

Vox Ludi présente



LE FANZINE NON-OFFICIEL

DANGER: BIOHAZARD

**UNE AIDE DE JEU
POUR Z-CORPS**

CREDITS

Le Fanzine non-officiel est un travail amateur et bénévole de la communauté Z-Corps (2012-2015).

Réanimateur en chef

Herbert West.

L'équipe du bunker

Aeorn, Cole, Deadchris, Herbert West, Kieffer, Littlepea, LordSkel, Mamantins, Teufane.

Vox Ludi

Azaghâl, Pierrick, Valfödhr.

Illustrations

Couverture : Herbert West, **Nouvelle** : Aeorn, **Alaska** : Syrphin, **Cartes de l'Alaska** : Littlepea.

Relecture

Herbert West, Valfödhr.

Z-Corps est un jeu édité par le 7°Cercle.

REMERCIEMENTS

L'équipe du bunker tient à remercier Vox Ludi et plus particulièrement Pierrick, pour nous avoir permis d'héberger notre projet et nous avoir donné de précieux conseils 😊.

SOMMAIRE

Crédits	2
Sommaire	3
What's in your brain (Deadchris)	5
I see Z-People (Lordskel)	7
Fast Synopsis (Mamantins)	11
Événements (Herbert West, Kieffer, Lordskel)	22
Nouvel archétype (Kieffer)	27
Le Milieu et le marché noir (Herbert West)	28
Les groupes religieux (Herbert West)	35
Intech Systems (Littlepea)	41
Gadgets pour armes (Herbert West)	44
Matériel pour Z-Corps (Herbert West)	46
Dysfonctionnements (Herbert West)	48
Rémunérations annexes (Herbert West)	50
Carnets d'une survivante (Deadchris)	53
Alaska (Herbert West)	55
Cartes de la progression de l'épidémie (Littlepea)	61
Campagne Alaska (Herbert West)	66



WHAT'S IN YOUR BRAIN?

Herbert Wesh et sa femme Lydia étaient deux biologistes de renom, spécialisés dans l'étude de l'activité du cortex cérébral. Ils venaient de découvrir que la zone h4 du cortex préfrontale était liée aux émotions et qu'il régissait l'appel à l'hypothalamus, suscité par la vue de nourriture chez l'humain et le chimpanzé et provoquant l'activation des glandes salivaires. Fiers de leur découverte, ils décidèrent de l'annoncer à leurs amis et collègues dans la salle commune de leur laboratoire. Tout le monde se rassembla et l'on sabra le champagne pour fêter l'évènement.

Parmi les personnes présentes se trouvait Louisa Wash, la concierge du laboratoire, qui s'occupait de l'entretien et de la réception du courrier. Cette dernière, qui n'avait accès à aucune des zones sensibles du labo, était la seule personne autorisée à être malade. Et aujourd'hui, justement, elle était malade. Elle toussait depuis son arrivée et semblait un peu paniquée. En fait, sur le chemin du travail, un jeune toxicomane à l'air étrange avait tenté de l'agresser. Ne voulant pas faire d'histoire et ayant réussi à retrouver ses esprits, elle avait préféré n'alerter personne. Mais depuis cette agression, elle se sentait fiévreuse et ressentait d'étranges maux de tête.

En plein milieu de la fête, Louisa s'effondra. D'abord surpris, la plupart des chercheurs présents se dirigea rapidement vers elle pour lui porter assistance. Ils constatèrent avec effroi que le cœur de la jeune femme ne battait plus ! Lydia, l'épouse d'Herbert lui fit un massage cardiaque et du bouche à bouche, tandis que les autres appelaient des secours. Mais soudain, l'assemblée se tourna vers Lydia... elle venait d'hurler ! Elle avait la bouche en sang, il lui manquait la lèvre inférieure et elle saignait abondamment.

Herbert se précipita alors vers sa femme et tenta de contenir l'hémorragie comme il pu tandis que les autres, après un instant de stupéfaction, tentèrent de neutraliser Louisa. Après que l'un des scientifiques lui ait mis un coup de chaise dans la figure, qu'elle encaissa sans broncher, chacun fuit dans la rue. Tout le monde était pris de panique tandis que Louisa, le sang encore frais de Lydia dégoulinant de sa bouche, les poursuivait.

Herbert, qui avait emmené sa femme à l'abri, revient sur ses pas. Voyant que tout le monde avait quitté les lieux, il verrouilla les portes, pris un téléphone et une trousse de soins et retourna auprès de sa femme. Celle-ci était allongée sur une de leur table de labo. N'ayant pas de quoi l'endormir mais voulant recoudre la plaie, il l'attacha à la table afin qu'elle ne se débâte pas trop sous l'effet de la douleur. Il y parvint mais celle-ci s'évanouit pendant l'opération. Voulant tenter une nouvelle fois d'appeler les secours, Herbert partit dans une autre pièce afin de téléphoner mais il découvrit avec effroi un message des services de secours signalant que toutes les lignes étaient occupées. Négligemment, il alluma la radio et tomba sur un flash spécial d'information annonçant qu'une maladie se propageait dans la ville et transformait les gens en zombie. Les moyens de transmission de cette infection étaient la salive, les blessures et toutes autres formes de contact avec un infecté.

Sous le choc de cette nouvelle, Herbert lâcha le téléphone qui percuta le sol et se précipita vers la pièce où sa femme Lydia était allongée. Il tomba en pleurs devant la scène qui s'offrait à lui : Le corps de sa défunte épouse se tortillait sur la table, transformé en zombie.... Herbert ne pût arrêter ses sanglots quand il croisa le regard de son épouse qui le regardait comme si elle voulait le dévorer... littéralement !

Herbert se rendit dans l'un des laboratoires voisins et n'en bougea pas pendant deux jours, anesthésié par le choc. Il regardait sans se lasser les photos de sa femme et lui qu'il avait sur son téléphone, jusqu'à épuisement de la batterie. Enfin, il se leva. En passant devant la cuisine, il se remémora leurs derniers instants ensemble. Il retourna devant le corps de sa femme et croisa de nouveau son regard. Pendant une demi-seconde, il crut revoir, dans ses yeux sans vie, le regard de celle qu'il avait aimé. Cela suffit pour lui redonner l'espoir de la retrouver telle qu'elle était. Il était persuadé que sa femme était toujours vivante, dans ce corps, et qu'elle en était prisonnière, un peu comme ses patients enfermés dans leur propre corps, souffrant du syndrome « locked in ». Il décida de l'emmener dans un laboratoire et entreprit d'effectuer plusieurs tests sur elle en utilisant le scanner et l'encéphalogramme.

Trois jours plus tard, il avait déjà fait quelques découvertes. Tout d'abord, il pu constater que par moment, certaines fréquences enregistrées sur son cortex restaient identiques à celles observées lors des tests effectués avant les blessures infligées par Louisa. En effet, pour les stimuli représentant certaines notions ou certains objets courants, les résultats étaient identiques aux précédents. Par exemple, pour le téléphone, pour les ustensiles du laboratoire,

ou encore pour des concepts tels que gauche ou droite, les stimuli nerveux qui traversaient le cerveau de son épouse étaient restés les mêmes que les schémas qu'il avait pu enregistrer au cours de leur recherche. Néanmoins, la plupart du temps, le cerveau demeurait en état végétatif et il avait du mal à obtenir un signal, qu'importent les stimuli visuels présentés.

Ensuite, il remarqua que par moment, des parasites affectaient la machine et semblaient avoir une forme d'impact sur le comportement de son épouse, qui dans ces instants, s'agitait. Il pensa tout d'abord que la perturbation due au faible bruit électromagnétique avait peut être une incidence sur le cerveau de son épouse et tenta une stimulation électrique du cerveau mais ce fut sans grand succès.

C'est lors d'un moment d'égarement, alors qu'il regardait par la fenêtre et qu'il observait un zombie se promenant dans la rue, qu'il entendit de nouveau les parasites sur la machine et qu'il comprit. Le zombie qui errait dans la rue et qui semblait être dans un état végétatif, commença, tout comme sa femme, à s'agiter sous l'effet du bruit et pris la direction du sud. Herbert, trouvant ce phénomène très étrange, observa plus attentivement les zombies dans la rue. Il finit par se rendre compte que chaque fois que l'encéphalogramme affichait cette courbe de bruit, non seulement le corps de son épouse s'agitait mais les zombies s'agitaient également, prenaient la même direction et semblaient se coordonner pour effectuer une action précise. Herbert analysa davantage cette fréquence et consigna toutes les données qu'il pu trouver sur une clé USB.

Pourtant, Herbert n'avait pas le cœur à l'ouvrage ! En effet, le matin même, en se rendant dans son laboratoire pour reprendre le travail. Comme à son habitude, il dit bonjour à sa femme, celle-ci se tourna vers lui et leur regard se croisèrent. La fréquence qu'il vit alors s'afficher sur l'encéphalogramme brisa le peu d'espoir qu'il avait encore en lui... C'était la même fréquence que celle qu'il détectait lorsqu'il présentait des stimuli alimentaires... Elle le considérait comme de la nourriture !

I SEE Z-PEOPLE

Les zombies, on a tous acheté Z-corps rien que pour eux, n'est ce pas ? Depuis le temps que Romero les met en scènes, qu'Adlard les dessinent, et qu'ils hantent Raccoon city, on allait bien se retrouver avec un bon jeu de rôles de derrière les fagots pour pouvoir leur exploser la tête au fusil à pompe. L'ennui, c'est qu'on a des tonnes de références sur les zombies, mais qu'elles sont toutes différentes, alors au final comment mettre en scènes ces morts pleins de vie ? Comment faire en sorte que nos chers joueurs ne voient plus le cannibale simplet, mais plutôt un requin blanc terrestre ? Le but de cet article est de vous donner quelques pistes pour mettre en scènes ces affamés, en complément de ce que vous trouverez dans les suppléments officiels notamment **8 semaines plus tard**. Que sait-on des zombies dans Z-corps, qui pourrait nous aider à mieux les mettre en scène ?

Des zombies et des hommes

Commençons par le commencement : Le virus Alma. Les hostiles ont tous été contaminés par ce virus, ils l'ont contracté de différentes façons, certains en se faisant attaquer, d'autres juste parce qu'un infecté leur a postillonné dessus. On ne va donc pas trouver de zombies à moitiés dévorés, si l'on excepte les morsures infectieuses et les tentatives d'amputations (on y reviendra), la plupart des blessures sont post-mortem. Les zombies sont dans un premier temps comme les gens qu'on croise dans la rue, habillés pour aller au boulot, ils ont juste une démarche un peu étrange, le teint pâle, les pupilles dilatées, éventuellement un bandage, reste d'une tentative de soins d'une morsure. Puis au fil du temps et des « rencontres » ils vont mordre, ils auront donc du sang séché autour de la bouche et sur leurs vêtements. Ils auront des traces de blessures, vont s'écorcher les mains en tombant, s'arracher la peau et déchirer leurs vêtements avec des barbelés, se faire tirer dessus, etc.

Chaque zombie est unique. S'il n'a rencontré personne, il ressemblera trait pour trait à ce qu'il était de son vivant, juste un peu plus pâle. Alors qu'un autre zombie est peut être obligé de ramper après avoir eu les jambes brisées suite à une chute, ou bien il peut lui manquer la mâchoire inférieure à cause d'un coup de hache. Donnez-leur donc une personnalité avec des détails : le gamin la bouche pleine de sang qui traîne son doudou partout, la femme avec un porte-bébé sur le ventre dont dépassent de petits membres en décomposition et

plus tard, lorsque l'infection aura progressé, le gars équipé d'une combinaison de moto et de protection de football qui ne ramènera jamais les vivres qu'il a promis à son groupe...

Faut-il alors décrire chaque zombie ? Non !

Vous vous voyez décrire les 15 zombies croisés au détour d'une rue ? Il faut donner vie (enfin, vie, on parle de mort quand même ...) à ce groupe, mais pour cela pas besoin d'y passer 2 heures, une vague description du groupe, quelques détails glauques et les joueurs comprendront que ceux qu'ils vont exterminer (ou fuir) ont, un jour, fait partie de la même espèce qu'eux ; tout en gardant le rythme de la partie. Faites ressortir un ou deux éléments tout au plus. Dites « vous voyez un groupe d'hostiles, l'un deux, une femme en robe de soirée se retourne en boitant sur son talon cassé, un râle rauque sort de sa gorge sèche, les zombies vous chargent » et pendant la charge « la femme déséquilibrée par son talon manquant tombe au sol dans un craquement sinistre, elle se met à ramper alors qu'un os brisé sort de son avant bras et que les autres zombies la dépassent pour vous attraper ».

Chasse, pêche et morts- vivants

Maintenant qu'on a vu comment les décrire physiquement, intéressons nous à leur comportement. Comment chassent-ils ? Quels sont leurs particularités ? Et dans quelles mesures les PJ peuvent espérer ne pas rejoindre leurs rangs.

Que font les zombies de leur journée (lorsqu'ils ne mangent pas des gens) ? Voilà une question qui a son importance, vu que la connaissance de « l'emploi du temps » d'un mort peut sauver la vie d'un PJ. Lorsqu'ils n'ont pas repéré de proies, les hostiles déambulent dans les rues à la recherche de leur prochain repas. Victimes de leurs habitudes, ils vont se rendre sur les lieux qu'ils fréquentaient régulièrement et où ils « savent » qu'ils pourront trouver du gibier. Ils se rendent donc chez eux, sur leur lieu de travail, au centre commercial, au bar, etc.

Cependant c'est principalement la nuit que ce phénomène a lieu. Pendant la journée la lumière éblouie les hostiles, les empêchant de distinguer clairement les formes, les couleurs et même les mouvements. Ils ne sont pas aveugles, mais la lumière les handicape. Il s'agit d'une telle gêne que nombre d'entre eux délaissent les rues pour se mettre à l'abri

dans des « nids », que les PJ vont devoir apprendre à éviter comme la peste (Le supplément **8 semaines plus tard** apporte plus de précision sur les nids). Se promener en plein jour n'est pas pour autant une garantie de sécurité, c'est juste un peu moins dangereux. Déjà, tous les zombies ne sont pas dans des nids : Tout lieu un peu sombre, ou abrité de la lumière peut être « habité », de plus on peut tout à fait trouver des morts errants en plein jour. La nuit par contre est une autre paire de manches, Les zombies délaissent les nids pour reprendre le contrôle des rues et se remettre en chasse-et cette fois, même si leur vue reste mauvaise, ils repèrent bien mieux les mouvements et les formes.

Si les hostiles ont une vue dégradée, ce n'est pas le cas de leurs autres sens. Commençons par l'ouïe, les zombies entendent les sons dépassant les 50 dB. Pour info une conversation normale se situe aux alentours des 65 dB, un chuchotement aux alentours des 30 et un tir de fusil d'assaut autour des 170. Tant qu'ils ne dépassent pas les 50 dB les PJ devraient donc être relativement en sécurité (un affrontement, même à la machette risque fort de dépasser ce palier). La distance est évidemment un facteur important. A vous de décider si un zombie peut entendre un chuchotement s'il est assez proche. Si dépasser la barre des 50 dB va être parfois indispensable, ça ne sera pas sans conséquences. Tout les hostiles ayant entendu le bruit vont en chercher la source. En cas de bruit fort, les PJ pourront voir tout les hostiles d'une zone tourner la tête en même temps et se diriger comme un seul homme vers l'origine. Même une diversion mal préparée peut devenir dangereuse. Imaginez : Les PJ décident de partir vers l'est, ils allument une radio à l'ouest de leur position, et les voilà nez-à-nez avec des zombies attirés par la musique qui arpentent la route qu'ils comptaient emprunter...

Autre sens utilisé par les zombies ; l'odorat. La particularité de ce sens c'est qu'il est difficile à appréhender, on en n'a pas conscience, on ne s'en méfie pas, pourtant l'odeur corporelle d'un PJ risque d'ouvrir l'appétit à tous les morts-vivants du coin. Si les hostiles n'ont pas un odorat assez développé pour suivre une piste-comme celui d'un chien (on va y revenir, ne vous inquiétez pas), celui-ci devrait tout de même leur permettre de détecter plusieurs choses : Les planques des survivants, si ceux-ci ne font pas attention, et les voies d'accès devraient vite paraître alléchantes aux zombies. Toute odeur humaine, comme la transpiration ou le sang, devrait aussi attirer leur attention. Voilà qui devrait rapidement inquiéter vos joueurs, toute odeur mal dissimulée

attirera l'attention, mais comment masquer l'odeur du sang alors qu'on viens de se blesser lors d'un raid de ravitaillement ? Faites stresser vos joueurs avec ça. Pendant qu'ils sont planqués dans le placard, attendant que le zombie s'éloigne, une sueur froide leur coule le long du dos, c'est à ce moment qu'ils entendent l'hostile humer l'air en se rapprochant du placard. Comment vont-ils réagir lorsque, blessés, ils vont s'apercevoir que les morts-vivants se mettent à renifler et à tourner la tête pour trouver l'origine de ce délicieux fumet de sang ?

En cas d'attaque ça va vite devenir la foire d'empoigne, le bruit va vite attirer les hostiles, et la première blessure va les rendre frénétiques. Surtout qu'à cause de leur mauvaise vue les hostiles goutent leurs victimes, arrachant un bout de chair avant d'attaquer à nouveau, libérant ainsi du sang dont l'odeur portée par le vent va attirer encore plus d'hostiles (sans parler des hurlements de la victime). En parlant du sang, les zombies ne saignent pas ou peu, leur cœur ne battant plus, leur sang a coagulé. Peu de risque donc d'avoir un PJ recouvert de sang contaminé après avoir tranché la tête d'un mort.

Autre phénomène dangereux, le fait que les hostiles se regroupent dans les nids, entraine une concentration importantes de zombies dans ces secteurs. Les stimuli étant les mêmes pour tous les hostiles, le moindre bruit, la moindre odeur risque de créer un phénomène de horde. Il ne s'agit plus d'affronter une poignée de zombies, mais plusieurs dizaines. Imaginez une centaine de zombies qui sort d'un parking souterrain en plein jour pour se précipiter vers le groupe de PJ qui a eu la mauvaise idée d'être trop bruyant. Décrivez aux PJ, à l'abri dans leur hélicoptère OW, la horde composée de milliers de silhouettes qui se dirige vers les lumières d'une ville encore saine, mais condamnée.

Mangez, bougez

Les zombies sont anthropophages, jusque-là je ne vous apprends rien. Le problème c'est que leurs fonctions vitales sont inexistantes. Ils n'ont plus de salive, plus de sucs gastriques. En gros ils ne digèrent pas et n'éliminent pas ce qu'ils ont difficilement avalé. Lorsque les hostiles s'en prennent à une proie, ils ne la mangent pas entièrement, loin de là. Ils arrachent des morceaux de viandes, qu'ils mastiquent un moment avant de pouvoir avaler, et d'en reprendre un morceau. Le truc c'est que, ne digérant pas, la chair qu'ils ont consommée va rester dans leur estomac et y pourrir.

Qu'arrive-t-il donc aux zombies qui ont le ventre plein, mais qui continue de manger quand même ?

Vraisemblablement, leur ventre va gonfler, le surplus de viande va rester dans leur gorge, et toute tentative pour en avaler davantage étant impossible le zombie recrachera ce qu'il a dans la bouche.

Mais tout ce qui reste dans l'estomac risque fort de sembler intéressant à bon nombre de parasites. Car si les zombies ne pourrissent pas, et par conséquent, n'attirent pas les mouches, ce n'est pas le cas de ce que contient leur ventre. En jeu, on peut se retrouver avec la situation suivante : Un zombie a d'une façon ou d'une autre récupéré toute une colonie de mouche à l'intérieur de son estomac, imaginez la réaction des PJ lorsque vous expliquerez qu'une nuée de mouche viens de sortir de la bouche du zombie qui leur fait face. L'expérience a de quoi être traumatisante, même pour les plus endurcis.

Nos amis les bêtes

Si les animaux sont moins sensibles au virus ils n'y sont pas immunisés. Le mode de transmissions aux animaux est tel que ce sont les carnassiers qui vont être contaminés. On peut donc retrouver chiens et chats en grand nombre. Ces animaux de compagnie n'on eu, en effet, d'autres choix que de se nourrir sur des cadavres pour subsister. On va également retrouver des corbeaux et des rats en nombre abondant, notamment en milieu urbain, mais d'autres animaux un peu plus exotiques peuvent être présents. Échappé du zoo, lions, tigres, crocodiles, singes. Ces animaux, loin de leur milieu naturel et de leurs gardiens, ont pu être réduits à manger des cadavres, ou à attaquer des infectés. Hors des villes, on va retrouver les classiques animaux de compagnies mais également ours, puma, et même le fameux aigle américain qui se nourrit parfois de charogne. Avec les Necrobeasts les règles ne sont plus les mêmes. Chaque espèce animale a ses particularités que ses représentants comptent bien utiliser. Les PJs vont alors devoir réfléchir rapidement à tout ce qu'implique chaque menace. Que feront les PJ lorsqu'un chien les suivra à la trace jusqu'à leur planque ? Lorsqu'ils devront fuir un lion ? Lorsque les corbeaux les attaqueront du ciel ? Que les singes les harceleront dans les immeubles ? Lorsqu'ils s'apercevront que le tronc d'arbre qui remonte le courant est un crocodile ?

Il ne faut pas abuser des bonnes choses, mais si les PJs deviennent trop confiants une fois dans leur planque, ils devraient vite redescendre sur terre une fois leur abri infesté par une colonie de rats zombies qui va les attaquer en pleine nuit. Imaginons maintenant un

zombie un peu rigolo. Cet hostile de phase 5 qui fut vétérinaire n'a sous son contrôle quasiment que des Necrobeasts qu'il utilise pour chasser. Le flair des chiens de chasse lui permet de repérer ses proies, les rats les délogent de leur planque, et deux pitbulls passent à l'attaque, appuyés par quelques hostiles classiques « recrutés » pour l'occasion. Cette petite troupe arrive à se nourrir très régulièrement, peu de survivants étant préparés à l'attaque combinée d'animaux.

