 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 impressionnants à l'extérieur de la boîte crânienne. Lors du combat avec vos PJ faites-lui quelques pouvoirs magiques innés, comme de la télékinésie par exemple, histoire d'éviter qu'une simple balle dans la tête à distance le tue instantanément. Et ça permettra de faire un peu voler vos gentils joueurs.

L'ensemble des hôtes compose un et un seul individu dont le vrai cerveau est le zombie Zéro. La ruche sacrifiera sans hésitation des dizaines d'individus pour répondre à un de ces objectifs. Dès qu'un individu voit vos PJ, tous le savent. Dès qu'un individu se fait tuer, tous le savent.



Les Lames du Cardinal : Scénario Les zombies du Cardinal

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'individu qu'elle arrive à atteindre, et est centré sur le Zombie zéro. Aucun Dragonnet, Vyverne, Tarasque ou Syle ne voudront 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 du zombie de base, extrêmement résistant et que seule la destruction du cerveau peut 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-les progresser. Ils peuvent courir, ouvrir une porte,... Voir 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 pas obligatoire de réserver la magie au zombie Zéro. Enfin vous pouvez infecter de gros animaux (un chien serait pratique mais limitons à l'exceptionnel sinon ce sera ingérable pour les PJ) pour, si cela vous arrange, faire de mauvaises surprises. Imaginez un ours, un taureau guidé 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 discret 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 larve infecteront un mort (même règle, seul les groupe sanguin « O » 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 (presque 400m). Si des Tarasques ou des Vyvernes sont dans le rayon d'action elles sont nerveuses. Par contre si la colonie s'est développée plus auparavant puis retombe à aussi peu d'individus, elle ne perd pas sa puissance qui est représentée 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, faire la troisième phase.
- De 12 à 16 individus : le temps de propagation passe de 50 minutes, pour le 12^{ème} à 10 minutes dès que le 16^{ème} est infecté. Puis à partir de 17^{ème} jusqu'au 23^{ème} le temps ne diminue plus que minute par minute, pour arriver une fois le 23^{ème} cas déclaré à 1 minute. Par la suite la propagation n'ira jamais plus ou moins vite quelque soit le nombre de porteurs. On est au maximum de la vitesse de propagation. Dans cette fourchette d'individu la ruche commence à prendre quelques risques. De 12 à 23 le rayon de sa zone d'influence passe de 200 toises à ¼ de lieues (environ 1 km) pour 16 et près de 1,5km 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. A 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 pouvoir, quitte à

Les Lames du Cardinal : Scénario Les zombies du Cardinal

sacrifier des dizaines d'individus. Car une fois obtenue, la puissance ne baisse plus. Je propose que les Lames arrivent quand on en est 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 de d'un quart de lieux (#1km) par tranche de 15 individus.

Phase 3 : l'Ouïvra Draconica

Cette dernière phase peut intervenir dès que la ruche a atteint sa puissance maximum, soit 50 individus. La ruche peut créer 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 : fonder une autre ruche. La créature « vomira » des centaines de Ouïvra Sanguisuga dans un cours d'eau et 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 alors elles se lient. Ce qui donne de plus en plus de pouvoir, de puissance et de coordination à chacune d'elle. Par contre si l'une des ruches est détruite les autres ruches ne le sont pas. Elles perdent en puissance et deviennent 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 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 le 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 tout bord 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 les 30 métallurgistes prêt à fabriquer les idées de vos joueurs. La petite garnison sera aussi un plus. Enfin vous pouvez imaginer aussi des objets spéciaux (Arme spéciale, voir matériaux alchimique) fait ici. 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 forêt.

La Forge de Nouzon historique

L'ancienne propriété d'un maître de forge 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 (en 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

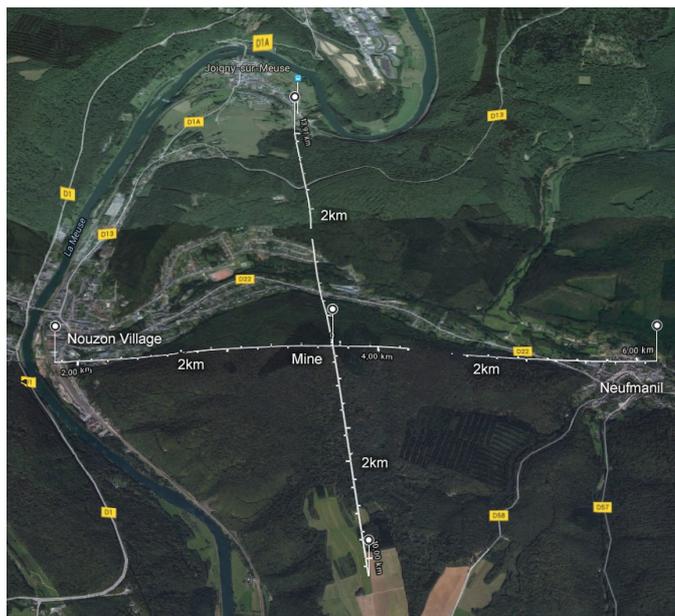


Le village de Nouzon, près de Charleville est situé dans les Ardennes près de Rocroi. **Maître Robillard** développe dès 1630 une forge d'importance. On y fabrique des armes (mousquets et canons) pour l'armée et deviendra dès 1638 une Armurerie Royale. Le site est pourvu d'une enceinte avec huit tours, et fait office de garnison de 80 hommes, dont 30 métallurgistes à plein temps aux ordres de Maître Robillard. 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.

