

# 888 000 ZCORPS...

Scénario d'Herbert West

## Semaine 5.

### SYNOPSIS

Le sénat américain vient d'autoriser la création des Z-Corps. Ceux-ci sont rapidement déployés sur la zone du Kansas, pour commencer à lutter contre la menace des hostiles sur tous les fronts. Trop d'ailleurs.

**Notes pour le Meneur :** Une partie des informations et actions de ce scénario est issue du Livre de Base relatives aux Z-Corps et au Kansas. Si vous jouez ce scénario après **WELCOME TO DC**, il vous faudra peut-être ajuster la chronologie proposée.

Ce scénario regroupe de nombreux synopsis de missions qui doivent couvrir une semaine dans le jeu, pour immerger les personnages dans la lutte contre les hostiles. Vous devrez étoffer les missions que vous choisirez.

### BRANLE-BAS DE COMBAT

21 août 2012

La nuit a été courte pour les employés d'OneWorld à Savanna : La décision du président des Etats-Unis de créer une force armée chapeauter par la compagnie a mobilisé les haut-dirigeants pour répondre à l'urgence et à l'ampleur de la tâche.

A travers tout le pays, des bureaux de recrutements ouvrent, étant dépassés par l'engouement des volontaires. Un tri important va avoir lieu pour employer les recrues au mieux des intérêts de la nouvelle entité d'One World.



### MEDIA BREAK

Si les médias continuent leurs sujets sur la prolifération de l'épidémie, plusieurs nouvelles viennent briser la boucle ininterrompue des nouvelles catastrophiques :

- Pour enrayer le risque de faillite des compagnies américaines, le président a décidé de geler les cotations de la bourse américaine. L'économie est figée le temps que la crise soit rétablie.

- Bryan Clark a été victime d'une tentative d'assassinat lors de son séjour à Washington. Il a réchappé à l'attentat (non-revendiqué) et se trouve en sécurité.

- La création d'un corps privé ; les Z-Corps, servira à épauler l'armée dans la lutte contre l'épidémie et les hostiles, ainsi qu'à lutter contre les crimes commis envers les populations civiles.

- Le recrutement est possible pour tous les citoyens, ainsi que pour les prisonniers non-incarcérés pour des délits graves (meurtres, viols, trafic de drogues).

- Ce corps prendra ses fonctions d'ici 24 heures.

### VOTRE ATTENTION S'IL VOUS PLAÎT

Sitôt la journée débutée au siège d'OneWorld, que **Nathan Hewes** s'adresse au personnel du groupe grâce aux systèmes de communication (haut-parleurs, chaînes TV et radios internes).

« *Votre attention s'il-vous-plaît,*

*Ici Nathan Hewes, qui s'adresse à l'ensemble du personnel de la compagnie et de ses filiales.*

*Comme vous avez dû l'apprendre, le Sénat a autorisé hier la création d'une force privée chargée d'épauler l'armée dans la lutte contre les hostiles et de prévenir tout erreur contre la population civile américaine.*

*Notre compagnie a ouvert ce matin à travers le pays des dizaines de centres de recrutement. Les volontaires, après avoir été évalués et subi une formation adaptée, seront envoyés lutter contre cette terrible épidémie.*

*Nous sommes désormais lancés dans une lutte contre la montre. Toutes celles et ceux parmi vous qui veulent rejoindre les Z-Corps sont les bienvenus. Parlez-en à vos amis, à vos proches. Plus nous serons nombreux, plus nous serons en mesure efficaces.*

*Pour des raisons de sécurité, Bryan Clark a été mis à l'abri le temps que les services concernés découvrent qui est derrière la tentative d'assassinat. Notre groupe*

sera présidé temporairement par **Bradley Finch**. Les équipes Z-Corps seront dirigées par **John Harvey Donaldson**.

Je sais que chacune et chacun d'entre vous donnera le meilleur pour que le rêve de Bryan Clark se concrétise. Ensembles, nous allons faire changer les choses ».

