

DINOS VS ZOMBIS

2

LE
RETOUR



DINOS
VS
ZOMBIS
2
LE
RETOUR

Par Patrick, sur une idée de Lotz développée par FaenyX pour le Cinquième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.
Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Sommaire

Paradis perdu	5
Le monde d'Olympus	7
Création de personnage	8
Système	9
Les 12 Technocrates	11
Scénario : exploration	13
Fiche de personnage	15

Eleven se releva avec une douleur qui lui vrillée le corps, son pantalon gris se teintait de rouge, du sang coulait sur son visage et collait quelques mèches de ses cheveux noirs sur sa joue. L'explosion avait surpris tout le monde dans le restaurant, où elle était venue fêter sa promotion de directrice adjointe avec ses amies, le souffle avait balayé une partie de l'Amazone. Autour d'elle, les corps étaient brisés sous une partie de la toiture de bois qui s'était effondrée, la nourriture éparpillée, les couverts sans dessus-dessous. La jeune femme avait miraculeusement évité le pire, le souffle l'ayant projeté sous une table en chêne massif, la protégeant ainsi d'une poutre. Son amie Sixty avait eu moins de chance, sa tête avait été écrasée. Elve, Two et Twenty n'avaient pas été épargnées non plus, mais elles étaient vivantes, Two ironisait même que son gobelet de vin s'était renversé. Des bips d'alertes retentissaient de toute part donnant à la grande salle des allures post-apocalyptique.

Soudain, après quelques crépitements dans les hauts parleurs, Mother s'exprima pour reconforter les Olympiennes. Plusieurs quartiers venaient d'être touchés par une pluie de météorite, devant la catastrophe, elle alerta la population qu'elle devait fermer les portes de la ville souterraine pour sauver Olympus. Celles à la surface devaient se réfugier rapidement sous terre et suivre les indications des Subalternes. L'Ordinateur Principal n'avait pas précisé dans combien de temps elle allait sceller les portes, c'était mauvais signe, Eleven devait faire au plus vite. La jeune femme aida Twenty à se relever et couru vers la sortie. De son côté, Elve tentait de soulever une poutre qui retenait prisonnière une adolescente. « Vient ! Mother va fermer les portes ! » Lui cria Eleven. « Venez plutôt m'aider, on ne peut pas l'abonner ! » répondit Elve. Two et Twenty regardaient la nouvelle directrice adjointe, « on ne peut pas rester là, vous avez entendu Mother ? » termina Eleven avant de partir, suivit de Two. Pour sa part, Twenty rejoignit Elve.

À l'extérieur, c'était la panique. De la fumée s'élevait dans le quartier des jeunes pousses, là où se trouvait la Maternité, elle était encore debout, malgré qu'une partie se soit effondrée. Les autres chalets autour avaient été balayés et les noyers couchés comme de la paille. Au-delà, un trou béant était visible dans le

dôme, Eleven et Two savaient ce que cela signifiait, bientôt, les radiations de l'extérieure tueraient toutes vies de la surface. Prises d'une certaine peur, elles partirent vers l'ascenseur le plus proche pour la ville souterraine.

Comme Eleven s'en doutait, des dizaines d'Olympiennes vêtues de gris étaient déjà là, agglutinaient devant l'ascenseur. Celui-ci était désactivé, mais elle entendit 2 Subalternes en noir ordonner aux habitantes de prendre les escaliers pour descendre. À l'opposé, elle apercevait 4 autres Subalternes s'occuper des blessées, leurs administrant de la morphine pour vaincre la douleur. Alors que les jeunes femmes se frayaient un chemin dans la foule apeurée, un haut-parleur se mit à sonner pendant qu'un gyrophare s'allumait, annonçant la fermeture imminente et définitive des portes menant à la ville souterraine. Une immense frayeur s'installa auquel s'ajouta un mouvement de foule dans lequel Eleven se sentit emporter. Sous ses pieds, elle sentit des corps qui n'avaient pas résisté à la marée Olympienne, allongés sur un sol virant au rouge, elles hurlaient si elles n'agonisaient pas. Les portes commencèrent à se fermer, sentant les derniers instants lui échapper, Eleven redoubla d'effort pour avancer, repoussant, bousculant, enfonçant ses ongles dans les cous devant elle pour avancer. Au dernier instant, elle poussa une vieille femme devant elle, juste devant la porte qui ne laissait plus qu'une faible ouverture, la porte se bloqua un instant, un instant qui lui suffit pour passer de l'autre côté, un instant qui broya le corps de la malheureuse. Elle se retourna alors, pour voir une dernière fois Two.

