

# FIÈVRE GRISE

Scénario d'Herbert West

## Début de la semaine 9.

**Notes :** Ce scénario s'inspire de l'idée de départ de l'aventure **Cabin Fever** édité par Atlas Game pour le jeu **Cyberpunk**. Un léger décalage des actions de GT par rapport à la 9<sup>e</sup> semaine est fait, mais uniquement pour ce scénario, qui commence lors du remaniement du rôle de OneWorld.

Le port de Los Angeles ne contient pas la disposition d'entrepôts que suggère ce scénario. A vous d'agencer une zone pour y placer le déroulement de cette aventure.

Revoir les films « **The Mist** », « **The Divide** », ainsi que les webisodes **The Walking Dead** « **Cold Storage** » peut aider pour poser l'ambiance et certains personnages rencontrés.

**Notes pour le Meneur :** Il serait judicieux de découper l'aventure en 2 parties/séances :

- L'intervention pour ériger les deux murs jusqu'à l'accès au refuge.

- La partie huis-clos jusqu'au dénouement.

## SYNOPSIS

Une mission ambitieuse de l'armée, épaulée par les Z-Corps et des compagnies de mercenaires, vise à créer une tête de pont à Los Angeles.

Un attentat du **Dust Bowl** provoque l'explosion d'un navire gazier transportant une nouvelle version de l'Agent Gris. Extrêmement toxique à forte concentration, le gaz tue une grande partie des forces déployées sur le terrain.

La Z-Team et une poignée de survivants se réfugient dans un entrepôt de stockage abritant des survivants au bord de la folie.

Sans oublier que les hostiles présents sur la zone subissent des mutations affolantes et totalement imprévues.

## RETOUR A LOS ANGELES



## STE-CAL-LOS-P3-T2-H15-12XX3777

**Type :** Élimination des Hostiles présents sur le port de Los Angeles (Californie).

**Timing :** Départ du navire à T1 (05:00) pour débarquement sur L.Z. à T1+1 heure (06:00). Récupération sur la L.Z. à T+24 heures.

**Terrain :** Zone portuaire de Los Angeles.

**Personnel :** Z-Teams, unités militaires et mercenaires.

La Z-Team a rejoint (à bord d'un MV-22 Osprey) en fin de matinée et en compagnie d'autres équipes, le navire d'assaut amphibie **USS Makin Island** pour une mission non communiquée. Les ordres du MCP « **Sub-Zéro** » sont d'attendre dans leur cabine qu'ils soient appelés.

D'autres navires accompagnent l'**USS Makin Island** : Deux croiseurs et un navire civil gazier (jet de **Connaissances # Moyen** pour les identifier).

Le personnel embarqué ignore qu'il navigue vers **Los Angeles** (jet de **Navigation # Difficile** pour reconnaître la côte qui apparaît). Le groupe naval mouillait depuis plusieurs jours au sud (jet de **Persuasion # Difficile / Charmer # Moyen**).

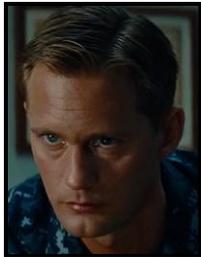
Dans les coursives, les personnages croisent d'autres combattants : Z-Corps, Marines, Rangers, National Guards, etc. D'innombrables regards d'hommes et de femmes qui ont vu trop d'horreur. Tous ignorent la destination et le but de la mission en cours.

La présence de plusieurs compagnies de sécurité fait également comprendre que la situation des forces armées ne s'améliore pas.

## GARDE À VOUS !

Un message général est diffusé dans tout le navire aux environs de 18:10 :

« *Votre attention s'il-vous-plaît. Les équipes de combats, civiles et militaires, sont attendues au radier à 18:45* ».



Le radier est aménagé avec plusieurs écrans vidéo représentant la bande côtière de Los Angeles. Dans le fond de la cale se trouve des barges de débarquement, de gros camions militaires et des caisses de matériels pour monter un camp.

L'officier supérieur ; **le commandant Hooper**, accueille la centaine de combattants avec le traditionnel salut militaire.

« *Repos. Bonsoir soldats. L'Etat-major a donné son aval à l'opération « **Furious Winds** » : Nous sommes en route pour **Los Angeles*** ».

Quelques murmures inquiets se font entendre dans l'assistance. L'officier supérieur montre une vue agrandie du port de la ville sur les différents écrans.