Still alive

Parlons un peu des hostiles en devenir : Les infectés. Ces humains contaminés sont l'un des vecteurs de transmission du virus des plus importants. C'est à ce stade que l'agent pathogène est le plus dangereux, pouvant se transmettre à cause d'un simple contact entre un fluide corporel infecté et l'épiderme d'un sujet sain. Mais au-delà du risque de rejoindre l'armée des morts, la psychose va vite s'installer. Le moindre symptôme grippal risque de déclencher la panique dans un groupe de survivant (Le virus ayant dans un premier temps été pris pour une grippe, on peut supposer que les symptômes se ressemblent). « Et si il devenait l'un d'entre eux ? Et s'il nous avait déjà contaminés ? »

Voilà des questions qui risquent de rapidement devenir une obsession pour tous ceux qui sont enfermés. D'autant plus que les morsures ne sont pas les seuls risques, les parasites qui infestent les cadavres, telles que les mouches, peuvent eux aussi transmettre le virus. Être mordu c'est la mort quasi-assurée. Si ce n'est pas le virus qui vous tue, ce sont vos potes apeurés. La peur de mourir est telle que certains infectés vont faire ce qu'il faut pour sauver leur vie : La fermer. L'instinct de survie va inciter la victime d'une morsure à garder son intégrité physique. « Avec un peu de chance, je suis moins sensible au virus. Peut être que ça ne se transmet pas automatiquement ». Peu de gens sont prêts à se faire couper un bras, ou à se prendre une balle dans la nuque pour le bien de la communauté, c'est dans la nature humaine. Les groupes de survivants ont donc tout intérêt à rester vigilants, et à ne pas oublier que tous ceux qu'ils ont peut-être perdu de vue ne seraient-ce qu'une minute peuvent être malades.

Pour empêcher la transformation de quelqu'un il existe une solution simple : L'amputation. Cette amputation doit être réalisée dans les dix secondes qui suivent la morsure. A mon avis, il y a plus efficace : l'amputation de la tête. Comment espérez-vous trancher un membre en moins de 10 secondes ? En 10 secondes il faut éliminer le zombie responsable de la

morsure, réaliser ce qu'il s'est passé, caler/bloquer la victime et le membre à couper (l'idéal serait de faire un garrot mais bon), couper ... A la limite avec une tronçonneuse et encore il faut qu'elle soit démarrée (n'espérez pas démarrer une tronçonneuse thermique froide en moins de 10 sec.) Pour ce qui est des machettes, katanas, haches, il va vraiment falloir bourriner très très fort, car il ne faudrait pas oublier qu'il y'a un os à couper (oui je sais dans les films ...). Et il est indispensable que les lames soient propres,

désinfectées et surtout qu'elles ne soient pas souillées par du sang infecté. N'oublions pas que quelqu'un qui vient de perdre un membre est en état de choc (le choc peut même suffire à le tuer), perd énormément de sang (la encore on en meurt), peut souffrir d'énormément de complications diverses et variées (idem). Et surtout quelques petits détails : cris, odeur de sang ... le quartier va être animé d'ici peu.

FAST SYNOPSIS

Zone : Verte

Type : Enquête/Secours

Moment : Semaine 7-8

Difficulté : 1

Description :

Les Z-corps sont envoyés dans une Zone Verte suite aux appels incessants d'habitants inquiets d'un quartier tranquille de la ville de votre choix.

Les événements des dernières semaines ont amplifiés la paranoïa de nombres d'habitants des USA. Et c'est particulièrement vrai dans le quartier tranquille de Lothon.

C'est aussi un bon moyen pour les Z-Corps de montrer leur utilité et il est tout à fait possible qu'un(e) journaliste soit attaché(e) à la Z-Team pour un reportage sur le terrain.

Le lotissement tranquille regroupe une trentaine de domiciles, dont une maison de retraite d'une quinzaine de pensionnaires. Ce sont deux vieilles dames ; Anna et Carol, qui appellent le centre Z-Corps depuis des jours maintenant.

Commères et curieuses, elles s'inquiètent, car elles ont pu observer le voisinage. Voici ce qu'elles diront aux Z-Corps :

- Mme Hitgerg est visiblement malade. Elle a sûrement attrapé le virus. En plus elle couche avec tout le quartier. (Cette femme d'environ 45 ans est une croqueuse d'hommes. De retour d'un voyage dans une zone contaminée de votre choix il y a trois semaines, elle n'est pas malade. Sauf un coup de froid attrapé il y a quelques jours).

- Pendant la nuit, elles ont vu des zombies fouiller dans les poubelles de la résidence.

(Juste des clochards à la recherche de restes. Sales et évitant la lumière, ils pourraient en effet être pris pour des zombies).

- Cela fait maintenant deux semaines que Juliet ; l'infirmière de la maison de retraite, a disparu

mystérieusement. (L'infirmière s'est fait licenciée il y a quinze jours, car elle volait les patientes. Une rapide enquête auprès du personnel le dévoilera).

- Les deux enfants de la famille Smith ont un comportement bizarre. Ils étaient gentils et maintenant ils sont agressifs et désobéissants. (La famille Smith se déchire : le père est en passe de quitter la mère et il n'hésite pas à lever la main sur elle. Bilan, les enfants (8 et 11 ans) sont livrés à eux-mêmes. Et avec ce qu'ils ont vu à la télé, ils jouent aux zombies. Les Z-Corps n'auront-ils pas la gâchette trop facile ?

- Plein de gens ont déménagé...La maladie fait peur... mais bon, nous, ça nous permettrait de vivre plus longtemps non ? (Nos deux grand-mères sont un peu toquées... Si les PJs en doutaient).

- Il y a des voyous en ville. Sûrement malades, parce qu'ils portent des masques et des foulards sur la bouche. (Quelques membres d'un gang se sont installés dans une des maisons vidée par ses occupants. Suite au passage régulier des flics, ils font profil bas depuis quelques jours. Ils sont légèrement armés et relativement tendus. Et il ne fait aucun doute pour Miguel, leur chef, que One World et donc les Z-Corps sont responsables du virus).

Laissez les personnages trainer leurs guêtres dans ce quartier charmant.

Les habitants sont plutôt curieux et inquiets de voir des Z-Corps débouler dans leur quartier, et il va sans dire que leur présence dans l'hospice va entraîner une vague de stress et de suspicions.

Il ne fait aucun doute que des cas sont sûrement déclarés dans cet établissement de « vieux ». Ô, MJ, faites donc monter la paranoïa.

Pour finir avec ce tableau idyllique il ne fait aucun doute qu'il faut un hostile, un vrai.

Et c'est dans la cave d'une des maisons que se trouve ce dernier.

La famille Marthy a quitté le quartier il y a quatre jours en laissant un petit cadeau à ceux qui viendraient fouiller leur maison. Paul Marthy ; le grand-père de la famille vivait à Kansas City. Il est

venu voir sa famille peu de temps avant la déclaration publique de l'épidémie, mais malheureusement il était infecté. Décédé une semaine après sa visite et compte tenu de la suite des événements, le père de la famille Marthy a décidé en suivant son intuition d'enfermer le cadavre de Papi à la cave (Papi est un zombie de 4^e génération).

Papi est maintenant réveillé et il a faim. Malheureusement enfermé, que va-t-il se passer si quelqu'un lui ouvre ? Que ce soit les Z-corps, des zonards, ou encore des enfants...

Zone : Rouge/Orange

Type : Enquête

Moment : Fin Semaine 6 – Début semaine 7

Difficulté : 3

Description :

Le supérieur direct de la Z-Team la réunie pour une mission un peu spéciale.

Il a visiblement l'air ennuyé, mais il ne répondra à aucune question sur les tenants de celle-ci. Il se contentera d'un Secret Défense très/trop redondant. Visiblement il n'est pas non plus au courant de grand-chose.

La mission est de se rendre dans la banlieue de Philadelphie pour enquêter sur la disparition d'une personnalité importante. [On ignore qui c'est].

Le lieu où la personnalité a été aperçue la dernière fois est au croisement de Cecil B Moore Avenue et la N 33rd Street.

Les personnages seront lâchés dans une clairière d'East Fairmount Park à environ 300m du croisement et auront deux heures pour trouver un maximum d'info à ce sujet.

Qui plus est, l'état de l'avancement de l'épidémie est mal connu pour le moment dans la région. Mais il est certain qu'un important foyer existe là-bas.

Il faudra donc faire vite, bien et le tout en silence.

Insistez bien sur l'objectif : Trouver des informations et non pas de secourir la population.

En sortant du parc, les personnages se trouvent face à un important carambolage.

Sur leur gauche, un parking maintenant emprunté par quelques voitures évitant la zone de l'accident.

Celui-ci concerne une dizaine de véhicules légers dont une limousine aux couleurs de One World, et un semi-remorque couché sur la route cachant le glacier se trouvant à leur droite.

Il y a peu de personnes dans les rues, mais un groupe de curieux se forme autour des Z-Corps pendant leurs recherches. [Enfants, femmes, hommes...de tout âge...] Ils veulent se faire évacuer. Ils ont vu l'hélicoptère. Si les Z-Corps refusent, ils deviendront plus agressifs. En passant par la supplique, la haine, la violence... l'objectif, éliminer les Z-corps pour leur piquer l'uniforme et se faire évacuer. Hormis un fusil, type Winchester dont le propriétaire hésitera à se servir, le groupe n'est pas équipé d'armes et si les Z-Corps répliquent, il se dispersera dès qu'il y aura plus de 2 blessés. [Mettez la pression à vos joueurs : Jet de pierre, coup de barre de fer. Dans le groupe il n'y a que 3 ou 4 fortes têtes].

Un examen attentif des lieux permet de trouver les éléments suivants : [Demandez aux personnages comment ils s'organisent. Faites monter la sauce avec les éléments suivants].

Carambolage :

- Il y a de nombreuses douilles sur le sol.

- Il y a de nombreux impacts de balles sur le véhicule d'One World, sur la façade du glacier et sur le camion.

- Il y a trop peu de corps pour un accident de cette taille.

-S'il y a bien des corps dans les quelques véhicules accidentés, il n'y a pas de corps présentant de blessures par balle.

- L'intérieur de la remorque du camion sent la charogne. Il y a de nombreuses traces de sang à l'intérieur, mais aucun corps.

- L'intérieur du camion présente quelques traces de griffures au niveau de la porte.

- Le véhicule d'One World a été complètement nettoyé. (Plus de poussière, fenêtre briquées, odeur de javel, plaques d'immatriculation enlevées, etc.)

- Les traces de burn de deux véhicules sont visibles.
Les PJs perdent les traces dans le parc.

Glacier :

- Derrière le comptoir du glacier, on trouve une douille et une trace de sang.

- La porte de la chambre froide du glacier a été défoncée de l'intérieur.

D'ailleurs, dans la chambre froide se trouve un hostile de génération 2 actuellement en piteux état. Il est actuellement coincé sous les étagères tombées. Couvert de crème glacée fondue, et à cause du manque de luminosité dans la chambre froide, il est impossible sans s'approcher à sa portée de distinguer si c'est un hostile ou non. [Que ce soit en déboulant les étagères ou en s'approchant à quatre pattes pour voir...].

Il gémit, et ses gémissements ressemblent à une respiration sifflante.

Un personnage à portée se fait attaquer par le zombie. Il ne peut tenter qu'une esquive. Ce zombie tient un morceau de fer tordu, gelé dans sa main et légèrement tranchant dans sa main. [+1D aux dommages.]

Pendant leur enquête les deux membres de Genomic Trust chercheront à les abattre une fois qu'ils auront eu la certitude d'avoir à faire à des fouineurs.

Les mercenaires ne possèdent rien qui pourrait les identifier et sont placés stratégiquement pour, par exemple, maintenir les personnages dans le glacier. Ils cherchent à les abattre. [N'hésitez donc pas à viser la tête]

Ils sont équipés d'un matériel standard et leurs munitions font du bruit. [À vous de les équiper en fonction de vos PJ].

Le combat attirera les quelques hostiles des environs qui sont de générations 2 ou 3 après 10 rounds [comptez 3 hostiles par PJ]

Les mercenaires ne sont pas manchots et feront leurs possibles pour maintenir les Z-Corps dans la zone jusqu'à ce qu'ils tombent ou que les hostiles fassent le travail.

Les personnages devraient fuir la zone rapidement...

Très rapidement.

Laissez les joueurs tirer les conclusions de l'enquête et donner les informations de leurs choix à leurs supérieurs.

Un gros jet dans la compétence appropriée permettra de faire un lien : L'un des grands pontes d'OneWorld était dans le coin il y a peu, après une allocution télévisée... Bryan Clark.

Zone : Jaune/Orange

Type : Enquête/Sauvetage

Moment : Fin semaine 7

Difficulté : 4

Description :

Le supérieur de l'équipe demande à celle-ci de se rendre à Wrens. Une Z-Team revenant de mission a brusquement cessé d'émettre. La mission est de comprendre ce qu'il s'est passé et de préférence de retrouver l'équipe qui revenait d'Augusta avec un spécimen de zombie visiblement résistant à l'Agent Gris.

« Sauver et comprendre ce qu'il s'est passé est la priorité. Vous avez 24h.

Si vous pouvez rapporter le spécimen tant mieux... Mais ce n'est pas obligatoire.

Au fait, Wrens est à 8 kilomètres de Fort Gordon ; un camp militaire où on ne nous aime pas trop. Faites gaffe à vos miches ».

Les personnages sont amenés au Wrens Memorial Airport par hélicoptère. De là ils rejoignent, en prenant un véhicule, la dernière position connue de la Z-Team disparue : Chevron Service Station, en plein cœur de Wrens.

La ville est déserte, complètement déserte. Seuls quelques animaux domestiques sont présents.

Les communications sont très mauvaises, même à courte portée. Et elles seront complètement coupées à proximité de Fort Gordon.

À Chevron Service Station après une fouille minutieuse d'une bonne heure :

- La station est déserte. Il n'y a pas/plus de bouffe/nourriture.

- Le véhicule des Z-Corps décrit dans le signallement est présent.

- La caisse à l'arrière du véhicule est ouverte.

Alors que les personnages fouillent la zone, des hurlements/grésillements se font entendre dans leur appareil de Com.

Après 1D6 minutes, une horde d'environ 100 individus se rapproche de la station. Elle la dépassera sans leur prêter attention en direction du Nord-est (vers Fort Gordon) [laissez les joueurs stresser ou faire du tir aux pigeons, s'ils le souhaitent. Les Zombies ne répliqueront pas].

Une fois la horde passée, les personnages peuvent fouiller la bourgade à loisirs : La ville est fantomatique. Il n'y a pas un être vivant. Et les quelques morts-vivants qu'ils vont croiser marchent vers le Nord-est. [Imaginez un hostile coincé à l'étage de sa maison qui marche en se cognant contre le mur de la salle.]

Après avoir passé de longues heures en ville, le constat des Z-Corps devrait être le suivant :

- Les magasins ont été pillés de la majorité des denrées alimentaires.

- Les hostiles ont un comportement étrange, ils ne cherchent pas à attaquer les personnages.

- La ville est plutôt en bon état. Pas de bâtiments effondrés ou de traces d'importants combats.

Le scénario peut s'arrêter là... Mais leur responsable se montrera on ne peut plus déçu du rapport.

Mais il paraît évident que les personnages devraient creuser la question et s'approcher de Fort Gordon.

Fort Gordon est un camp militaire de la Navy. D'environ 35km de long sur 10km de large.

On y trouve de nombreux bâtiments d'infanterie, des zones d'entraînements au tir à munition réelle, un aérodrome, une école, des habitations, etc. entourées d'une barrière métallique et de fils barbelés.

Le complexe est actuellement envahi d'hostiles.

Les groupes de 20, 30 ou encore 200 zombies sont visibles ici et là. Une partie de ceux-ci porte des uniformes militaires.

En visitant le camp, les personnages peuvent apercevoir des humains, qui circulent visiblement sans crainte parmi les morts-vivants [visiblement, ils sont là pour vérifier l'équipement et ont l'air de ne pas hésiter à les toucher.] Si l'un de ces humains repère les Z-Corps, il lancera des zombies à leurs trousses. En 1D6 minutes les personnages auront près de 500 morts-vivants sur leurs talons.

Les personnages pourront apercevoir le petit groupe de Z-corps. [3 hostiles et 2 infectés] Leur venir en aide est une très mauvaise idée, car ils sont complètement endoctrinés.

En effet, vous l'aurez compris, le groupe Apokalupsis a fait un arrêt dans le camp. Clarence et sa clique montent vers Washington.

Peut-être pourront-ils l'apercevoir. Mais, bien entendu les personnages ne pourront pas faire grand-chose au milieu d'un camp regroupant quelques dizaines de milliers d'individus [Hostiles, infectés et fanatiques].

Les communications dans le camp sont complètement perturbée par la fréquence morte de Clarence [Mais les personnages n'en sauront jamais rien].

Voici ce que les personnages peuvent apprendre en furetant dans le camp :

- La horde immense se dirige vers New York.

- Le leader de la horde est le très saint Clarence Luther.

- Dieu est sur terre. Et Clarence l'a rencontré lui donnant le pouvoir de choisir les élus.

Tôt ou tard les personnages se feront repérer.

Que leur fuite soit épique [et pourquoi pas mortelle].

Poursuivis par une horde de zombies dans une première partie, ils prendront sûrement un véhicule pour fuir le camp. Ils seront rapidement pris en chasse par trois voitures pilotées par des infectés qui n'hésiteront pas à faire feu sur eux pour recruter de nouveaux membres.

La poursuite cessera une fois les personnages à plus de 10Km du camp.

Si les personnages s'en sortent, ils détiennent maintenant une information de taille.

Apokalupsis compte rendre visite au président des États-Unis.

Zone : Rouge

Type : Sauvetage/Survie

Moment : Durant Semaine 4

Difficulté : 4

Description :

Les idées de ce synopsis sont facilement transposables à un groupe de survivants.

À Quincy est une ville à une centaine de kilomètres à l'est de Kansas city.

Des membres de la milice de One World (Milice qui n'est pas encore officialisée Z-corps.) sont envoyés là-bas pour établir un poste de contrôle mobile dans le but de contrôler les migrants qui fuient Kansas City.

Les membres de l'escouade savent qu'un virus contagieux fait se relever les morts et pourtant il leur est interdit d'en parler à la population. (Note au MJ, les Z-Corps de ce scénario ne sont pas très bien équipés : Pas de munition Dead, ni de subsonique, l'Agent Gris n'existe pas encore...etc.).

Celle-ci voit d'ailleurs d'un mauvais œil ces « militaires » s'installer dans la ville sans aucune raison valable, hormis des papiers parfaitement en règle. Le maire accepte de mauvaise grâce de les aider. (Il va à l'encontre des avis de la population, mais il a été grassement payé par OW.)

Le groupe est composé d'une cinquantaine d'hommes et des femmes. Médecins, virologistes et soldats ont créé un petit campement scientifique en bordure de la route principale.

Ils arrêtent un maximum de véhicule pour effectuer de rapides tests sanguins.

Voici quelques événements en marge de leurs tâches respectives :

- Un petit groupe est envoyé chasser des locaux qui s'approchent trop près du camp. (Une dizaine de jeunes curieux qui trouvent ça cool que des forces spéciales se soient installées ici. Mais pourquoi ?)

- Un chauffeur de camion récalcitrant refuse d'ouvrir sa remorque. (Et pour cause, il y a une vingtaine de clandestins mexicains non infectés dans celle-ci. Les Z-Corps pourraient tout de même entendre des raclements de gorge ou des quintes de toux).

- La file de véhicules s'allonge et certains veulent forcer le barrage. (Les Z-Corps n'ont aucune autorité pour arrêter ou fouiller les véhicules... même si les automobilistes ne se savent probablement pas. Mais peut-être qu'il y a un petit malin parmi eux).

- Les tests effectués ne sont pas vraiment optimaux. On ne sait pas vraiment ce que l'on cherche. Mais quelques tests sont « positifs ». Comment gérer une famille dont le père est infecté ?

Laissez passer un ou deux jours en les émaillant des incidents précédents ou d'autres de votre cru. (Il ne fait aucun doute que vos joueurs vous donneront des idées pendant la partie).

Au petit matin, alors que le soleil se lève sur une journée qui s'annonce particulièrement chaude, les personnages peuvent apercevoir une impressionnante colonne de poussière venant de l'Ouest.

Après quelques minutes d'observation, il est certain que c'est une tornade qui trace son passage dans les plaines du Kansas. (Elle fait près de 100 m de diamètre).

Compte tenu des informations qu'ils obtiennent, la tornade devrait passer à proximité de la ville dans les quatre heures, si elle ne cesse pas avant.

Le responsable de l'escouade fait lever le camp qui ne résistera pas au vent. Les habitants se terrent chez eux et les Z-Corps livrés à eux-mêmes se retrouvent tous dans le gymnase principal de la ville alors que le vent se fait de plus en plus violent dehors.

(Regarder la tornade à la jumelle permet d'apercevoir des véhicules en tout genre, des débris et des corps transportés par les vents).

Le gymnase craque et grince. Des bruits sourds se font entendre à l'extérieur. De trop longues secondes passent.

Brusquement, la façade avant vole en éclat, emportée par la remorque d'un camion. Une dizaine de Z-corps pris dans la tourmente se retrouve emporter par les vents.

Le toit se fait arraché par les vents violents qui s'engouffrent dans le gymnase. Et l'ensemble des Z-corps est balayé. [En fonction des actions de vos personnages, les dommages qu'ils subissent sont plus ou moins importants. N'hésitez pas à les blesser.]

Les vents se calment après de très longues minutes et la tornade semble se dissiper à quelques kilomètres de la ville.

Les dégâts sont considérables et le pire reste à venir.

Suite à la destruction du gymnase et la perte de la majorité de leur matériel, les personnages, probablement blessés, sont dans une partie de la ville. Leur petit groupe par à la recherche de leur compatriote tout en évaluant les dommages.

Alors qu'ils franchissent un croisement dévasté, ils entendent un grognement strident venir de leur droite. Sous les décombres, couverts de poussières, se trouve un homme d'une quarantaine d'années particulièrement agité. Les jambes coincées sous un mur effondré, il regarde l'œil livide en direction des personnages. D'un mouvement brutal, il fini de se déboîter sa seconde jambe et l'arrache. Rampant au sol il s'approche des personnages en râlant.

Ce premier contact devrait mettre les choses au point.

La tornade contenait aussi des « malades ».

Il y a maintenant entre deux cents et trois cents zombies en ville.

Ces zombies sont de générations 2 et 3, et par la même particulièrement contagieux. Dans ce paysage apocalyptique, il est difficile de reconnaître un vivant d'un hostile. Et il ne fait aucun doute que la situation va aller en empirant.

Aux personnages de réaliser que la ville est perdue et qu'il est plus que temps de fuir.

Voici quelques idées qui pourraient émailler leur fuite.

- Il pleut des zombies. (Tout comme il existe des « pluies de grenouilles », comment réagiront les personnages si un ou deux zombies s'écrasent à leur pied projetant leurs fluides dans toutes les directions).

- Les personnages retrouvent une glacière relativement lourde contenant des échantillons de sang marqués comme contaminés. (En plus de leurs blessures et du danger ambiant, se chargeront-ils de ces données importantes pour la suite ?)

- Le véhicule que les Z-Corps utilisent crève à la sortie de la ville. Des dizaines d'habitants affolés cherchent à les rejoindre pour partir avec eux. (Et si des hostiles, ou des infectés se trouvaient parmi eux ?)

- Les communications ne fonctionnent plus à cause de la tornade. Les rétablir permettrait d'organiser les secours.