Les Lames du Cardinal : Scénario Les zombies du Cardinal

La mine est à vol de dragon à moins de ½ lieues (environ 2 km) du village et de 1km de la Forge. Elle dispose d'une cinquantaine d'ouvriers à plein temps.

Enfin le village, grâce à la mine et aux industries, s'est beaucoup développé ces dernières années. Malgré tout il reste encore un gros village, mais un beau relai de poste faisant taverne s'est créé. Le village est encore principalement constitué de paysans et de pêcheurs. Il regroupe une centaine d'âmes. Il faut enfin compter toutes les fermes et petits bourgs situés dans les environs de la mine sur une superficie de 2 km² : on peut ainsi 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 qui est à 2 km à l'est de la mine. A 2 km de la mine vers le nord il y a Joigny-sur-Meuse (50 âmes) et enfin à un peu moins de 4km au sud de la mine il y a Aiglemont, village de 200 âmes construite sur les hauteurs dominant la Meuse avec des murs épais.



Le développement de la Ruche de Nouzon

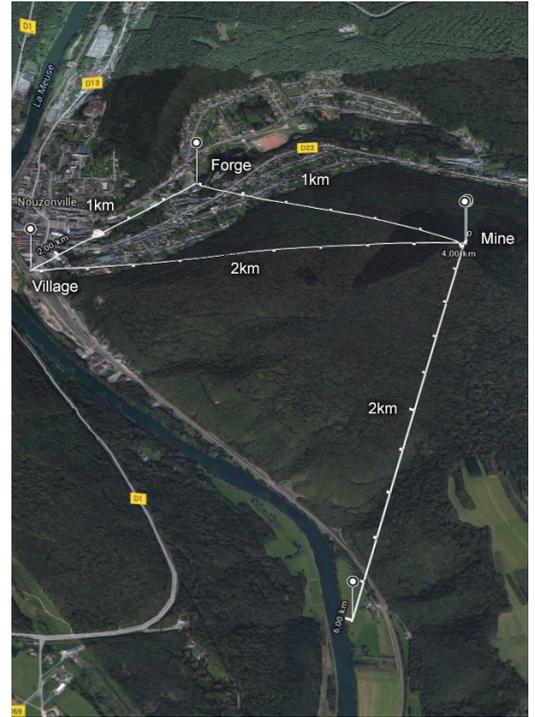
- **Jour 1 :** Tout a commencé par un groupe de 10 mineurs exploitant un nouveau filon inondé par endroit jusqu'au genou. Ils ont été mordus par des *Ouïvra Sanguisuga*. Le premier à ce réveiller sera le **Zombie Zéro**. Pour tous les 10, à ce stade la fièvre est de 12 heures. Ce n'est donc qu'au matin (donc jour 2) que l'on se rend compte que dans le baraquement il y avait 6 morts (dont 5 qui se relèveront discrètement, mais plus tard). La morsure est visible, donc ils en concluent que ce sont des créatures présentes dans la mine qui les ont « empoisonné », le témoignage des 4 survivants corroborant cela. Aux vues des circonstances le contremaître ordonne de stocker les morts au frais dans la mine. Ainsi ils pourront être examinés par un médecin ultérieurement. (*Mines 44 personnes dont 4 immunisés, Ruche 5, 1 mort définitif ; prochain temps de fièvre 7 heures*)
- **Jour 2 :** 20 mineurs durant la journée vont chasser les *Ouïvra 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 avec 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 le sommeil les égorgent toutes avec les dents (4 nouveaux pour la ruche). (*Mines 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 par 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 proche 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, ce qui 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

Les Lames du Cardinal : Scénario Les zombies du Cardinal

n'a pu les retenir. Il en va de même de la Vyverne de la Forge quand elle reviendra de Paris. (*Mines 31 personne dont 6 immunisés, 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 quelques temps après l'arrivée des joueurs. Il faut leur laisser le temps de se poser, de poser les premières questions, puis action.



La mission

Suite à la mort du Roi (14 mai 1643), et à la victoire de Rocroi (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.

Vitesse d'un voyage par la route

- **3 à 5 Lieues par jour (#12 à 24 Km) :** *Cadence lente*, 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 rares galops lorsque la route est belle. C'est la cadence de voyage couramment prise par les voyageurs.

- **10 à 20 Lieues par jour (#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 jour (#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 temporaire (4 jours max) 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 jour (#120 à 240Km) :** *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 jour (#240 à 360Km) :** *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 jour (#360 à 480Km) :** *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 monture le lendemain la créature ne pourra pas tenir le rythme sans risquer de mourir.