## FORMATION EXPRESS

Ayant déjà subi une formation de base au cours des jours précédents (cf. **CHASSEURS DE TETES**), les personnages reçoivent une présentation qui détaille les risques encourus et tactiques et méthodes à employer contre les hostiles. *Basez-vous sur les informations fournis dans le guide du Contrôleur pour étoffer les renseignements fournis.*

Une fois qu'ils sont briefés, ils signent leur contrat Z-Corps, puis reçoivent le matériel standard d'un Z-Corps (LdB p.108-112) et un armement adapté (armes blanches, mêlée, arme de poing et fusils) à leurs compétences.

**Notes :** *Les munitions de classe Dead ne sont pas encore produites en grande quantités (1 chargeur sur 3), tous comme les grenades d'Agent Gris et Crématoria. Les gilets BioSteel seront disponibles dans 1D6 jours. Des gilets pare-balles légers peuvent être demandés.*

## Z-CORPS POUR LES NULS

Le personnel engagé reçoit dans la journée une vidéo où **John Harvey Donaldson** présente la mission des Z-Corps (LdB p.102-105) et leur fonctionnement :

- La **hotline** 888 000 ZCORPS reçoit les appels et les filtre.



- Le **centre stratégique des opérations** (C.S.O.) traite les appels retenus par la Hotline, les rapports des avions de détection et des Z-Teams.



- Les avions cargos (principalement des **Pilatus PC-6**) délivrent des colis aux survivants lors de patrouilles ou de signalisations.



- Les avions de détection (principalement des **Cessna 337 SkyMaster**) repèrent les hordes, les survivants et les signalent au C.S.O.



- Les **Z-Teams** interviennent sur les missions émises par le C.S.O. via des moyens terrestres (**Oshkosh L-ATV**) ou aériens (**Bell 204/212/412**).

### Oshkosh L-ATV

OneWorld a acquis plusieurs véhicules militaires blindés légers pour ses Z-Teams. Le prix a fait la différence par rapport au modèle **M-ATV**.



Vitesse	Passagers	Resist.	Manœuvre
50/110	5	6D+2	+2D

La flotte d'hélicoptères d'OneWorld, via sa filiale **DragonFly Air Transport**, assure le transport et la logistique des unités Z-Corps. Il s'agit majoritairement de Bell 205/212/412 (versions civiles de l'UH-1).



### Bell 205

**Pilotes :** 1-2, **Passagers :** 8

**Autonomie :** 500 km, **Vitesse :** 160/200 km/h

**Resistance :** 6D, **Manœuvre :** 2D

### Bell 212

**Pilotes :** 1, **Passagers :** 14

**Autonomie :** 440 km, **Vitesse :** 180/240 km/h

**Resistance :** 6D+2, **Manœuvre :** 2D+1

### Bell 412

**Pilotes :** 2, **Passagers :** 13

**Autonomie :** 980 km, **Vitesse :** 200/260 km/h

**Resistance :** 6D+2, **Manœuvre :** 3D

Les pilotes d'OneWorld ont les Compétences *Pilotage 5D, Navigation 5D et Reparer 4D*.

## BACK IN KANSAS

Les équipes constituées (12 Z-Team regroupant 90 Z-Corps) sont acheminées au Kansas sur la **Garden City Army Airfield** en fin de journée. De là, elles partent en hélicoptères (sous les caméras des médias du monde entier) jusqu'à **Forbes Field**.

Les abords de la base aérienne sont parsemés de gaz fumigènes, associés à de l'Agent Gris. Des snipers assurent la sécurité des environs. L'immense incinérateur d'OneWorld est en train d'être installé.

Les forces armées présentes (US Army et National Guard) opèrent sous le commandement du **colonel Eugène Sparks** (US Army). L'officier voit d'un mauvais œil l'arrivée de civils et de « mercenaires » qui vont avoir leur mot à dire sur ses décisions.