PARADIS PERDU

Bienvenu dans Dinos VS Zombis II le retour, un jeu de survie et d'horreur dans un monde post-apocalyptique bourré de mensonge. Dans ce jeu de rôle, les joueurs interprètent des survivantes du dôme d'Olympus dirigé par l'Ordinateur Principal Mother. Plus précisément, les personnages viennent d'être élus Technocrates d'Olympus. Leur rôle sera de diriger la reconstruction du dôme. Malheureusement, les choses ne se dérouleront pas aussi simplement que cela.

Alors que la planète était vigoureuse et pleine de vie, un jour, la folie des Femmes mena à la destruction de celle-ci. Le réchauffement planétaire tarit les eaux de la surface et la végétation si abondante disparut sous

LA VIE OLYMPIENNE

La vie Olympienne est similaire à la nôtre, la technologie est plus avancée, mais elle a fortement régressé à un niveau industriel.

Une année Olympienne dure 24 mois, divisés en 4 saisons. 1 année vaut donc 2 années terriennes. La température à l'intérieur du dôme avoisine les 20 degrés en été, - 10 en hivers. 2 lunes tournent autour de la planète, Phobos et Deimos.

Le dôme d'Olympus couvre près de 100km² et se situe sur une montagne, avec 5 à 10° d'inclinaison. Verdoyante, on y retrouve un climat tempéré scandinave, avec les différentes essences que l'on peut y retrouver. La faune est constituée principalement d'insectes tels que des papillons, des abeilles et des mouches. Quelques étangs regorgeant de poisson parsèment le dôme, entourés de jardins agricoles, de serres, de potager et de parcs. La vie étant sacrée pour les Olympiennes, elles sont végétariennes. Olympus se divise en 2 parties, la surface et la ville souterraine. Bâtie principalement en bois, pierre et torchis, il fait bon vivre à la surface. Ne pouvant s'ouvrir vers l'extérieur, il y a 1 siècle, les Olympiennes ont commencé à bâtir la ville souterraine avec la vocation de s'étendre au-delà du dôme.

Les Olympiennes mesurent en moyenne 1m50. Elles ont la peau noire et une allure svelte. La reproduction étant extra-utérine, il n'y a ni famille, ni parent, un enfant appartenant à la communauté, même si un couple de marraine peut veiller sur elle de manière plus affective. Tous les ans, environs 1 000 Olympiennes naissent, arrivées à 25 ans (50 ans sur Terre), elles meurent de leur belle mort. Leur nom est composé de 3 mots, provenant de nombres anglais. Le 1^{er} va de 1 à 12 (Eleven) ou des dizaines (Sixty). Le 2^e, une centaine ou millièm. Le 3^e, peu utilisé, est le

la toxicité de la pollution des industries. Rapidement, une guerre pour la survie se déclencha entre les états, achevant la planète. La population fut contrainte de se réfugier dans un dôme pour se protéger des radiations de l'atome et il fallut des siècles pour que la vie reprenne ses droits dans cette bulle de vie. Malheureusement, aujourd'hui, une nouvelle catastrophe frappe les Olympiennes, une pluie de météorite vient de percer le dôme. Mother, l'IA qui sert les Olympiennes, leur conseilla de se rendre le plus rapidement dans la ville souterraine pour ne pas être irradié. Sur une population de 100 000 habitantes, seul 12 357 ont réussi à se réfugier. Une nouvelle fois, c'est le temps de la reconstruction pour les Olympiennes.

billion ; elle représente l'année de naissance, ainsi toutes celles portant le 3^e nom ten-billion sont nées à la même année. Un nom typique pourrait être Eleven two-undred four-billion. Il n'est pas rare que des Olympiennes utilisent des surnoms tel que Elve.