« *Plus précisément sur une partie du port de Los Angeles. Le but est d'établir une tête de pont pour les futures opérations militaires qui nous permettront de reconquérir des zones vitales dans notre effort de guerre contre les hostiles.*

*Cette fois-ci, nous avons les moyens nécessaires à notre action. L'opération se décompose en trois parties.*

- *Dans un premier temps-durant cette nuit-nous allons saturer une zone restreinte du port d'Agent Gris. Nous avons un navire gazier qui nous accompagne et qui renferme une toute nouvelle version de l'Agent Gris. Plus puissant, plus efficace.*

- *Vos équipes se déploieront au petit matin sur cette zone pour la nettoyer. Il est capital que les hostiles présents soient éliminés le plus discrètement possible. **C'est pourquoi aucune arme à feu, ni explosif ne seront autorisés durant cette partie de l'opération*** ».

Des murmures d'inquiétudes parcourent l'assistance. Ignorant la réaction générale, le commandant poursuit son briefing.

« *Des navires de reconnaissance patrouillent depuis plusieurs jours ce secteur. Ils nous ont confirmé que la présence des hostiles est des plus réduite.*

*Nous érigerons ensuite un mur d'enceinte sur ce secteur qui nous permettra de déployer du matériel lourd afin de projeter en permanence de l'Agent Gris. Une fois cette zone sécurisée et fermée hermétiquement, nous serons remplacés par d'autres unités. Vos chefs d'unité vont recevoir vos affectations de secteurs. Bonne chance* ».

## UNE DEUXIEME COUCHE

La fin du briefing fait se disperser les différents groupes de combattants.

Le MCP en charge de la demi-douzaine de Z-Team convoque ses équipes dans l'une des cantines du bâtiment :

« *Je ne vous cacherai pas que nous jouons gros sur ce coup-là. Nos récentes réussites compensent difficilement nos échecs et nos pertes. Ce n'est qu'une question de temps avant que l'on se fasse rappeler à l'ordre. Vous l'avez compris, cela va être du corps à corps face aux Zacks. Il va falloir vous surpasser.* ».

Preuve encore du malaise qui touche les Z-Corps, la logistique laisse à désirer : Les disponibilités des munitions spéciales (balles, grenades) sont réduites du tiers et les munitions conventionnelles de moitié.

**Notes pour le Meneur : Il est possible de s'approvisionner auprès des militaires pour toutes les munitions conventionnelles (**Persuasion # Moyen, Dextérité # Difficile** (pickpocket), **Crochetage # Très Difficile** (armurerie)).**

Pour cette mission, de l'armement silencieux a été prévu de base :

- Dead Spade,
- Machette,
- Katana,
- Arbalète composite « Falcon 2000 » + 20 carreaux.

## Quelques prototypes ?

Voici le matériel expérimental qu'OneWorld fournit aux équipes affectées à cette affaire.

### Le Spray « Z » (1 par personnage).



Cette substance imite l'odeur de charogne des hostiles, masquant les effluves humaines (transpiration, sueur, haleine). Il est recommandé de se l'appliquer en portant un masque NBC. **Dans le cas contraire, un jet de Volonté #Très Difficile devra être effectué pour ne pas vomir durant 1D6 round(s).** Un spray contient une dose pour tout le corps. Le gaz de propulsion n'est pas inflammable. L'effet dure 24 heures, sans être mouillé. **Une personne copieusement aspergée est indétectable par l'odorat mais peut être repérée par l'ouïe et la vision.**

### La grenade Scream (2 pour le groupe).



Cette « grenade » est en fait une balise radio qui émet les ondes cérébrales enregistrées de personnes effrayées. D'une portée de 30 mètres et d'une durée faible (1D6+2 rounds), elle attire tous les hostiles non-engagés sur une cible.

### Arbalète composite « Falcon 2000 »

Ce prototype offre la capacité de tirer plusieurs carreaux grâce à son magasin rotatif (situé au-dessus).



Dégâts	Munitions	C/M/L
4D+1	5	20/50/200

**Notes :** Le réarmement se fait sur le même principe qu'un fusil à pompe. Un « 1 » sur le dé Joker entraîne le blocage du système. Il faut 3 actions pour changer le magasin.

**Notes pour le meneur :** Je pense que le scénario sera encore plus angoissant si les personnages ne mettent pas la main sur leurs armes à feu et doivent se contenter des armes fournies.

## Une nouvelle version de L'Agent Gris ?



Les personnages ne devraient pas manquer de s'interroger sur la nouvelle version du gaz anti-hostile. Ils n'obtiendront aucune information du MCP et des militaires, qui n'en savent pas plus.

