

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

Jehan "Killan" Bihin - 7 octobre 2011

Le but est de rassembler les morceaux pour faire une Réunion Familiale alors que le monde est dévasté et rempli de zombies dans les "terres dévastées".

Choses à rassembler :

- Bougies
- Drapeaux
- Chopine Familiale
- Nappes
- Bâton de Doyen
- Bands

Chaque joueur a 1 chope pleine = 10 doigts.

Chapitre 1 - La découverte d'un rite ancien

Contexte : Vous êtes des explorateurs en quête de restauration des valeurs anciennes, vous savez par vos recherches précédentes qu'ici se tenait une ancienne cité en haute teneur ajoutée, heu, de grande valeur. Une cité vivante où se déroulait pleinement divers traditions et activités folkloriques. Vos recherches vous ont emmenés ici, à la Tour de Guet où vous trouvez un petit livre.

Il s'agit du livre des Règles Familiale et vous décidez de le suivre afin de tenter une Réunion Familiale malgré la hordes de zombies se trouvant au pied de la Tour. En le lisant vous composez une liste d'éléments indispensable à la tenue d'une Réunion.

Votre premier objectif est la Chopine Familiale et vous vous rappelez avoir vu de tel verre sur feu la batte, actuellement terre dévastée et colonisée par des zombies skinhead autistes hocheur de tête.

Bon, pour aller jusque là, déjà il faut sortir de la Tour, traverser le désert botanique, descendre l'ancienne rue St Gilles, traverser le boulevard de la mort et enfin, passer le quartier latin abandonné, aux zombies gastronomiques.

Vous êtes prêt, équipé d'un bâtons (cure-dents), devant la porte de sortie.

Vous avez le choix :

1. Ouvrir la porte, forcer le passage et courir
2. Utilisez votre bâton par le passant de la porte pour frapper un zombie avant de passer
3. Vous êtes un couillon et vous laissez ça aux autres.

1. Au passage un zombie vous attrape et vous blesse, vous buvez 1 doigts.
2. Vous réussissez votre coup et décapitez un zombie, les autres recherche la tête
3. Fin

Vous voilà au désert botanique et devant vous se tient différents groupes de zombies, cependant vous y voyez plusieurs moyen de traverser.

Vous avez le choix :

1. Par la gauche, il n'y a qu'un groupe peu nombreux
2. Par la voie centrale, longeant la fosse, divers groupes y sont, mais il y a moyen de passer
3. Par la droite, un groupe moyen près du muret

1. Vous n'aviez pas vu un zombie hystérique qui vous tombe dessus, vous vous dégagez mais il vous a bien amoché, vous buvez 2 doigts
2. Vous foncez tête baissée, les zombies ont le temps de vous voir essayant de vous attraper, vous buvez 1 doigts
3. Vous vous faufilez le long du dit muret et par chance, aucun ne vous voit.

Tant bien que mal vous voilà à l'Y de l'ancienne rue St Gilles, longue, étroite et parsemée de Zombies, décidément ce n'est pas un jour de sortie. Près de vous se trouve un caddie, mais il lui manque une roue.

Vous avez le choix :

1. Vous vous servez du caddie comme moyen de descendre rapidement la rue
 2. Vous vous servez du caddie comme moyen de protection en le mettant sur vous
 3. Vous rampez le long des déchets espérant ne pas être vu
 4. Vous lancez le caddie pour faire diversion
-
1. La roue manquante vous fait tomber en plein sur un groupe de zombies, vous en brisez 2 mais les autres vous tombe dessus, vous vous en sortez en balançant le caddie mais vous êtes quand même blessé, vous buvez 2 doigts
 2. Pas bête mais bruyant et ça vous ralentit, les zombies vous repère et vous poursuivent, vous balancez le caddie sur le groupe le plus proche, vous permettant de les distancer, cependant le caddie vous a ralenti, certains zombies plus proche vous attrapent quand même, buvez 1 doigts
 3. Si vous êtes blessé (> 2 doigts) cette ruse ne fonctionne pas, l'odeur de votre plaie vous fait repérer directement, vous courez mais ils vous chope quand même au passage forcé, vous buvez 2 doigts.
 4. La diversion fonctionne, les zombies vont jeter un oeil, façon de parler... Si vous êtes blessé certains ne seront pas dupe et vous chercheront, vous courez, la distance de la diversion vous permet de ne pas être blessé en passant.