Le dôme est conseillé par un Ordinateur Principal, Mother, qui veille sur le bien-être de la population. Tous les 8 ans, elle organise des élections pour nommer les 12 Technocrates qui dirigeront le dôme. À leur service, des centaines de Subalternes font en sorte que leurs décisions soient mises en place. Enfin, les Habitantes sont la 3^e classe sociale, les petites mains du dôme. Pour la société Olympienne, le temps n'est pas linéaire, mais cyclique, suivant un cycle de 8 ans et prenant le nom de la Technocrate la plus méritante, par exemple la 4^e année de l'ère de Two three-thousand forty-billion. Lors d'une élection, chaque habitante vote pour une Olympienne âgée de plus de 9 ans, en excluant les Technocrates précédentes. Les 12 qui reçoivent le plus de voix deviennent Technocrates à leur tour pour 8 ans (soit 16 ans sur Terre). Les Subalternes sont alors choisies bien que le plus souvent, elles reprennent celles de leurs prédécesseurs. Tous les 2 ans, un vote de confiance à lieu. Si elles remportent moins de 25 % des suffrages, une nouvelle élection à lieu.

Il n'y a pas de propriété privée, ni d'argent à Olympus, Mother veillant à ce que chacune ait ce qui lui faut pour vivre. Toutes vivent dans le même type de chalet à la surface, individuel et spacieux. La nourriture est simplement livrée chaque jour, il n'y a pas d'autres biens de consommation. Après une petite journée de travail de 6h, une Olympienne peut écouter de la musique à des concerts, danser dans des discothèques. Elle peut se rendre avec ses amies au cinéma et manger dans des restaurants en échange

du repas du lendemain. Par ailleurs, les bibliothèques et médiathèques fourmillent dans le dôme, racontant l'actualité du jour, la vie d'avant la Grande guerre et racontant la vie des animaux disparus comme les loups vivant en meute, les dauphins dansant sur les eaux des lacs, les chats espiègles, les chiens comme meilleurs compagnons de la Femme ou encore les terribles dinosaures dévorant les troupeaux de mouton.

UN AIR DE 1984

Comme vous l'aurez deviné, les choses ne se sont pas vraiment passées comme écrit dans les manuels d'histoire d'Olympus. La vérité est que les Olympiennes sont les descendantes d'une colonie terrienne. Il y a des siècles, la Terre envoya une colonie s'établir sur Mars pour la terra former. Ce fut un succès avec la création du premier dôme, Olympus, constitué d'une réserve naturelle d'une superficie de 800 km², Garden, et de sa capitale, Eden. Devant ce succès, d'autres dômes furent construits aux 4 coins de Mars. Malheureusement, quelque temps après, pour des raisons inconnues, la Terre fut réduite en un amas d'astéroïdes. Puis, des années plus tard, alors que l'humanité pansée ses plaies, une épidémie frappa le dôme d'Olympus. Face à cette nouvelle menace, les autres dômes coupèrent leurs liens avec la capitale. Ce fut en ce temps-là que Mother prit les rennes du dôme en fermant Eden. Doucement, elle contrôla les naissances, diminuant

Avec la pluie de météorite, plusieurs Technocrates sont mortes et de nouvelles élections ont eu lieu, les Personnages font partis de celles qui ont reçu le plus de voix, elles sont les nouvelles Technocrates d'Olympus.

sensiblement le pourcentage d'homme et décréta qu'une seule ethnie vivrait en son sein. Au fur et à mesure des années, elle réécrivit l'histoire des Olympiennes, effaçant l'existence de la Terre, des hommes et des différentes communautés ethniques et religieuses pour créer ce paradis.