Et pour une bonne raison : ce dernier provient d'une usine de **Genomic Trust** (située en Amérique du Sud), qui anticipe l'éviction prochaine de son concurrent historique.

Toute recherche sur le navire gazier **KOYASHI** battant pavillon de Malte renverra sur une multitude de compagnies écrans. Il faudrait plus de temps pour mettre une piste à jour, et c'est ce qui manque aux personnages.

## BONNE NUIT LES PETITS

Alors que les Z-Team s'occupent pour passer la soirée (on mange tôt sur le navire), un remue-ménage agite les autres chambrées : Le président des Etats-Unis passe aux informations et fait un discours (**UDOA, p.10**) qui ébranle les Z-Corps.

Le MCP ordonne à ses hommes de ne pas sortir de leur cabine, le temps qu'il s'entretienne avec sa hiérarchie et le commandant de l'opération.

**Notes pour le Meneur :** Les petits malins qui désobéiraient auront droit à un petit passage à tabac par quelques militaires heureux que ces branleurs de Z-Corps se retrouvent à leur place (statut **Blessé** pour commencer la mission).

Au terme de cette soirée tendue, chaque personnage effectuera un **jet de Stress**. Demain est un autre jour, mais il commence vraiment très mal...

## PREMIERE PARTIE DU PLAN

1°- En pleine nuit (02:00), le groupe naval s'immobilise à quelques centaines de mètres du port de Los Angeles. Tout le personnel non concerné est confiné dans ses quartiers. Les navires sont isolés pour ne pas être exposés à l'Agent Gris (principe de précaution). Pendant deux heures, le navire gazier-grâce à des buses spéciales de diffusion-disperse un nuage dense sur la zone ciblée. Le port disparaît alors sous la chape du gaz grisâtre.

2°- Les équipes (12 pour un total de 100 combattants) montent dans de petites embarcations (12) avant l'aube (05:00). **Toutes les armes à feu visibles sont collectées dans des sacs que conservent les équipes ambre**. La navigation se fait grâce à des moteurs électriques silencieux jusqu'à l'entrée du chenal. Le reste du trajet se fait avec des rames, pour ne pas faire de bruit.

### Les masques à gaz sont obligatoires.

Le déroulement de l'opération se déroule de la façon suivante : les effectifs sont répartis en trois groupes (or, bleu, ambre).

- Le groupe « **Or** » (dont font partie les Z-Corps) gagne la limite définie du périmètre sans s'arrêter. Il nettoie les abords le temps d'installer la première barrière.

- Le groupe « **Bleu** » (les mercenaires) nettoie le terrain derrière le groupe « **or** » et constituent leurs renforts si nécessaire.

- Le groupe « **Ambre** » (les militaires) reste pour sécuriser le périmètre des embarcations.

Les équipes communiquent entre elles grâce avec les radios intégrées dans les masques à gaz.

Le lieu de débarquement est occupé par des cadavres complètement dévorés et décomposés.

### *Oh Les pauvres petits...*

Les effets de cette nouvelle version de l'Agent Gris sont surprenants. La plupart des hostiles rencontrés sont mal en point, voir même « pires » que d'habitude.

Pour déterminer les rencontres que fera la Z-Team jusqu'au point d'intervention pour ériger la barrière,

le nombre d'hostiles et l'état de ces derniers, lancez 5D6.

Le 1°dé défini le nombre de rencontres :

- 1 : Aucune
- 2-4 : Une
- 5 : Deux
- 6 : Trois

Le 2° dé indique le nombre d'hostiles rencontré à chaque fois :

- 1-4 : 1 Hostile.
- 5-6 : 2 Hostiles

Les 3 derniers dés donnent l'état des hostiles croisés.

- 3-11 : Agilité 1D, Puissance 2D.
- 12-17 : Agilité 2D, Puissance 2D.
- 18+ : Agilité 2D.

Ils sont tous de 4° génération.

### *La première barrière.*

Elle se compose de piliers de 2m50 de hauteur, ultralégers et extrêmement solides. Chaque équipe en transporte 4 sur un diable adapté. Ils sont cloués dans le sol avec un marteau pneumatique (également fourni).

Deux rouleaux de fils barbelés extrêmement résistant et tranchant sont raccordés entre chaque pilier (1m50 et 50 cm de hauteur). Des gants résistants sont fournis.

### *Quelques complications 1*

Pour réaliser sa partie du premier mur d'enceinte, votre Z-Team va devoir :

- Ériger **les piliers et les fixer dans le sol**.

Cela nécessite 2 personnes qui doivent réaliser en coopération **4 jets de Réparer** (un par poteau).