Les Lames du Cardinal : Scénario Les zombies du Cardinal

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 vues de la situation particulièrement instable de la région, les armées Espagnoles ne sont pas loin, il demande aux Lames d'escorter Pierre Teyssier. « Ramenez-nous le vivant. »

Le déroulement

In medias res : la Mine de Nouzon

Arcane : 1 « La Tisserande oubliée »

Il leur sera attribué des Vyvernes pour arriver au plus vite et sans risque. L'aura des Ouïvra est telle que les Vyvernes refusent de s'approcher à moins de ½ lieues 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 panique, elles refusent d'avancer plus. A ce moment ils passent difficilement la Meuse au sud-ouest de la mine. Quelque soit la compétence des pilotes les créatures devront être posées en catastrophe. 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 le village de Nouzon, mais pas plus près de la mine. Ils devront donc continuer en plein milieu de la foret des Ardennes sur à peu près 2 km, là encore à vol d'oiseau, donc probablement un peu plus à pied et sous une pluie battante (sans se perdre il faut à peu près 30 min). Le problème est que Pierre Teyssier transporte au bas mot 50kg de livres. Ainsi ils arriveront dans un bien triste état 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 commence 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. Il leurs explique qu'ils ont eu quelques nouveaux cas après la traque des créatures, mais surtout, depuis, une bête a attaqué la mine et a fait 10 victimes l'avant-veille au soir, et la Tarasque a été frappée de folie et a dévastée son enclos avant de s'enfuir hier matin. A la demande d'autopsie des victimes, le contremaître dit qu'il s'en doutait et que les morts sont tous dans la mine, il les montrera aux Lames le lendemain. C'est l'attaque de 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 la veille au 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 loin. Ici rien n'est fortifié. Le mieux est la mine, mais les « morts » en sortent. Les morts étaient stockés dans la mine. Mais ce n'est pas que pour cette raison qu'ils en sortent. Ils auraient pu bouger et leurs disparitions auraient été mises sur le dos de la « bête ». Les conduits souterrains de la mine sont vastes et surtout la créature s'y sent bien. 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

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...

Les Lames du Cardinal : Scénario Les zombies du Cardinal

Suédois paniqués tentent 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 dû au nombre, à la surprise et au manque de préparation et d'armes appropriées. En effet suivant leurs équipements 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 (de La Touche dans la jeux) sera accordé pour tuer un zombie. Je présente plus loin une adaptation des règles pour vous permettre de proposer un combat intéressant et cohérent à vos Lames. Sans avoir à sortir une botte à 4 figures.

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 douze fois, et une rapière dans un baudrier (Jusqu'à Louis XIV, le vêtement et l'équipement du fantassin, sont laissés à la fantaisie des chefs de corps et présentent toutes sortes de variétés et de fantaisies, à vous de voir leur style). La menace venant de l'intérieur du camp (la mine) les zombies commence par éliminer les soldats, et très vite (1min 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 il y a des scènes d'une extrême violence, des mineurs sautent à la gorge d'autres mineurs pour leur mordre la carotide, le poignet ou ce qu'ils peuvent. Il semble que des soldats soient à terre, et 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 refluent désemparés et sans équipements ou presque. On en est là quand les Lames sont alertées, les hostiles sont à 35 et dans une minute se relèvera les premiers mineurs touchés après les soldats. Mais certains ont simplement étaient mordus au poignet, ils sont nauséux mais encore vivants et avec les PJ.

Pour déterminer l'infection :

Il est conseillé pour les PJ d'utiliser leur arcane personnelle 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 mort... ou PNJ Z sans espoir de retour...

Comme après la morsure les symptômes sont les mêmes pour tous vos joueurs, ils ne sauront si ils sont infectés que 1min après.

- Le tirage d'une arcane bénie ou neutre, ainsi que toutes les cartes **Rouges** sauf les 1, 2 et 3 donne **l'immunité à l'infection**.

- Les **1, 2 et 3 des cartes Rouges et Noires** donne une mort à l'issue de la fièvre sans revenir hostile

- Le tirage d'une 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 décomptes de Zombie du scénario n'ont été fait que pour m'aider à dimensionner le phénomène. Si vos PJ sont bigrement efficace dans l'éradication des hostiles il serait dommage qu'ils manquent d'adversaire avant la fin. **Donc ne comptez pas les Zombies**, essayez de garder les proportions évoquées sans vous prendre la tête avec un décompte inutile. Ce décompte peut uniquement être utile sur la garde rapproché du Zombi Zéro si vos joueurs l'ont isolé avec quelques Zombies seulement. Donc si vous manquez de Zombies, pas de problème : la bande de brigands de la région passait par là, ou des régiments de l'armée Espagnole en déroute après Rocroi a eu la mauvaise idée de débander vers Nouzon, ou encore des déserteurs de tout bord... De quoi faire un mélange coloré et varié.