Mais l'avenir de son Etat (Kansas) et du pays étant en jeu, il entend faire de son mieux, quitte à devoir partager le pouvoir confié par le président Obama. Jusqu'à un certain point.

Les unités Z-Corps fraîchement créées se retrouvent sous le commandement du **MCP Hunter**, encadrées par des cadres et des techniciens des différentes filiales impliquées (au temps dire quasiment toutes) qui veillent à ce que tout le matériel fonctionne sans accro.



Le MCP a été confronté à l'épidémie dès les premiers jours à Topeka et a réussi à fuir et survivre aux monstres et aux horreurs commises par les civils et les militaires. Il s'est placé dans un rapport de confrontation avec le colonel Sparks, qui risque de nuire à l'efficacité de ses équipes sur le terrain.

Il s'appuie sur une demi-douzaine de Maîtres-Contrôleurs qui encadreront les équipes.

### *Le discours*

Comprenant les enjeux de la lutte, Hunter n'y va pas par le dos de la cuillère lorsqu'il s'adresse à ses troupes pour la première fois.

« *Bienvenue en enfer.*

*La plupart d'entre vous connaissent ce qui se passe ici. Les autres vont rapidement le découvrir. Le tout est de le faire sans mourir ou faire mourir vos camarades. Cette saloperie qui transforme les gens en monstres vous attend dehors et guettera le moindre de vos faux pas pour vous baiser. Vous et tous ceux proche de vous.*

*Dans les prochaines heures, vous allez recevoir votre première mission. J'attends de chacun de vous le meilleur. Nous disposons d'un assortiment d'armes et de technologies qui nous donnent l'avantage sur ces carcasses ambulantes. Mais ne prenez surtout pas la*

*grosse tête : Ces choses n'accordent pas de deuxième chance.*

*Allez prendre un peu de repos ».*

## **Le fonctionnement des Z-Corps**

L'application stricte des procédures d'OneWorld sera suivie par l'ensemble du personnel déployé :

- Emploi uniquement des noms de code,
- Usage exclusif des produits de la compagnie,
- Examens médicaux fréquents,
- Pas de « fraternisation » avec qui que ce soit (militaires, civils, journalistes).

Les Z-Corps vont recevoir durant chacun de leurs repas équilibrés et bio **GreenFood** plusieurs cachets **LabWatch** sensés booster leur système immunitaire, le tout arrosé de boissons d'**OneWorld Water Division**.

« Non » n'est désormais plus une option...

## **LES TENSIONS**

Les hostiles et le virus ne constituent pas le seul danger pour les personnages. Les rivalités (personnelles, professionnelles) des groupes luttant contre l'épidémie risque de faire autant de ravage que les zombies.

### **Les militaires**

La nomination éclair d'un groupe de civils chargé d'épauler, voir de supplanter les actions des militaires et surtout d'encadrer les missions de ces derniers, est très mal perçue et appréciée par la majorité des soldats.

Seule une minorité accepte au départ la chose comme une nécessité. Le reste de la troupe (officiers inclus) fera preuve d'un comportement volontairement désagréable.

Cette ambiance se traduira de deux façons, évoluant dans le temps en fonction du rapport qu'établiront les Z-Corps.

### **Dans la base**

Mise à l'écart (cantine, briefing, sports collectifs).  
Réflexions diverses (discriminatoires, sexistes).  
Plateau repas renversé dans cantine.  
Croche-pied au passage.  
Grenade factice jetée dans leur tente.  
Photo de Z-Corps ayant servi de cible de tirs.

### **Sur le terrain**

Appel bidon pour les envoyer dans un coin paumé.  
Tirs de sommation (« confusion » avec des hostiles).  
Non-réponse à une demande d'évacuation aérienne ou de soutien.

### **Les Z-corps**

Comme on peut s'en douter, la plupart des Z-Corps rendra la pareille aux militaires, au risque de débiter une lutte stérile sans fin.