- **Dérouler deux rouleaux de fils barbelés sur toute la longueur.**

Cela nécessite 2 personnes qui doivent réaliser en coopération **2 jets de Dextérité** (un par rouleau).

- **Tenir à distance les hostiles qui débarqueront pendant le travail.**

Laissez vos joueurs décider de qui fait quoi (pose, surveillance) et quelle est le niveau de difficulté des jets.

**Notes pour le Meneur :** *La coopération se traduira par un bonus de 1D au jet pour le personnage le plus compétent si chaque personnage a la compétence Réparer/Dextérité. Sinon, le bonus est de +1.*

En clair, plus les personnages prendront leur temps, moins le niveau de difficulté sera important. Et plus il y a de risques d'imprévus.

#### Difficulté du jet                      Temps correspondant

Facile	12 minutes
Moyen	9 minutes
Difficile	7 minutes
Très Difficile	4 minutes

Le meneur effectuera un jet toutes les 5 minutes de temps passé par la Z-Team à monter sa partie de la barrière.

**Un échec sur le dé Joker oblige à refaire le jet et augmente de +5 le prochain jet d'événements.**

#### Événements

**3-9 :** Rien.

**10-12 :** 1 Hostile (**Agi-2D, Pui-1D**)

**13-17 :** 1D6/2 Hostiles (**Agi-2D, Pui-1D**)

**18+ :** 1D6 Hostiles (**Agi-1D**)

**Notes pour le meneur :** *A chaque fois que des armes à feu seront employées par les personnages, augmenter le jet suivant de +2.*

*Si les personnages commencent à être sérieusement menacés, une autre équipe « or » arrivera pour les secourir. Tout personnage **Gravement Blessé** sera évacué et remplacé par un soldat.*

Si la Z-Team s'en sort brillamment, vous pouvez leur donner l'opportunité d'aider les autres équipes « or ».

#### **Beau boulot !**

Une fois la première partie de « **Furious Winds** » réalisée, le groupe « Ambre » se déploie sur des bâtiments surplombant le mur d'enceinte dans un rôle de snipers. Les équipes « soufflent » durant une heure, le temps de voir comment se comporte le premier mur.

## DEUXIÈME PARTIE DU PLAN

Les personnages ont à peine le temps de souffler : Les trois groupes sont aux aguets, surveillant d'éventuels hostiles qui surgiraient dans la zone délimitée en partie. Inutile de dire que l'heure qui s'écoule ainsi est des plus éprouvantes...

L'installation du mur d'enceinte sera réalisée après la diffusion d'un deuxième nuage d'Agent Gris, encore envoyé par le navire gazier. Les équipes se voient équipées de petites bouteilles d'oxygène qui permettront de tenir durant la dispersion du deuxième nuage.

Cette action durera 2 heures. Un jet de Stress, en apercevant ce mur de gaz avancer sur la mer puis engloutir les quais à de quoi effrayer els plus fragiles...

Tous les immeubles, entrepôts et structures du secteur sont fermés par cadenas durant cette période. L'exploration aura lieu une fois le périmètre sécurisé.

#### **La deuxième barrière.**

Le matériel de cette seconde barrière est livré par des embarcations plus grosses, du fait du poids.

Installé contre la première barrière, le mur d'enceinte se compose de cloisons de 3 m en métal. Des poutres rivetées dans le sol viennent servir d'appui entre les cloisons et par terre.

Il y a 5 plaques à installer sur la longueur que gère la Z-Team.

Monter les 5 plaques et les fixer nécessite 3 personnages qui doivent réaliser en coopération **5 jets de Réparer** (un par plaque). Le niveau de difficulté de l'action et la durée moyenne est laissée à votre convenance.

#### **Quelques complications 2**

Les événements se déroulent dans l'ordre proposé. Le nuage d'Agents Gris flotte encore sur la zone, augmentant les **jets de Perception** de +5.

- Les snipers tirent sur des silhouettes invisibles, mais qui se rapprochent. Un jet de **Stress** est nécessaire pour tenir face aux menaces invisibles qui entourent les ouvriers.

- L'épuisement guette les personnages, étouffant de chaleur. Un jet de **Puissance # Moyen** permet de ne pas faire un malaise.

**Notes pour le meneur :** *Tout personnage qui retire son masque NBC subit automatiquement une blessure Légère et tousse furieusement en crachant du sang tant qu'il ne remet pas sa protection.*

- Une petite horde parvient à s'agglutiner contre la paroi qu'installent les Z-Corps. Empêtrés dans les barbelés de la première barrière, certains hostiles réussissent à passer et attaquent l'équipe.

