

Le Cercle des Notaires disparus  
Par Jehan "Killan" Bihin, le 23 mars 2013

Chaque joueur a 1 chope pleine = 10 doigts.

## **Guindaille dont vous êtes le héros - le cercle des Membres disparus**

Chapitre 7 - Le Cercle des Notaires disparus

Non pas comme Disney le fera avec Star Wars,  
Mais comment sauter 5 chapitres pour vous faire boire,  
Voici une suite non suivies qui prolonge l'histoire,  
Préparez vous sans attendre à tous les déboires.

Vous avez trouvé tous les précieux artefacts et êtes désormais à même d'effectuer une Réunion Familiale. Cependant, dans un recoin des Règles vous avez découvert l'existence de groupes internes : L'Armée du Band Bleu et La Chambre des Notaires.

Malheureusement pour vous, si vous aviez déjà peiné à trouver des informations sur la Famille du Band Bleu dans le désert aride de la désolation Liégeoise zombiesque, vous n'êtes pas au bout de vos peines avec la Chambre des Notaires. Bien que grands archivistes de la Famille, ils ont été les premiers à disparaître mystérieusement dans des circonstances improbables et inexplicable, et ce, avant même la disparition de la Famille.

Sur un des écrits que vous aviez précédemment trouvé lors de vos fouilles dans la Tour de Guet, une guindaille à ce qu'il paraît, vous y avez lu quelques mots au sujet d'un Livre des Minutes, recueil de l'essence de la Famille précieusement gardé par la Chambre des Notaires.

Pour vous c'est un point de départ pour parfaire la reconstruction de la Famille avec toute son essence profonde, votre nouvelle quête ! Mais par où commencer ? Dans vos papiers, quelques noms, rangs et adresses et vous en sortez : Julie "Joul" Pletsers-Claesen - Protonotaire, habitant Comblain-Fairon, Sébastien "Neuneu" Agnessen, Notaire, habitant, non pas Sprimont mais rue de Vottem à Liège, Charlotte "Cha" Laby, Clerc, habitant Arlon qui dort et Morgane "Mo" Coulée, Oreille, habitant Comblain-au-pont, qui depuis est tombé... vous savez, les zombies pontivores...

Nous sommes à Liège, vous regardez votre carte, le plus facile sera de commencer par aller voir chez Neuneu. Direction la Citadelle en passant par la Montagne Sainte-Walburge. On se croirait chez les Nains aux tréfonds de la Moria cherchant quelconque trésors de Mythril.

On y échappe pas, la rue, qui fait quand même 2km, est infestée par les zombies skinhead autistes hocheur de tête au milieu de débris de voitures en quinconces. Il faut dire qu'on est pas encore passé dans cette partie de la ville. Armé d'une batte à clou et de notre sac à dos vous

voyez plusieurs possibilités :

1. Longer les maisons discrètement, caché des zombies par les voitures
  2. Passer entre les voitures en quinconce, d'une à l'autre évitant les zombies
  3. Foncer tête baissée en fauchant les zombies dans votre chemin avec votre batte
- 
1. Vous commencez votre ascension de la rue et tout se passe bien, mais c'est sans compter le zombie derrière la vitrine devant laquelle vous passez. Il pète la vitre qui vous blesse et vous agrippe, heureusement pour vous, vous avez acquis assez d'expérience pour ce genre de surprise et, avec votre batte, lui pétez les 2 bras. Vous foutez le camp en courant jusqu'au dessus. Buvez 1 doigt.
  2. Vos expériences précédentes vous ont appris la méfiance, vous passez furtivement d'une voiture à l'autre jusqu'à atteindre le sommet de la Montagne sans vous faire repérer.
  3. Vous foncez et fauchez zombies après zombies tel un berseker aveugle jusqu'au sommet de la Montagne.

Vous êtes au dessus et repérez l'entrée de la rue de Vottem, qui n'est pas dans un meilleur état que celle que l'on vient de traverser. Cependant il y a quelques vestiges de barricades et échafaudages ci et là, suffisamment pour vous amenez jusqu'à la maison de Neuneu en plein centre.

