Terreur Fatale

Principes
➢ Créez un monde violent et décadent...
➢ **...**plein de dangers et d'incertitudes
➢ Jouez pour découvrir ce qui arrive

Questions
➢ Depuis quand le monde a basculé ?
➢ Qu'en est il des moyens de communication ?
➢ Existe t il encore un gouvernement ?
➢ Quel est votre espoir immédiat ?
➢ Avez vous perdu des proches ? Qui ?
➢ A qui pouvez vous faire confiance et pourquoi ?

Moments
➢ Tous les invités d'un mariage, coincés dans une salle des fêtes, zombifiés...en musique...
➢ Un hélico de l'armée passe au loin
➢ L'odeur atroce de putréfaction vous remue les tripes
➢ Les jambes broyées, un zombi rampe, mains tendus
➢ Un humain en sueur et faussement jovial cache le fait qu'il est infecté
➢ Un laboratoire secret sous-terrain et quelques scientifiques qui y vivent cachés
➢ Explosion au loin : une ville entière éliminée pour tenter d'endiguer la pandémie ?
➢ Une adolescente zombie en train de dévorer son animal de compagnie, son cartable Hello Kitty sur le dos
➢ Menottée dans la cave, une femme zombie maquillée : son mari la garde à l'abri dans l'espoir d'une guérison (et la nourrit…)
➢ Un camp militaire très protégé avec une hiérarchie délirante et paranoiaque
➢ Une secte d'adorateurs des Zombies qui sacrifient les humains en prétendant les aider
➢ Un hôpital envahi...par sa morgue "réactivée"
➢ Un bus renversé sur le bord de route...gémissements de survivants...

Buts
➢ Détaillez et décrivez concrètement
➢ Réutilisez ce que disent les joueurs
➢ Posez des questions sur le monde
➢ Notez les faits intéressants
➢ Donnez à chacun son quart d'heure de gloire
➢ Proposez plans et photos comme support

Manoeuvres
➢ Changez d'environnement
➢ Evoquez une menace approchante
➢ Introduire un nouveau personnage ou entité
➢ Présentez un défi
➢ Proposez des opportunités couteuses
➢ Faites agir les menaces
➢ Epuisez les ressources
➢ Imposez des choix douloureux

Entités & Choses

Zombie de base : idiot mais persévérant

Zombie planqué : derrière une porte, sous une étagère, dans une baignoire

Casseur : de la vermine sans scrupules qui profite de la fin du monde

Le pétochard rusé : il trahit, ment et sacrifie les autres pour sauver sa peau

Badaud maladroit : se met en travers de votre chemin ou commet des imprudences

Mythomane : il prétend avoir des ressources/solutions/contacts en échange de se joindre au groupe

Militaire isolé : loin de son équipe, persiste à prendre des airs d'autorité mais en réalité c'est un bleu paniqué (et incontrôlable)

Voiture récalcitrante : démarre puis tombe en panne

Bouche d'égout : fuite possible mais vers tunnels encore plus infestés ?

Epée décorative : jolie mais pas très efficace

Arme à feu : efficace mais attire les zombies car très bruyant

Arbalète : efficace, silencieux mais long à recharger et munitions limitées