## SEQUENCE CINÉMATIQUE

Une fois le périmètre sécurisé, un appel radio est lancé pour indiquer que les armes à feu des équipes sont arrivées au quai. Les groupes, maintenant que la zone est isolée du reste du port, peuvent s'armer. Les équipes convergent vers le quai.

### *Flash info !*

C'est alors que la fréquence radio militaire générale est activée :

*« Le gouvernement américain continue le massacre de son peuple en toute impunité. Le gaz de combat connu sous le nom d'Agent Gris est mortel pour les êtres humains. Malgré les preuves déjà accumulées, les sbires de Washington continuent à utiliser ce produit mortel. Que Dieu nous pardonne notre geste et fasse entendre raison au gouvernement ».*

Une série d'explosions, en provenance du navire gazier retenti. De plus en plus fortes, elles secouent puis déchirent le bateau ! Un immense nuage grisâtre jaillit des structures en flammes. Paresseusement, le gaz se dégage de la gigantesque épave en flammes (il ne s'enflamme pas). Tous les spectateurs sont obnubilés par ce terrible spectacle.

Des messages parviennent presque aussitôt sur la fréquence générale des navires proches :

*« Le nuage ! Il arrive sur nous ! ».*

*« Fermez les écoutilles ! ».*

*« ..Bill est en train de convulser ! A l'aide ! ».*

*« Le nuage rentre dans le navire...Argghh ».*

*« Mettez vos masques ! Je répète, mettez vos foutus masques ! ».*

Etc.

Le vent du large se lève subitement, soufflant en directions des équipes à terre... Les personnages font

un **jet de Stress** avant de reprendre le cours de l'aventure !

## A L'ABRI !

L'organisation méticuleuse qui caractérisait l'opération, il y a encore quelques instants, vole en éclats. En clair, c'est chacun pour soit ! Tout le monde cherche à fuir le nuage qui se rapproche. Certains se jettent à l'eau, d'autres poussent ceux qui sont sur leur chemin, à la recherche d'un abri providentiel.

L'extrême toxicité du nouvel Agent Gris, commence à avoir raison de la capacité de filtrage des masques (militaires et Z-Corps). Des cris de suffocations se font entendre sur la fréquence commune des équipes déployées sur le port.

En tournant dans une ruelle, la Z-Team aperçoit un militaire, déjà pris dans le nuage, en train de faire sauter la chaîne d'un entrepôt pour tenter de s'y réfugier.

Le rideau de métal est déchiré comme une feuille de papier par une horde d'une vingtaine d'hostiles. Ceux-ci sont en train de muter avec virulence au contact du nouvel Agent Gris (cf. **MUTANTS Z**) ! Il ne faut pas rester là...

### *Pour Les petits futés*

Certains joueurs seront tentés d'envoyer leurs personnages dans les égouts et autres tuyaux d'évacuation pour contourner les problèmes. Ce n'est évidemment pas possible.

Des réfugiés ont eu la même idée, plusieurs semaines auparavant, avec tous le même destin : dévorés ou infectés.

Le réseau souterrain est occupé par des dizaines d'hostiles et de nombreux rongeurs affamés qui se jetteront avec appétit sur de la chair fraîche. Plusieurs plafonds de tunnels ont été fragilisés par des dégâts en surface, ce qui se traduit par de la poussière qui tombe lors de dégâts.

Séjourner dans le sous-sol du port est donc une très mauvaise idée.

## C'EST FERME !

La fuite du nuage mortel contraint la Z-Team à trouver un abri, le plus vite possible. Le hic, c'est que tous les entrepôts ont été cadenassés lors de la première phase du plan !

Faites secrètement pour chaque personnage un jet de **Rechercher # Difficile** pour apercevoir des lumières s'allumer quelques instants dans un entrepôt pas trop loin. Des silhouettes seront même distinguées ! Il est possible, du fait de la proximité de l'équipe, de faire un jet de **Perception # Moyen** pour discerner des intonations de voix. Elles dénotent clairement que des gens tentent de rentrer dans un abri et quelqu'un (une femme) tente de les en empêcher.

Lorsqu'ils rejoignent l'endroit, talonnés par le gaz menaçant et des hostiles pas très loin, les Z-Corps découvrent un groupe de 4 personnes qui luttent avec une jeune femme en haillons et crasseuse.

**Notes pour le Meneur :** *Evidemment, on triche en mettant l'entrepôt à « proximité » de la position des personnages.* ☺

La porte vient à peine d'être fermée que le gaz s'insinue dans les ouvertures de la porte (qu'il faut boucher) et que des coups sourds sont portés dessus (qu'il faut renforcer).