- Les personnages rejoignent une autre partie du groupe de Z-Corps. Ils sont six dont l'un d'entre eux est grièvement blessé. Ils auront l'idée de réquisitionner un bus pour quitter la ville. Peut-être y parviendront-ils. (Surtout si deux des membres des Z-corps sont infectés. Cela peut-être du plus bel effet dans un bus lancé à vive allure.).

Zone : Verte/Jaune

Type : Enquête

Moment : Semaine 8

Difficulté : 3

Description :

Ce synopsis part du principe que les personnages sont enfermés dans une zone relativement vaste (Immeuble, train ou navire) avec des militaires et des Z-Corps.

Le Colonel Moringer déteste les Z-Corps et c'est un euphémisme. Et pour le coup, la présence de ceux-ci (je prends ici l'exemple d'un navire militaire au large de Norfolk, mais ce synopsis est facilement transposable à un autre lieu.) l'horripile au plus haut point.

Il est persuadé qu'OW est responsable de la chute de l'armée et du limogeage du Général Dunwoody, son modèle. Intelligent et retord, il fera jouer son grade tout comme tous les autres moyens pour se débarrasser des Z-corps au plus vite.

Le Colonel Moringer se pense investi d'une mission : Réhabiliter le Général Dunwoody.

Sa dernière communication avec le général démis de l'armée remonte à une petite semaine.

Le Général en personne, cherche des gens. Et il y a sûrement un moyen d'aider le général en utilisant les Z-Corps qui sont avec lui.

Coincer dans un navire à quelques encablures de la cote Est, le colonel propose une mission au Z-Corps pour montrer que les deux camps peuvent travailler ensemble.

À Norfolk, la société Labroots, filiale de la Genomic Trust, possède un entrepôt, où, d'après les informations détenues par le colonel, se trouveraient d'une part des informations sur les hostiles et d'autres sur certaines de leurs opérations en court.

Il propose d'envoyer le groupe de Z-Corps sur site pour repérer les lieux et si possible ramener un maximum d'information et tous les moyens sont bons. Le colonel estime que quelques heures sont largement suffisantes pour récupérer ces informations.

Bien entendu, ils fourniront du matériel militaire à ces Z-corps qui ressembleront plus à des militaires, voire des mercenaires.

Laissez vos personnages s'organiser. Les militaires n'ont pas les moyens des Z-Corps (Munitions subsoniques... etc.), mais visiblement ils possèdent du matériel plus « létal ». Bien entendu, aucun « ordre de mission » ne sera émis. Un jet difficile de Bureaucratie permet de s'en rendre compte sinon.

Une fois que les personnages loin du navire, le colonel appelle Labroots pour annoncer qu'un groupe armé s'approche des installations avec pour objectifs de détruire le laboratoire et de piller les recherches. Visiblement un groupe de mercenaires de Genomic Trust si leurs informations sont exactes.

L'objectif du Colonel est de jeter le discrédit sur One World qui attaque des cibles sans distinction. La preuve ; Labroots, un labo d'One World, a été attaqué par des Z-Corps. Sûrement des renégats compte tenu de leur accoutrement et des armes qu'ils possèdent. À cela se rajoutera le projet Silverman qui finira d'enfoncer le clou et fera pencher un peu plus la balance pour le retour de Dunwoody. Mais laissons cela pour plus tard.

Qui plus est, le colonel quittera les lieux rapidement avec ses équipes après le départ des personnages les abandonnant, sans soutien, à leur sort.

Les personnages sont donc déposés au port de Norfolk. La ville est, comme toutes les villes portuaires de la côte est, prise d'assaut par des réfugiés cherchant à fuir le pays par la voie maritime.

Les passeurs sont légions et le commerce florissant pour ceux qui savent tirer leur épingle du jeu.

C'est dans une certaine effervescence que les personnages débarquent sur le quai. Vu leur accoutrement, les gens ne s'approchent pas d'eux et les laissent « tranquilles ».

À eux de déterminer la façon dont ils vont envisager la situation (Je vous laisse le soin de choisir votre laboratoire) :

- Labroots s'attend à de la visite et ils seront prêts à les recevoir. Ils auront par ailleurs la gâchette facile si les personnages ne se montrent pas discrets ou un peu trop belliqueux.

- Labroots est en fait une succursale de Labwatch. Et le laboratoire travaille actuellement sur une souche contagieuse du virus et ses méthodes de propagation sur les animaux. [Il y a actuellement une douzaine de chimpanzés infectés dans leurs locaux, en plus de quelques chiens et rongeurs.]

- Les Z-Corps présents à Labroots sont correctement équipés. Ils tireront avec des munitions subsoniques si besoin. Il y a une dizaine de Z-corps protégeant le laboratoire. Ils possèdent entre autres des grenades d'Agent Gris et des grenades aveuglantes et quelques fusils soporifiques.

Approcher le laboratoire par les voies diplomatiques sera très difficile :

- Les membres du labo savent pertinemment qu'ils sont dans l'illégalité. Et qu'ils sont assis sur une poudrière. Ce qui explique pourquoi il y a aucun élément visible désignant une appartenance à One World.

- Les gardes Z-Corps se cacheront vu qu'ils pensent avoir affaire à la Genomic Trust.

Si suite à l'attaque, vos personnages étaient gravement blessés, les Z-Corps de Labroots chercheront à les garder en vie pour les faire parler. Ils

cherchent à les mettre hors d'état de nuire. (Et non pas forcément les abattre).

La fin de ce scénario dépend des actions des joueurs.

- Vont-ils libérer les singes dans un premier temps, pensant causer le désordre dans le laboratoire (Les singes sont vifs et coriaces. Qui plus est, le virus est contagieux... pour l'homme. Considérez qu'ils ont +1D en Agilité et -1D en puissance par rapport à un hostile normal.) ? Et s'ils s'échappaient en ville ?

- Vont-ils détruire le labo ou se faire capturer ?

- Vont-ils réaliser à temps qu'ils jouent le jeu de l'armée ? Ou seulement en fouillant les décombres du labo ?

Il va sans dire que le Colonel Moringer pourra devenir un « méchant » récurrent de vos scénarios liés à l'armée.

Zone : Verte

Type : Sauvetage

Moment : Semaine 8

Difficulté : 4

Description : Un convoi, « important » d'OneWorld, pourtant protégé, s'est fait attaquer par un gang de motards il y a vingt-quatre heures.

Les dernières traces mènent à Detroit, et indique que les responsables seraient un gang qui se fait appeler le Cercle.

[Visiblement ce groupe possède une certaine influence sur les motards du coin. Un biker pourrait le savoir.]

« Ce qu'il y a dans le convoi ? Personne n'en sait rien et ce n'est pas mes oignons. Les instructions sont les suivantes. Le convoi doit être stérilisé. Les membres qui font partie du convoi doivent être secourus dans la mesure du possible ».

Leur est fournie la liste des vingt et un Z-corps qui encadraient le convoi.

« Ne pensez pas que la zone verte de Detroit est tranquille. Si ça ne tenait qu'à moi, je la placerais en zone noire.

Depuis le début de l'épidémie, la criminalité a augmenté et c'est un vrai nid de serpents.

Équipez-vous donc en conséquence.

D'après nos informations, il n'y a aucun hostile à Detroit. C'est trop dangereux pour eux.

La balise de secours du Commandant Harper a cessé d'émettre au croisement d'Ouellette Avenue et Tecumseh Road.

Vous serez déposé à Jackson Park via hélico.

À vous de mener l'enquête. Pour plus de précautions, l'hélico se posera à l'Hôtel Dieu et sera prêt à décoller dès que vous le demanderez. Vous partez dans une heure. »

Vous l'avez compris MJ, ce synopsis ne sera absolument pas une partie de plaisir et est donc réservé à des personnages avec un peu de bouteilles.

Je ne peux que vous conseiller de lire en entier le scénario et de dessiner les plans nécessaires à l'avance.

Laissez les personnages s'équiper comme ils le souhaitent-hormis les munitions subsoniques et celles de classes Dead.

Si le voyage se passe bien, il n'en est pas de même pour l'atterrissage.

En effet, le Cercle a découvert l'existence de la balise peu de temps avant d'arriver à leur QG, le Windsor Sportsmens Club. Ils s'attendent donc à l'arrivée imminente des Z-corps.

C'est un tir de lance-roquette qui fait tomber l'hélicoptère dans les rues adjacentes du parc. Et 1D6 minutes après le crash arrive sur les lieux une dizaine de bikers armés (fusils à pompe, Magnum, Kalachnikovs...) qui viennent faire le ménage et piller les restes. Ils se focaliseront rapidement sur les restes du véhicule après une inspection rapide des alentours, il ne fait aucun doute à leurs yeux que personne n'a survécu.

Les PJs sont sûrement blessés après un tel atterrissage (rendez-le épique, mais pas mortel).

Mais ils bénéficient maintenant de l'effet de surprise. À eux de le gérer au mieux.

Le Cercle se compose d'une cinquantaine de membres.

Actuellement une bonne moitié se trouve dans le Windsor Sportsmens Club en train de boire et de jouer au billard. Sur le toit du bâtiment, cinq d'entre eux montent la garde. Ils sont armés d'armes automatiques et de lance-roquettes. Et n'hésiteront pas à faire feu s'ils voient des Z-Corps s'approcher.

Derrière le bâtiment se trouve la gare de triage de Canadian National Railway-Van de Water Yard.

Ici une quinzaine de bikers (tous sont armés, mais seuls trois ont des armes automatiques) sont en train de charger les camions de OneWorld sur des wagons d'un train de marchandises.

Il y a six camions en tout et quand les personnages arrivent, quatre d'entre eux ont déjà été chargés. Dirigés par Joe Marcson, le chef de la bande, ils sont actuellement en train de préparer le cinquième.

Les survivants du convoi, une dizaine de Z-corps, ont été stockés dans un wagon de marchandise isolé surveillé par deux des trois bikers armés.

La gare peut permettre de grandes actions héroïques. Laissez les personnages agir à leur guise.

Voici les informations que les personnages peuvent obtenir durant ce scénario :

- Les camions n'ont visiblement pas été ouverts (Si l'on en croit les scellés).
- Dans un coffre de fer usé dans une des arrière-salles du bar se trouvent un colt 45, une boîte de balle et une enveloppe contenant :
- Le plan du trajet du convoi d'OneWorld ainsi qu'une description des défenses du convoi.
- 40 000 dollars en billets.
- Une lettre manuscrite de quelques lignes sur une bande de papier.

Monsieur, conformément à notre ancien accord voici le complément de la somme requise.

Je vous laisse juge de la méthode. Le Village veut ce convoi à Mobile.

- Les Bikers semblent relativement bien équipés en armes. (La présence des lance-roquettes devrait leur mettre la puce à l'oreille).

Je suppose que vos joueurs voudront ouvrir les camions. Juste pour savoir...

- Deux des camions contiennent, dans des bonbonnes d'azote liquide, des éprouvettes contenant du sérum de personnes infectées, mais résistantes au virus. Une base de recherches fondamentales pour les Z-corps. C'est ce qui peut intéresser le Village.

- Un camion contient dans des bonbonnes d'azote liquide, des échantillons de tissus d'hostiles. Ces échantillons sont extrêmement contagieux vus qu'ils sont de première génération. Ils viennent d'une mission délicate effectuée à Topeka il y a trois semaines de cela. C'est ce qui intéresse le Village.

- Deux camions contiennent des bonbonnes d'« azote » vide. Si les bonbonnes sont ouvertes, le liquide se sublime libérant un gaz soporifique violent (Jet d'endurance difficulté 25 pour celui qui ouvre). À haute dose, dans un milieu confiné, ce gaz peut tuer.

- Le dernier camion contient du matériel Z-corps (armes, rations de survie, eau, ainsi que du matériel de campement).

EVENEMENTS

Voici une liste d'évènements qui peuvent intégrer votre chronologie d'un point de vue purement informatif (sous la forme de reportages, dépêches et rumeurs) ou comme étant des ébauches d'aventures.

Chaque évènement est associé à une période minimum pour s'intégrer dans la chronologie officielle.

Un pont trop tôt

(Semaine 4 ou 5)

Pour tenter d'enrayer la prolifération des contaminés et des Hostiles dans tout le pays, l'État-major (après autorisation du Président)-lance l'opération « Moïse » : Tous les ponts enjambant le Mississippi sont systématiquement détruits (bombardement, pilonnage, démolition).

Aucune information n'est diffusée vers la population ou les services non gouvernementaux (donc OneWorld), pour éviter les exodes soudains. Le nombre de décès provoqué directement et indirectement a été jugé acceptable par rapport au cantonnement des hordes d'hostiles et des dégâts que ceux-ci entraîneraient...

Idées :

- Les personnages sont poursuivis par une horde / des pillards depuis plusieurs heures/jours. L'axe à proximité (ville, réseau routier) oblige à franchir rapidement le fleuve Mississippi au moment où débutent les frappes...

- Un appareil militaire de reconnaissance s'écrase près de la position qu'occupent les personnages. Sur le cadavre du pilote, des relevés indiquent les ponts qui vont être pris pour cibles dans quelques heures. Les personnages n'ont que ce délai pour rejoindre la sécurité-toute relative-de l'autre rive !

- De nombreuses embarcations, fuyant les dangers de la route, se retrouvent coincées par les structures détruites qui bloquent les voies de navigation. Ces familles (pour la plupart) sont bloquées à la merci d'Hostiles, qui attendent que le courant déporte ces proies vers eux...

Y-a-t-il un capitaine sur le pont ?

(Semaine 4 et +)

La prolifération des embarcations sans contrôle, dérivants dans les eaux internationales où territoriales ne cesse d'augmenter, menaçant de plus en plus le trafic marchand et militaire. Ce n'est qu'une question

de temps avant qu'une catastrophe majeure navale ne se produise, alors que les forces de l'US Navy et des Gardes Côtes sont dépassés par l'ampleur de la tâche.

Idées :

- Le supertanker Lincoln approche des rivages américains mais malgré les tentatives répétées de contact des gardes-côtes, personne à bord ne répond. Un agent a néanmoins crû entendre des râles sur la fréquence radio. Afin d'éviter une marée noire aux conséquences dévastatrices, une équipe de Z-Corps est envoyée sur le navire afin d'en reprendre le contrôle, d'y éradiquer la menace des infectés et de stériliser les lieux pour permettre de réutiliser le bâtiment.

- Pour nettoyer les eaux territoriales et internationales proches, des Z-Team sont déployées avec l'US Navy et les Gardes Côtes pour neutraliser les navires dérivant (abandonnés ou infestés), ainsi que les plateformes pétrolières disséminées dans le Golfe du Mexique. De nombreux types de missions peuvent être proposés à des équipes qui se sentiraient blâmes.

Le cœur des villes

(Semaine 5 +)

Des opérations de nettoyage dans certaines des villes tombées sont lancées : depuis les toits des plus hauts buildings (sécurisés pour l'occasion) des centres-villes, des unités de snipers sont déployées. Elles canardent durant des heures, voire des jours, les environs, pour attirer et éliminer un grand nombre d'hostiles. Lorsque la concentration d'hostiles à proximité de l'immeuble est jugée importante, des pilonnages et bombardements s'abattent sur la zone, pour réduire le nombre d'ennemis. Malgré une communication positive, le moral des américains en sort grandement troublé, voyant le cœur de nombreuses grandes villes (Los Angeles, Dallas, Atlanta, Denver, etc.) en partie détruit.

Idées :

- Les personnages se retrouvent dans le centre-ville pour une raison à déterminer. Alors qu'ils sont en mauvaise posture, ils sont sauvés par plusieurs tirs amis. Une équipe installée sur un gratte-ciel les aide à évoluer hors d'un secteur dangereux (radio, signaux lumineux). Un lien se crée au fil de cette fuite.

- Des rumeurs (groupes, radios, Toile) font état de combats dans le centre-ville sensé être abandonné. Les autorités seraient-elles en train de nettoyer la ville ? De nombreux groupes de survivants convergent vers le cœur de la cité qu'ils occupent dans l'espoir d'être extraits du chaos ambiant, inconscients de la menace qui pèse sur eux.

- Certains gangs ayant pris le contrôle du centre ville voient d'un très mauvais œil le retour du pouvoir et la tentative de l'armée de pacifier leur domaine.

- Une opération tourne au cauchemar : réglage d'artillerie ou bombardement trop court provoquent la destruction de plusieurs immeubles, qui à leur tour embrasent le cœur de la ville. Il faut fuir la ville !

Restricted Area

(Semaine 6 +)

Certaines communautés ont décidé de prendre les devants pour pallier à l'inaction des services gouvernementaux. Des barrages filtrant sont organisés à l'entrée de certaines villes. N'ayant aucun cadre légal, ces remparts projettent ceux qu'ils sont sensés protéger au cœur de malversations, d'actions illégales voire criminelles.

Idées :

- Un groupe d'alliés devant rencontrer les personnages à un point précis est découvert criblé de balles, leurs affaires disparues. En traversant une ville fortifiée, l'un des objets personnels est aperçu sur un membre de la milice...

- Des convois de ravitaillements sont régulièrement « délestés » de leur surplus en traversant une route contrôlée par le village proche. Ces produits réapparaissent généralement sur le marché noir. Le Maître Contrôleur Principal décide d'apprendre les bonnes manières à cette communauté. Mais des complices préviennent celle-ci de l'arrivée de la Z-Team...

- Le groupe tombe sur une poignée de femmes en haillons (leur faisant penser à des Hostiles) en pleine forêt. Le récit des survivantes est édifiant : viols, vols, esclavage et prostitution ont constitué leur quotidien. Le problème est que la ville incriminée gère avec efficacité une centrale hydro-électrique capitale pour la région.

Mais où est Charlie ?

(Semaine 6 +)

Le célèbre acteur Charlie Sheen a survécu à la chute de Los Angeles et apparaît depuis sur certains médias et la Toile, recherchant ses enfants, issus de ses différentes unions. Entre deux phases de dépressions et de cuites, suivi en permanence par une équipe de tournage, il traverse les zones plus ou moins dangereuses, effectuant des rencontres plus ou moins étranges ou poignantes.

Idées :

- Ils sont des centaines de personnalités et des milliers d'inconnus à rechercher leurs proches, perdus dans les mouvements de population où les zones. Croiser leur route peut s'avérer être la plus émouvante ou la plus dangereuse des expériences, pour ceux qui ont tout perdu...

- Un survivant recherche de l'aide pour sauver un groupe qu'il croit être celui de Charlie Sheen (il a eu un autographe). Il s'agit en fait d'un rabatteur appartenant à un groupe de pillards.

- Une diffusion sur un média (radio, Toile) montre le groupe de Charlie Sheen en mauvaise posture sur un lieu que les personnages connaissent pour s'en être sortie de justesse il y a quelques jours. La présence de plusieurs enfants laisse entendre qu'il est parvenu à retrouver une partie de sa famille.

- Les personnages sont engagés pour couvrir discrètement l'équipe de Charlie (le reality show fait de bonnes audiences) et jouer certaines rencontres afin de l'aiguiller sur des zones plus sûres où

Le GPS a du plomb dans l'aile

(Semaine 6 ou 7)

Suite à la perte de plusieurs centres de contrôle du fait de la progression des zombies et du déploiement du nuage d'agent gris concentré sur une partie du pays (suivant la semaine où se situent les joueurs), le réseau GPS connaît des perturbations de plus en plus fréquentes. Les opérations militaires et civiles

connaissent de nombreuses complications sans le système de géo-localisation, qui provoquent des catastrophes (pollutions maritimes, accidents aériens, etc.).

Le haut commandement entreprend des contacts diplomatiques avec les européens et les russes pour pouvoir utiliser leurs réseaux similaires, Galileo et GLONASS, dans les meilleurs délais.

Idées :

- Conséquences sur les Z-Corps, les survivants et les militaires : zones de largage complètement décalées, retards fréquents des hélicoptères de secours et de ravitaillement, frappes imprécises de l'armée, bouchons monstres dans les principales villes encore saines, etc.

- Une mission conjointe de l'armée et des Z-Corps vise à reprendre le contrôle d'un des centres de contrôle importants dans une zone considérée comme perdue (**Los Angeles AFB, Californie**) et aux mains des Hostiles et de quelques groupes de seigneurs de guerre locaux.

- Durant les périodes de plus en plus courtes où le GPS fonctionne, son utilisation devient réservée aux seuls militaires et Z-Corps, l'attribution de l'usage se faisant en fonction de la priorité de la mission, ou plus souvent au faciès. Pots de vins, services, menaces vont constituer les relations avec les services militaires concernés.

On n'a pas d'idées mais on a du pétrole !
(Semaine 7)

L'approvisionnement en pétrole est l'un des impératifs des Etats-Unis pour maintenir son armée et sa logistique de façon générale en marche. Des unités sont dédiées à l'entretien des installations de raffinage et des oléoducs, quelque soit la dangerosité de la zone. La négligence ou des explosions incontrôlées ont provoqué l'incendie de nombreux puits. Sans équipes de lutte contre les incendies, d'immenses nuages noirs commencent à apparaître à différents endroits du pays...

Idées :

- Un champ pétrolifère est en proie à plusieurs incendies qui risquent d'embraser toutes les puits. Les Z corps sont envoyés pour sécuriser la zone, en coordination avec des artificiers qui vont à l'aide

d'explosifs pour éteindre les puits touchés. Entre la fumée noire et les volutes d'Agent Gris qui saturent les environs, les silhouettes malhabiles des Hostiles ne vont cesser de se rapprocher, à la suite de chaque détonation accompagnant les puits éteints...

- Un convoi de plusieurs dizaine de camions citernes doit rallier une zone orange. Largués sur un dépôt militaire avec une poignée de soldats, les personnages doivent sécuriser les lieux, puis protéger le convoi sur un périple de plusieurs milliers de kilomètres, sans tomber dans les multiples embuscades, pièges et attaques de pillards, survivants et Hostiles.

La viande, c'est le mal
(Semaine 8)

Une rumeur propagée par Internet affirme, vidéos floues à l'appui, que certaines grosses corporations alimentaires ne sont pas très regardantes en ces temps de crise sur la provenance et la fraîcheur de la viande intégrée à leurs produits. Manifestations monstres, émeutes, témoignages d'illuminés affirmant avoir vu des cadavres d'animaux continuer de se mouvoir alors qu'ils venaient d'être abattus ou décongelés, il n'en faut pas plus pour plonger la filière alimentaire dans le chaos aggravant encore un peu plus la méfiance de la population face aux grands groupes industriels et aux autorités qu'ils soupçonnent de complicité ou de connivence.

Idées :

- L'abandon de centaines d'exploitation a jeté des milliers de têtes de bétails affamées sur la route, dévastant tout sur leur passage. Incendies gigantesques, tornades, hordes d'Hostiles, il en faut peu pour que ces groupes de bêtes redevenues sauvages ne se jettent sur le chemin des personnages ; qu'ils soient dans un véhicule ou dans une place fortifiée...