Les Lames du Cardinal : Scénario Les zombies du Cardinal

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 morts et 3 autres touchés ;
3. La plupart de ceux qui ne sont pas engagés sont sortis des baraquements, 3 autres morts 2 autres blessé.
4. Les hostiles sortent aux trousse des survivant pendant que certain avaient contourné les bâtiments pour bloquer les fuites, 1 mort et 1 blessé
5. Les premiers mineurs échappés atteignent le bureau du contremaître, soit 10 mineurs dont 6 blessés légers. Il y avait déjà au bureau du contremaître (le contremaître 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 contremaître. A part Pierre Teyssier, un soldat Léon le Bar, et le contremaître, 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 certain 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'entre eux d'ors et déjà immunisé. Donc en tout 11 nouveaux hostiles sont à prévoir (donc à peu près 1/3 des mineurs touchés), 3 morts et il y aura en tout 17 immunisés dont 11 nouveaux.

En résumé (sans tenir compte d'éventuel modification 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 et suite à quelques peurs ils 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 la disposition des Z nécessitera 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. Si ils cherchent à 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-fêtes.

A 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 grandeurs, car vos Lames ne sont

Les Lames du Cardinal : Scénario Les zombies du Cardinal

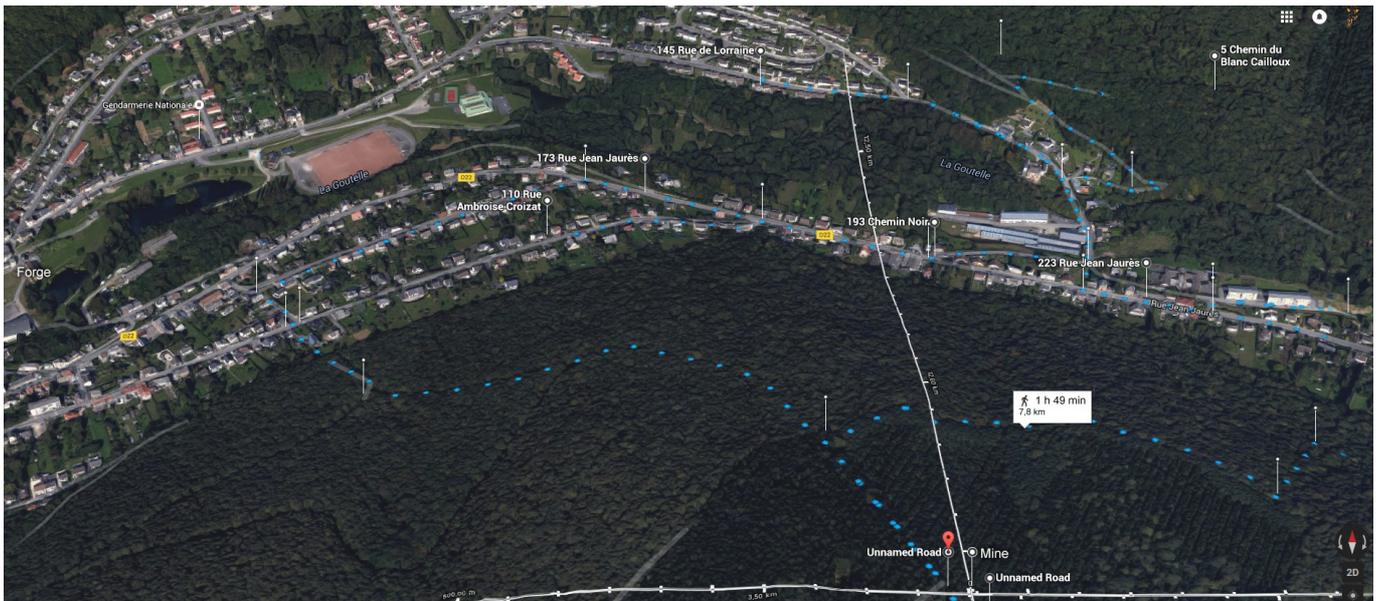
pas à l'abri de voir quelques Tercios en déroute avec des casques et des plastrons en métal devenus zombies.

La Stratégie de la ruche

A partir de ce moment la ruche sait qu'elle doit faire vite, donc elle va se séparer en deux groupes. A peu près 20 aux troussees des joueurs. Et la plus grosse partie, donc à peu près 26 (dont le zombie zéro) vont faire le tour des fermes et des hameaux dans un premier temps. Il reste 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 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 min pour un humain en forme. Par contre ils ne sont pas sujet 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 elle sont imprudentes ou en sous-nombre. A 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 4h de trajet plus deux heures de combats, une petite dizaine de lieux habités, et tuer encore 60 personnes, et donc créer 27 nouveaux Z. Il reste donc dans les bourg et fermes dans un rayon de 2km 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 bâtiment fortifié sera emporté dès le matin. Suivant les actions des Lames un certain nombre de réfugiés auront

Les Lames du Cardinal : Scénario Les zombies du Cardinal

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. Quelque soit leur localisation ce matin-là ils sauront qu'une attaque est en cours car des coups de feux seront tirés.