Le groupe de survivant est à deux doigts de massacrer les intrus, qui sont prêts à leur rendre la monnaie de leur pièce.

Les personnages devront réussir à calmer tout le monde. Des **jets de Persuasion # Difficile** ou d'**Intimidation # Très Difficile** seront nécessaires pour chaque partie.

Si tel n'est pas le cas...tant pis pour le scénario !  
Passez à la fin.

## ON ENTRE DANS LE VIF DU SUJET...

Les Z-Corps viennent de se réfugier dans un entrepôt de stockage. Celui-ci est occupé par un groupe de réfugiés depuis la semaine 6, lorsque Los Angeles était sur le point de tomber sous l'épidémie. Après bien des drames (internes et externes), il ne reste que 5 survivants. Désespérés, exaspérés et névrosés. Le bâtiment a été fortifié avec les moyens du bord et a tenu...jusqu'à présent.

### *Les Locaux*



**Irène Evo** est une pigiste pour **Vogue**. Ayant suivi son petit ami pour fuir la ville ravagée, elle a survécu en devenant froide, sans remord et sans pitié. Il faudrait des trésors d'empathie et de compassion pour faire ressurgir la jeune femme terrifiée qui se cache derrière cette créature dotée d'un instinct de survie impitoyable. *Elle est prête à tout pour survivre.*



**Gedeon « JD » Spateczky** est le responsable de l'entrepôt de stockage **Sunny Storage**. Ce quinquagénaire frustré a du partager sa planque (en attendant que tout « ça » rentre dans l'ordre) bon gré malgré. *Il attend l'occasion de se débarrasser de tous ces gêneurs.*



**Gina King** est une infirmière à la retraite. Elle a perdu ses petits-enfants (Tom et Alice) lors d'un mouvement de foule durant l'évacuation avortée du port de Los Angeles. Elle leur parle toujours (son esprit a oublié ce qui leur ait arrivé) et ne supporte pas les gens malpolis. *Elle est à deux doigts de sombrer dans une folie meurtrière.*



**Joshua Flers** est un camionneur indépendant. Une chance insolente lui a permis de rejoindre le groupe de l'entrepôt alors qu'il devait y stocker sa cargaison. Il ne cesse de gueuler pour un rien. *Ses cigares dégueulasses lui permettent de tenir le coup.*



**Orville Tuxeda** est un caporal de la **National Guard**. Il est parvenu de justesse à survivre à la débâcle qu'a été l'évacuation des populations civiles de L.A. *Il est obnubilé par les risques de contamination (il a éliminé ses compagnons infectés qui étaient réfugiés dans l'entrepôt).*

**Notes :** *Des jets d'Empathie # Difficile* seront nécessaires pour se rendre compte de l'état psychologique dans lequel se trouve les occupants du Sunny Storage.

### **Les invités**

En plus de la Z-Team, quelques membres de l'opération « **Furious Winds** » ont réussi à s'infiltrer dans l'abri providentiel.



**Contrôleur « Lady DeathStrike »** est la seule survivante de sa Z-Team. Dès qu'elle a vu le nuage arriver, elle a détalé sans un regard pour ses camarades.



**Sean Garrety** est un agent de sécurité du groupe **Red Island Security** (filiale de Genomic Trust). Il a trempé dans plusieurs affaires mêlant GT et OW. Il est prêt à sacrifier tout le monde pour s'en sortir (comme toujours).



**Bruce Scicalga** travaille pour la société de sécurité **DynCorp**. Affecté à des missions de sécurité en zones sûres, il a demandé à être transféré sur le front pour participer à la lutte armée. Le cauchemar qui vient de commencer lui fait déjà regretter son choix...



Le **lieutenant Daniel Oroyo** s'est retrouvé à suivre la Z-Team alors qu'il revenait du mur d'enceinte. Rappelé d'Afghanistan il y a seulement 3 jours, il est dépassé par la situation qu'il vit.

## **HUIS CLOS**

La mise en présence d'un groupe de survivants névrosés avec des réfugiés traumatisés va être extrêmement tendue par moments. La durée dans le jeu sera d'une journée (du matin au début de soirée).

### **Les bons conseils à suivre.**

Tout d'abord, voici les règles à respecter sous peine de sanctions de la part des occupants :

#### **On ne discute pas. On obéit.**

Les résidents décident de ce qui se passe dans l'entrepôt.