- Le gouvernement veut mettre un terme à la prolifération de ces idées folles. Sous l'égide de la **Drug and Food Administration**, les Z-Corps sont déployés sur de nombreuses exploitations pour faire la part des choses. Plusieurs compagnies se sont effectivement associées pour porter un coup fatal à leur adversaire, au mépris de l'intérêt général. Et ils sont prêts à tout pour faire disparaître la moindre preuve les incriminant.

- Un éleveur a effectivement décidé de nourrir ses porcs avec la chair des cadavres contaminés (elle ne manque pas). Le résultat dépasse ses espérances,

sous la forme de Phases 3 Mk2 (des cochons sauvages gigantesques) qui vont détruire la ville.

Houston on a un problème

(Semaine 9 et +)

Suite à la progression de l'épidémie, les lancements de matériel et de nourriture en direction de la station spatiale internationale (ISS) se font de plus en plus espacés, même depuis l'étranger (Kourou en Guyane Française et Baïkonour dans la F.E.I.). La NASA prend bientôt la décision de faire rentrer les astronautes (dont quelques touristes très fortunés) sur Terre à l'aide de la navette spatiale **Atlantis**, seul appareil jugé apte dans un délai aussi court, malgré l'arrêt de l'utilisation de celle-ci depuis 2011.

Idées :

- La navette Atlantis est parvenue à récupérer l'équipage qui se compose d'une dizaine de personnes. La rentrée dans l'atmosphère se passe mal (en raison du mauvais entretien de l'orbiteur). Sortant de sa trajectoire, Atlantis s'écrase dans une zone noire. Une opération de sauvetage mixte militaire-Z-Corps est lancée dans ce territoire aux mains des Hostiles pour sauver ce symbole médiatique coûte que coûte.

- Pourquoi les moyens mis en place pour sauver l'équipage de L'I.S.S. sont ils aussi importants ? De nombreuses rumeurs font états de recherches classifiées menées en gravité zéro. Plusieurs modules de rentrée atmosphérique ont été largués depuis la station spatiale (en prétextant des défaillances informatiques). Des groupes de mercenaires sont envoyés par des compagnies/pays pour découvrir ce que ceux-ci contiennent. La clé du vaccin s'y cache-t-elle ou de nouveaux maux vont-ils s'abattre sur le Monde ?

- La désintégration de l'I.S.S., désormais abandonnée, risque de provoquer des chutes de débris au-dessus des États-Unis et de toucher des zones (peuplée ou non) en déclenchant des incendies potentiellement incontrôlables, sans que des populations exposées ne puissent être averties. Incendies et pilonnage « orbital » risque de surprendre de nombreux américains sans préavis...

NOUVEL ARCHETYPE

Ancien Militaire

Description

Vous avez travaillé en tant qu'expert en explosifs pendant plusieurs années en Irak, après la retraite des troupes, le pays que vous avez servi avec tant d'ardeur vous a rendu à la vie civile. Vous avez décidé de vous reconvertir dans la démolition à grande échelle. Vous ne lâchez jamais votre batte de baseball et pour vous le bruit détonnant d'une bombe au Semtex est ce qu'il y a de plus jouissif (C'est peut être d'ailleurs pour ça que vous avez été ramené à la vie civile...). Vous êtes un patriote dans l'âme, tous les matins en vous levant vous écoutez l'hymne et vous ne supportez absolument pas que l'on s'attaque à votre pays et pourtant. Toutes ces bestioles dehors le font, un virus coréen, chinois, russe? Peut importe vous ne laisserez personne derrière.

Psychologie

Depuis votre enfance, votre père vous à toujours appris à vous défendre et à défendre votre pays, chez vous c'est militaire de père en fils. Vous aimez sentir le souffle puissant d'une grenade et vous ne loupez jamais une occasion d'en balancer une. Vous n'espérer qu'une chose, que vos amis militaire soient encore en vie. Et si vous le pouvez vous irez les récupérer, mais en attendant vous avez des gens à garder en vie.

Phrase Type

« Mon père, passez moi la grenade. »

Agilité 4D Bagarre 3D+1, Discrétion, Mêlée 4D+1

Adresse 3D Arme à feu 4D, Lancer 5D

Puissance 4D Courir 3D, Endurance 4D

Connaissances 3D Démolition 4D

Perception 2D+1 Camouflage, Pister, Survie 3D+2

Présence 2D Intimidation 3D+1

Déplacement : 8

Bonus aux Dégâts : 2D

MILIEU CRIMINEL & MARCHÉ NOIR

LE MILIEU CRIMINEL

Les diverses organisations criminelles sont implantées dans le tissu social et économique des Etats-Unis d'Amérique depuis de nombreuses décennies. Elles prospèrent de la richesse et du malheur humain.

Les organisations importantes sont réparties principalement sur trois types de zones :

- à **très forte densité** (+10 millions d'habitants) : Chicago, Los Angeles et New York.

- à **forte densité** (5 à 10 millions d'habitants) : Atlanta, Boston, Dallas, Détroit, Miami, Philadelphie, San Diego, San Francisco, Washington D.C).

- à **moyenne densité** (2 à 5 millions d'habitants) : Brownsville, Charlotte, Cincinnati, Cleveland, , Denver, , El Paso, Indianapolis, Kansas City, Minneapolis, Orlando, Phoenix, Pittsburgh, Portland, Sacramento, Salt Lake City , Seattle, St. Louis, Tampa).

Les villes regroupant un nombre moins important sont dirigées par des petites structures en cheville-ou pas-avec de plus gros syndicats du crime.

Elles règnent sur des territoires variables (villes, région) où elles dirigent de nombreux trafics. Ceux-ci sont plus ou moins variés, fonction des capacités de chaque groupe, mais regroupent :

- le trafic de stupéfiants,
- l'intervention illicite dans les adjudications des travaux publics et de construction.
- le racket et l'extorsion de fonds auprès des commerçants ou des entreprises,
- les prêts d'argent (usure),
- les contrats d'assassinat,
- le trafic de carte bancaire,
- la vente d'armes,
- le proxénétisme,
- la contrefaçon,
- les vols de véhicules de luxe,
- le blanchiment d'argent,
- le vol d'œuvres d'art,
- le trafic d'antiquités,
- le vol de pierre précieuse,
- la corruption d'officiels et de fonctionnaires.
- les cyber-crimes,
- la pornographie infantile,

- le trafic d'êtres humains (traite des blanches),
- les cercles de jeux illégaux,
- le trafic d'organes,
- l'infiltration de l'économie légale.
- le truquage de rencontres sportives.
- les assassinats d'ennemis.

Une fois que l'épidémie se répand, de nombreux trafics vont périliter puis s'arrêter, fautes de filières d'approvisionnements, de complices pour en assurer le fonctionnement et surtout de clients.

Chronologie vue du Milieu Criminel

Semaine 1

Aucune incidence sur les trafics et les organisations. Quelques membres mineurs disparaissent à Kansas City.

Semaine 2

Les rumeurs de grippe A font mettre des réseaux de vente de vaccins (en fait des placebos) en place. Le milieu criminel de Kansas City bascule dans une guerre totale entre factions.

Semaine 3

La situation se détériore également à New York. Les familles italiennes se regroupent sous l'autorité du Parrain **Don Alessandro di Gavarro** pour défendre leurs territoires contre des attaques des autres mafias, qui ne manquent pas d'éclater. Les frontières sont très surveillées, compliquant les livraisons entre états et depuis l'étranger.

Semaine 4

Kansas City est tombée. L'épidémie touche à son tour fortement Los Angeles. Profitant de la confusion générale, des familles/gangs se lancent dans des attaques de leurs opposants (augmentant le chaos dans la Cité des Anges) pour régler des vengeances ou espérant augmenter la taille de leur territoire. La demande nationale en armes à feu sature les filières d'approvisionnement et de ventes qui peinent à suivre.

Semaine 5

Suite aux bombardements de Topeka, les américains sont à la recherche d'une sécurité contre la menace qui prend de plus en plus d'ampleur. Les demandes de protection explosent dans tout le pays auprès des organisations mafieuses (qui empochent l'argent sans répondre à la majorité des demandes).

Semaine 6

Le krach boursier porte un coup très dur aux activités financières des organisations installées aux Etats-Unis d'Amérique. **Le troc commence à s'instaurer dans les mafias.** La fermeture de l'espace aérien provoque un début de pénurie des marchandises illégales-même si les prix grimpent. Une guerre des mafias éclate à Chicago, seule place majeure éloignée des zones dangereuses et donc le cœur des enjeux.

Semaine 7

A la suite de la perte des états de New York et de Californie, les cartels mexicains essayent de redéployer des filières dans les zones sûres du Nord, quitte à s'associer avec de nouvelles organisations (et par la force si nécessaire). Des membres de certaines mafias sont envoyés pour infiltrer/corrompre les Z-Corps afin de pouvoir contrôler la logistique. Les organisations de Dallas et Houston se joignent à la lutte des habitants et milices.

Semaine 8

L'argent n'est plus accepté par les organisations criminelles. Des affrontements entre organisations criminelles éclatent dans les zones sûres et relocalisées pour le contrôle des activités encore juteuses (Miami, Boston, Detroit, Portland, Seattle), affaiblissant la lutte des forces armées, obligées de combattre sur plusieurs fronts (Hostiles, criminels). La loi d'urgence décrétée

Semaine 9

Le rationnement mis en place au niveau des zones orange fait exploser le marché noir. Une nouvelle guerre se prépare parmi les organisations encore debout pour prendre la tête de ce juteux contrôle...

Une mutation nécessaire.

L'effondrement progressif de l'économie américaine, la raréfaction du trafic de marchandises, les mouvements incontrôlables des populations et de la mise en place de l'état d'urgence portent un coup sévère aux activités criminelles. La majeure partie des domaines traditionnels sont abandonnés.

Une mutation en urgence et quasi-constante est désormais nécessaire pour que les différentes mafias survivent.

Sur les nouvelles zones (et de façon générale), les différentes organisations criminelles installent des structures équivalentes suivantes :

- Réimplanter les filières sur de nouveaux lieux nécessite de la complaisance de la part des autorités officielles. La corruption auprès des officiels locaux, fédéraux et militaires est relancée pour établir des zones contrôlées.
- Tenir des lieux de débauches (bars clandestins/casinos/night club/bordels, etc.).
- Recréer de la demande vis-à-vis de nombreux trafics (drogues, sexe, etc.) en distribuant des échantillons gratuits pour provoquer une accoutumance.
- Récupérer les stocks de produits (armes, drogues, nourriture, produits de consommation) dans les zones à hauts risques (abandonnées aux Hostiles, contrôlées par l'armée ou appartenant à une autre mafia).
- Retrouver des proches portés disparus et organiser des lieux de passage sûrs (bunkers, voies sécurisées, etc.).
- Offrir des filières d'extraction d'une zone sous quarantaine/contrôle.
- Fournir des soins médicaux (médicaments, personnel médical, organes).
- Fournir de faux produits visant à « rassurer » la population (médicaments, produits anti-Z, etc.).
- Développer la falsification des documents officiels pour permettre de quitter une zone/le pays.
- Gérer le marché noir à grande échelle, ce qui entraînera des affrontements entre groupes (triades, yakusas, mafia, cartels, etc.).

Idées de scénarios

Les idées présentées peuvent être utilisées pour une campagne du point de vue de personnages issus du milieu criminel.

La clinique de rechange.

Des clients très riches, et ayant besoin d'une transplantation en urgence, sont confrontés à la dislocation du système médical et du blocage des transports. De fausses unités médicales mobiles viennent contrôler des civils (correspondant à des particularités génétiques/sanguines). Ils sont conduits jusqu'à des cliniques clandestines pour des opérations de prélèvements d'organes sauvages. Les personnages (ou des proches) sont enlevés par l'un de ces mystérieuses antenne médicale de l'armée/OneWorld...

Les imposteurs.

Des villes isolées mais riches se voient contactées par de faux employés des Z-Corps pour assurer leur protection permanente-moyennant finance. Ils organisent des attaques de faibles ampleurs (1-10 Hostiles avec GPS) pour conforter leur statut. Ils disposent d'un vivier d'Hostiles à l'écart (qu'ils alimentent avec des personnes récupérées et des gèneurs).

Gardez la maison.

Plusieurs clans/familles ont du abandonner leurs stocks illégaux (armes, drogues, œuvres d'art, etc.), laissant une poignée de fidèles (lieutenants, hommes de mains) pour les surveiller et garder le contrôle de leur territoire, le temps que la situation s'améliore (*ça ne durera pas éternellement*). Entrepôts, propriétés, magasins, constituent autant de planques et de dangers.

Un maffioso chez les Z...

Plusieurs lieutenants ont été envoyés pour intégrer les Z-Team, y prendre du galon et instaurer des moyens d'organiser des trafics qui profiteront à leur organisation respective. La mort inexpiquée d'un Contrôleur-Principal, chargé de vérifier les dossiers des membres d'un secteur, lance une enquête interne. Le coupable entend bien se débarrasser des gèneurs et faire porter la faute sur quelqu'un d'autre...

Manque de main-d'œuvre.

Les combats menés entre mafias et contre les Hostiles ont passablement affaiblies les forces de chaque famille mafieuse. Les prisons représentent désormais un vivier incontournable. L'infiltration de l'une d'elles ou l'attaque d'un convoi évacué par les US Marshals constitue, certes une mission risquée, mais permet de mettre la main sur des dizaines de personnes compétentes-du point de vue criminel.

A l'assaut du Fort.

Les réserves fédérales d'or de Kansas City et de New York n'ont pas pu être évacuées en totalité lors de la progression de l'épidémie. Plusieurs maffias s'associent pour monter une opération destinée à s'emparer d'une partie du stock de lingots. Les personnes ayant les autorisations d'accès et/ou l'expérience du secteur constituent des « collaborateurs » volontaires (ou pas) de choix.

Une nuit au musée.

Certains membres du gouvernement décident qu'il faut sauver les œuvres d'arts les plus importantes dans les zones où cela est encore possible. Dans le même temps, des clients (européens ou asiatiques) financent un groupe pour dérober plusieurs pièces uniques dans un des musées devant être sauvées.

La saison des contrats.

Les personnages (Z-Corps ou Survivants), dérangeant des personnes influentes et puissantes, vont avoir leur tête à prix, dans toutes zones contrôlées par les maffias. Une course contre la montre s'engage pour découvrir qui a initié les contrats (Genomic Trust, Général Dunwoody, etc.) et surtout l'arrêter.

Braquages Z

Les idées pour dérober les richesses d'autrui donnent lieu à des actions qui s'inspirent souvent du contexte actuel.

Voici quelques variations s'inspirant de la contagion. Elles sont proposées pour des survivants/Z-Corps, mais peuvent être jouées par des PJ criminels.

On n'a pas de dollars, mais on a des Zidées

Un groupe de criminels a eu l'idée audacieuse de se grimer en zombies. Grâce au concours d'un maquilleur de SF, ils ont pu dévaliser plusieurs banques dans des

endroits où l'épidémie ne c'est pas encore manifestée, sans rencontrer la moindre résistance.

Ils sont imités par d'autres, qui mettent des Hostiles en laisses, tels des chiens d'attaques.

Les personnages, envoyés sur une manifestation d'Hostiles, vont se retrouver à affronter des criminels armés, intelligents et rapides (utilisant des Zombies ou pas) avant de comprendre de quoi il en retourne vraiment...

Le sang, c'est l'argent

Plusieurs petits braqueurs commentent leurs forfaits à l'aide d'une seringue contenant du sang de zombie. C'est faux dans 99% des cas, les braquages se déroulant dans des zones non-contaminées, mais ça marche quasiment tout le temps (peu de vigiles veulent devenir des Hostiles pour 6\$ de l'heure).

Les personnages (Z-Corps ou Survivants) peuvent se retrouver au milieu de ce braquage qui va tourner au drame lorsque le vigile va ouvrir le feu ou et que la police va encercler la banque...

L'habit ne fait pas le moine

Les personnages Z-Corps sont ré-aiguillés sur une petite ville loin du front suite à plusieurs appels d'habitant au 0-800-ONE WORLD pour signaler des Hostiles. La ville est complètement isolée (plus de communication) et a été désertée par la majeure partie de la population. Un groupe de criminels, déguisé en militaires et policiers de l'état, a provoqué l'évacuation afin de pouvoir forcer les banques et commerces intéressants sans problème.

Le troc

Durant un certain temps-tant que l'économie fonctionne normalement-l'argent va être employé dans la majorité du pays.

Le troc (l'échange de biens et de services) va prendre le relais ensuite, devenant le moteur de l'économie parallèle lorsque les tickets de rationnement vont envahir ce qui reste du pays.

Les matières incontournables, quelque soit le moment dans la chronologie :

- L'eau.
- La nourriture.
- Le carburant.

- Les armes (mêlée, feu, lourdes).
- Les matières précieuses (or, argent), les pierres précieuses (diamants, émeraude, saphir et rubis).
- Les médicaments (antibiotiques, antidouleurs).
- Les drogues.
- Les piles/batteries.
- Les services proposés (hébergement, sécurité, transport, renseignement, prostitution).
- Les produits de consommation particuliers (fonction de la période dans la chronologie : véhicule, ordinateur, matériel de filtrage de l'eau, etc.).

L'étape suivante (et déjà employée par les bandes armées) est le vol avec violence tout simplement.

Archétypes

L'intermédiaire

Description : Vous avez su comprendre rapidement que les gens recherchent toujours quelque chose de plus ou moins légal. « L'offre et la demande » voilà le cœur et la seule devise de votre métier. Vos capacités vous ont permis de vous bâtir une solide réputation dans le Milieu. Quelques soient le lieu et les conditions, vous vous faites un point d'honneur à fournir n'importe quoi à n'importe qui, moyennant finance.

Psychologie : Le monde est en proie en chaos, enfin surtout ces dernières semaines. C'est l'occasion rêvée pour vous enrichir avant de tirer votre révérence loin de cet enfer ou que la situation s'améliore enfin. Les gogos à plumer ne vont pas manquer et votre flair ne vous à jamais trompé pour en repérer un à cent mètres.

Phrase-type : « *je peux tout obtenir. Qu'est-ce que vous proposez en contrepartie ?* ».

Agilité 2D+2 Mêlée

Adresse 2D+1 Armes à Feu

Puissance 2D+2 Endurance

Connaissance 3D+1 Arts, Affaires 5D+1

Perception 3D Connaissance de la Rue 5D

Présence 4D Empathie 5D, Escroquerie 6D, Persuasion

Déplacement : 4

Bonus aux Dégâts : 1D

Le muscle

Description : Vous avez grandi dans un milieu qui, d'une façon ou d'une autre, vous a conduit de l'autre coté de la Loi. Au fil des années, votre casier judiciaire

s'est épaissi pour ressembler à un tome d'encyclopédie. Votre talent vous a permis de rejoindre un groupe d'hommes partageant les mêmes valeurs que vous : L'argent et le pouvoir qui en découlent. Vous avez appris de nombreuses choses faisant de vous un élément de votre famille criminelle. Les filles, la violence, les morts : Vous avez trouvé tout ce qui vous convient dans la vie. Aujourd'hui, la donne a changé : En plus des flics et des autres bandes qui vous compliquent l'existence, il y a ces Hostiles qui entendent dévorer vos clients et votre équipe.

Psychologie : Vous êtes un des gros bras d'une organisation criminelle. Vous avez déjà accompli un grand nombre d'actions criminelles répréhensibles (torture, meurtre, vol, braquage, etc.). Vous vous passionnez pour des sujets qui vous déconnectent de votre monde professionnel sordide (le jardinage des bégonias). Vous êtes un bon-vivant, avec une pelle à portée de main (pour résoudre les problèmes et les faire ensuite disparaître).

Phrase-type : « J'ai lu que l'effet de serre pourrait être à l'origine des Hostiles ».

Agilité 3D+2 Bagarre 4D+2, Mêlée 4D

Adresse 3D+1 Armes à Feu 4D, Dextérité

Puissance 4D Soulever 5D, Pilotage (Voiture)

Connaissance 2D Langues (fonction de ses origines)

Perception 2D Chercher 3D, Connaissance de la Rue 3D

Présence 3D Volonté 3D+1, Escroquerie 3D+2, Intimidation 4D

Déplacement : 7

Bonus aux Dégâts : 2D

LE MARCHÉ NOIR

Le marché noir, par définition, regroupe la vente de produits illégaux où impossibles à trouver par les voies officielles suite à une pénurie ou un embargo. C'est de manière générale le domaine où les organisations criminelles exercent leur savoir.

La crise qui frappe les Etats-Unis va provoquer, au fil du temps, une pénurie de nombreux produits standards qu'ils soient produits sur place ou importés (nourriture, carburant, énergie).

Produits illégaux.

Les produits suivants sont considérés comme illégaux, et donc non-disponibles en dehors du marché noir (quelque soit la période de la chronologie).

Drogues, armes de guerre, explosifs.

Difficulté d'approvisionnement.

Avec l'évolution de l'épidémie, la production de biens de consommation et leur transport se font de plus en plus difficiles.

1° tout ce qui est importé (carburant, biens de consommation venant de l'étranger).

2° tout ce qui est manufacturé au niveau national (nourriture fraîche, biens de consommation (armes, voitures, etc.)).

Produits rationnés (semaine 9 +).

Tous les produits manufacturés (nourriture, eau potable, carburant, médicaments, véhicules, etc.) sont rationnés et donc soumis potentiellement aux restrictions

Comment qu'on fait ?

Nouvelle compétence : Marchander (Présence).

Permet de négocier la vente et/ou l'achat de biens ou de services à la baisse/hausse.

Pour obtenir un produit qu'il est impossible de trouver légalement (**en raison d'une pénurie ou d'interdictions**), un personnage doit s'adresser à un intermédiaire qui **peut** lui obtenir ledit article. Soit il accepte le prix (fixer par le Meneur), soit il essaye de marchander.

Dans ce cas, l'intermédiaire/le vendeur estime :

- La rareté du produit.

Difficilement trouvable : +3

Très Difficilement trouvable : +5

Quasi-Impossible à Trouver : +8

- La difficulté pour l'acheminer.

Zone Noire : +10 ou impossible (au choix du MJ)

Zone Rouge : +6

Zone Orange : +4

Zone Verte : +2

- Les risques encourus quant à sa possession.

Amende : +1

Incarcération temporaire (jours, semaines) : +2

Prison ferme : +4
Exécution sommaire : +6

- Facultatif.

La semaine (de la chronologie officielle) dans laquelle est faite la demande se rajoute au niveau de difficulté.