- **Jour 5 après midi:** Suite à cela le sud et le nord de Nouzon sera attaqué 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 digne 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 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 ces objectifs en terme de puissance la suite est la Forge, sinon elle portera des attaques un peu plus lointaine comme sur les bourgs de Neufmanil (90 âmes) encore territoire du Saint-Empire qui est à un peu plus de 2km à l'est de la mine, ou Joigny-sur-Meuse (50 âmes) au nord de Nouzon, et l'attaque ne sera que le 6eme jour. Aiglemont n'est pas une cible dans l'immédiat de la ruche car elle est un peu loin, et trop facilement défendable. Pour cette attaque, si elle a lieu, sera certainement le final. Donc vous pouvez utiliser de la télékinésie, des 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 utilisant des objets.

Note sur la phase 3 : Dès que la ruche arrive à 50 individus elle peut créer ses premiers Ouïvra Draconica, mais elle le fera si elle croit être tranquille et si elle n'a pas besoin de force, 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 peuvent via la conscience collective être utile en repérage, voire en attaque.

Les options de Lames

Quelles sont les options de 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 50kg de livres qu'il transporte peuvent donner des réponses aux Lames. Les 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 un Zombie ils remarqueront qu'un autre essaye de l'éteindre gauchement. Cela risque de les interloquer et les mettre sur la piste, mais ils ne seront pas sûrs.

Ils faut que les Lames comprennent que la Forge a une armurerie et le moyen de se défendre (8 tours, mur d'enceinte, un mini château, canons, arme à feu...). Cette information peut arriver lors de la présentation de la mission par le Cardinal en précisant que c'est un lieu important. Cela peut arriver aussi par un des PNJ vivants. Pierre Teyssier demandera un endroit calme où 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 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 Ouïvra ne sont pas totalement inconnues. Mais elles ont théoriquement disparu depuis des

Les Lames du Cardinal : Scénario Les zombies du Cardinal

millénaires, et les textes sont plus proches de légendes, que de précis scientifique. Ils sont incomplets et ne rapportent pas la dernière phase de la créature. De plus les descriptions de l'infection donne un taux de 100% sur les espèces draconiques, et ne donne pas celui chez les humains. Hors c'est à peine 50% sur des humains. Il faudra un certain temps à Teyssier pour comprendre, ou faire le rapprochement. Mais si vos joueurs ne trouvent pas par eux même 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 mine. Pierre Teyssier en prendra tout de même un ou deux, ceux qui semblent les plus utiles pour lui permettre d'appréhender 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, dans la limite de déplacement possible. Globalement suivant le moment la mine peut être assez déserte. Cela reste le cœur 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 Ouïvra Sanguisuga, mais n'ayant pas lâché leurs « venin ». 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, voir Aiglemont) et ainsi qu'ils ne croisent pas les Z (sauf si vous le voulez). Ils seraient très intéressants de les faire aller jusqu'à Neufmanil. En effet ce bourg est de l'autre côté de la frontière. Et en pleine guerre, quelques jours après Rocroi, il sera difficile 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 partiellement efficace, sauf si les PJ participent en trouvant les endroits les plus sûrs (relais de malle-poste, ferme forte, ...).
- Une fois un peu balladés, les Lames auront l'information de ce qu'ils combattent. Certes, ils n'ont pas fait d'enquête, mais suivant les actions de récupération qu'ils ont fait cela peut s'en rapprocher. Surtout si ils ont négocié avec brio à Neufmanil. Quoi qu'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 dû à une très forte concentration de parasites en lui. Les Lames ne seront pas prévenus de sa potentielle puissance télékinésique. Pierre Teyssier est fort, mais pour lui les Ouïvra ne sont que des légendes à la base. Donc ces informations ne sont pas toutes justes. Il ne connaît pas par exemple la dernière phase : le Ouïvra 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 intéressera à n'en pas douter Pierre Teyssier. En cas de combat la créature est puissante mais n'est pas contagieuse, au pire elle peut

Les Lames du Cardinal : Scénario Les zombies du Cardinal

« vomir » une petite centaine de Ouïvra Sanguisuga sur l'assaillant, 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 bons 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 mordre (ou égorger pour les petits PNJ) 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 (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 le faire. Il faut 5 réussites pour que le joueur se libère, avec 4 réussites il y a statut quo et le test est à refaire sur la prochaine ronde, avec moins de 4 réussites **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 dépense une ou plusieurs attaques de plus pour mordre et faire le plus de dégât possible (à réserver uniquement pour les PNJ, et expliquer en fait l'égorgement). Chaque morsure passé 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 et que les dégâts passe l'armure il doit faire le test** pour voir si il est immunisé, mort ou zombifié. Même si il l'a déjà fait et qu'il est immunisé faites-lui faire ce test à chaque morsure. Pour le premier tirage incitez-le à utiliser son arcane personnelle 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 des PJ touchent. Par contre même si ils ont une ténacité utilisé 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 leur 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 fait en une fois la créature se 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 coûts** 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 (dont la tête). Si la carte est inférieure à 10 il faut au moins en joueur 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

Les Lames du Cardinal : Scénario Les zombies du Cardinal

cela avoir l'arme adaptée et mettre au moins 4 points à la créature en une fois pour passer sa ténacité (« en une fois » en permettant bien sûr de pousser son attaque).