#### **On ne parle pas. On chuchote. On ne fait pas de bruit. Ni de lumière.**

Les saloperies qui traînent dehors ont le chic pour tout entendre. Et elles ont les yeux qui traînent (pas de lumières vives).

#### **Tout le monde participe à la défense de l'entrepôt. Pas d'exception.**

C'est clair ?

#### **On ne fouille pas dans nos affaires.**

Chaque résident s'est alloué un box dans lequel il a transvasé des affaires récupérées.

**Débrouillez-vous dans votre coin. Ne nous cherchez pas des noises.**

Ça a le mérite d'être clair, non ?

### *Le hasard fait bien Les choses.*

Voilà ce que vont constater par eux-mêmes les personnages au début de leur séjour forcé :

**Les communications sont brouillées.** Il est impossible de joindre d'autres personnes dans les environs sur la fréquence ou sur celles des navires. Est-ce la concentration de l'Agent Gris ou les structures de l'entrepôt ? Mystère...

**Le nuage toxique est opaque et stagne sur la zone.** Il n'y a rien à faire tant que les vents du large ne disperseront pas le gaz mortel. Aucun équipement ne peut permettre d'évoluer dans un tel environnement.

**Des râles d'hostiles se font entendre dans les environs.** Il semble suicidaire de vouloir s'aventurer de nouveau dans le port.

**La situation est critique.** Les ressources en armes, en nourriture et en eaux sont quasiment épuisées. Les occupants, tout comme les réfugiés, n'ont quasiment plus rien.

**Il n'y a aucune source d'énergie accessible.** Les occupants ont utilisé des batteries, des piles, l'huile et l'essence présentes sous toutes les formes.

**Les réseaux de télécommunications sont H.S.** Impossible de contacter qui que ce soit.

### *Cerise sur Le gâteau.*

Voilà quelques idées pour pimenter les interactions. C'est à vous de décider qui est concerné.

- Un(e) des réfugiés est drogué(e) et vient de terminer ses réserves. Il/elle se retrouve en état de manque et va alterner les états relatifs (paranoïa/manque/agressif/etc.). Des jets de **Médecine # Moyen** ou d'**Empathie # Difficile** mettront l'origine des symptômes à jour.

- Une altercation entre un local et un invité (pour un motif futile) menace de se transformer en bain de sang. Des **jets d'Empathie/Persuasion # Difficile** permettront de calmer la situation.

- Le mercenaire de GT a été reconnu par un témoin (local, invité) d'une ancienne mission. Pris à parti à l'écart, il a gravement blessé son accusateur (dans le

coma), l'abandonnant dehors en laissant un accès ouvert et des traces de sang frais.

- La fatigue et le stress agissent sur les organismes des personnages. Chacun d'eux doit réussir un **jet de Puissance # Difficile** et de **Volonté # Moyen** pour ne pas somnoler par moments (c'est un bon moyen d'avancer dans la journée sans événement).

- Un des réfugiés (peut-être un des Z-Corps) a perdu certaines affaires pendant qu'il dormait/se promenait.

- Un début d'incendie se déclare dans un box (après que quelqu'un l'ai déclenché accidentellement), dégageant des volutes de fumées asphyxiantes qui se répandent dans tout l'entrepôt.

- Rendu à moitié fou par la situation, un réfugié ouvre une fenêtre à l'étage et canarde à l'aveuglette. Il se retournera contre les autres occupants si on ne le calme/neutralise pas.

### *Et dans l'entrepôt de stockage ?*

Si les occupants « légitimes » ont exploré consciencieusement chaque recoin de chaque box, à la recherche d'armes et de nourriture, il reste des quantités d'objets personnels d'intérêts variables.

Les personnages peuvent vouloir bricoler des objets courant pour obtenir quelque chose (*combinaison étanche pour sortir sur le toit, caméra avec un bras télescopique pour voir dehors, jouet radiocommandé pour créer une diversion, cocktail Molotov avec dissolvants, etc.*).

Dans la mesure du raisonnable (à votre convenance), chaque bricolage nécessitera un **jet de Chercher (# Moyen à Très Difficile)** puis un **jet de Réparer (# Difficile à Très Difficile)**.

### *Intervenants externes*

Durant la première heure, des coups de feu et des hurlements vont se faire entendre dans le périmètre fermé du port, diminuant progressivement jusqu'à disparaître complètement.

- Les hostiles libérés vont explorer le secteur et dévorer les quelques malheureux qui traînent. Des grattements et des râles vont bientôt se faire entendre sur les murs de la structure de l'entrepôt.