Mais les Z-Corps vont aussi être en confrontation entre eux. Grandes gueules, trouillards dissimulés, petit chef, etc. : La liste des recrues mal cernées est importante, compliquant l'intervention des Z-Teams et leur efficacité sur le terrain.

Comment la hiérarchie et les personnages vont réagir et traiter ces éléments ?

### **Dans la base**

Rumeurs calomnieuses lancées,  
Réflexions diverses (discriminatoires, sexistes)  
Plateau repas renversé dans cantine,  
Croche-pied au passage,  
Séquence d'explication sous les douches communes,  
Tête d'hostile  
Contamination

### **Sur le terrain**

Tir d'un sniper inconnu.  
Coup d'arme blanche.  
Hostile poussé vers personnage dans les combats communs.  
Chargeurs aux  $\frac{3}{4}$  vides.  
Bombe bricolée sur leur passage.

### **Bizutage (optionnel)**

Lorsque les Z-Teams vont commencer à enchaîner des missions avec succès et sans perte, la jalousie va se rajouter aux nombreux griefs dont les militaires accablent les employés d'OneWorld.

Si la tension n'est pas gérée par les personnages et leurs supérieurs, voir désamorcée, certains militaires vont adopter une attitude passablement hostile, sous une apparente plaisanterie. Cela peut se traduire par un piège tendu ou un « oubli » de renforts, sur les secteurs suivants.

## Dornwood Park

Plusieurs animaux du zoo se sont libérés et errent dans le secteur. Des hostiles parcourent de façon éparpillée les lieux.

Des soigneurs pourraient être retranchés dans un des bâtiments, ayant dévoré les réserves de nourriture de leurs protégés, puis ceux-ci.

## Université Washburn

Les lieux-abandonnés durant l'été-ont été envahis par des groupes de réfugiés, poursuivis par des hostiles. Désormais, des groupes de créatures errent, perdus dans les lieux, attendant un stimulus les tirant de leur torpeur.

Un bunker de la défense civile, datant de la Guerre Froide, peut accueillir un petit groupe de survivants.

## Entrepôts Amtrak

Les nombreux entrepôts (remplis de matériels divers), bordants les voies ferrées, ont accueilli d'innombrables SDF, renforcés par des réfugiés/survivants dès les premières semaines de l'épidémie.

Depuis, des groupes d'infectés plus ou moins importants traînent dans les constructions métalliques. Il ne leur faut pas longtemps pour localiser et encercler une proie...

Sans oublier des citernes remplies de produits inflammables ou corrosifs.

## Station d'épuration OneWorld Water Division

Ayant en charge la North Topeka WasteWater Treatment, la nécessité de fournir de l'eau potable aux réfugiés et aux zones saines, constitue toujours un enjeu pour la compagnie. De nombreux hostiles ont été (et sont toujours) charriés par les canalisations, bouchant les systèmes d'épuration et sortant des cuves de décantation.

## SUR LE TERRAIN

Plusieurs dispositions ont été prises par les militaires pour faire face aux multiples défis (déploiement de forces, pénurie de soldats).

## Tour de guet



Ce nom désigne une bâtisse dominant les environs, située sur un axe de transport. Installé sur le toit sécurisé, une équipe (militaire, Z-Team) utilise des moyens divers (brasiers, sono forte, lumière forte) pour attirer les hostiles éparpillés et les abattre.

Une compétition officielle règne au sein des équipes dédiées-essentiellement des snipers-pour détenir le record de cadavres abattus.

Les cadavres sont confiés à la charge des Z-Team chargées de les incinérer sur place ou de les acheminer jusqu'à l'incinérateur de Forbes Field.

## Patriot's Pickup



Cette idée « audacieuse » a été acceptée par les officiers militaires, compte-tenu du taux important de pertes de soldats. Une partie de la population restante de chasseurs au Kansas s'est portée volontaire pour épauler les militaires dans des missions de sniper mobile pour décimer les petits groupes éparses d'hostiles.