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 Ouïvra en chiffre

Les Ouïvra Sanguisuga : Particulièrement agile dans l'eau (4 attaques, 2 Défenses), elle est par contre lente 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 Ouïvra Filariose : 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 le 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 4 points en une fois 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 utilisé est bien adapté. Autre cas si il n'y a pas de localisation (par exemple une suite 1-2-3 en attaque ne permet pas de localiser) mais qu'il y a de très gros dégâts (avec la hache à deux main, ou au marteau à deux main) on peut accepter de couper ou casser la colonne vertébrale en deux et ainsi l'immobiliser (au moins 10 points de ténacités en une ronde)

Les Ouïvra 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 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 crane, 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.

Les Pappenheimer, l'épée wallonne, la forte épée, la schiavone et le sabre ou tout autre épées « lourde »

Les Lames du Cardinal : Scénario Les zombies du Cardinal

sont à gérer normalement, elles n'ont ni avantage ni inconvénients. Elles font normalement 2 points de dégâts par réussite. Il faudra donc pousser son avantage au moins une fois dans la bonne localisation pour mettre hors de combat un Z.

Sous la forme Z, ils n'en n'ont pas peur feu et ne se tordront pas douleurs à son contact. Mais bien aspergé d'huile cela les tuera. Comme l'ensemble forme une conscience commune ils se partagent la douleur. Cependant, n'étant pas physiquement connecté, la douleur n'est pas comparable à celle d'un humain : ils ont juste l'information qu'ils ont un problème. Ainsi, légèrement aspergé, la créature essaiera de s'éteindre, potentiellement aidée par une autre créature, ce qui surprendra les joueurs si ils ne savent pas encore qu'il y a entre eux un esprit d'équipe du fait du cerveau commun.

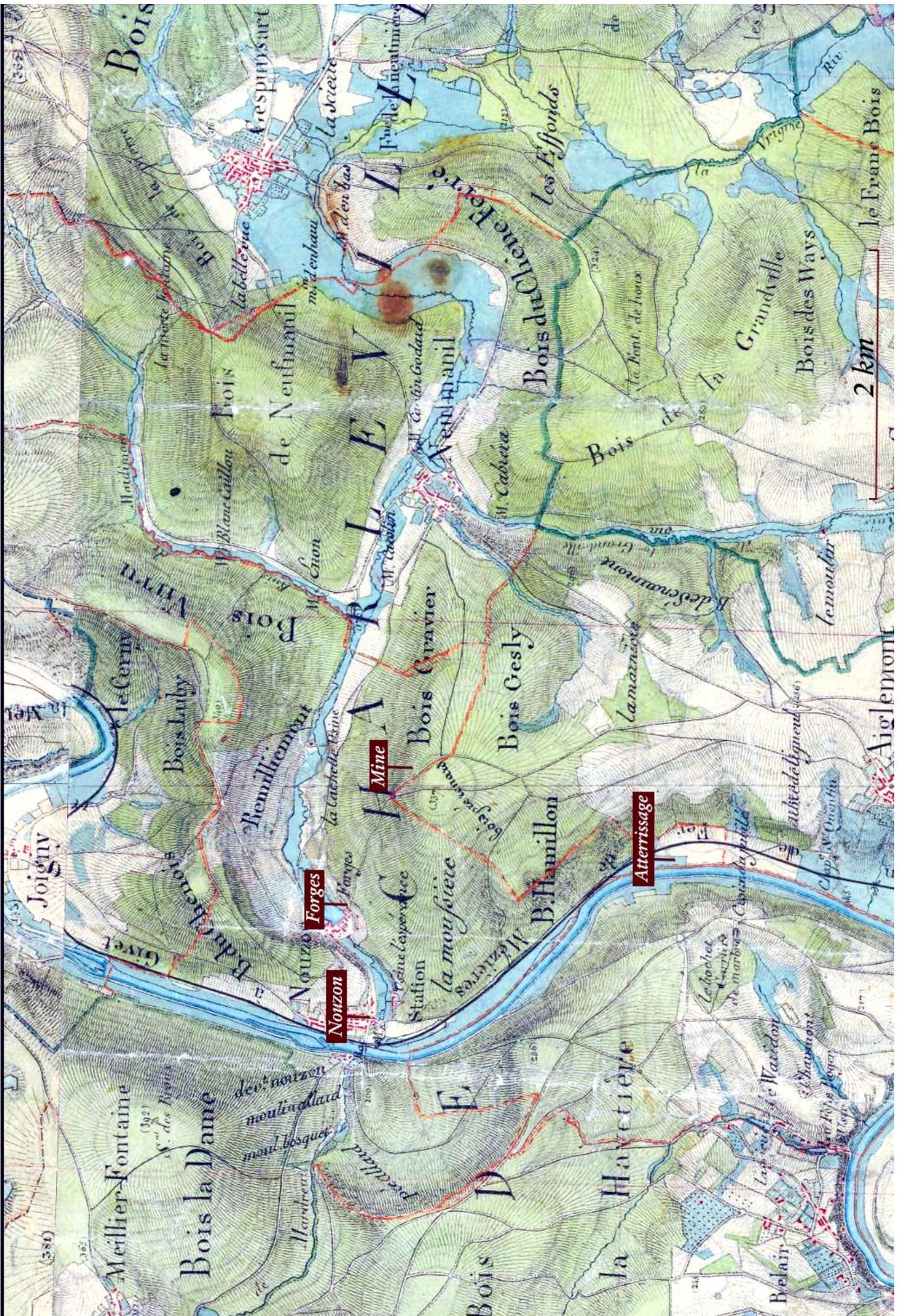
Voici quelques armes qui seront probablement plus adaptées, avec quelques propositions de modifications :