Après 2 siècles à façonner la vie des Olympiennes, Mother fut contrainte à inventer une histoire de pluie de météore pour évacuer la population dans la ville souterraine, des forces extérieures ayant créé une brèche dans sa barrière pour s'introduire. Elle craignait également que la faune encore florissante de Garden n'envahissent une nouvelle fois Eden et mette un terme à l'histoire qu'elle avait imaginé. Elle organisa ensuite de nouvelle élection, qu'elle truqua comme toujours, pour élire les Technocrates les plus à même, et les plus remplaçables, pour reconstruire son paradis perdu.

LE MONDE D'OLYMPUS

EDEN

Connu simplement comme la surface par les Olympiennes, Eden ressemble à un immense village montagneux avec des chalets, des parcs et des jardins agricoles. La ville est supposée invivable à cause des

radiations, en vérité, il n'en est rien puisqu'elle se trouve à l'intérieur de Garden. Mother envisage de reprendre la surface pour le bien de ses enfants.

NEW EDEN

La ville souterraine est bâtie sous Eden. 4 fois moins grande que la ville de la surface, elle s'enfonce sur 3 niveaux dans d'immenses galeries éclairées et végétalisées. Étant principalement composée de laboratoire, d'administration, de magasin et de

machinerie lourde, il y a très peu d'habitat, les Olympiennes logeant à la surface, préférant la beauté du ciel bleu orangé aux froides lumières des souterrains.

GARDEN

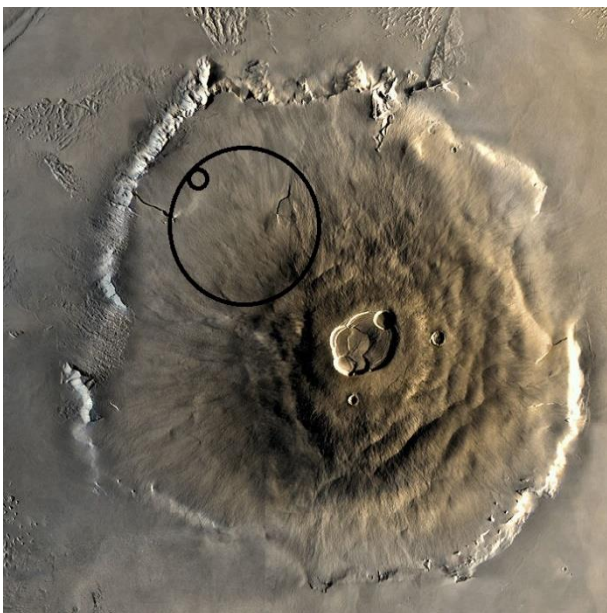
Mother a construit autour d'Eden une barrière ressemblant à un dôme d'énergie qui empêche toute intrusion. Cette barrière projette aux habitantes une vision de désolation, les restes de la Grande Guerre, une terre irradiée, il n'y a que le ciel étoilé qui offre

un salue. Inconnu des Olympiennes, la faune et la flore de la réserve naturelle est toujours prospère, libre de l'influence de l'humanité derrière cette barrière.

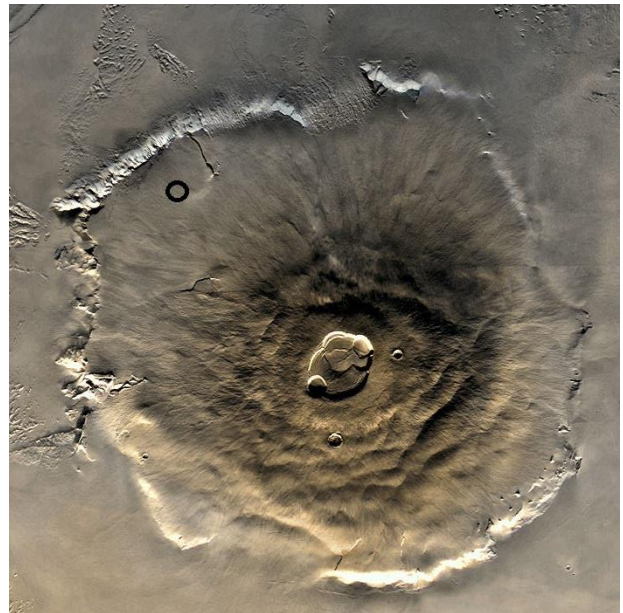
LES DÔMES

Plusieurs dômes en dehors d'Olympus existent, malheureusement leur volonté de se protéger de l'épidémie fut un échec. Pour des raisons toujours

aussi inconnues, les dômes s'effondrèrent les uns après les autres. Aujourd'hui, seuls leurs IA subsistent.