Vous avez le choix :

1. Grimper sur les barricades et passer sur les échafaudages pour atteindre la maison
  2. Longer les barricades jusqu'à la maison
  3. Si vous n'avez pas couru juste avant, foncer à travers tout armé de votre batte
- 
1. Vous grimpez sur la barricades la plus proche, passez d'une à l'autre, mais au moment de sauter sur l'échafaudage, la barricades se défait et vous glissez. Il n'en aura pas fallu plus pour que les zombies vous repères mais c'est sans compter sur les chiens enragés zombifiés.
    - a. Si vous n'aviez pas couru avant, vous arriverez jusque la maison de Neuneu, à vous défaire des chiens avec une coup de batte et de justesse à fermer la porte.
    - b. Si vous aviez couru avant, le temps de vous redresser un chien vous a déjà sauté dessus, vous arrivez à vous défaire et passez difficilement la masse de zombies qui vous encercle maintenant. Vous réussirez tout de même à vous défaire des chiens et à arriver jusqu'à la maison. Vous êtes bien blessé, buvez 2 doigts. Si vous aviez foncez dans le tas avant, vous n'avez pas réussi à éviter le zombies traître qui vous à fauché, buvez 1 doigt en plus.
  2. Vous vous faufilez tel un voleur le long des barricades et tout va bien, mais vous n'aviez pas vu le chien enragé zombifié, qui lui vous a bien vu.
    - a. Si vous n'avez pas couru, vous arriverez à le semer
    - b. dans le cas contraire il aura le temps de vous mordre, buvez 2 doigts.

3. Vous foncez à travers la masse de zombies et la chair vole en éclat, un vrai bain de sang, ce qui vous a empêché de voir le chien qui vous bondi dessus, mais, réflexe, un coup de batte et le chien vole en morceau : boucherie !

Ça y est vous y êtes, la maison de Neuneu, une demeure un peu vieille France modernisée, mais là tout de suite, vous vous en foutez, les zombies attaquent la porte. Vous trouvez quelques meubles pour bloquer l'entrée et ainsi gagner du temps.

Bon on s'y met : trouver des documents sur la Chambre des Notaires. Après quelques heures de recherche en faisant le moins de bruits possible pour ne pas attirer les zombies, vous trouvez quelques notes ci et là au sujet de réunions, d'actes ou encore de son propre passage en tant que Notaire. Dans les papiers vous trouvez des informations comme quoi c'est la Protonotaire Joul qui aurait le Livres des Minutes.

Il vous faut aller jusque Fairon et dans la rue une voiture de flic a l'air d'être fonctionnelle, mais les zombies ne sont pas très loin. De plus l'autoroute n'est pas à côté, il faudra revenir sur nos pas au travers de la barricades et arriver jusqu'à la Bretelle.

Vous passez par la fenêtre et vous vous glissez jusque la voiture.

Vous avez le choix :

1. Allumer la voiture et foncer au travers des zombies et de la barricade en tentant de les éviter, continuer votre chemin jusque la bretelle.
  2. Mettre la voiture au point mort et la laisser rouler sans y toucher, la laissant passer la barricade, mettre le contact et continuer votre chemin jusque la bretelle.
  3. Allumer la voiture et foncer au travers des zombies et de la barricade, continuer votre chemin jusque la bretelle.
- 
1. Vous mettez le contact et roulez, les zombies viennent vers vous et vous les évitez au maximum, vous choppez la barricade sur le coin et 2 zombies sont sur le capot mais vous passez le cap et en tournant larguez les 2 zombies. Vous mettez les gaz et circulez jusqu'à la Bretelle en évitant les obstacles.
  2. Vous poussez la voiture, vous vous mettez au volant et laissez aller. Tout va bien, les zombies ne font pas attention et vous passez la barricade mais droit devant vous, 2 zombies. Vous ne savez pas les éviter et avec le peu de vitesse que vous avez ils sont maintenant sur votre capot, vous sentent et maintenant vous veulent comme casse-croûte, vous n'avez pas le temps de mettre les gaz qu'ils ont déjà défoncé votre pare-brise et essayent de vous attraper, une fois les gaz mis, vous faites aller la voiture de droite à gauche pour vous en défaire. Vous y arrivez et continuez votre chemin jusque la Bretelle. Buvez 2 doigts.
  3. Vous mettez le contact et roulez, les zombies viennent vers vous et vous foncez à toutes allure, ils s'écrasent sur votre capot et pare-brise, y a du sang et des Membres partout.