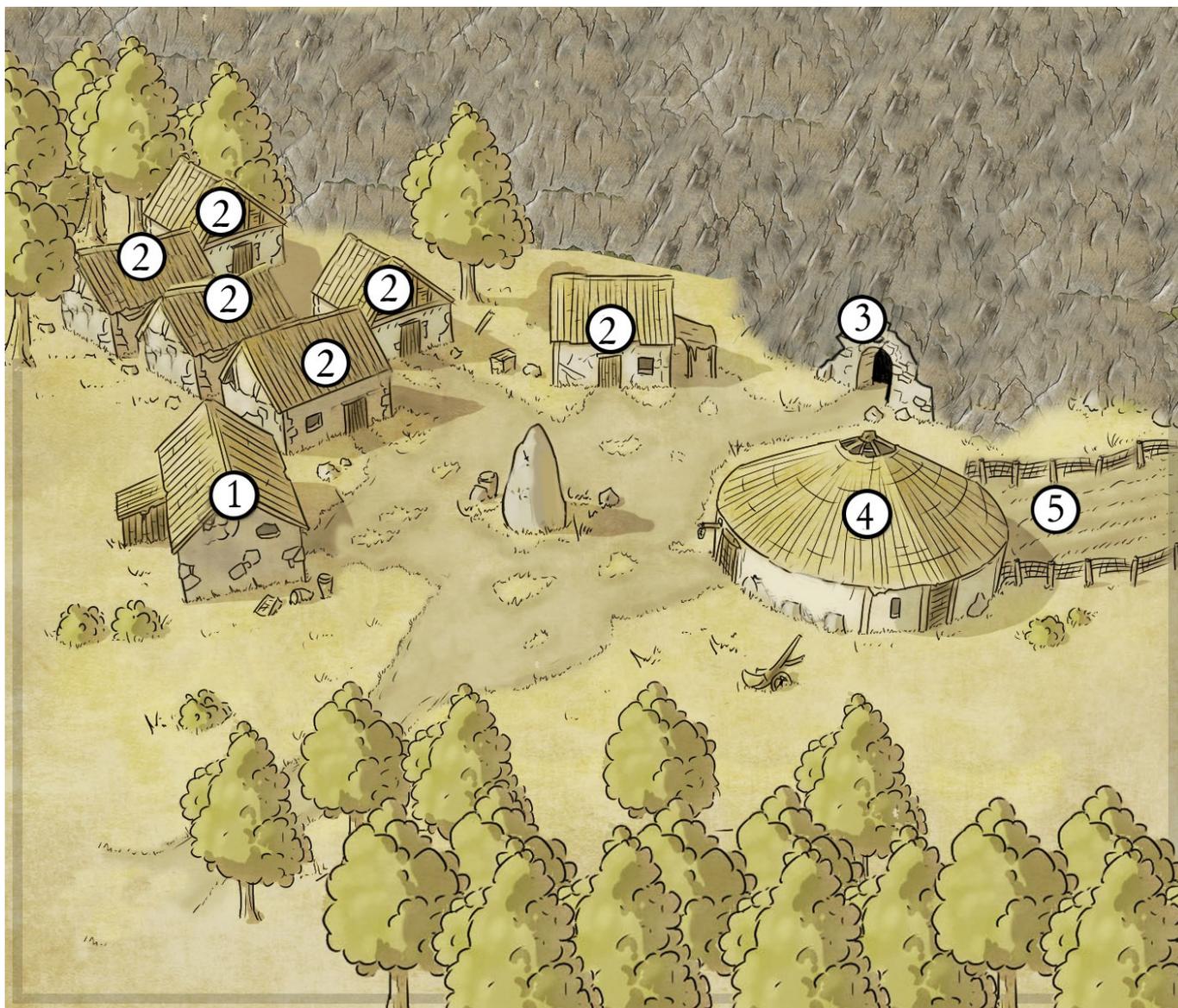
- **Piolet** : un bon coup dans la tête fait 4 points par attaque dans la tête au lieu de 2 en général. Mais il faut une ronde pour la dégager de la tête de sa victime
- **Pioche (à deux mains)** : un bon coup dans la tête fait 5 points par attaque dans la tête au lieu de 2 en général. Mais il faut une ronde pour la dégager de la tête de sa victime. Arme difficile à utiliser en bagarre, donc dès que les Z s'agrippent elle perd ses 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 passé 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 difficile à utiliser en bagarre, donc dès que les Z s'agrippent elle perd ses avantages spéciaux et refait 2 en dégâts par attaque.
- **Marteau** : Arme pouvant casser des membres sur une attaque avec une localisation, et 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 fait directement 5 dégâts par attaque dans la tête. Arme difficile à utiliser en bagarre, donc dès que les Z s'agrippent elle perd ses avantages spéciaux et refait 2 en dégâts par attaque.
- **Pelle (à deux main)** : Coût 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 difficile à utiliser en bagarre, donc dès que les Z s'agrippent elle perd ses avantages spéciaux et refait 2 en dégâts par attaque.
- **Fourche (à deux main)** : 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 difficile à utiliser en bagarre, donc dès que les Z s'agrippent elle perd ses avantages spéciaux et refait 2 en dégâts par attaque.