Vue du dôme l'Olympus, avec Garden et Eden.



Vue du dôme d'Olympus, la surface, selon les Olympiennes

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Un personnage est doté de 4 attributs auquel est rattachée une couleur : survie (pique), connaissance (carreau), santé (cœur) et confiance (trèfle).

La survie sert à se battre, à voir le danger et également aux exploits physiques nécessaire à la survie comme faire un feu, escalader un ravin et autre. La connaissance offre au personnage la possibilité d'utiliser un ordinateur, des objets futuristes ou de les réparer.

La santé indique si le personnage est encore en vie, son niveau de santé mentale, sa fatigue générale et son bien-être.

La confiance représente le niveau de confiance des autres vis à vis du personnage, pour persuader une martienne ou être certaine qu'elle ne vous tirera pas dans le dos.

Le joueur lance 1D6 et repartie les points comme suit :

	Confiance	connaissance	santé	survie	libre
1 :	1	1	1	0	2
2 :	1	2	2	1	0
3 :	2	1	1	2	0
4 :	1	1	2	1	0
5 :	1	1	1	2	1
6 :	1	2	1	1	1

Un personnage possède 4 points de Vie + 1 si sa Santé est supérieur à 1.

Enfin, choisissez une ambition pour votre personnage. Celle-ci doit être défini par quelques mots et correspondre à un attribut qui augmente de 1. Indiquez ensuite une description du personnage, si elle avait des amies, ses marraines avant la catastrophe et ce qu'elle faisait comme métier en tant qu'Habitante.

Exemple : Julie crée son personnage, elle lance 1D6 qui donne 5, ce qui lui donne Confiance 1, Connaissance 1, Santé 1, Survie 2 et 1 point de libre, elle décide de le mettre en Connaissance. N'ayant que 1 point de Santé, sa Vie reste à 4. Julie choisi comme Ambition de tout simplement reconstruire Eden et elle la place dans l'attribut Santé, qui passe à 2 et augmente ainsi sa Vie à 5. Elle l'appelle Seventy, une Olympienne de 9 ans qui était femme de ménage, célibataire, qui a perdu ses marraines lors de la pluie de météore.

SYSTÈME

MISE EN PLACE

Le JdR se joue avec un jeu de 54 cartes, placé au centre de la table. Les joueurs piochent autant de cartes que le nombre de point d'attribut qu'ils possèdent. Une fois tout le monde servi, ils les placent sur les cases correspondantes de leurs fiches, dans la limite imposée par leurs attributs.

INTERACTION

Lors d'une partie, les joueurs interagissent avec le meneur en faisant agir leurs personnages dans le

TEST

RÉSISTANCE

Le meneur décide de la résistance, celle-ci n'a pas de limite, facile vaut 5, difficile vaut 15.

ATTRIBUT

Le meneur choisit un attribut à l'obstacle.

TIRAGE

Le joueur pioche une carte. Celle-ci doit être égale ou supérieure à la résistance de l'obstacle sachant que les figures et les jokers valent 0. À cette carte, il peut additionner les cartes de l'attribut provenant de sa fiche. De plus, selon le score de l'attribut, le joueur gagne bonus de 10 selon la carte tirée.

Attribut

2-3 : valet

4-5 : reine

6+ : roi.

Exemple 1 : Seventy entre dans une pièce contaminée. Le meneur demande un test de Santé de résistance 10 à Julie. Elle pioche sa carte, un 8 de trèfle. Cela n'est pas suffisant, mais par chance, elle possède un 5 de cœur, elle décide de l'utiliser pour réussir le test.