***Ex :** une demande dans la 2^e semaine rajoute +2 au niveau de difficulté du jet.*

***Note :** Lors du marché, le vendeur voudra voir le produit/service proposé en échange. Il sera en outre accompagné de gros bras et/ou armé lors de l'échange final-pour éviter les mauvaises surprises...*

Archétype

Le contrebandier

Description : Vous aimez ce mélange de risques, d'adrénaline et d'illégalité qui vous conduit à enfreindre la loi pour livrer des produits illicites à différents types de clients. Que ce soit par air, mer, route, rail ou à dos d'âne, vous ferez tout pour satisfaire la clientèle, y compris graisser des pattes ou mouiller la chemise.

Psychologie : La demande n'a jamais été aussi forte depuis les dernières semaines sur toutes sortes de produits. Miliciens, militaires, policiers, Hostiles ; voici ceux qui se mettent sur la route de vos profits. Les risques sont mortels, mais le jeu en vaut la chandelle...

Phrase-type : « *Attention, une patrouille : Ca va secouer un peu* ».

Agilité 2D+1 Discrétion 3D+1

Adresse 4D Pilotage 5D, Réparer

Puissance 2D+2 Endurance

Connaissance 3D Navigation 5D, Langues (Espagnol)

Perception 3D+1 Camouflage, Chercher 4D+1, Pister, Survie 4D+1

Présence 3D+2 Persuasion

Déplacement : 5

Bonus aux Dégâts : 1D

GROUPES RELIGIEUX

Les Fils de l'Ours.

L'homme blanc a réveillé les Manitous. Nous allons les aider à purifier notre terre.

Ce groupe se compose uniquement d'amérindiens, réunis autour d'un chef charismatique ; **Walter « White Crow » Manson**. Issu de la tribu des Hopi de la réserve de la **Nation Navajo (Arizona)**, Walter grandit en endurant toutes les brimades que les amérindiens connaissent (racisme, échec scolaire, chômage, alcool). Il parvint à décrocher un emploi comme camionneur, traversant les Etats-Unis de long en large. Voyant les conditions de vie des autres tribus lors de ses voyages, Walter devint encore un peu plus aigri. Il tissa des réseaux d'amitiés avec des groupuscules extrémistes à travers tout le pays. S'impliquant dans certains trafics illicites (alcool, drogues, armes), Walter fit de la prison dans des conditions particulièrement difficiles. La haine couvait désormais dans ses yeux. La spirale de violence aurait certainement fini dans un braquage sordide ou abattu par des shérifs blancs.

Mais tout bascula lors de la troisième semaine de l'épidémie. Alors qu'il réparait une crevaillon de son semi-remorque en bordure du **parc de Zion (Utah)**, l'auto-stoppeuse qu'il transportait (ayant quitté une zone où elle fut mordue) décéda, puis l'attaqua. Fuyant dans les bois, affamé, épuisé et en proie au virus, Walter subit une série d'hallucinations puissantes. Il émergea quatre jours plus tard, complètement changé.

Walter était persuadé d'avoir eu une vision chamanique et d'en comprendre le sens : Les monstres qui possèdent les corps des blancs sont des esprits envoyés pour détruire jusqu'au dernier envahisseur, ainsi que les traîtres à leurs peuples. Walter a réuni autour de lui les plus extrémistes des tribus qu'il connaissait. Galvanisé par son charisme et son message, une trentaine d'amérindiens l'ont rejoint dans sa croisade contre l'Homme Blanc dès la fin de la troisième semaine de l'infection. Et sa parole continue de gagner en importance, relayée par les exactions de ses partisans au sein de la société américaine en pleine proie au chaos...

Recrutement.

La foi des nouveaux membres est mise à l'épreuve lors d'une séance dans une *medicine lodge* (hutte de

sudation) durant plusieurs jours, au cours de laquelle les recrues se voient injecter le virus, à leur insu. Les Elus (ceux étant immunisés) rejoignent les rangs des Fils de l'Ours, tandis que les « traîtres » sont éliminés ou rejoignent les troupes de chasse pour servir contre l'Homme Blanc.

Les membres les plus doués et les plus fanatiques rejoignent un groupe de combattants d'élites. Ils sont employés, pour neutraliser des proies (individus gênants, communautés) en ayant recourt à l'éventail des superstitions amérindiennes (peintures, chants, armes blanches anciennes) tout en employant la technologie moderne (gilet Kevlar, lunettes IR, AR-15, etc.).

Psychologie.

Le chef des Fils de l'Ours se consacre pleinement à sa vision et ne tolère aucun obstacle. Il aime se débarrasser de ses adversaires en employant le folklore amérindien, ou en incriminant des factions amérindiennes ne l'ayant pas rejoint.

Modus Operandi.

Les Fils de l'Ours ont commencé à semer la mort dans les zones reculées, en alternant les actions de type commandos ou de sabotage. Ils incendient des villes (supposées) abandonnées, sabotent les infrastructures (énergie, eau potable, transport) et détruisent les communautés. La tactique préférée de Walter est d'acheminer son semi-remorque (rempli d'Hostiles) décoré de symboles pour effrayer, dans une zone saine pour que se propage « la colère des Manitous ».

Idées de rencontres.

Duel.

Les personnages arrivent dans une petite ville où un groupe d'Hostiles est en train de finir de s'occuper de la population. Le plus horrible est que les créatures descendent d'une semi-remorque, conduit par des amérindiens. Apercevant ces témoins imprévus, le véhicule se lance à leur poursuite, bien décidé à se débarrasser de ces témoins.

BIA.

L'agitation que provoque Manson au sein de certaines tribus ne va pas sans provoquer des troubles. Certains éléments incontrôlables (opposés violemment aux visions de Manson) sont recadrés, voir éliminés. Un contact/allié des personnages se trouve dans une réserve refusant la lutte proposée par Manson et ses disciples.

La Nuit des Guerriers Fantômes.

Les personnages arrivent dans une communauté solidement installée, pour une raison variable à définir. Ils prennent part à un assaut d'Hostiles. Quelques heures après, un groupe d'amérindiens, déguisé de peintures de guerre, sabote les défenses et tue certains membres, laissant la communauté face à une nouvelle horde...

Le témoin.

Un jeune enfant amérindien débarque sur la route/dans la localité des personnages, en état de choc. Il est tombé nez-à-nez avec ses parents, réfugiés dans les bois environnants, sur des recrues des Fils de l'Ours étant devenus des Hostiles. Son père a été dévoré puis sa mère a été abattue par les gardes. Terrifié, l'enfant s'est enfui. Il est talonné par les Fils de l'Ours qui veulent éliminer ce témoin de leurs rituels, ainsi que par la demi-douzaine d'Hostiles.

Chasse à l'homme.

Un journaliste, perdu en zone de quarantaine, a découvert par mégarde certaines exactions des Fils de l'Ours. Sa mise à mort a lieu avec des chiens sauvages transformés (Necrobeast) lancés à sa poursuite. La route de ce dernier va croiser celles des personnages, qui deviennent des témoins gênants.

Walter « White Crow » Manson

Agilité 2D Bagarre 3D, Mêlée 2D+2

Adresse 3D Pilotage (camion) 5D, Réparer

Puissance 3D Endurance, Nager

Connaissance 2D Langues (Hopi) 3D, Affaires

Perception 4D Connaissance de la Rue (réserve indienne) 5D, Survie

Présence 4D Escroquerie 5D, Persuasion 4D+1

Fils de l'Ours standard

Toutes les caractéristiques à 2D+1

Deux compétences à 3D.

Guerrier Fantôme

Agilité, Adresse, Puissance et Perception à 3D

Une compétence à 4D, trois autres à 3D+2 (toutes en rapport avec le combat et le déplacement).

Les Justes des Derniers Jours.

Les Signes sont là, sous nos yeux. Seuls les pêcheurs ne les voient pas.

Le révérend **Joshua Leetram** réside à **Newark (Ohio)** depuis toujours, y exerçant son ministère (**la Sainte Fraternité des Enfants de Jésus-Christ**) dans l'amour de son prochain, la retenue et le rejet des tentations du monde moderne. Il anime également une radio chrétienne locale et s'est mis depuis peu à des émissions en streaming sur son site. Véritable pilier de sa communauté, il sut la guider dans les drames qu'elle traversa ; morts en Irak et en Afghanistan, crise immobilière et financière.

Au cours d'un office en ces temps sombres (le début de la quatrième semaine de l'épidémie), un car Grey Hound (en provenance du Kansas) défonça une partie de son église, tuant et blessant de nombreux fidèles. Portant secours aux occupants de l'autobus, ces derniers s'avérèrent être des Hostiles, se jetant sur les fidèles du révérend. En proie à une vision cauchemardesque l'esprit du révérend sombra dans la démente : Les prémices de l'Apocalypse se déroulaient sous ses yeux.

Dans une rage folle et incontrôlable, l'homme prêchant la paix et le pardon se saisit d'un chandelier et frappa sauvagement les assaillants pour sauver ses paroissiens, parvenant à briser les crânes de plusieurs Hostiles. Galvanisés par le courage de leur révérend, une partie des rescapés de la paroisse se joignit à lui, finissant par venir à bout des monstres.

Alors que les services d'urgence et l'armée arrivaient à Newark, le révérend Leetram posait les bases de sa vision de cette Guerre Sainte qui allait opposer Croyants contre Hostiles et Pêcheurs...

Fonctionnement.

La congrégation du révérend s'attelle à reconforter les familles et les proches des victimes-directes ou indirectes-de l'épidémie. Elle œuvre également à la construction de centres d'aides et de communautés fortifiées grâce une campagne lancée d'appels aux dons dès la fin de la troisième semaine.

La radio émet sur les ondes à travers de nombreux états, guidant, rassurant et redonnant espoirs aux millions d'américains désemparés. Une milice, formée par les volontaires du révérend, protège les lieux de la congrégation et mène des actes contre les Hostiles.

Recrutement.

Les personnes les plus désespérées par les tragédies que provoque l'épidémie sont les membres idéaux pour le projet du révérend. Ils sont approchés, testés puis « éveillés » aux sacrifices qui doivent être faits au nom du Tout Puissant pour arrêter la prolifération des « serviteurs de Satan ».

Psychologie.

La folie du révérend l'empêche de voir la réalité des faits. Pour lui, toute personne touchée par les Hostiles est porteuse des germes du Mal et doit être éliminée sans plus tarder, y compris les personnes naturellement immunisées et ceux qui cherchent une solution (scientifiques, politiques, militaires, hommes d'affaires, etc.). Il sait que c'est une guerre totale qui l'attend, lui et ses fidèles, contre les armées des morts et des pêcheurs. Le défit semble insurmontable, mais la félicité s'étendra sur les serviteurs, le révérend en a la foi.

Le révérend garde la vraie nature de son culte secret, tout du moins, tant que les mentalités ne sont pas prêtes (ce qui n'est plus qu'une question de semaines, voir de jours selon lui).

Modus Operandi.

Les serviteurs du révérend œuvrent contre les Hostiles et les structures protégeant les contaminés (OneWorld, Z-Corps, Croix Rouge, etc.) par des attaques commandos ou des kamikazes. Grâce aux cliniques d'aides et aux camps de ressourcement, les Justes éliminent discrètement autant de pêcheurs (toute personne au contact des Hostiles) que possible.

Idées de rencontres.

Le charnier.

Les personnages découvrent un charnier récent, contenant des survivants exécutés (qu'ils connaissaient) près d'un camp de ressourcement itinérant. Les effets personnels de certaines victimes ont été récupérés par des vagabonds, qui sont arrêtés, mais restent muets. Une enquête officielle est lancée, mais la population locale est furieuse et prête

à lyncher les supposés coupables. Les alliés du révérend sont nombreux et entendent bien garder leurs affaires pour eux-seuls.

La prise d'otages.

Des disciples zélés du révérend ont pris son message trop au pied de la lettre. Ils prennent d'assaut un hôpital public, après avoir été découverts alors qu'ils posaient des bombes. Hospitalisés ou donnant du sang, les personnages sont pris en otages...

Apocalypse.

Certains membres du mouvement ont découvert un laboratoire de recherches secrets (une filiale de GT) dans une zone sûre. Leur tentative de tout détruire échoue, déclenchant des mesures d'isolement, alertant les forces privées stationnées dans l'Etat et libérant des dizaines d'Hostiles dans une bourgade complètement prise au dépourvu...

Voici qui nous sommes.

Des proches des personnages (contacts, alliés, amis ou famille) ont rejoint le mouvement religieux des Justes. Comme acte de foi, il leur est demandé d'éliminer les personnages. L'un des proches, pris de remords, tente d'alerter les personnages mais est éliminé avant, servant de ce fait à attirer les pêcheurs dans un piège où toute la population d'une petite ville a rejoint les serviteurs du révérend.

La piste.

Une mini-épidémie éclate dans une zone sûre mais isolée. Les forces d'urgence présentent réagissent, épaulées par les miliciens des Justes. Plusieurs des Hostiles sont des survivants déplacés dans un camp de ressourcement ayant (mal) fait le ménage.

Révérend Joshua Leetram

Agilité 3D Equitation

Adresse 2D+1 Armes à Feu 2D+2, Pilotage (avion) 3D

Puissance 2D Soulever

Connaissance 4D Erudition 5D, Langues (Latin, Espagnol), Médecine

Perception 3D Art (religieux) 4D, Chercher

Présence 3D+2 Empathie 5D+2, Volonté 5D+2

Frère Galenn

Ce jeune adulte (19 ans) a été découvert, errant et à moitié mort, le corps en partie brûlé, à quelques

kilomètres de **Cincinnati**. Ne prononçant aucun mot, il semble avoir la capacité de sentir les Hostiles. Il dirige la chasse contre les Hostiles. Ayant une étrange attirance pour le feu, la purification par les flammes semblant raviver des souvenirs chez lui.

Agilité 4D Grimper 4D+1, Mêlée 4D+2

Adresse 3D Armes de Jet 3D+2, Lancer 3D+1

Puissance 3D Courir 3D+1, Endurance

Connaissance 2D Démolition 4D

Perception 4D Camouflage, Chercher 5D, Pister 4D+2

Présence 2D Commander, Intimidation 3D

Sœur Felicity

Ancienne junkie ayant connu la prostitution et les petits braquages, Felicity (c'est son nouveau nom de baptême) est devenue la responsable des basses œuvres. Aussi belle que froide, elle exécute les ordres du révérend sans sourciller, usage de ses charmes et de son don pour la comédie afin d'attirer ceux que le révérend veut entendre en confession.

Agilité 2D+1 Discrétion 3D, Esquive 2D+2,

Adresse 3D+1 Armes à Feu 3D+2, Pilotage (voiture) 4D

Puissance 3D Nager 4D

Connaissance 2D Informatique 2D+1

Perception 3D Connaissance de la Rue 4D, Jeux 3D+2

Présence 4D Charmer 5D, Déguisement 4D+2,

Empathie, Persuasion 4D+1

Juste Standard

Toutes les caractéristiques à 2D.

Deux compétences à 2D+2.

M.A.D.S.

On va crever ! C'est le moment d'en profiter !

La sensation de fin imminente qui s'empare de l'esprit humain provoque une poussée incontrôlable chez une certaine partie de la population.

Musique, alcool, drogues et sexe (M.A.D.S.) composent le leitmotiv de ce courant libertaire et autodestructeur, à plus ou moins long terme. Le mouvement est apparu en Californie au terme de la deuxième semaine d'infection. Une petite communauté d'anciens hippies, dirigée par **Berny Spenza**, sexagénaire, est à l'origine du phénomène.

Fêtant chaque année la glorieuse époque hippie avec ses compagnons d'alors dans la vallée de **San**

Fernando (avec un succès très relatif), Berny vit débarquer un groupe de réfugiés, racontant de drôles d'histoires en provenance du Kansas. Séduit par l'esprit festif des anciens hippies, les survivants, passablement traumatisés, se jetèrent à corps perdu dans cette négation de la réalité. L'ancien hippie devint rapidement le chef d'une communauté grossissant de jours en jours, grâce à un buzz sur le Net et aux réseaux sociaux. Accomplissant son rêve de toujours, Berny refait vivre la philosophie hippie (tout du moins les signes).

La fermeture des frontières et la déclaration de l'état d'urgence fit comprendre aux membres du M.A.D.S. que la situation était belle et bien préoccupante. Lorsque la Californie présenta des signes avant-coureurs de la dangereuse épidémie, Brother Berny décida qu'il était temps de partir vers des pâturages plus verts (loin des zones sensibles).

Partant aux quatre coins du pays (non-infesté), les groupes, en se repliant vers des lieux plus surs, on augmenté leurs tailles. Ils se recroisent du fait du nombre de zones qui sombrent progressivement face à l'avancé de l'épidémie et des Hostiles, échangeant leurs ressources et toutes les informations.

Fonctionnement.

Les MADS, sous leur airs de bienheureux fêtards déconnectés des réalités, sont comparables à un nuage de sauterelles : ils arrivent dans un lieu, le dévaste par leurs excès et les problèmes qu'ils engendrent, puis partent s'installer ailleurs pour recommencer de plus belle.

Recrutement.

Toute personne est la bienvenue au sein des MADS, jusqu'à preuve du contraire (violence, vision différente). Il est demandé à chacun(e) de participer à la vie et aux besoins de la collectivité. La majorité des membres se contente de vivre cette fuite en avant (se terminant parfois en overdose ou en suicide collectif). Une structure d'encadrement veille à la cohésion et au fonctionnement du groupe. Une cellule d'ultra-fidèles s'assure que la communauté n'est pas menacée et répond uniquement aux ordres de Berny.

Psychologie.

Sous ses airs de gentil gourou hippie, Berny est un redoutable homme d'affaires avec une seule idée en tête : fuir le pays avant qu'il ne soit trop tard, et empocher le plus gros pactole possible au passage. Il

tisse des liens étroits avec les organisations criminelles locales pour obtenir certaines choses (drogues, alcools, armes, matériels divers) en échange de bons procédés (prêts de membres, fournir des objets, renseignements, etc.). Dans le même temps, il engrange toutes les matières précieuses (« trouvés » ou donnés) qui lui permettront de refaire sa vie confortablement hors du pays. Il se crée aussi un réseau d'alliés au sein des autorités locales et fédérales, pour évoluer sans trop de problèmes.

Prêchant l'unité spirituelle et charnelle à travers un amalgame de textes spirituels, philosophiques et religieux, Berny est un manipulateur dangereux, qui n'agira jamais directement, ayant toujours recours à ses gens.

Berny Spenza

Agilité 2D Esquive

Adresse 3D Pilotage (motocyclette)

Puissance 3D Courir

Connaissance 4D Erudition 5D, Langue (Espagnol), Médecine (Chimie)

Perception 3D Jeux 4D, Investigation

Présence 3D Charmer 5D, Empathie 4D, Escroquerie, Persuasion 5D

Frère/Sœur Standard

Présence 3D, toutes les autres caractéristiques à 2D.
Deux compétences à 2D+1.

Modus Operandi.

Les MADS arrivent à rassembler des centaines de candidats potentiels à chacun de leur campement, en dehors des personnes désœuvrées. Fonction des missions (s'abriter, trouver de la nourriture, des drogues, des nouveaux membres, etc.), les chefs font appels à des proches pour les accomplir discrètement, ou maquillent l'évènement sous la déferlante des fans, drogués et hystériques.

Idées de rencontres.

La prune de ses yeux.

La fille d'un sénateur s'est retrouvée embarquée par une communauté MADS, coincée en zone de quarantaine. Le père (très influent) de cette dernière veut la faire sortir de là. En sous-main, le chef de la

communauté veut pouvoir quitter le pays contre la charmante demoiselle. Les personnages sont sollicités pour aider un membre à mener les négociations.

Recrutement agressif.

Les troupes du MADS ont besoin de sang neuf fréquemment. Des éclaireurs recherchent régulièrement des lieux bien situés pour installer le campement de la communauté sans provoquer de heurts avec les populations locales. Repérant des candidat(e)s parfait(e)s pour les nuits du MADS, ils les enlèvent lorsque ces dernières ne sont pas réceptives au message d'amour de Bernie.

Home sweet Home.

L'arrivée d'une caravane MADS passe rarement inaperçue. Les troubles que provoquent les centaines de fêtards énervent facilement les populations locales. Dans une zone proche d'un front de réfugiés, les tensions induites par les deux parties menacent de dégénérer en affrontement, alors que la situation générale empire.

La fin est proche.

Une des communautés MADS vient de s'installer dans une zone sûre, après avoir fuit devant les hordes d'Hostiles particulièrement féroces. Plusieurs contaminés discrets (salive, sang, etc.) peuplent le groupe depuis peu, propageant le virus à l'insu de tout le monde. Le chef de la communauté, à moitié fou et drogué, est persuadé que la fin est proche. Pour disparaître dans une apothéose, il fait préparer des stocks d'explosifs qu'il déclenchera lors de la prochaine soirée-en même temps que les premiers Hostiles apparaîtront dans la communauté.

Le chapitre est clos.

Un des disciples de Berny, gérant un groupe depuis peu de temps (2 semaines) décide de faire cavalier seul (plus de partage de ressources et d'informations). Craignant la concurrence et éventuellement les fuites quant aux projets du M.A.D.S., le gourou envoie un groupe de fidèles tenter de raisonner le dissident une dernière fois. Ce dernier, s'associe avec une organisation criminelle locale pour obtenir certains services-dont une escorte rapprochée. L'un des personnages, ressemblant à un proche de Berny, focalisera l'attention sur lui...



INTECH SYSTEMS™

Build together a better world.

Implant Smart Hand d'Intech System™ :

Les implants **Smart Hand™** ou **Smart Arm™** sont destinés à remplacer une main (+ avant bras) ou un bras entier + épaule.

Ces implants sont constitués de fibres myopolymères de dernière génération (fibres polymères ayant la capacité de se contracter ou de se détendre en fonction des stimuli électriques) englobant une structure en acier inoxydable ou titane (en option). Intech System propose aussi des renforts en kevlar, également en option.

Une batterie fournit l'alimentation électrique nécessaire. Celle-ci est placée dans un compartiment étanche situé dans l'avant bras.

Il existe aussi un modèle expérimental alimenté directement par le système nerveux, toutefois ce modèle n'est pas encore commercialisé.

Force :

Bonus aux dégâts (écrasement) +2D. Mais on trouve sur Internet des bidouillages permettant de manière occasionnel d'atteindre +3D voire +4D (en mettant le système en surtension) mais il y a des chances non négligeables que cela endommage la prothèse. Et toute modification non-autorisée annule bien entendu la garantie proposée par Intech System™.

Energie :

La prothèse est fournie avec 2 batteries et un chargeur secteur.

Charger une batterie prend environ 7h.

Une batterie chargée permet de maintenir une activité normale durant environ 48h.

Résistance :

Les fibres de myopolymère ont une résistance de 2D. Les prothèses renforcées en kevlar ou en titane ont une résistance de 2D+2.

Les prothèses renforcées en kevlar et en titane ont une résistance de 3D+1.