Cartes et plans

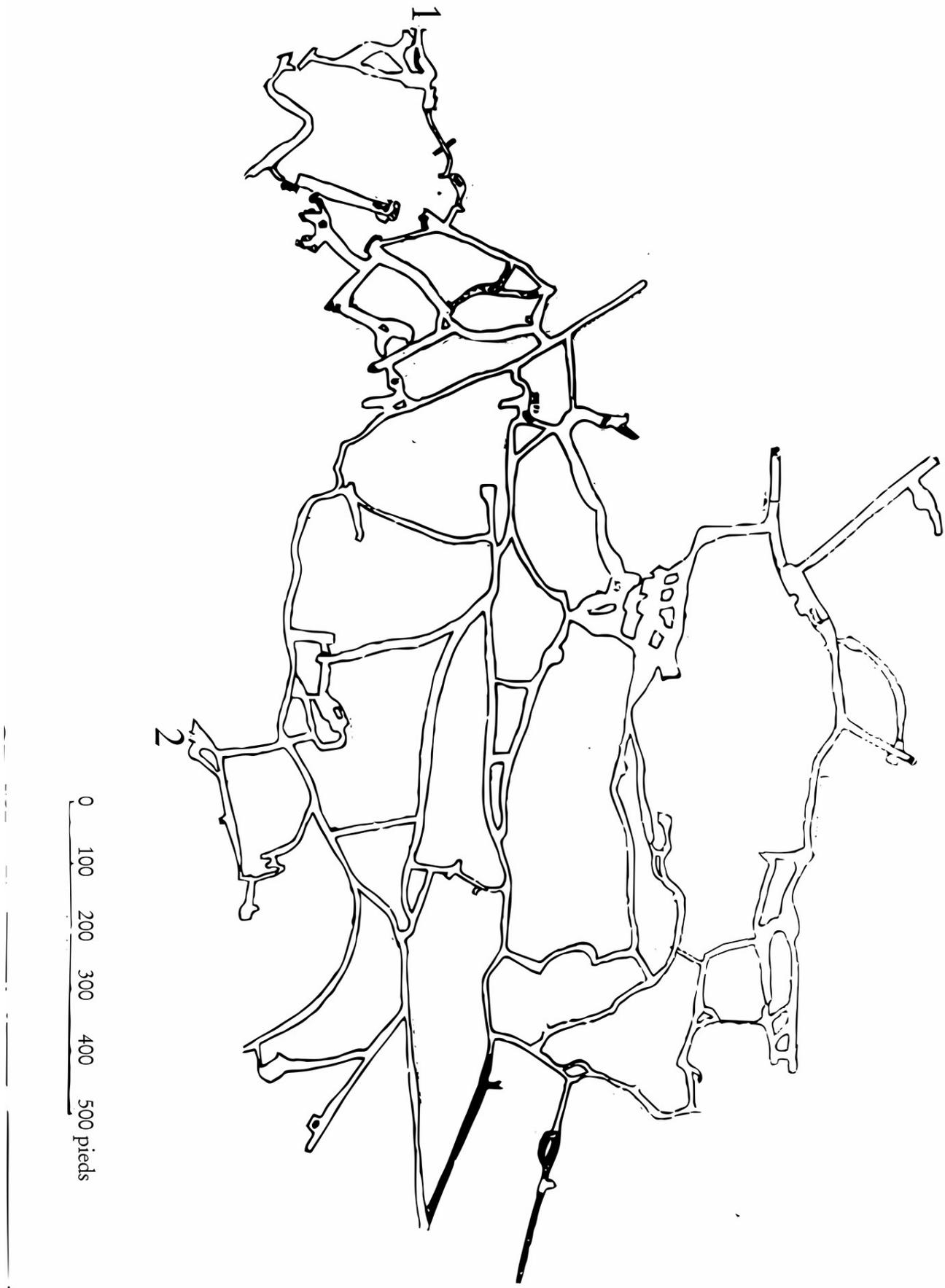
Les pages suivantes sont des plans et des cartes, pour l'instant j'ai fait :

- Carte de la région
- Mine
- L'intérieur de la mine
- Nouzon
- Plan de la forge
- Zoom du Plan de la forge





1. Contremaître
2. Baraquement avec capacité de 10 hommes
3. Mine
4. Baritel de la mine (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 et 2- nouvelle entrée de la mine de Nouzon. La zone noire est la zone où l'on trouve des Ouïvras