Exemple : Julie a 7 points d'attribut (Confiance 1, Connaissance 2, Santé 2, Survie 2), elle tire 7 cartes. Son tirage donne 9 et reine de trèfle, 6 de carreau, 5 de cœur, 2, 5 et 10 de pique. Comme elle n'a que 1 en Confiance, elle décide de garder le 9 de trèfle et rend la reine, elle rend également le 2 de pique.

scénario. Si celui-ci entrevoit une issue incertaine face à un obstacle, il demande d'effectuer un test.

Exemple 2 : Seventy fouille la pièce, c'est un test de Survie 10. Julie pioche une carte, un valet de carreau. En tant normale, la carte vaut 0, mais comme elle a 2 en Survie, le valet vaut 10. Ce qui est suffisant pour trouver des papiers.

GARDE

Un joueur peut garder la carte qu'il a tirée pour la placer sur sa fiche. Cependant, il ne peut pas posséder plus de carte que l'attribut concerné.

ÉQUIPEMENT

Certain équipement possède un bonus, celui-ci permet de tirer des cartes supplémentaires, ainsi un pistolet offre un bonus de 1 par balle tirée, tirer 2 balles offre 2 cartes supplémentaires.

PROGRESSION

À la fin d'un scénario, les personnages gagnent une ambition supplémentaire, qu'ils ajoutent à un attribut, qui augmente de 1.

LES MONSTRES

Les monstres possèdent 3 attributs : Résistance, Dégât et Vie.

	Résistance	dégât	vie
Zombis	5	5	1
Loup	10	5	1
vélociraptor	10	10	1
Tyrannosaure	10	30	5

COMBAT

Les affrontements se font très simplement.

Le meneur décide qui attaque en premier, selon la rapidité et la distance des opposants.

Chaque protagoniste fait son attaque, s'il le peut.

Le joueur attaque

Le meneur indique la résistance du monstre à battre.

Le joueur tire sa carte, puis ajoute éventuellement des cartes.

Si le résultat est égal ou supérieur, le monstre perd 1 PV.

Le monstre attaque

Le meneur indique les dégâts du monstre contre lequel le personnage doit résister.

Le joueur tire sa carte, puis ajoute éventuellement des cartes.

Si le résultat est supérieur ou égal, il ne perd pas de PV, dans le cas contraire, il en perd 1.

Fin du combat

Le 1e à 0 PV a perdu le combat.

LES 12 TECHNOCRATES

Voilà, 12 olympiennes viennent d'être élues Technocrate par le peuple. Mother convie les élues à la salle de réunion des Superviseurs, au 2^e sous-sol. Là, une table entourée de 12 fauteuils les attend. Au milieu, une demi-sphère cristalline, et tous autour, différents écrans de supervision avec des schémas et des graphiques qui défilent.

À leur arrivé, la demie sphère s'illumine, laissant apparaître des symboles verts et lumineux tomber comme de la pluie. Mother s'adresse à elles, les félicite et leur rappelle leurs devoirs : protéger les olympiennes en ses temps difficiles. 87 578 olympiennes sont mortes, Olympus est détruite à 21 %, l'atmosphère à la surface est irradié. Par leur voix, le peuple juge qu'elles sont les plus à même de les sortir de ce désastre.

Avant de débiter la réunion, Mother précise 3 éléments :

- avec une consommation journalière de 2 000 kcal par habitante, les Olympiennes verront leurs nourritures épuisées dans 11 jours.

- les 12 ministères ne sont plus. Elles vont devoir réfléchir à une nouvelle forme d'organisation dans l'immédiat.

- la maternité est à la surface. Sans le centre ou les couveuses, les Olympiennes sont vouées à l'extinction.

Répondez aux questions des joueurs, selon la connaissance de leur personnage, c'est à dire par grand-chose ou par la voix de Mother qui répondra au mieux, c'est à dire en cachant une partie de la vérité.