Implant Smart Foot d'Intech System™ :

Les implants **Smart Foot™** ou **Smart Leg™** sont destinés à remplacer un pied (+ jambe jusqu'au genou) ou la jambe entière depuis la hanche. Ces implants sont constitués de fibres myopolymères de dernière génération (fibres polymères ayant la capacité de se contracter ou de se détendre en fonction des stimuli électriques) englobant une structure en acier inoxydable ou titane (en option).

Intech System™ propose aussi des renforts en kevlar en option.

Une batterie fournit l'alimentation électrique nécessaire. Celle-ci est placée dans un compartiment étanche situé dans la jambe au niveau du mollet et dans la cuisse, si la prothèse est une jambe entière.

Force :

Bonus aux dégâts (cou de pied) +2D. Mais on trouve sur Internet des bidouillages permettant de manière occasionnel d'atteindre +3D voire +4D (en mettant le système en surtension) mais il y a des chances non négligeables que cela endommage la prothèse. Et toute modification non autorisée annule bien entendu la garantie proposée par Intech System™.

De plus, un individu doté des 2 jambes artificielles pourrait effectuer des sauts plus importants qu'un individu classique (x2) et courir plus rapidement (sprint vitesse max x1.5) sans se fatiguer. Toutefois

l'autonomie des batteries en diminuerait autant de manière assez radicale.

Energie :

La prothèse est fournie avec 2 lots de 2 batteries et un chargeur secteur.

Charger une batterie prend environ 10h.

Une batterie chargée permet de maintenir une activité normale durant environ 36h (incluant les phases de repos).

Résistance :

Les fibres de myopolymère ont une résistance de 2D.

Les prothèses renforcées kevlar ou titane ont une résistance de 2D+2.

Les prothèses renforcées kevlar et titane ont une résistance de 3D+1.

Et bientôt Intech System™ sera en mesure de vous proposer...

Implant Smart Back d'Intech System™ :

L'implant Smart Back sera un implant destiné à remplacer la colonne vertébrale de la première vertèbre cervicale à la dernière vertèbre lombaire. Cette prothèse a pour vocation de remplacer une colonne vertébrale abîmée lors d'un traumatisme et de se substituer à une moelle épinière endommagée.

Elle permettra ainsi à certaines personnes handicapées de retrouver une mobilité normale.

Les vertèbres et les inserts pour les articulations seront constitués en acier inoxydable ou titane en option.

Il existera aussi une option Smart Shoulder permettant de faire la liaison avec un ou 2 bras de type Smart Arm Intech System™ ainsi qu'une option Smart Waist permettant d'assurer la liaison avec un ou 2 jambes de type Smart Leg d'Intech System™.

Les flux neuronaux seront transmis par le biais de nanofibres optiques.

Résistance :

Les fibres de myopolymère ont une résistance de 2D.

Les prothèses renforcées en kevlar ou en titane ont une résistance de 2D+2.

Les prothèses renforcées en kevlar et en titane ont une résistance de 3D+1.

Strontium Consortium **Rapport Interne N°6A-523 :**

Projet Snake Eyes

Les ingénieurs du secteur R&D- 6A ont mis au point un algorithme permettant de coupler en temps réel, les images d'une caméra thermique avec celles d'une caméra Infrarouge.

Le logiciel ainsi créé permet de repérer distinctement un hostile d'un humain et de l'afficher sur une visière à réalité augmentée.

Cette innovation actuellement en phase finale de test devrait permettre de réduire significativement les pertes au sein des Z-Teams, des militaires mais aussi des civils.

Il se présente sous la forme de 2 caméras que l'on peut emporter, soit sur un casque, soit sur les sangles d'un sac à dos ou d'un gilet au niveau des épaules. Ces caméras sont reliées à un boîtier contenant le processeur de traitement des données qui renvoie l'image sur une visière ou des lunettes de réalité augmentée.

De plus, il sera prochainement couplé à une autre innovation du secteur R&D-6C, le **Smart Shooter** (voir rapport interne n°6C-449).

Un système en développement lui aussi, qui couplé à une arme permettrait au soldat en étant activé, de ne pas pouvoir tirer sur un allié. Ce système est directement inspiré du système Identification Friend or Foe (IFF) utilisé depuis plusieurs années dans l'armée de l'air.

Le système désactive automatiquement la gâchette de l'arme si celle-ci pointe en direction d'un ami porteur d'une balise émettrice.

Une fois le système **Snake Eyes** couplé au système **Smart Shooter**, l'arme pourra tirer automatiquement sur des hostiles, tout en cessant son tir si des alliés passent dans sa ligne de mire.

Ces systèmes seront destinés principalement aux armes montées disposant d'une grande quantité de munition, mais il est possible qu'ils soient proposés sur des armements d'infanterie standard.

Strontium Consortium

Rapport Interne N°3A-127 et N°3A-128

Projet White Hawk

Les ingénieurs du secteur R&D- 3A en collaboration avec les ingénieurs du secteur R&D- 6A ont mis au point un drone de reconnaissance spécialisé dans la recherche des hostiles.

Le drone Hawk sur lequel est basé le projet White Hawk, est un modèle de drone à 4 rotors mesurant environ 1m50, pouvant s'élever à 300 m d'altitude et se déplacer dans toutes les directions à une vitesse comprise entre 0km/h (vol stationnaire) et 73km/h (il n'est toutefois pas utilisable lorsqu'il y a plus de 70km/h de vent et il est fortement déconseillé de le déployer à partir de vent supérieur à 50km/h).

Le projet consiste à monter sur le drone le système **Snake Eyes**.

Cette combinaison permettra aux équipes au sol d'afficher, sur leur visière ou lunette à réalité augmentée, les mouvements des hostiles sur une zone d'environ 500m x 500m.

Un hostile apparaîtra sur la visière sous la forme d'un petit symbole sous lequel sera affiché la distance entre celui-ci et le porteur.

Projet Naughty Dog

Les ingénieurs du secteur R&D- 3A en collaboration avec les ingénieurs du secteur R&D- 6A ont mis au point un drone Search and Destroy spécialisé dans la recherche et l'élimination des hostiles.

Basé sur le modèle de drone **Big Dog** déjà utilisé par les forces armées US en Afghanistan, le modèle **Naughty Dog** diffère légèrement quant à son utilisation.

En effet, si **Big Dog** n'était qu'un drone de soutien des soldats sur le front (soulager le soldat de sa charge utile : Munitions, rations de combat...), **Naughty Dog** quant à lui, a pour objectif de devenir un précieux allié des soldats dans leur lutte contre les hostiles.

Non seulement Naughty Dog peut porter des munitions et rations supplémentaires pour nos soldats, mais il est doté du système **Snake Eyes** ainsi que du système **Smart Shooter**, couplés à une

mitrailleuse de type M-60 monté sur un support rotatif.

Naughty Dog deviendra à n'en pas douter le meilleur compagnon des Z teams.

GADGETS POUR ARMES A FEU

Chargeur C-MAG.

Conçu pour les fusils d'assaut et certains pistolets-mitrailleurs, le C-MAG se présente sous la forme de 2 chargeurs cylindriques juxtaposés alimentant un chargeur commun.

D'une capacité de 100 cartouches, il donne une forte autonomie au tireur, mais alourdit l'arme et réduit les mouvements du tireur.

En termes de jeu : *Compte-tenu du poids du C-MAG (équivalent à 3 chargeurs), tout tir avec le fusil qu'il équipe subit une augmentation de 2 points de la difficulté. Tous les jets impliquant la mobilité du tireur (acrobatie, esquive, etc.) subissent une augmentation de 3 points à la difficulté du jet à réaliser. Il faut 2 rounds pour installer/retirer le C-MAG.*

Mini Lampe-torche.

Cette lampe-torche compacte est installée sous le canon de l'arme (fusil d'assaut, fusil à pompe, pistolet automatique) et permet d'éclairer la zone devant l'arme employée dans un cône de 5 mètres. Existe en deux versions; l'une allumée au niveau de la lampe-torche, l'autre grâce à un contacteur (permet de ne pas libérer une main).

En termes de jeu : *Identique à la Torche Electrique (page 76 LdB). Tout adversaire à portée Courte (et Bout Portant) subit un malus de 5 à ses jets nécessitant la Perception. A portée Moyenne, le bonus pour l'adversaire est de 5 à son jet d'attaque.*

Désignateur Laser.

Existant en deux faisceaux (rouge et vert), ce minuscule désignateur-placé sous le canon de l'arme-permet de pointer avec précision la zone correspondant.

En termes de jeu : *Un tir standard bénéficie d'un bonus de +2 au jet. Dans la cadre d'un tir visé, le bonus est de 1D (en dehors de la procédure définie).*

Lunette de tir thermique.

Cet équipement permet de repérer une cible grâce à la chaleur qu'elle dégage, en s'affranchissant des conditions visuelles (lumière ou obscurité).

En termes de jeu : *La lunette ignore les malus du à la nuit pour localiser les cibles chaudes. Dans le cas d'Hostiles, elle est complètement inefficace. Elle ne permet pas de détecter une cible à travers des matériaux épais (béton, ciment, etc.).*

MATERIEL

LABWATCH

Semaine 6

Patch « Le marchand de sable ».

Il s'agit d'un patch qui se colle sur la peau (généralement les bras) et qui est relié à un petit boîtier électronique (de la taille d'un nano Ipod). Le patch contient deux substances chimiques se diffusant dans la peau de l'utilisateur. La diffusion des deux produits est gérée par le petit boîtier, qui dispose d'un programmeur de réveil et d'un bouton d'urgence pour qu'une tierce personne puisse réveiller le dormeur.

- Le premier produit permet de plonger l'utilisateur dans un sommeil profond immédiatement.
- Le second produit réveille l'utilisateur en quelques secondes. Ce dernier est en pleine possession de ses moyens.

Un usage trop répété risque de provoquer des troubles du sommeil. Un médecin doit être consulté dans les plus brefs délais.

Une nouvelle version Wifi est en phase de tests, reliant le programmeur à des senseurs en ligne (détecteur de mouvement, sons, IR, alarme laser).

En termes de jeu : Le profond sommeil induit permet de baisser d'un niveau le Stress de l'utilisateur. **Il faut un minimum de 6 heures pour que l'avantage soit appliqué.** Si le deuxième produit n'est pas injecté, le personnage se réveillera au bout de (12+Puissance) heures.

Si un personnage utilise le « marchand de sable » plus de (Puissance) fois en 1 mois, il développe un trouble (à vous de le choisir) : troubles de concentration, narcolepsie, insomnie, etc.

Note : Le marchand de sable sera utilisé pour des missions de longues durées en zone dangereuse (en prenant les précautions nécessaires) où lors du retour d'une mission particulièrement éprouvante (physiquement et/ou mentalement).

La version Wifi est fiable à 98% pour l'instant.

Semaine 7

Injection « Last Chance ».

Officiellement désignée « Injection Anti Infectieuse », elle a reçu ce surnom par les forces engagées avec les Hostiles. Elle se présente sous la forme d'une seringue hypodermique à usage unique. Elle est destinée aux troupes militaires et aux unités Z-Corps n'ayant pas une résistance au virus d'Alma. Des volontaires-civils pour la majorité-disposant de cette particularité, ont fait des dons de sang. Couplé avec un cocktail de vitamines et de stimulants du système immunitaire, le « Last Chance » est destiné à neutraliser une première exposition au virus dans les secondes qui suivent.

Il est déconseillé de faire une seconde injection dans les 24 heures, pour ne pas provoquer un choc anaphylactique pouvant être mortel. Les tests ont démontré que l'injection est inefficace dans le cas de multiples morsures/griffures et au-delà de quelques minutes.

En termes de jeu : Une personne s'injectant un Last Chance effectue son jet de contamination comme s'il était immunisé (LdB p.203). En cas d'échec au jet, l'infection est traitée comme pour un individu lambda.

Notes : Le « Last Chance » est inefficace contre les Hostiles de 2^e génération ou inférieure. Il ne peut rien après les premières secondes (1D6+2 rounds) d'infection. Toute injection supplémentaire dans un délai inférieur à 24 heures provoque une réaction violente de l'organisme (Dommages 6D). Compte-tenu des difficultés diverses (volontaires, infrastructures, logistiques, etc.) seules les unités du front y auront accès.

INTECH SYSTEMS

Semaine 7

The Magic Box.

Une boîte de 15x15x15 cm (poids : 2 kg) contenant des feux d'artifices. Associée à une mini-télécommande (portée 300 m), la MB peut déclencher une grosse diversion dans une zone déserte et silencieuse, permettant d'y concentrer l'attention des Hostiles.

STRONTIUM CONSORTIUM

Semaine 8

G.M.E. (Grenade à mousse expansive).

Semblable à une grenade fumigène mais plus lourde (700 g), la Grenade à Mousse Expansive libère des polymères qui, au contact de l'air, emplissent en quelques secondes un volume de 5 m³ (fonction des contraintes d'espace) et se durcissent aussitôt. Les personnes prises dans cette mousse sont bloquées pour de nombreuses heures, sans aide extérieure.

En termes de jeu : *Toute personne prise dans l'air d'effet d'une GME doit réussir un **jet de Puissance # Héroïque** pour parvenir à s'en dégager. La résistance de la mousse se dégrade de 1 niveau de difficulté au bout de 1D6+2 heures. La mousse est affaiblie (difficulté Très Difficile, dégradation en 1D6 heures) en cas d'usage sous une pluie battante.*

GENOMIC TRUST

Semaine 7

Mine bondissante « GANDALF ».

Surnommée aussi Mine Z, la mine bondissante GANDALF (« You shall not pass ! ») est une variante des mines bondissantes conventionnelles. Déclenchée par un détecteur de proximité basé sur un déclencheur variable (mouvements, bruits, Infrarouge sensibles aux Hostiles), la charge explosive décolle du sol pour atteindre une hauteur de 175 cm (considérée comme la taille moyenne pour un adulte américain) et détone en libérant des shrapnels sur un cône de 2x3m.

En termes de jeu : *Tout Hostile de taille moyenne (1.65m-1.85m) est considéré comme éliminé, sa tête étant pulvérisée par les shrapnels de la grenade. Ceux de taille inférieure ne subissent aucun dégât. Ceux de taille supérieure sont considérés comme **Handicapé**.*

DYSFONCTIONNEMENTS, EFFETS SECONDAIRES ET DÉFAILLANCES

Les équipes de Z-Corps se voient équipées du meilleur matériel qu'il soit possible d'obtenir.

L'accélération de l'affrontement et l'augmentation de la taille du front face aux Hostiles (couplées à la baisse des ressources industrielles) imposent aux équipes de développement depuis plusieurs semaines de sortir des projets pour expérimentation directe sur le terrain.

Cette aide de jeu vous propose de déterminer aléatoirement les défauts que peuvent présenter ces équipements (armes, gadgets, drones, drogues), pour la plupart justes sortis du laboratoire.

Nous vous proposons de choisir à l'avance les divers soucis (mineurs, majeurs ou mortels) que rencontreront les utilisateurs lors des essais sur le terrain. Vous avez là de nombreuses idées pour compliquer la vie de vos joueurs.

Ces conseils ne sont pas exhaustifs, bien sur. Nous vous invitons fortement à les personnaliser.

Armes

Système de visée : Décalage (trop court, trop loin, gauche/droite).

Système de tir : Défaillance d'un mode (au choix), sécurité se bloque sans raison, passage d'un mode à un autre.

Chargeur : Se grippe dans l'arme, munitions bloquées, se désolidarise de l'arme au X^o mauvais choc.

Munitions : Explose dans le canon, puissance réduite, enraye fréquemment l'arme.

Effet inattendu : Recul mal évalué, bruit plus important que prévu, chauffe très vite, bandoulière craque, ne supporte pas les chocs violents.

Drones

Logiciel de contrôle : bugs (plus ou moins grave), délais de réponse (trop rapide/long), incompatibilité avec l'interface OWPad.

Electronique : Mauvaise isolation (humidité, chaleur), courts-circuits, sensibles aux EM environnantes.

Batterie : La source d'énergie chauffe trop vite, se décharge trop vite.

Propulsion : Se bloque, cale, embrayage trop dur, etc.

Armement : Voir ARMES.

Gadgets

Système principal : Défaillance plus ou moins importante, blocage d'une/plusieurs des fonctionnalités, capacité réduite ou faiblie rapidement.

Electronique : Mauvaise isolation (humidité, chaleur), courts-circuits, sensibles aux ondes EM environnantes.

Batterie : Durée très réduite, chauffe beaucoup trop.

Drogues et produits pharmaceutiques

Effet superflu : Quelques effets apparaissent mais durent peu de temps.

Effet escompté : Le produit réalise ce pourquoi il a été conçu.

Effet supérieur : Les effets sont plus puissants que prévus (durée, intensité).

Effet secondaires légers : Démangeaisons, flatulences, rougeurs, aigreurs, etc.

Effets secondaires importants : Dépendance au produit testé, hallucinations, insomnie, choc anaphylactique, crise cardiaque, etc.

Comment réparer (armes, drones, gadgets) ?

Toute tentative de réparation (mécanique, électronique, informatique) se fait à la **difficulté 18 ou plus**, en fonction de la gravité de la défaillance et de la complexité de l'objet.

Comment encaisser Les effets ?

Sur le terrain, les soins médicaux seront des plus restreints. Des jets de Médecine (Difficulté à la convenance du MJ) permettront de stabiliser l'état de santé de l'infortuné. L'accès à une pharmacie est nécessaire pour neutraliser les effets secondaires légers. Une hospitalisation est requise pour lutter contre les effets secondaires importants.

REMUNERATION ANNEXE DES Z-CORPS

Voici quelques propositions visant à améliorer l'ordinaire d'un membre lambda (et à faire prendre des risques inconsidérés par la même) tout en faisant prendre conscience qu'il fait partie d'une compagnie au fonctionnement plus ou moins classique (promotion, récompense, attente de la hiérarchie, etc.).

LE CONTEXTE

L'une des motivations de la plupart des personnes rejoignant les Z-Corps reste-quoi qu'on en dise-la paie. Travaillant pour une compagnie d'envergure internationale, le cadre de fonctionnement très léger des Z-Corps s'est rapidement complexifié.

Les missions sur le terrain permettent de recevoir un salaire confortable, pour peu que les employés aient le temps d'en bénéficier. En marge de la rémunération, les Z-Team se sont vues proposer l'usage de nombreux équipements et produits pharmaceutiques sortant des laboratoires de R&D du groupe One World.

A la suite de certains dysfonctionnements plus ou moins graves (vrais ou relatés par d'autres unités), plusieurs équipes ont fait part de leur refus de servir de cobayes-fonction ne correspondant pas aux obligations de leur contrat de travail.

Pressée par le temps, One World a sorti le chéquier plutôt que d'entamer un bras de fer avec sa force armée anti-zombies et des hordes d'avocats.

En échange d'un addendum à leur contrat de travail (en semaine 7), chaque Contrôleur a reçu une prime one-shot de 2000\$. Il est désormais volontaire pour tester un certain nombre de « proto-produits » par semaine/mois.

Les règles

Voici les points aux quels chaque Z-Corps volontaire doit se soumettre :

- *Chaque Contrôleur en charge de tester un produit du groupe One World doit se soumettre à la demande qui lui est faite, sous peine de radiation et de poursuites.*

- *Le matériel confié est sous la responsabilité du Contrôleur. Lui seul est autorisé à l'employer.*

- *Hormis un défaut constaté et signalé, la dégradation ou non-utilisation du produit confié fera l'objet de sanctions financières.*

- *En cas de décès du membre chargé du test, les membres de son équipe ont l'obligation de ramener le produit, dans le meilleur état possible.*

LES TESTS

Tester du matériel expérimental

Les divisions **Intech Systems** et **Strontium Consortium** sollicitent énormément les équipes sur le terrain pour valider le fonctionnement de projets à peine plus élaborés que des prototypes (armes, gadgets, prothèses, drones, etc.).

Prime : 250-1000\$ (fonction de la nature du produit).

Autre avantage : Connaissances relatives aux équipements testés (armurier, électronique, etc.) (bonus lors des jets).

Tester des produits pharmaceutiques

Labwatch propose également une large variété de produits (drogue de combats, stimulants, cicatrisant, régénérant, etc.) sensée donner l'avantage aux Z-Corps dans leur lutte contre les Hostiles.

Prime : 250-1000\$ (fonction de la nature du produit).

Autre avantage : Connaissances médicales, biochimiques et génétiques données (bonus lors des jets).

L'ESPRIT CORPORATISTE

Voici une série d'actions promouvant le courage, l'esprit de sacrifice et la volonté de vaincre que veut diffuser OneWorld vers le public.

Eliminer plus de 100 Hostiles

Un peu similaire à la motivation de « l'employé du mois » que l'on retrouve dans de nombreuses compagnies américaines, lorsqu'un Z-Corps atteint le nombre de 100 Hostiles abattus et reconnus, il devient un peu une légende au sein du corps.

Prime : 1000\$

Autre avantage : Citation dans le bulletin hebdomadaire des Z-Corps et dans certains médias.

Sauver ses compagnons au péril de sa vie

Cette prime est remise une fois à un personnage après les témoignages certifiés des survivants. Des séances avec un psychologue sont ensuite imposées au « sauveur », pour déterminer si une tendance nihiliste apparaît où s'il s'agit au contraire d'un individu fortement motivé par l'argent. A titre posthume, cette somme est versée à des parents proches.

Prime : 5000\$.

Autre avantage : Citation dans le bulletin hebdomadaire des Z-Corps.

Proposer une idée permettant l'amélioration des conditions de lutte

L'expérience acquise sur le terrain est la meilleure arme des Z-Team. Les innovations, bricolages et autres improvisations permettent d'améliorer le matériel et les stratégies employées contre les Hostiles.

Prime : variable fonction de son intérêt.

En termes de jeu : Lorsqu'un personnage effectue une réussite Héroïque (sans point de Cojones) sur un jet de Réparer, Stratégie, Bagarre, etc., ce succès permet de concevoir une tactique/bricolage/« kata » pouvant être réutilisée/généralisée par d'autres équipes.

IDEE DE SCENARIOS

On n'a jamais assez de fric

Jouer sur deux tableaux, c'est plus dangereux mais ça rapporte aussi beaucoup plus. **Barbara Filgates (Contrôleur Sirène)** trafique avec Genomic Trust pour fournir les prototypes qui lui sont confiés depuis 2 semaines.

Son équipe est portée disparue et la Z-Team des personnages est envoyée pour enquêter. Sirène a éliminé certains de ses collègues lorsqu'elle a été découverte avec des inconnus (des techniciens de G.T.). Une horde a débarqué, attirée par le sang et les combats. Les survivants des deux bords sont

retranchés mais sont prêts à s'égorger à la moindre occasion...

Look the ring !

Certains Z-Corps ont pris la déplorable habitude de récupérer des objets précieux dans les villes abandonnées ou sur des cadavres (Hostiles ou non).