La barricade est devant vous et la prenez de face, malheureusement pour vous, la voiture est moins forte que le bloc de bétons caché derrière les palettes. Vous êtes à l'arrêt et les zombies viennent vers vous. Le temps de faire une marche arrière en y laissant votre pare-choc, vous avez plusieurs zombies autour de vous tentant de vous attraper, ils pètent les vitres et vous attrapent, vous réussissez à mettre les gaz et vous enfuyez. Buvez 3 doigts.

Sur l'autoroute, moins de zombies mais pas mal d'encombrement avec tous les véhicules. Vous prenez direction E25 Luxembourg et en avant jusque la sortie Beaufays, nous voilà bientôt en campagne, on pourrait presque croire que le mal n'a pas touché ses terres mais que nenni vous venez de passer sur un zombie rampant, tel un bleu au w-e bleu cherchant une chope.

C'est alors que vous remarquez une foule de zombies, on aurait dit un car d'Hollandais venu se perdre en Ardenne pour le w-e. Vous êtes sur une route de campagne asphaltée, terre et rigole sur les bas côté, barbelé et champs en contrebas.

Vous avez le choix :

1. Vous foncez dans le tas
  2. Vous tentez de passer par le côté, un équilibre entre rester sur la route et la rigole
  3. Vous descendez dans le champs en contrebas en tenterez de remontez plus loin via l'entrée du champs
- 
1. Vous foncez à toute allure, mais la quantité de zombie vous ralenti et certains tentent de passer votre pare-brise. S'il était déjà cassé, buvez 1 doigts. Si la voiture avait pris le bloc de béton, le choc contre les zombies aura provoqué un arrêt du moteur, ils ont le temps de vous attrapez et le temps que vous redémarrez vous voilà blessé, buvez 2 doigts.
  2. Vous tentez l'équilibre en passant par le côté mais la masse de zombies se dirigeant vers vous vous fait glisser dans le champs et provoque un tonneau. Chance la voiture continue et vous pouvez poursuivre. Par contre vous êtes blessé, buvez 2 doigts.
  3. Vous descendez dans le champs pour un mieux et roulez comme vous pouvez, les zombies tentent de vous suivent mais se gueule en terre comme des bièss en tombant dans le champs, ils n'auront jamais l'occasion de vous attraper.

Après quelques détours nous voilà à Fairon, à l'entrée du village, silencieux et vide tel un western avec une ville fantôme comme fond principal. Oh un buisson... Il y a plusieurs possibilités pour aller jusque chez Julie :

1. Vous prenez à droite en passant derrière l'église et remontez par le cimetière.
2. Vous prenez à gauche la rue principale, jusqu'au carrefour et redescendez jusqu'à sa maison.
3. Vous commencez par la rue principale puis coupez au travers des jardins pour arriver

jusque chez elle.