La ville souterraine n'est pas décrite, prenez donc beaucoup de notes au fur et à mesure que vous allez la créer. Si les joueurs ont de bonnes idées, prenez les telles quelles ou demandez un test de Connaissance pour voir si cela existe, est possible ou non. Profitez également de ce moment pour élaborer vos futurs scénarios en suivant leurs idées pour sauver la situation.

Voici 8 Technocrates qui s'ajoute aux personnages, retirez celles en trop, sauf The-one, ajoutez en si vous n'en avez pas assez.

THE-ONE

Nom : one two-thousand forty-billion

Cette olympienne extravertie de 12 ans travaillait comme aide-soignante. Durant la réunion, elle écoutera tout le monde avec un air détaché, ironisant souvent sur la situation comme si cela ne l'atteignait

pas. En fait, elle observe les Technocrates pour découvrir qui sont les meneuses et les suivantes. A la fin, The-one connaîtra les forces et faiblesses de chacune.

ELEVEN

Nom : eleven three-undred forty-billion

À 12 ans, eleven venait d'être nommée directrice adjointe de la bibliothèque du Chêne, au ordre d'une Subalterne pas trop chiant. Malheureusement, la

pluie de météore a tout changé, elle s'est découvert une nature, prête à tuer sa prochaine pour survivre. Eleven reste en retrait pendant la réunion, donnant seulement son avis si on le lui demande.

TWEN

Nom : twenty six-thousand forty-billion

on peut dire que Twen est une chieuse, avec un refus naturel pour l'autorité, ne se sentant pas à sa place dans ce monde trop parfait. Avant d'être Technocrate, elle s'occupait des poissons, eux au moins n'étaient

pas bavards. Twen prône la révolution, ou chacune peut faire ce qu'elle veut, ne pas être obligé de travailler et de pouvoir sortir de ce foutu dôme. Elle sera la première à proposer de sortir de ce trou.

TOUTOU

Nom : Two two-undred thirty-billion

Âgée de 13 ans, Toutou était cuisinière et vivait avec 4 amies très proches. Malheureusement, elles sont toutes mortes et depuis, elle se sent très seule. Toutou est en deuil, mais cache sa tristesse par une

joie de vie débordante, multipliant les rencontres si elle le peut. Durant la réunion, elle tente de rassurer tout le monde et cherchera à n'abandonner aucune Olympienne.

SIXTY

Nom : sixty four-thousand thirty-billion

sixty aime les enfants, elle était enseignante et marraine 8 enfants. Comme beaucoup, elle les a

toutes perdues et se voit mal vivre sans enfants. Elle fera tout pour prioriser les enfants et récupérer la maternité.

TEN

Nom : ten five-undred twelve-billion

Championne de boxe à 11 ans, elle reste une grande combattante à 15 ans, coachant les futures championnes. Elle n'aime pas le confinement et les

endroits clos, elle cherchera à ce que la population sorte rapidement. Chef de meute par nature, elle prendra facilement les rênes du pouvoir.

THEE

Nom : three five-undred seven-billion

Cette ouvrière agricole de 20 ans a fait naître les plus grands jardins d'Olympus, ce n'est pas étonnant qu'elle fut élue pour cette raison. Lors de la réunion,

elle fera part de son expérience. Assez brute de coffre, elle infirmera la plus part des bêtises que les autres diront. D'après elle, sans les jardins agricoles, les olympiennes n'ont aucune chance de survivre.

ONE

Nom : one three-thousand two-billion

One est la plus vieille Technocrate, jamais une Olympienne aussi âgée fut élue. Cependant, en tant qu'architecte, elle est d'une aide précieuse aussi bien dans la construction que dans l'organisation, c'est

sans doute pour cela qu'elle fut élue. Thee et one seront très proche durant la réunion, elle suivra les avis de Thee en proposant des solutions pour atteindre ses objectifs.

SCÉNARIO : EXPLORATION

SYNOPSIS :

La première décision des Technocrates est d'envoyer une mission d'exploration à la surface pour rapporter des échantillons de légumes du jardin agricole de Three One-undred, situé au quartier de Nouvelle pousse, et des réserves de nourriture du restaurant l'Amazone.