Ils sont chargés de patrouiller-uniquement de jour-sur les axes routiers proche des zones sûres. Ils ont interdiction de s'approcher des cadavres.

Encadrés au départ par les militaires, ces derniers sont contraints de leur lâcher la bride par manque de ressources. Et les chasseurs s'enhardissent très rapidement, prenant des libertés et des risques...

## LE DEBUT DE LA FIN ?

22 août 2012

5<sup>e</sup> semaine de l'épidémie.

Une courte nuit de repos, ponctuée de passages de F-16 qui larguent de l'Agent Gris en bordure de la base et de tirs sporadiques des snipers, permettra aux personnages de se reposer avant le début de leur engagement (Jet de **Volonté # Moyen** ou **malus de-1 à tous les jets** jusqu'à une nuit complète de repos).

Au petit matin, les Z-Teams sont regroupées dans le préfabriqué où est installé le Tactical Center. Les nombreux écrans affichent le logo Z-Corps, en attendant l'apparition des missions et leur affectation. Toutes les équipes sont prêtes, leur matériel vérifié et emballé.

A quelques mètres, des hélicoptères civils et des véhicules blindés d'OneWorld sont en cours de préparation, prêts à acheminer les équipes Z-Corps là où leur mission les réclame.

Après une attente qui semble interminable (A votre convenance), les écrans s'allument, ainsi que les OWPads des Contrôleurs. Les premières missions commencent à se télécharger !

Une effervescence s'empare en quelques minutes des Z-Teams qui se ruent, à peine leur briefing terminé, dans leur moyen de transport.

## MISSIONS

Voici une série de missions proposée pour la Z-Team de vos personnages. Les trames sont présentées de façon simplifiées pour que vous les développiez à votre convenance et les affectiez dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez imbriquer les unes dans les autres.

Les villes choisies sont les 4 principales touchées par l'épidémie.

Les complications ne sont pas indispensables mais permettent de faire varier un type d'intervention d'un statut banal à une situation imprévue. Ce qui finira inévitablement par arriver, puis se généraliser.

### *Observation*

**OBS-KS-WIC-P-T-H-1208XXX**

Servir de guetteurs (depuis une zone surélevée : immeuble abandonné, église, pont routier) pour dénombrer le nombre d'hostiles se déplaçant vers les zones saines de l'Ouest de l'état.

### **Complications :**

- Arrivée de survivants pourchassés. Certains ont été mordus, d'autres sont blessés.
- Horde repère la Z-Team.
- Bombardement des F-16 (bombes à fragmentations) trop proche de la position de la Z-Team.
- C-130 équipés de diffuseurs d'Agent Gris arrosent « trop large ».

**OBS-KS-LAW/TOP/WIC-P-T-H-1208**

Coordonner le largage d'Agent Gris sur des zones rouges (Topeka, Lawrence, Kansas City, Wichita) pour permettre l'exploration des zones.

### **Complications :**

- Des survivants se trouvent sur la zone de largage des cylindres de gaz et risquent leur vie.
- Un camion rempli d'explosifs (société de démolitions) est touché par un cylindre, provoquant une réaction en chaînes des voitures abandonnées.

### *Eradication*

**ERA-KS- LAW /TOP/WIC-P-T-H-1208**

Reprendre la position sur une tour de guet gérée par une autre équipe. Des hostiles arrivent de façon disparate ou groupés.

### **Complications :**

- Les réserves ne sont pas suffisantes pour affronter les menaces.
- Une horde importante submerge le secteur.
- Des réfugiés arrivent, talonnés par des hostiles.

### *Exploration*

**EXP/STE-KS-LAW-P-T-H-1208**

Explorer Lawrence après le bombardement. Eliminer les hostiles présents. Porter assistance aux survivants s'il y en a encore.

### **Complications :**

- Une équipe de voleurs déguisés en militaires cambriole une banque intacte. Ils abattent des survivants qui pensent pouvoir fuir cet enfer. En faisant sauter un mur, ils libèrent des hostiles.