Vous vous faufilez à l'intérieure d'un bâtiment ouvert donnant sur le boulevard, laissant la les zombies vous cherchant. Vous passez d'un bâtiment à l'autre pour vous rapprocher le plus possible du trajet le plus direct.

Le boulevard est vaste, dégagé, mais peuplé tout autour par des zombies, ce n'est pas ce qui vous inquiète le plus. Vous voyez également un zombie hystérique se rapprocher de votre position et plus grave encore, un gros ours zombifié purulent au centre. Ça fait un bail que vous n'en n'aviez plus vu, aux dernières nouvelles ils restaient du côté du désert d'Andenne.

Vous avez le choix :

1. Vous courez tête baissée en tentant d'éviter le zombie hystérique, l'ours et les groupes de zombies avoisinants
 2. Avec votre bâton, vous surprenez le zombie hystérique et lui expliquez l'home-run en lui mettant ce premier dans la tête, ensuite exécutez cette courses en évitant l'ours et les zombies
 3. Si vous êtes blessé (4+ doigts), vous mettez votre vêtement imbibé de sang sur le bâton et le lancez espérant faire une diversion
-
1. Vous démarrez, le zombie hystérique vous suit, sans faire gaffe vous foncez vers l'ours qui vous a maintenant repéré et viens vers vous, vous rectifiez la trajectoire et ce sont les zombies avoisinants qui se dirigent maintenant vers vous. Si vous n'êtes pas blessé ou peu (3 doigts max), l'ours s'en prend au zombie hystérique ce qui vous laisse juste les zombies avoisinants à passer, un passage forcé, les coudes en avant et les genoux pliés vous permettent de passer avec quelques égratignures, buvez 1 doigts. Si vous êtes blessé l'ours vous donnera un coup de pattes vous envoyant valdinguer. Par chance vous faites un strike dans les zombies avoisinants et l'ours s'en prend au zombie hystérique qui est plus près. Buvez 4 doigts.
 2. La tête du zombie est projetée vers l'ours qui le distrait, vous courez et passer les zombies avoisinants bâton à la main vous dégagent le passage.
 3. Le bâtons attire le zombie hystérique, suivis de l'ours qui s'occupe du zombie, il vous reste à courir et passer les zombies avoisinants distraient par le bâton.

Vous passez les rues en courant et vous réfugiez à l'entrée du quartier latin. Ancienne zone de défense barricadée où les zombies ont réussi à percer, une nuit où un imbécile n'a pas fermé la porte. Les barricades créent un chemin surélevé potentiel. Un autre chemin consisterait à se faufiler silencieusement entre les barricades, enfin, un des bâtiments à votre portée n'a pas l'air occupé et semble vous permettre de passer au travers du quartier.

Vous avez le choix :

1. Prendre le chemin surélevé
 2. Passer discrètement entre les barricades
 3. Entrer dans le bâtiment
-
1. Vous escaladez la barricade et vous faufilez en hauteur. Si vous êtes blessé, un zombie vous a senti et passe sa main entre 2 planches pour vous choper, vous shooter dans sa main ce qui brise en même temps une des planches, vous tombez vous et les planches sur le zombie qui tombe en morceaux, vous poursuivez en passant d'une barricade à une autre. Buvez un doigt.
 2. Vous vous faufilez sans soucis d'une barricade à l'autre avec une extrême précaution. Si vous êtes blessé, un zombie vous ayant senti vous tombe dessus et vous projette contre un mur. Si vous avez encore votre bâton vous le décapitez, buvez 2 doigts, dans le cas contraire vous fuyez en lui échappant, buvez 3 doigts.
 3. Vous pénétrez dans le bâtiment en face de vous par un mur effondré, vous passez d'une pièce à une autre en prenant une porte, cette pièce est pleine de zombies. Si vous êtes blessé les zombies viennent vers vous. Si vous avez votre bâtons vous pouvez fermer et bloquer la porte et prendre l'autre porte qui vous mène à destination. Sans le bâton, vous fuyez mais les zombies auront eu le temps de vous choper, buvez 2 doigts. Si vous n'êtes pas blessé, discrètement vous prendre une autre porte qui vous mènera à destination.