L'un des membres de la Z-Team des personnages (PJ ou PNJ) a récupéré une magnifique bague (or et diamants) qu'il compte offrir/revendre. Un militaire (originaire de la petite ville où a lieu ce vol post-mortem) a reconnu le bijou. Il entend bien découvrir la vérité et faire appliquer la justice lui-même lors de la prochaine mission commune (sa section le suivra)...

Z'avez pas vu Le prototype ?

Certains Z-Corps aiment beaucoup trop l'argent et acceptent plusieurs tests en même temps sur des missions « tranquilles ». **Darius Quincy (Contrôleur Scarecrow)** a franchi le pas (voulant s'offrir une Mustang Bullit). Porté disparu lors de sa dernière mission avec son équipe, la hiérarchie veut récupérer tous les prototypes qu'il devait tester. Retranché sur un toit avec un camarade blessé, Scarecrow se rappelle avoir perdu son matériel un peu partout dans la ville que son équipe devait nettoyer d'une petite horde...

J'y suis presque !

Un membre de l'équipe (PJ ou PNJ) est proche des 100 Hostiles abattus en mission. Conjugué avec une fatigue nerveuse, il est prêt à prendre et faire courir des risques insensés pour atteindre son objectif. La prochaine horde repérée (dans le cadre d'une simple mission de reconnaissance) lui permettra d'atteindre son objectif !

Snap Shot

Certains Z-Corps, traumatisés par les événements des dernières semaines, ont sombré dans une élimination absurde du plus grand nombre d'Hostiles. Photographiant systématiquement leurs victimes, leur tableau de chasse s'étale sur leur profil des réseaux sociaux (interne et externe à OneWorld). Certaines photographies laissent à penser à des exécutions sommaires. Un proche d'une victime, reconnaissant son parent, a saisi la cours de justice américaine. Flanqués d'un juge et d'un policier, les personnages doivent localiser le Z-Corps suspecté qui

se trouve dans une zone critique (*dans le genre Apocalypse Now*).

Ca ne va vraiment pas

Les personnages changent de MCP (promotion, maladie, etc.). Le nouveau MCP « **Silver Star** » ; issu des services administratifs, possède une culture corporatiste très poussée et va orienter l'action des équipes pour correspondre aux sollicitations de sa hiérarchie au détriment de l'efficacité.

Débriefing poussés, retenues sur salaire, remontrances et rapports vont constituer les fins de missions houleuses des équipes sous sa direction. Que se passera-t-il quand la pression va devenir intenable ? Le MCP finira-t-il victime d'un accident où sera-t-il kidnappé et abandonné sur une zone en quarantaine ?

CARNETS D'UNE SURVIVANTE

Mon nom est Jeanne, et je suis une survivante. Pourtant, si vous lisez ceci, c'est que probablement nous n'avons pas survécu.

J'effectue mes études au sein des facultés universitaires de San Francisco. Dans ce cadre, nous avons entrepris un voyage d'étude avec ma classe en Alaska.

Nous avons quitté notre ville début septembre. Nous avons entendu parler d'une épidémie qui commençait à sévir au centre et à l'est des Etats-Unis mais n'y avons pas vraiment prêté attention. Nous étions tous très contents de faire ce voyage pour débiter cette nouvelle année scolaire. Il avait été planifié par notre professeur, Mr Sagiwara, dans le cadre du cours de « Géographie et Découverte du monde ».

Comme nous voyagions en bateau, nous nous sommes tous rassemblés sur le port pour saluer nos parents au moment du grand départ. Bien sûr, nous avons dû attendre les éternels retardataires. Sandy et Gros Tim, comme à leur habitude, sont arrivés en retard, mais je m'en souciais peu. En effet, Bruce, le quater back de l'équipe, était là et occupait tout mon esprit... J'imaginai que ce voyage serait peut être, enfin, une occasion pour lui et moi de sortir ensemble, depuis le temps que j'en rêvais!

Le voyage se déroulait à merveille, mais Sandy, cette gourde, fut malade pendant le trajet en bateau et vomi sur Alicia, ma meilleure amie. Mr Sagiwara s'occupa d'elle. Il lui fit donner des médicaments contre le mal de mer et la contraignit à se reposer dans sa loge. Alicia, quant à elle, était furax et alla se changer dans notre cabine. La fin du voyage se passa calmement et nous pûmes tous profiter des blagues de Gros Tim.

Une fois arrivée dans la ville de Trapper's creek, nous furent conduits vers notre hôtel où nous primes possession de nos chambres. Celle que je partageais avec Alicia avait une magnifique vue sur la forêt avoisinante. Le mobilier était cossu, tout en bois, et la salle de bain était simplement magnifique.

Vient ensuite le temps des visites de la ville. Je trouvais cette étape désespérément ennuyante, mais c'était une contrepartie nécessaire à notre voyage. Nous avons d'abord visité la fumerie de saumon, ensuite le musée de la ville et nous avons terminé par le manoir.

Tout s'était bien déroulé mais en rentrant à l'hôtel, le groupe fut pris de panique... Sandy avait disparu ! Mr Sagiwara appela la police et nous congédia à l'hôtel. Ne sachant trop quoi faire, nous décidâmes d'aller dans nos chambres. Comme Alicia ne se sentait pas très bien, nous sommes allées nous coucher tôt. Mais, pendant la nuit, je fus réveillée par une sorte de chant et en regardant à ma fenêtre, il me sembla apercevoir une lueur dans la forêt.

Le village sectaire :

Vos joueurs sont un groupe d'étudiants en voyage scolaire dans les terres froides et désertiques de l'Alaska.

Un petit conseil : Préparez pour chacun de ceux-ci deux personnages à jouer. Cela vous permettra de tuer l'un de vos joueurs sans trop d'hésitations, de rester logique et d'avoir plus facilement des morts parmi eux. Ils auront ainsi un sentiment plus intense de vulnérabilité. Des noms et des idées de templates sont fournies dans l'accroche du scénario, n'hésitez pas à les réutiliser.

Chacun des personnages connaît relativement bien Sandy et la considère, si ce n'est comme une amie, comme une bonne copine qu'ils n'abandonneront pas facilement.

Zone : Verte

Type : Enquête/Survie

Moment : Semaine 4

Difficulté : 1

Description :

- Arrivée des PJ dans la ville

Lieu : Le portique d'accès à la ville depuis l'Intersate 3.

En arrivant, le car des étudiants passent sous une forme de portique auquel est accroché un symbole étrange. Si ceux-ci se renseignent, ils peuvent découvrir qu'il est relié à une légende locale parlant d'un groupe de personnes à la recherche de l'immortalité. Si l'un des joueurs examine le symbole, il pourra voir ceci : une sorte d'étoile de David dans un cercle avec un rond barré dans le pentagone du

centre, des entailles de part et d'autre sur le portique, une écriture en vieil anglais. Sur un **Test de Connaissance Générale # 14**, il est possible d'obtenir la traduction suivante : « *Un jour l'immortel reviendra et à ce moment, nous conquérons le monde* ».

Lieu : L'hôtel.

Les jeunes séjournent dans un petit hôtel pour étudiant, donc forcément minable. Les chambres sont correctes mais sont essentiellement composées de lits superposés donnant un effet un peu « empilé ». L'hôtel est entouré de petits bois touffus dans lesquels il est facile de se perdre. Certains jeunes, au sang un peu plus chaud que les autres, regardent les environs avec quelques idées derrière la tête...

Lieu : Quartier-libre dans le centre de la ville.

En se promenant, les jeunes peuvent voir de nombreux locaux les épier depuis les fenêtres de leur maison. Peu de gens sont présents dans la rue et ils en profitent pour chahuter. Ils traînent dans les environs, sans trop prêter attention à ce qui se passe. Ils font un peu de shopping et achètent quelques produits locaux. Sandy semble malade et n'as pas l'air dans son assiette. Elle explique qu'elle ne s'est pas remise du mal de mer et qu'il lui faudra du temps pour que cela lui passe.

Lieu : Visite de la ville l'après midi (Fumerie de saumon).

La fumerie de saumon est l'un des points centraux de l'activité économique de la ville et a fait sa renommée. On peut y voir tout le processus de fumerie ainsi que diverses armes qui servaient aux trappeurs dans le passé pour attraper le saumon. On trouve également, entre autres objets, des lances et même un harpon ainsi qu'un bateau à moteur qui peut remonter ou descendre le fleuve.

Lieu : Visite de la ville l'après midi (Musée de la ville).

Le musée de la ville permet de retracer l'histoire de celle-ci. Elle n'est pas bien longue et les lieux ne sont donc composés que d'une dizaine de salles. Les PJ trouveront peut-être intéressante la salle des armes anciennes. Bien que vétustes, certaines sont encore en état de marche. Bien sûr, il n'est pas dit qu'elles peuvent encore encaisser le choc d'un tir (à chaque tir, lancer 1d6. Sur un 6, elle explose en blessant légèrement le personnage).

Lieu : Visite du manoir de la ville.

Un grand manoir assez sombre surplombe la ville. Celui-ci est immense et aurait appartenu à l'une des personnes célèbres de la ville. On raconte que son propriétaire aurait découvert le secret de l'immortalité et enverra un jour un signe à ses fidèles pour leur montrer comment marcher dans ses traces. Pendant cette visite, Sandy qui semble toujours aussi malade, sera enlevée via une trappe secrète cachée dans l'un des murs du manoir. Des gens peuvent réussir à apercevoir cette issue (Test de **Perception #25**) mais prendront trop de temps pour trouver comment l'ouvrir et ainsi découvrir où elle mène. Néanmoins, cela leur permettra de donner l'alerte un peu plus tôt et d'entamer les recherches.

Lieu : Retour à l'hôtel.

Si ce n'est déjà fait, c'est à ce moment que l'on remarquera la disparition de Sandy. Si les joueurs n'ont pas eu l'occasion de noter son enlèvement, c'est à ce moment que l'alerte sera donnée. Le professeur se joindra aux les forces de police locale et partira à la recherche de l'étudiante. Il enjoindra tout les élèves de rejoindre leur chambre.

Lieu : Alentours de l'hôtel, la nuit.

Si les enfants sortent de l'hôtel pendant la nuit, ils pourront se rendre compte que des choses rodent dans les bois. Tentez de les effrayer avec des ombres armées de bâtons qui surgissent des bois et commencent à leur courir après pourrait donner un coté animal intéressant à la scène.

Certains se rendront peut-être sur les lieux avec une idée en tête, en couple. N'hésitez pas à rendre le contexte stressant en mettant à leurs trousses un personnage à la démarche bizarre, les poursuivants sans cesse, malgré de grosses blessures/fractures que pourraient lui infliger les joueurs.

Lieu : L'hôtel au lever du jour.

Le professeur n'est pas revenu mais a laissé un message au concierge de l'hôtel, signalant qu'il avait prévenu les parents des jeunes et que ceux-ci arriveraient le lendemain pour organiser le rapatriement du groupe. Les étudiants doivent rester à l'hôtel en attendant le lendemain. L'enseignant restera avec les agents et poursuivra les recherches.

Lieu : L'hôtel.

Les étudiants vont sans doute tenter d'aller jeter un œil en ville ou de trouver des armes. Ils peuvent également essayer d'obtenir des informations en interrogeant le voisinage. Certains auront peut-être envie de leur parler mais la plupart seront davantage enclins à les égorger ! Pour quitter l'hôtel, ils devront s'extraire à la surveillance de la vieille tenancière de l'hôtel.

Lieu : Derrière le bureau du Ranger.

Les PJ qui se risqueront de ce côté verront le Ranger et son adjoint embarquer un corps dans un sac. Il glissera des mains de l'adjoint et ils pourront voir émerger du sac le visage sans vie de leur professeur (**Test de Discrétion # 14** pour ne pas être vu par le sheriff et son adjoint). S'ils s'y rendent au moment où le Ranger et son adjoint sont absents, ils pourront trouver un fusil dans une armoire sécurisée (**Test de Crochetage #17**).

Lieu : Derrière l'hôtel, dans la soirée.

Petit à petit, des chants se font entendre dans les bois, la clameur monte et une lueur scintille au cœur de la forêt. Si les joueurs s'y rendent, ils tomberont nez à nez avec des villageois aux tenues singulières et célébrant une cérémonie étrange. En effet, à tour de rôle, les personnes embrasseront Sandy attachée à un poteau, le teint livide, la chair à vif par endroit et la bouche atrocement édentée. Elle prononce des paroles incompréhensibles et semble à peine vivante.

Si jamais vos joueurs se font repérer, les villageois les traqueront en force, leurs mouvements deviendront de plus en plus étranges et ils encaisseront de mieux en mieux les dégâts.

N'autorisez une échappatoire à vos joueurs que s'ils le méritent !

ALASKA : THE LAST FRONTIER

HISTOIRE BREVE

Quarante-neuvième membre de l'Union, « l'Amérique russe », comme fut nommé le plus grand des états à la suite de son achat en 1844, est également le moins peuplé. Disposant de ressources naturelles (pétrole, gaz, minerais, pêches, arbres), il est devenu également une destination touristique pour les amateurs de pêche et de ballades dans les fjords. Sa capitale est **Juneau**, l'activité économique se concentrant à **Anchorage**.

Terre résolument républicaine, les habitants ne ressemblent pourtant pas à leurs lointains cousins du Middle-west.

Sa faible population en fait un endroit désert et son climat hivernal, un des pires endroits où vivre. Et mourir.

CHRONOLOGIE

La chronologie présentée se cale sur celle établie dans les suppléments officiels. **Si vous décidez de faire jouer la campagne présentée dans ce supplément, certaines modifications seront à prévoir en fonction des actions des différents protagonistes.**

Semaine 1

La saison du tourisme bat son plein dans le sud de l'état. La vie locale s'écoule lentement, insouciant.

Semaine 2

Quelques reportages traitant d'une épidémie de grippe au Kansas sont diffusés tardivement pour combler les sujets locaux.

Semaine 3

Avec une semaine de retard sur le reste du pays, l'Alaska découvre l'apparition des Hostiles dans les médias. L'opinion locale est partagée, quant à la véracité des faits (à mettre sur l'éloignement vis-à-vis des événements). L'information atteint difficilement les villages très éloignés et ne rencontre guère d'échos.

Semaine 4

Les premiers cas d'infectés sont signalés au Canada tout proche (Saskatchewan). La tension monte sur la frontière de l'Alaska avec son voisin. Des milices se forment un peu partout, attendant la confrontation avec un ennemi pour l'instant irréel. Les conséquences de la crise économique qui frappe les Etats-Unis commencent à se manifester en Alaska. Les produits manufacturés et certains aliments importés commencent à se raréfier.

Semaine 5

OneWorld ouvre des antennes locales à Juneau, Anchorage et Fairbanks pour recruter des volontaires Z-Corps. Ces derniers sont déployés prioritairement sur l'Etat par l'intervention du pouvoir politique local, malgré les protestations d'OneWorld. Une certaine panique-non justifiée-commence à gagner les villages reculés, provoquant des accidents dramatiques, même si aucun cas déclaré n'est avéré officiellement.

Plusieurs avions civils privés américains, forçant le blocus aérien, sont abattus au dessus du territoire par la Garde Nationale.

Semaine 6

Les problèmes d'approvisionnement frappent fortement l'Etat, nécessitant le déploiement de la Garde Nationale pour éviter les émeutes dans les grandes villes (Juneau, Anchorage, Fairbanks). Une vive discussion s'empare dans le même temps du sénat de l'Alaska. Les partisans de refouler les réfugiés venant des états sinistrés sont majoritaires, repoussant les premiers flots de réfugiés. Le gouvernement fédéral doit faire intervenir l'armée pour que les camps de réfugiés puissent être installés.

Un paquebot de croisière ; **l'Amsterdam**, acheminant plusieurs milliers de réfugiés, sombre dans le port de Juneau, provoquant une catastrophe majeure. L'hypothèse du sabotage est avancée.

Semaine 7

L'Alaska assiste à la prolifération du chaos dans le reste du pays. La frontière avec le Canada est fermée préventivement sur ordre du Gouverneur **Sean Parnell**. Les camps de réfugiés installés sont

étroitement surveillés par l'US Army pour éviter les dérives du Wyoming, ainsi que par les unités Z-Corps locales. Les milices, difficilement contrôlables, commettent des exactions sur les réfugiés au nom de la sécurité générale (attaques et incendies de camps, sabotage de navires sanitaires). Un avant-goût de guerre civile plane désormais sur l'Alaska.

Semaine 8

Des cas d'infectés sont détectés en bordure des grandes villes de l'Etat (Anchorage et Juneau). La panique s'empare des habitants, malgré une bonne réaction des forces armées (héritée des enseignements des semaines précédentes).

Profitant du désordre général, plusieurs groupes extrémistes en marge de l'**Alaskan Independence Party** (amérindiens, ultranationalistes) lancent des actions visant à faire sécession de plusieurs boroughs. Les forces armées doivent diviser leurs effectifs sur plusieurs fronts, perdant du terrain face à la menace « Z ».

Semaine 9

Juneau est en état de siège, face à la prolifération des Hostiles qui a dépassé les prévisions et qui coince les habitants dans une tenaille, compte-tenu de la géographie de la capitale. Une grande partie de la population s'enfuit vers les zones éloignées de l'état, suivie par des groupes épars d'Hostiles. Des feux de forêts sont lancés depuis des localités au nord de pour éliminer les Hostiles et leurs proies.

Avec plusieurs semaines de retard sur le reste du pays, l'Alaska sombre dans le chaos.

La demande en approvisionnement de pétrole interne explose suite à la réquisition gouvernementale des ressources. Les structures (raffineries, pipelines), trop sollicitées et mal entretenues, provoquent des pollutions plus ou moins graves à travers l'Etat.

Des forces internationales, en provenance de la Russie et du Japon débarquent dans le cadre de l'aide aux Etats-Unis, en plein cauchemar...

Semaine 10

L'emploi massif de l'Agent Gris permet de ralentir la progression des hostiles dans l'état. L'armée parvient à reprendre le contrôle de la capitale, redonnant espoir à la population.

L'un des camps de réfugiés en périphérie d'Anchorage est victime d'une attaque à la bombe. 115 personnes trouvent la mort dans cet attentat revendiqué par le groupuscule **Free Alaska**.

Des livraisons de matériel classifié à une filiale d'OneWorld à Anchorage sont à l'origine de folles rumeurs sur un centre de tests sur des Hostiles. Des émeutes éclatent, provoquant la destruction partielle des installations.

Semaine 11

Le nord de l'état est désormais contrôlé par des groupes extrémistes. Les forces armées se concentrent sur les sites de production de pétrole.

Après deux semaines de combats effrénés, Anchorage est sur le point de tomber, malgré les efforts engagés. Un gros porteur militaire s'écrase en pleine ville, ouvrant un passage à des hordes toujours affamées.

Des incendies incontrôlés d'oléoducs coupent en partie l'approvisionnement en pétrole. Les feux menacent de plus en plus de villages et les immenses nuages noirs commencent à se voir.

Semaine 12

Fairbanks devient le cœur de la lutte contre l'infection.

PARTIES EN PRESENCE

ARMEE

Les forces militaires américaines disposent essentiellement d'une série de bases navales et d'équipements radar de détection avancée permettant de surveiller l'espace maritime et aérien de l'Alaska (le long des côtes). La principale base est la **Joint Base Elmendorf-Richardson** (Anchorage), qui regroupe les forces aériennes et terrestres de l'état.

La **Garde Nationale d'Alaska** se compose de 4000 gardes, répartis dans les forces terrestres et aériennes.

Le gouverneur peut en outre faire appel à une milice composée de volontaires ; l'**Alaska State Defense Force**, sensée remplacer la Garde Nationale en cas de mobilisation ou de crise majeure (sanitaire, naturelle).

Les installations militaires notables sont le **Cold Region Tests Center** (Fort Greely, Fairbanks), le

Centre Anti-Missile Balistique (Fort Greely, Fairbanks) et le **H.A.A.R.P.** (High Frequency Active Auroral Research Program) (Gonaka).

OneWorld

Malgré l'éloignement du cœur de l'Amérique, la compagnie de Bryan Clark œuvre pour venir en aide aux populations éloignées et défavorisées (essentiellement des amérindiens et des villages isolés), en prodiguant des soins à moindre coût, ainsi que des campagnes de préventions et de vaccinations.

Cliniques One World.

L'Alaska regroupe 3 cliniques, identiques à celles que l'ont trouvent dans les autres états. Les deux premières sont situées à **Anchorage**, la dernière se trouve à **Juneau**.

Cliniques mobiles.

Elles se composent de 6 groupes de 10 membres (médical et transport), qui œuvrent à partir de **3 L-100** (la version civile du C-130 Hercules) et de **5 Fairchild Metroliner**, acheminant dans les lieux les plus reculés l'aide médicale si difficile à obtenir parfois.

Green Guardians.

One World est impliquée dans la défense de l'environnement depuis plusieurs décennies. L'exploitation des ressources naturelles (pétrole, minerais, bois, pêche, etc.) et le braconnage d'espèces protégés font de l'Alaska une terre de bataille pour les défenseurs et les ennemis de l'écologie. Des équipes de 2/3 spécialistes surveillent le territoire de l'Etat, remontant les infractions constatées et s'attirant l'inimitié des industriels et élus concernés.

Centre de tests d'Intech Systems/Strontium Consortium.

L'environnement climatique extrême de l'Alaska constitue un formidable laboratoire de tests de certaines des inventions à potentiel militaire des deux filiales du groupe One World. Un centre a été construit dans ce but, près de **Nuiqsut** (200 Km au sud du village), dans l'extrême nord de l'état, étant utilisé principalement en automne et hiver. Un groupe restreint (5-6 personnes) gère le lieu le reste de l'année.

Genomic Trust

Les établissements de la compagnie sont installés à Anchorage (cliniques privées), là où la population aisée peut profiter des services prohibitifs. Des filiales mineures spécialisées dans l'armement sont installées à Fairbanks, au plus près des utilisateurs.

IDEES DE SCENARIOS

L'épave

L'Amsterdam ; le navire acheminant des réfugiés qui s'est échoué dans le port de Juneau abrite des centaines de cadavres coincés à l'intérieur, pour la plupart transformés. Craignant qu'une cohorte d'Hostiles n'émerge dans le port de la ville, des unités sont envoyées pour nettoyer l'épave. Le timing est serré, étant donné que la prochaine grande marée risque de déplacer le navire et de libérer ses occupants affamés...

Tombé du ciel

Les installations radars militaires ont détecté plusieurs appareils, volant en limite de leur couverture (contrebandiers ou survivants). Plusieurs occupants d'un appareil ont sauté avant que celui-ci ne soit abattu. Des unités militaires, épaulées de Z-Team locales, se déploient, craignant la présence d'infectés. Ces derniers ont croisé un groupe de randonneurs et ont pris leur identité, avant de se réfugier dans un village à quelques heures de route.