## EXP/ERA/PRE-KS-WIC-P-T-H-1208

Parcourir la Kansas Turnpike aux abords de Wichita pour y éliminer les hostiles et secourir les réfugiés croisés.

### Complications :

- Une communauté religieuse retient des survivants en captivité.
- Une horde importante (100 individus) remonte l'autoroute.
- Des pillards déguisés en militaires sont en chasse.

## Extraction

## EXT-KS-WIC-P-T-H-1208

Plusieurs survivants repérés dans un immeuble vétuste d'une ville ayant sombrée depuis peu.

### Complications :

- Deux équipes sont envoyées sur la même mission.
- Un laboratoire clandestin de métamphétamines abrite plusieurs hostiles et dealers devenus paranoïaques.
- Les lieux sont abandonnés depuis peu.

## EXT-KS-WIC-P-T-H-1208

Récupérer un groupe aperçu par un avion cargo dans un quartier ravagé de Wichita.

### Complications :

- Deux groupes se sont entre-tués pour les colis. Les survivants se cachent.
- Ce sont des prisonniers échappés.

## Préservation

## PRE/STE-KS- LAW-P-T-H-1208

Un point de contrôle militaire croule sous le nombre de réfugiés, demande à la Z-Team d'escorter ceux qui ont été contrôlés.

### Complications :

- La machine de test des militaires fait partie d'un lot défectueux (la pointe n'est pas désinfectée et a contaminé d'autres survivants). Plusieurs civils ont été contaminés dans le convoi précédent à destination de **Dodge City**.
- Règlement de compte dans un groupe une fois en sécurité.

## PRE/EXT-KS- LAW-P-T-H-1208

Une communauté de survivants a été repérée et doit être évacuée d'une petite ville abandonnée.

### Complications :

- La mission a déjà été réalisée.
- Des hostiles envahissent les lieux, coupant toutes les voies d'accès.
- Il s'agit d'une bande de prisonniers en fuite et armés.
- C'est une secte qui se prépare au « Grand Voyage » (suicide).

## Stérilisation

## STE-KS-TOP-P-T-H-1208

Acheminer des cadavres d'infectés jusqu'à la base de **Forbes Field** par voie terrestre (camions, remorques). La plupart ont déjà été conditionnés (sacs NBC). Ils sont récupérés d'une autre Z-Team qui doit partir sur une autre mission.

### Complication :

- Des cadavres « mal traités » sortent de leur torpeur lors du transfert.

## STE-KS-TOP-P-T-H-1208

Incinérer des cadavres proches d'une Tour de guet.

### Complication :

- Cadavres portant cartouches/explosifs.
- Parmi les cadavres se trouve ceux de survivants non infectés. Le sniper (en plein épisode post traumatique) tentera d'éliminer tout le monde.

## STE-KS-LAW-P-T-H-1208

Incinérer des cadavres abattus par des chasseurs.

### Complications :

- L'un des chasseurs a été abattu par un hostile et a reçu du sang de la créature. Il a contaminé ses compagnons, qui rentrent avant la nuit dans leur ville fortifiée de **Luka**, prêt de **Pratt**.

## STE-KS-TOP-P-T-H-1208

Nettoyage d'une zone de combat près d'une tour de guet avec lance-flammes et lance-acides.

### Complications :

- Les hostiles ont été neutralisés par la puissance de feu mais ne sont pas tous détruits...
- Un militaire traumatisé est prêt à ouvrir le feu au moindre bruit/mouvement des cadavres.

- Un des snipers a été contaminé en examinant les cadavres. Débusquer l'infecté risque de provoquer une fusillade.
- Ou alors la blessure est sans rapport, mais risque d'aboutir à la même conclusion.

### **STE-KS-SPE-P-T-H-1208**

Un convoi a forcé un barrage dans la ville de **Spearville** provenant d'un secteur en quarantaine. Plusieurs véhicules se sont dispersés en ville, provenant de différentes zones évacuées.