1. Rue déserte, vous avancez, vous passez l'église, personne en vue, vous passez la place, toujours personne. Confiant vous continuez votre chemin jusqu'au cimetière. Vous vous rappelez les films d'horreur avec les revenants mais le cimetière est intact, par contre le mort derrière vous lui ne l'est pas. vous avez à peine entendu ses os craquer qu'il vous a chopé. Vous vous démenez et l'expédiez d'un coup de batte. Vous reprenez votre route et arrivez chez Julie, là vous voyez que vous n'êtes pas seul. Buvez 1 doigt.
2. Quelques zombies sont sur la route, rien de problématique, vous les passez sans vous faire repérer. Arrive au carrefour, vous voyez bien la maison, la voie est dégagée. Arrivez à la maison vous remarquez du mouvement en face et plus bas sur la route.
3. Quelques zombies sont sur la route, rien de problématique, vous les passez sans vous faire repérer. Vous passez la basse clôture et arpentez le jardin droit vers la maison de Julie mais vous n'aviez pas vu les zombies derrière la maison sur votre droite. vous courez mais vous prenez le pied, non pas dans un râteau, mais dans le tuyaux d'arrosage ! Bam et le zombie vous tombe dessus aussi, vous vous dépêchez du zombie et du tuyaux, coup de batte au suivant et passez la clôture en vous vautrant sur la chaussée. Ni une ni deux vous courez vers la maison de Julie. Buvez 2 doigts.

Bon vous y êtes et les zombies ne vous ont pas suivis après votre pause silencieuse. Vous vous dirigez vers la chambre et LA... c'est le bordel. Vous en aurez pour la nuit de retrouver le Livre des Minutes.

Vous ne le trouvez pas, puis, au moment de rebrousser chemin, en sortant de la chambre, votre pied bute sur quelque chose. Un meuble est sur une grosse cale. Une cale en cuir ? Vous bougez le meuble et découvrez le Livre des Minutes.

Le jour se couche et la maison semble un bon endroit pour passer la nuit. Pour cela quelque fortification sont de rigueur. La maison est dotée de volets en bois, malheureusement il faut les fermer de l'extérieure et les sceller de l'intérieur. Vous sortez et commencez par le devant, en vous dépêchant, les zombies vous ignoreront, mais arrivez dans le jardin c'est tout une autre affaire. Il y a une sorte de zombie pipignonesque mutant se dirige vers vous avec ce qui semble être des bras tentaculaires purulents.

Vous avez le choix :

1. Fuir par le jardin
  2. Fuir vers la maison
  3. L'affronter à coup de batte
- 
1. Vous tentez de le contourner pour aller vers le fond du jardin, malheureusement il vous attrape en lançant une de ses tentacules tel un bolas. Le temps de vous redresser il est sur vous, buvez 1 doigt et vous le repoussez d'un bon coup de batte.

2. Vous tentez de fuir à reculons et la créature lance une tentacule vers vous. Vous réussissez à l'esquiver.
3. Vous foncez sur lui en lui assénant un grand coup de batte, en même temps il lance ses tentacules vers vous qui vous lacère. Vous finissez votre geste avant de vous défaire des tentacules. Buvez 2 doigts.

Vous vous retrouvez au point de départ, même si la créature a des tentacules en moins. Les zombies ont entendu le vacarme et se dirige vers vous, vous êtes entre les 2.

1. Aller vers la maison au travers des zombies
  2. Foncer sur la créature pour vous mettre derrière, et en profiter pour le frapper.
  3. Vous écartez sur le côté pour être en triangle avec vos 2 assaillants et tentez de trouver une échappatoire.
- 
1. Vous foncez au travers des zombies à coup de batte et vous réfugiez dans la maison que vous barricadé le plus vite possible. Buvez 2 doigts.
  2. Vous évitez un bras tentaculaire tendu vers vous, passez sur le côté et frappez la créature. Si elle était déjà blessée, elle meurt. Sa mort la fait exploser et exterminer les zombies, vous vous étiez assez loin. Si elle n'est pas morte, les zombies se dirigent sur la créature et s'entre-tue. vous n'aurez qu'à vous débarrasser des quelques zombies venant vers vous avant de rentrer à la maison et vous barricader.
  3. Vous remarquez que les zombies sont aussi intéressés par la créature que par vous ? La moitié des zombies se dirigent maintenant vers la créature. Vous en profitez pour affrontez ce qui reste de zombies et vous barricader dans la maison. Buvez 1 doigts.

Vous êtes en sécurité, pour le moment...