Super 8

Un groupe d'étudiants en cinéma en vacances et désœuvré, décide de réaliser un canular aux dépens des habitants d'une petite ville : Leur faire croire que des Hostiles débarquent. Certains appellent en urgence le 888-000 ONEWORLD, mais le mal est fait : La paranoïa s'installe dans la communauté, qui se massacre entre-temps. L'unité Z-Corps envoyée arrive pour constater les dégâts irréversibles : Ils doivent choisir l'un des camps de survivants ou finir comme les « Hostiles ».

Le grand blanc

Plusieurs petits navires de pêche de la cote ouest ont mystérieusement disparu. Un message de détresse d'une petite ville côtière du **Prince of Wales-Outer Ketchikan** révèle la présence d'Hostiles. Ceux-ci proviennent de pêcheurs contaminés par un requin (grand blanc), transformé en Phase 3 au large du

Mexique, qui est remonté jusqu'en Alaska et dévore toutes les embarcations, tout en créant des Hostiles parmi ceux qui lui échappent.

Le pipeline

L'aspect stratégique du ravitaillement de carburant devient l'une des priorités pour le gouvernement américain, afin de continuer à faire fonctionner ses forces militaires en cette période de crise majeure. Des équipes de surveillance rapportent avoir aperçu des silhouettes étranges longeant le pipeline. S'agit-il véritablement d'Hostiles, attirés par le bruit du pétrole dans le pipeline, ou bien de groupes détournant le pétrole pour le revendre ?

Le train d'enfer

Le ravitaillement et les déplacements se sont complexifiés à la suite de la fermeture de l'espace aérien. Dans une volonté d'entraide, des convois de nourriture, d'équipements et de carburants partent d'Anchorage à destination de Fairbanks et ravitaillent les communautés sur le parcours. De nombreux fuyards parviennent à s'infiltrer dedans, parmi lesquelles des réfugiés. Une traque est lancée, pour les retrouver (sont-ils infectés ?), alors qu'une faction prend le contrôle du train et lance un ultimatum pour demander à être traitée décemment.

Le projet HAARP

Certains conspirationnistes/illuminés sont persuadés que le réseau d'antennes du projet HAARP attire les hordes d'Hostiles. Ils prennent le contrôle de l'installation, saturant les émissions radios et gênant le fonctionnement des réseaux de communication. Ils installent des explosifs sur le site, dans l'espoir de détruire tous les Hostiles d'Alaska, qui ne vont pas manquer de converger ici, selon eux...

La mine

Une équipe de **Green Guardians** est portée disparue depuis plusieurs jours, dans la région du **Yukon**. Leurs corps calcinés sont découverts (grâce à un émetteur GPS) près de la mine abandonnée de **Clinton Creek Mine**. Celle-ci abrite des restes d'expériences et de tests effectués sur des Hostiles (dont certains mal exterminés dans la précipitation). Qui est donc derrière ces installations illégales ?

L'esprit de la forêt

Plusieurs touristes ont disparu dans le parc national de **Glacier Bay**. Les recherches permettent de découvrir leurs cadavres dévorés par des animaux - certainement des chiens sauvages. L'attaque provient de plusieurs Phase 3 (un ours et une dizaine de corbeaux), ayant dévoré des cadavres d'Infectés rejetés sur les rives en aval du parc. La soudaine concentration des services de secours constitue une source de nourriture importante pour ces Hostiles particuliers...

ILLUSTRATIONS DE LA PROGRESSION DE L'EPIDEMIE

Voici les cartes représentant l'évolution du virus au sein de l'Etat de l'Alaska.

SEMAINE 6



SEMAINE 7



SEMAINE 8



SEMAINE 9





CAMPAGNE « ETERNEL CREPUSCULE »

Cette mini-campagne est destinée à faire vivre à des personnages originaires de l'Alaska les bouleversements qui vont frapper leur état, tout aussi menacé par les ambitions d'un trafiquant d'armes international.

Elle débute en semaine 4.

SYNOPSIS

Marcus Walker, ancien militaire et ex-conseiller de la C.I.A., est devenu trafiquant d'armes pour de nombreux pays depuis près de 15 ans. Ayant gardé de nombreux contacts au sein de l'armée et de l'Agence, Marcus est en outre en affaires auprès de nombreuses compagnies, faisant de lui un individu incontournable et dangereux.

La crise dramatique qui secoue les Etats-Unis a mis en évidence selon lui une formidable arme biologique, dont le potentiel semble colossal.

Parvenant à obtenir de nombreux échantillons du virus d'Alma dès les premiers jours, il parvint à découvrir certaines particularités (dont la virulence fonction de la génération du porteur). Il fit travailler ses scientifiques sans relâche pour mettre au point une version militarisée (aérosol).

Contactant ses clients habituels (couvrant 3 continents), il leur proposa une démonstration de son arme dans une zone vierge pour en constater la puissance et l'efficacité. Une zone parfaite ; car loin des regards, s'impose naturellement : L'Alaska.

Il décida d'y installer ses équipes de recherches, d'y mener ses tests sur le terrain ainsi que les tractations avec ses clients.

30 HEURES D'HORREUR

Ce premier scénario se déroulera en semaine 4.

Il reprend un déroulement chronologique similaire à « **Open All Night** » du LdB.

Le trafiquant d'armes est parvenu à militariser le virus d'Alma et s'apprête à effectuer une démonstration sur le terrain à ses clients. Une fois celle-ci réussie, ses équipes déployées sont chargées d'effacer toute trace de la contamination.

Le test est initié à **Wainwright**, une ville située dans le **borough du Nord Slope**, et donc isolée. *La ville a été équipée discrètement de systèmes de surveillance (caméras, micros, lignes téléphoniques sur écoute) par des complices durant les nuits précédentes.*

Un drone est lancé depuis un navire de plaisance, mouillant au large de la ville (et hors de portée durant le scénario). Il vaporise le virus sur la ville, lors d'un défilé local pour l'anniversaire de la création du village, avant d'aller s'écraser près du lac derrière la ville.

Type de personnages : compte-tenu de l'éloignement de Wainwright de la civilisation et de la majorité d'amérindiens d'Alaska y résidant, il n'est pas logique d'y trouver des professions citadines (avocat, informaticien, etc.) et exotiques (biker, chasseur de primes, etc.).

Les professions exercées (et disponibles) sont : pêcheur, agriculteur, éleveur, commerçant, employé de l'hôtel ou du magasin Olgoonik, retraité, chômeur sans qualification, étudiant (17 ans et plus) ne pouvant se rendre à l'université (maladie ou fracture), ami ou membre de la famille en visite (au choix mais provenant de l'Etat d'Alaska), membre de la **Garde Nationale** de retour d'Irak/Afghanistan (sans arme), délégué de l'**Alaskan Independence Party** venant tâter le terrain et former une milice contre les Hostiles vus dans les médias.

La présence d'une équipe médicale d'**OneWorld**, présente pour une campagne de vaccination-permet de rajouter : médecin, infirmier(e), pilote d'un **Fairchild Metroliner**.

Les postes occupés par les PNJs sont : maire, sheriff, adjoint, médecin du village (malade), révérend, enseignant, patron de l'hôtel-restaurant.

WAINWRIGHT

Les adolescents (12 ans et plus) sont partis la veille pour l'université.

Lieux :

Ecole municipale.

L'**Alak School** accueille les enfants de la maternelle jusqu'à la fin du primaire. Une centaine d'enfants sont instruits par une demi-douzaine d'enseignants.

Antenne médicale.

Le docteur du village et une infirmière constitue le personnel en charge de la santé des habitants. En cas de problème majeur, un spécialiste peut venir ou bien le(s) patient(s) est/sont acheminé(s) jusqu'à la plus grande ville.

Bar.

La population masculine (célibataire ou en couple) investit rituellement l'établissement pour chaque retransmission sportive.

Bureau de Poste.

Un employé supervise les réceptions et envois. Le bureau est ouvert de 10h à 17h en semaine. Les avions de l'**US Postal Service** effectuent deux passages les mardis et vendredis en provenance de Fairbanks.

Mairie.

Le maire et un employé de mairie sont présents en matinée uniquement.

Magasin général Olgoonik

La chaîne de magasins a installé une succursale dans le village. Les matériaux de construction et tout le nécessaire de bricolage y sont abondamment présents.

Epicerie.

Le **Co-op Store** est l'épicerie du village. On y trouve tous les produits de consommation classique (dont un gros stock d'alcools). Les demandes particulières doivent être commandées à Fairbanks. Elle est approvisionnée tous les mardis par le vol régulier en provenance de **Fairbanks**.

Hôtel-Restaurant.

L'**Olgoonik Hotel-Restaurant** peut accueillir dans ses 8 chambres des touristes ou des personnes en déplacement. **Deux gardes-côtes y séjournent (pour une vérification annuelle des installations portuaires du village).**

Port de pêche.

Une dizaine de navires artisanaux (à rames) sont employés par les marins pêcheurs locaux. Le sheriff entretient un zodiac à moteur.

Aérodrome.

Deux avions de tourisme **Cessna 182** appartenant au maire et à un retraité stationnent à côté du **Fairchild Metroliner** d'OneWorld. Aucune structure radar/radio ne permet de gérer le très faible trafic aérien.

Le ravitaillement a lieu un fois par semaine (mardi) en provenance de Fairbanks.

Des cuves à l'écart des pistes contiennent le carburant pour ravitailler les avions.

Groupes électrogènes

D'énormes cuves à gazole alimentent les générateurs qui desservent la ville en électricité. Elles sont ravitaillées toutes les 2 semaines par avion.

Chronologie :

Voici le récapitulatif du déroulement des événements qui vont se produire au cours de cette terrible nuit.

20:00 La soirée à l'école (pour fêter la fin des vacances) regroupe la majorité des habitants. Quelques personnes demeurent chez elles (personnages âgées, alcooliques, ermites), le reste des célibataires et des fans de sports est réuni dans l'unique bar du village. **Les médias de l'Etat relayent toujours timidement la suite de l'épidémie qui frappe le reste du pays.**

20:15 Le missile transportant le virus d'Alma est tiré depuis le yacht du marchand d'armes, situé au large du village côtier à 15 miles nautiques.

20:25 Le missile survole le village sur un axe de dispersion qui touche les enfants (trainant hors de l'école) et une poignée d'adultes dispersés dans le village. Les premiers contaminent sans le savoir une

grande partie des participants à la fête. L'arme volante finit sa course sur les rives du **Wainwright Inlet**.

20:30 Le match de hockey commence à la télévision.

20:45 Certains habitants appellent le bureau du sheriff pour indiquer qu'ils ont entendu un avion survoler la ville sans rien voir.

21:00 Interview de Bryan Clark et présentation de l'Agent Gris. Deux promeneurs découvrent l'épave du missile près du lac. L'un des hommes se contamine en examinant les débris (virus passe à travers la peau), le second se coupe sur un morceau de métal. Ils appellent le sheriff sur la CB qui les rejoint avec d'éventuels connaisseurs. **Fin du premier tiers temps.**

21:20 Les enfants et plusieurs personnes tombent malades dans l'école. Le médecin est prévenu et se rend sur place. **Reprise du match de hockey.**

21:30 L'adjoint est appelé pour une dispute violente chez une famille. Un vieil homme a été aspergé par le virus et s'est transformé.

21:50 Fin du deuxième tiers temps.

22:00 Les premiers Hostiles apparaissent à l'école. Le carnage commence.

22:10 Des personnes parviennent à fuir de l'école, poursuivis par des hostiles qui se dispersent dans le village. **Reprise du match de hockey.**

22:20 Les communications (radios et satellite) sont brouillées. Des cris se font entendre dans le village.

22:30 Des survivants rejoignent le bar pour raconter ce qui se passe. Ils sont rattrapés quelques minutes après par des Hostiles.

22:45 Des personnes cloîtrées chez elles tentent de joindre le sheriff en appelant tous les lieux où il pourrait être. Des coups de feu retentissent dans le village. Les animaux de compagnie (chiens, chats) fuient la ville. Le chaos s'empare de **Wainwright**.

EVENEMENTS

Voici un détail des événements majeurs du scénario. Libre au Meneur de décaler le déroulement de ceux-ci.

L'épave (21:00)

La carcasse du missile intrigue le sheriff. Il s'agit clairement d'un missile (**Connaissances # Facile**), mais il est doté de systèmes d'éjection d'un liquide (**Perception # Difficile**).

Si les personnages ne l'ont pas accompagné, il lance un appel via la CB pour que des personnes « compétentes » le rejoignent.

Le promeneur qui s'est coupé en examinant la carcasse tousse (il traine une mauvaise toux depuis quelques jours).

Le danger vient en fait de son camarade qui, lui, a été en contact avec un reste du virus sous forme liquide. Il se transformera dans le 4x4, ou, au retour si les personnages viennent en renforts, il aura commencé à semer la mort, tuant et dévorant son ami et ayant blessé le shérif qui s'est enfuit.

L'école (21:20)

Le docteur qui vient ausculter les malades, identifie les symptômes d'une grippe, mais d'une ampleur inquiétante (plus d'une soixantaine de cas graves et des dizaines d'autres en cours). Il préconise du repos et l'isolement des malades. Il envoie quelqu'un chercher ses stocks de médicaments qui vont stabiliser la fièvre et réduire la douleur.

Le maire est alerté immédiatement.

Il y a une trentaine de malades (tous infectés qui seront des 2^o générations) immédiats et près d'une centaine, contaminée par les postillons, la salive et la sueur.

Notes pour le meneur : Si les joueurs interprètent des membres de l'équipe sanitaire itinérante d'OneWorld, ils peuvent être requis rapidement pour aider le praticien sur place ou avec leur matériel d'analyse.

La scène de ménage (21:30)

Un vieil homme (passablement saoul) est rentré chez lui au moment où le missile dispersait le virus. Assommé par l'alcool, il a agonisé dans son fauteuil

avant de se réveiller et d'attaquer sa femme. Habitée à l'alcool mauvais de son mari, elle le repousse avec tous les ustensiles de cuisine mais commence à fatiguer. Elle a été griffée et mordue et appelle à l'aide, sans parvenir à sortir de la maison.

La horde (22:15)

Une vingtaine d'enfants (2° génération) et une demi-douzaine d'adultes (3° génération) quittent l'école, à la suite de personnes ayant réussi à s'enfuir et commencent à traquer des proies dans le village.

Le cabinet médical (à la convenance du MJ)

Le cabinet médical sera désert mais ouvert (la personne envoyée chercher les médicaments n'a pas refermé la porte dans la précipitation). Des échantillons de sang, en provenance des enfants de l'école, sont présents. Du matériel pour soigner est accessible.

Le geek retranché (à la convenance du MJ).

Alors qu'ils se déplacent dans la ville en proie au chaos, les personnages aperçoivent des appels d'une lampe-torche. Elles proviennent d'une maison occupée par **James Palq'uiq** (33 ans), un chômeur passionné d'informatique. C'est l'un des rares habitants à suivre l'épidémie qui commence à ravager le pays.

Si les personnages ne rencontrent pas le geek, ce dernier restera retranché chez lui puis tentera de s'enfuir lorsque le chaos se sera calmé (ou avant que les mercenaires ne rasent la ville).

La retransmission coupée (22:20)

Suite au brouillage des communications, de nombreux clients râlent. Le patron offre une tournée générale et demande de l'aide pour inspecter le matériel satellite sur le toit de son bar. Cela va correspondre aux premières manifestations dans le village et le toit du bar est une plateforme d'observation idéale.

Le début du chaos (22:30)

La prolifération des Hostiles dans le village va engendrer des réactions désespérées et catastrophiques, auxquelles vos joueurs vont être confrontés :

- Des chiens affolés vont fuir la progression des dizaines de zombies dans la ville.

- Des incendies vont éclater dans de nombreuses habitations. Certains occupants en flammes, seront poursuivis par des zombies transformés également en torches humaines.

- Un habitant, gravement blessé, tente de prendre la fuite au volant de son pick-up. Il fonce sans freiner sur toute personne présente dans la rue. Négociant un virage à trop grande vitesse, il ira s'emboutir dans une maison où les bouteilles de gaz exploseront.

- Un retraité de l'US Navy, alerté par la violence qui embrase la ville (et qui le replonge dans les horreurs du Vietnam), va ouvrir le feu avec sa carabine M-1 sur tout ce qui passe devant son porche, vivant ou mort-vivant.

- Une mère et son bébé, retranchés sur un toit, appellent à l'aide.

- Une camionnette tente de fuir le village mais va s'encasturer dans une des citernes d'essence qui alimente la ville. Une terrible explosion secouera la ville et brisera les vitres dans toute la ville.

- Etc.

L'aérodrome (à la convenance du MJ)

Si les personnages n'y pensent pas, deux avions sont accessibles pour fuir la ville. Un des groupes de mercenaires (4 hommes dissimulés une centaine de mètres) abattront tous ceux qui auraient cette idée.

D'éventuels cadavres, déjà abattus (et éventuellement dévorés par une poignée d'Hostiles) traînent près des appareils.

Note : Si les personnages parviennent à décoller à bord de l'un des avions de tourisme, un hélicoptère les prendra en chasse pour les abattre.

Les mercenaires (à la convenance du MJ)

Deux groupes de 5 combattants sont embusqués dans le village. Ils se sont installés dans une maison (où ils ont éliminés les occupants la nuit précédente) pour y placer des systèmes d'observation (caméras, micros directionnels). Ils sont également prêts à éliminer tous ceux qui tenteraient de fuir par la route qui quitte le village (grâce à des fusils équipés de silencieux). Ils ont pour mission de nettoyer le village une fois l'opération terminée.

PARTIR OU ?

Les choix sont assez difficiles, vu que le village est éloigné de plusieurs centaines de kilomètres de tout autre village.

Umiat (base de ravitaillement) env. 300 km
Wevok (village abandonné) env. 300 km
Point Lay (village) 151km
Anaktuvuk Pass (village) env. 400 km
Atkasuk (village) 100 km
Barrow (village) 141 km
Kaktovik (village) env. 530 km
Nuiqsut (village) env. 300 km
Point Hope (village) env. 330 km

Wainwright Air Station

L'US Air Force possède une piste à 7 kilomètres à vol d'oiseau du village. Les installations sont employées à l'occasion et aucun personnel n'y séjourne actuellement. Du matériel de communication s'y trouve.

Le marchand d'armes y a installé la base de ses équipes de mercenaires, chargées de surveiller les éventuels survivants et hostiles prenant la tangente (il ne veut). Deux hélicoptères **S-76** sont stationnés sur la piste. Un groupe de 10 mercenaires surveille la base et coordonne les actions des deux groupes déployés près de **Wainwright**.

Lorsque l'opération sera terminée, ils ont pour consigne de larguer des bombes incendiaires sur le village, afin de faire disparaître toute trace et d'éliminer d'éventuels survivants.

Prendre la voie maritime

En dehors du zodiac du shérif, les barques traditionnelles ne permettent pas de parcourir de grandes distances.

Deux groupes de 4 mercenaires sont disposés sur des zodiacs avec des équipements de vision nocturne. Ils ont pour consignes d'abattre ceux qui prendraient le large.

Tenter de rallier une ville « proche »

A bord d'un véhicule ou à pieds, le trajet promet d'être long et très difficile. Aucune route n'existe vers les autres villages du borough **North Slope**.

Sans prendre l'allure d'une road map, les personnages étant parvenus à fuir la désolation de Wainwright vont être confrontés à la difficulté de survivre dans le milieu naturel de l'Alaska, même en dehors de la période hivernale.

Difficulté de se nourrir, prédateurs naturels, problèmes de ravitaillement (eau, essence) ou mécanique (pneumatiques, suspension, moteur, etc.), c'est l'opportunité de proposer un scénario 100% survie en milieu hostile ensuite aux survivants...

GOOD JOB

Si les personnages survivent à cette aventure, voici les récompenses proposées (qui ne seront données qu'à la fin du 2° scénario) :

- **Survivre à cette aventure** : 1 point de Cojones.
- **Sauver d'autres habitants** : 1 point de Personnage.
- **Résister aux mercenaires** : 2 points de Personnage.
- **Récolter des indices sur la contamination** : 2 points de Personnage.

WALKING THE PATH

Ce scénario, volontairement ouvert, vous laisse la complète liberté d'orienter vos joueurs vers une série d'aventures de type survie dans la nature avant d'être de nouveau confrontés à des Hostiles ayant survécu au test de Wainwright, d'autres expérimentations ou de réfugiés contaminés.

Lorsqu'ils atteindront la civilisation, les survivants se heurteront à la méfiance des autorités face à leurs déclarations, et à l'animosité voire la haine des résidents d'Alaska, devant ces oiseaux de mauvaise augure qui leur annoncent que le fléau est à leur porte...

L'HOMME EN NOIR

Marcus Walker est un homme sans scrupule, prêt à toutes les bassesses pour vendre ses produits à ses clients, pour la majorité des dictateurs psychopathes et sanguinaires. Sacrifier des dizaines d'innocents ne le fera même pas sourciller, du moment que ses comptes off-shore grossissent de plusieurs « 0 » dans le même temps.

Mais il gardera une certaine rancune face aux personnages qui ont saboté sa démonstration, n'hésitant pas à les frapper de nouveau à la faveur d'un groupe de miliciens (qu'il armera) où d'une nouvelle arme biologique (inspirée du projet Silverman, par exemple).

Il a gardé des contacts dans l'armée ainsi que dans les agences de renseignements.

Il a accès en outre à toutes les armes que l'on peut trouver au marché noir (hormis le NBC), moyennant les délais d'approvisionnement.

Il utilise un vieux cargo-en apparence-qui lui sert de base, de centre de recherches et d'entrepôts pour ses armes. Il se déplace ainsi de port en port, sans éveiller l'attention.

Nous ne proposons aucune valeur aux caractéristiques et compétences de Walker, pour que chaque meneur le conçoive en fonction du niveau des personnages et de la difficulté d'opposition qu'il souhaite jouer.

LES HABITANTS DE WAINWRIGHT

Toutes les caractéristiques à 2D.

Deux compétences à 3D pour les habitants lambda et quatre compétences à 4D pour les habitants importants (sheriff, médecin, hacker, etc.).

LES HOSTILES

Agilité 3D *Bagarre 3D+2*

Adresse 1D

Puissance 3D

Perception 1D *Chercher 3D, Pister 3D*

Présence 1D *Intimidation 3D*

Déplacement : 4

Bonus aux Dégâts : **2D**

MERCENAIRES DE MARCUS WALKER

Des anciens militaires violents et très bien entraînés.

Agilité 3D *Bagarre 5D, Mêlée 4D+2*

Adresse 3D *Armes à feu 5D*

Perception 3D *Pister 4D, Camouflage 3D+2*

Armes : Arme de mêlée (Poignard), armes à feu (M-9*, SPAS-15* ou AR15-A3*), grenades (2).

* 2 chargeurs pour chaque arme employée.