De nombreux infectés sont à l'arrière. Les autres occupants (infectés) se sont enfuis, provoquant une chasse à l'homme.

#### **Complications :**

- Aucun renfort de disponible.
- Les communications plantent (test de GT) en pleine tentative de coordination des équipes.
- Prise d'otages, tentatives de fuite, de dissimulation, etc., par les intrus.

## **OBEIR OU RESTER HUMAIN ?**

Les règles imposées aux Z-Corps quand au respect de la mission sur toute autre considération risque de leur poser des dilemmes moraux profonds.

En effet, laisser des réfugiés à leur triste sort alors qu'il est possible de les aider devrait titiller la conscience de chaque Z-Corps en fonction de son histoire personnelle (enfant, femme enceinte, handicapé, vieillard, etc.)

## **GOOD JOB**

Ces missions se déroulant sur une semaine, il n'y a pas de barème pour déterminer le gain de points d'expérience pour chaque type de missions.

A chaque meneur de définir les récompenses 😊

# MATOS Z

Voici une partie du matériel spécial qui sera alloué aux Z-Teams. Certains équipement ont déjà été testés sur le terrain, d'autres vont subir leur baptême du feu.

- Un **activimètre de 1<sup>o</sup> génération**. Il sert à tester les civils mis en présence du virus d'Alma. Le seuil de contamination maximal pour un être humain est de 49%.



- Un **activimètre de 2<sup>o</sup> génération**. Il est attribué de façon unitaire à chaque Z-corps. Il scanne les globules rouges toutes les minutes.



- Des grenades chimiques contenant un produit expérimental (**Agent Gris**) contre les hostiles dénommées **M-65**.



**Effet** : -1D en Agilité  
**Durée** : 1D6+2 rounds.

- Des grenades chimiques contenant un produit expérimental (**Napalm Z**) destiné à incendier les cadavres infectés dénommées **Crematoria**. La réaction chimique se poursuit tant que de la matière organique est à son contact.



**Dégâts** : 5D6.  
**Durée** : 2D6+3 rounds.

- Des seringues contenant une dose réduite de Napalm Z pour incendier un cadavre. La réaction chimique se poursuit tant que de la matière organique est à son contact.



**Dégâts** : 4D6/round.  
**Durée** : 1D6+3 rounds.

- Des **balles expérimentales** pour pistolet automatique, fusil à pompe et fusil-mitrailleur.



**Dead Slug** (Fusil à pompe) +1D - portée +50%.

**Dead Inferno** (Pistolet, PM, FM) +2D6 durant 1D6 rds.

**Dead Smash** (Pistolet, PM, FM) +4D6.

- Un projecteur chimique (Agent Gris, Napalm, Acide).



**Lance-Flammes**

Dégâts	Munitions	C/M/L
5D	12	3/5/10

Durée : 1D6+2 rounds.

**Lance-Acide**

Dégâts	Munitions	C/M/L
6D/4D/2D	10	2/5/8

Durée : 3 rounds.

**Dispenseur Agent Gris**

Dégâts	Munitions	C/M/L
Spéc.	20	5/8/15

Durée : 2D6 minutes.

- Un masque à gaz NBC comportant des options H.U.D. et radio.



Effets : Filtrer+3D

- Un robot d'exploration **Sentinelle** contrôlé par un OWpad.