Ça y est, vous êtes arrivé à l'entrée de feu la batte. Vous êtes sur le quai et vous approchez de la passerelle côté parking. Furtivement vous vous glissez sous un tas de débris afin d'analyser la situation. Il y a énormément de tas de débris, il ne sera pas aisé de trouver ce que vous cherchez. De plus, des zombies rôdent dans les parages. Vous voyez un passage le long des barrières de protection, celle pour ne pas tomber dans la Meuse, aujourd'hui ruisseau poisseux radioactif. Il y a assez de débris pour vous permettre de pénétrer dans la zone de danger sans être repéré.

Soudain, des rayons de soleil attirent votre attention, ce sont des verres à moitié enfouis dans le sol, intact et correspondant à la description du Livre. Magnifique ! Cependant, un petit groupe de zombies se trouve à quelques pas. Vous regardez autour de vous pour déterminer vos possibilités. Avoir le verre ne sera pas le plus dur. Échapper au petit groupe de zombies non plus, encore mieux si vous n'êtes pas repéré. Mais plus loin des chiens enragés zombifiés rôdent et représentent un danger certain.

Vous avez le choix :

1. Si vous avez encore votre bâton, vous le lancez pour distraire les chiens, courir, choper le verre et revenir sans être vu pas les zombies.
 2. Courir tête baissée, choper le verre et courir vous planquer dans un bâtiment en face, espérant que les chiens ne sachent pas vous suivre.
 3. Ramper discrètement, ramasser le verre et revenir sur vos pas silencieusement.
-
1. Vous lancez de toutes vos forces le bâton, celui-ci casse une vitre d'un bâtiment en face et attire l'attention générale. Vous courez choper le verre et faites demi-tour. Si vous êtes blessé (4+ doigts) l'odeur attire les zombies. Ils seront sur vous au moment de choper le verre et vous attraperont, vous vous débattez et fuyez. Buvez 2 doigts.
 2. Vous foncez, vous vous jetez sur le verre et décampez. Les zombies vous ont entendu et les chiens aussi. Vous continuez votre course en direction du bâtiment, malheureusement un des chien a été plus rapide et vous saute dessus vous blessant. Buvez 1 doigt. Vous arrivez tout de même à poursuivre votre course et gravissez un tas de débris dans le bâtiment. Le chien tente également la poursuite. Si vous avez votre bâton, vous arrivez à le repousser sans être blessé. Sans le bâton, vous lancer des pierres mais le chien arrivera quand même à vous mordre avant de tomber. Buvez 2 doigts.
 3. Vous rampez lentement et discrètement en direction du verre. Vous y êtes, le prenez calmement et vous apprêtez à faire demi-tour, cependant un reflet sur le verre attire le zombie qui commence à vous chercher. Si vous êtes blessé (>=4 doigts) il vous repère directement, vous vous relevez mais il arrive à vous toucher et vous propulser en avant. Vous reprenez votre course et lui échappez. Buvez 2 doigts. Si vous n'êtes pas blessé vous aurez eu le temps de vous cacher avant qu'il n'arrive à votre précédente position et vous ignore.

Vous attendez quelques heures que tout se calme afin d'être sur de votre retour. Le soir tombe, vous fortifiez votre zone de replis et passez la nuit, au premiers rayons de soleil vous courez à toutes vitesses, en prenant le chemin inverse, évitant les zombies qui n'ont pas bougé beaucoup. Vous revoilà à la Tour de Guet avec votre butin : la Chopine Familiale !