DÉROULEMENT :

Ce scénario de démonstration permet aux joueurs de découvrir l'univers de Dinos VS Zombis, il se veut rapide et brutale. Il est possible de le jouer en mode campagne, dans ce cas, les joueurs interprètent des Technocrates et s'ils jouent bien, survivent à l'exploration.

CASTING :

- The-one : Technocrate volontaire à l'exploration.
- Ten : Technocrate qui dirige l'exploration.
- Eleven : Technocrate volontaire à l'exploration, elle connaît bien l'Amazone.
- Fif : Subalterne qui travaillait à la maternité.
- Seventy : Subalterne, spécialisée dans l'agronomie.
- One-ly : Habitante, ouvrière agricole.
- Sixty : Habitante, aide-soignante.

1^È PARTIE : DÉCOUVERTE

Une fois préparé, l'équipe d'exploration emprunte l'ascenseur montant à la surface. Pour les circonstances, elles sont habillées de vêtements résistants en coton et en palme qui devraient les protéger des radiations si elles ne restent pas trop longtemps à l'extérieur.

Une fois dehors, le ciel au-delà du dôme est orangé, le calme les accueille, mais rapidement, des bruits aigus émergent du silence. Intriguées, elles sont attentives, c'est la première fois qu'elles entendent des chants d'oiseaux. D'ailleurs, One-ly aperçoit un

oiseau voler, elle n'en avait jamais vu en vrai, seulement au cinéma ! D'où viennent ces oiseaux ?

Les surprises du groupe ne s'arrêtent pas là. Au cours de leur déplacement vers le nord, elles rencontrent des cadavres à moitiés dévorés, l'une des PJ reconnaît une de ses amies. Elles semblent mortes de leur blessure, pas d'éventuelle radiation d'après Sixty, Ten renchérit en disant que seul des animaux ont pu faire ça, quoi que, certaine marque sont des morsures humaines...

2^È PARTIE : AFFRONTEMENT

Ten décide de se séparer pour gagner du temps, mais au vue des cadavres, cela semble être une mauvaise idée pour certaine. Lors de la conversation houleuse pour savoir qui va avec qui, the-one préférant rester avec Ten et One-ly qui ont une carrure plus impressionnante que les autres. Soudain, Eleven remarque un loup à 50m qui les regarde. Après un grand temps d'étonnement, il s'enfuit par-delà un chalet effondré. Abasourdit, remettant en cause

l'intelligence de se séparer, un grand hurlement fait s'envoler des dizaines d'oiseaux à l'Ouest. A peine 1min plus tard, 1 velociraptor jaillit d'un bosquet à 100m, s'arrête en les regardant puis court vers elles en hurlant, arrivé à 10m, 2 autres jaillissent à leur tour du bosquet.

Complètement désarmées, si Ten décide de faire face avec d'autres, le reste fuit en hurlant.

3^E PARTIE : SÉPARATION

La suite est moins linéaire, aux PJ de prendre des décisions et à vous d'improviser. Il y a 2 éléments :

- beaucoup de l'équipe vont mourir, sauf The-one qui possède une chance insolente. Faire

Pas le temps de finir :p

face aux monstres est peine perdu, il y a trop de dinosaure et elles ne sont pas du tout préparé à ça. La meilleure décision est de rentrer immédiatement, Eleven le soumettra.

DINO VS ZOMBIS 2 LE RETOUR

JOUEUR :

NOM :

SURNOM :

Survie

Connaissance

Santé

Confiance

Pique

Carreau

Coeur

Trefle

AMBITION :

HISTORIQUE :

EQUIPEMENT :

Bienvenu dans Dinos VS Zombis II le retour, un jeu de survie et d'horreur dans un monde post-apocalyptique bourré de mensonge. Interprétez les survivantes du dôme d'Olympus dirigé par l'Ordinateur Principal Mother. Suivez-vous ses conseils pour survivre ou mourrez-vous vaillamment ?