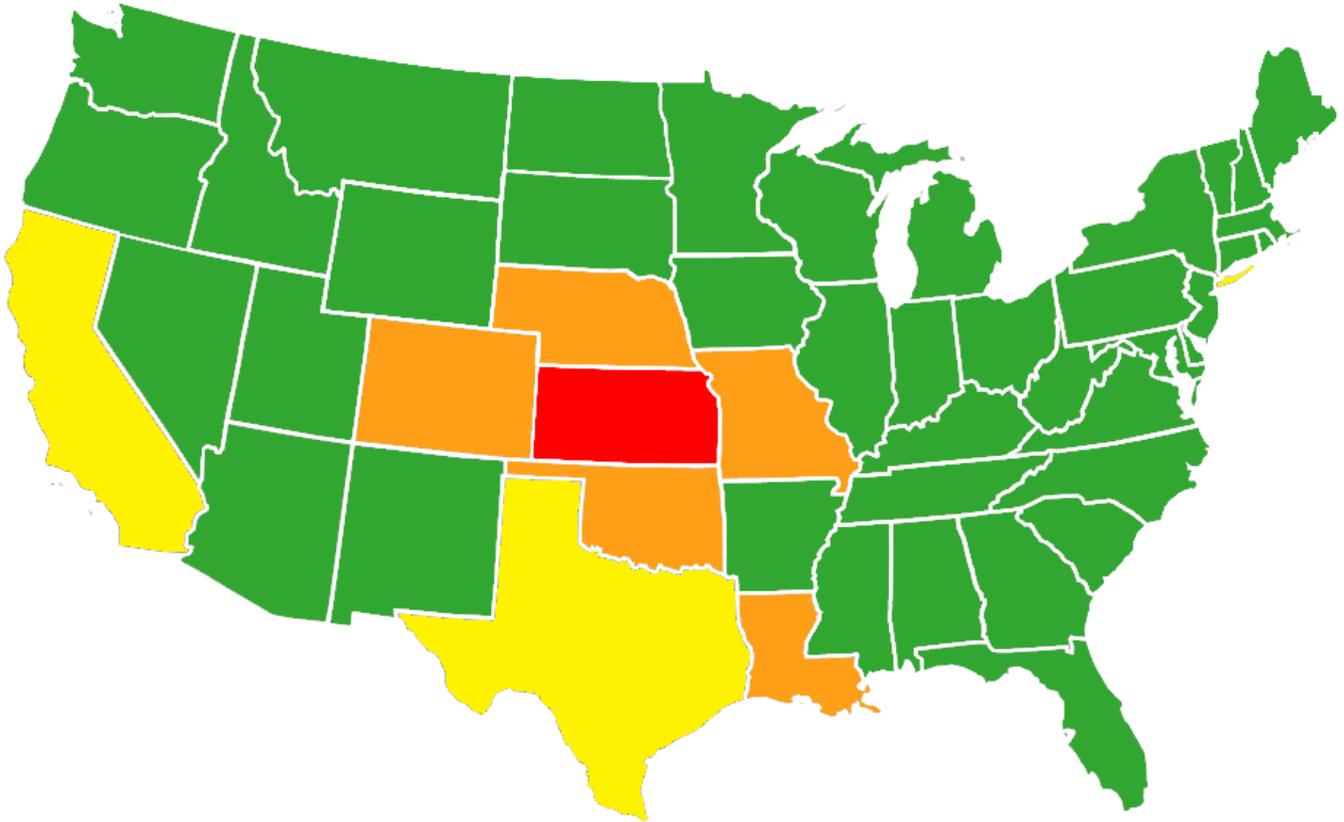


- Une tablette multimedia **OWPad™**.



# CARTE D'AFFECTATION DES Z-TEAMS

En cette semaine 5 de l'épidémie, voici la situation des Etats-Unis d'Amérique :



**Zone Rouge :** *Fort taux de contamination (40% de la population).* Les équipes sont composées de membres expérimentés face à l'épidémie (ayant séjourné et survécu face aux hostiles). Elles peuvent intervenir seules.

**Zones Orange :** *Taux de contamination en progression (20% de la population).* Les équipes sont composées de membres ayant une expérience du combat. Le recours aux forces armées a lieu sur les missions jugées difficiles.

**Zones Jaunes :** *Taux de contamination débute (5% de la population).* L'aide des forces armées est nécessaire pour la plupart des missions.

**Zones Vertes :** *Taux de contamination nul.* Les équipes de nouvelles recrues sont chargées de mettre en place les procédures vis-à-vis de la population (contrôle, communication).