- Un survivant blessé tambourine sur une des portes après avoir capté un message sur la fréquence radio. Le laisser rentrer va constituer une épreuve en soi (qui

réussira ou pas). Les hostiles ne seront pas très loin, réussissant à localiser leur proie.

- A chaque fois qu'un conflit éclatera dans l'entrepôt, les hostiles du secteur seront attirés par les éclats de voix et/ou les coups de feu.

**Notes :** *Si vos joueurs ont déjà eu l'idée de s'enfuir vers un autre bâtiment, grâce à des planches, ils tomberont sur des hostiles ayant muté de l'autre côté. Un retour au bercail s'impose...*

## MUTANTS Z

La concentration de l'Agent Gris, associée aux modifications de la formule, vont fortement faire muter les hostiles présents dans le secteur qui ont déjà été exposés au premier nuage (ceux prisonniers dans les bâtiments de la zone contrôlée et certains qui traînent dans le port). Voici quelques idées de mutations :

- **Trop mûr** : Le zombie projette des gerbes de sang à chaque blessure reçue et explose quand il « meurt » (sang plus débris d'os).

- **Flasque** : Le corps du zombie s'est ramolli, encaissant les dommages cinétiques (perforant, contondant et assommant divisés par 2).

- **Insensible** : Le zombie ignore les malus des dégâts jusqu'à ce qu'il « meurt ».

- **Hurlleur** : Les cordes vocales du zombie lui permettent de crier à plus de 150 dB sur 20 mètres tout en poursuivant ses proies. Chaque personne pris dans la zone d'effet doit réussir un jet de **Volonté # Difficile** pour ne pas être **Sonné**.

- **Blindé** : La peau du zombie s'est durcie considérablement (**Agilité -1D, Armure +2D**).

- **Boosté** : Le zombie réagit comme un Phase 4 déchaîné sous acide (**Agilité +2D, Adresse +1D, Courir 4D minimum**).

- **Acide** : Les fluides corporels du zombie sont devenus extrêmement corrosifs (équivalent à une grenade Crematoria) ou gluants (les actions physiques perdent 1D).

- **Surhumain** : La force du zombie est décuplée sans que sa forme n'en soit changée (**Puissance 5D, Soulever 6D**).

**Notes :** *Ces hostiles mutants sont insensibles à l'Agent Gris, bien évidemment. **Le nombre de zombies retenu prisonniers est de 50.***

## TOUTES LES BONNES CHOSES ONT UNE FIN

Après avoir enduré un enfermement pire qu'une confrontation avec des hostiles, le temps va jouer contre les occupants de l'entrepôt.

Le jour est sur le point de se terminer dans quelques heures lorsque le vent du large commence à se lever enfin, chassant timidement le nuage d'Agent Gris.

Une dizaine de minutes plus tard, les fréquences radios crachent des messages en provenance de l'**USS Makin Island**. L'équipage est à la recherche de survivants sur la zone du port. Une fois les personnages identifiés, il faudra attendre que les vents dispersent suffisamment le nuage pour permettre aux hélicoptères de récupérer les survivants. Le nuage a causé de nombreux morts sur les navires.

Mais ce serait se réjouir trop vite : Un **phase 6** est attiré par les émotions intenses des réfugiés.

Rameutant les autres créatures du secteur, celles-ci s'agglutinent contre les parois externes, qui commencent à montrer des signes de fatigue.

Les occupants ont un court moment pour se préparer à l'intrusion et fortifier en conséquence le bâtiment. La rencontre des hostiles mutés avec les personnages devrait déstabiliser ceux-ci.

***Donnez-nous un peu plus de temps.***

Les personnages ne manqueront pas de contacter le navire militaire pour demander de l'aide en urgence. Malheureusement, les hélicoptères ne peuvent pas évoluer dans le nuage pour l'instant, car il étoufferait les moteurs des appareils.

Les occupants du **Sunny Storage** doivent tenir le plus longtemps possible, jusqu'à ce que les hélicoptères de secours puissent décoller...

La construction n'ayant pas de sous-sol qui donne sur les égouts, la seule solution est de se réfugier à l'étage supérieur, puis sur le toit. Il serait judicieux de condamner les escaliers avec tous les objets volumineux et encombrants qu'abrite l'entrepôt.

Une confrontation directe face aux hostiles est vouée à l'échec, car la majorité des occupants cherchera à fuir.

Ce sera d'ailleurs le moment idéal pour les PNJs de régler leurs comptes : Laisser quelqu'un derrière avec les hostiles, donner un discret coup de couteau à un compagnon à proximité, etc.

Lorsqu'ils se replieront sur le toit, les personnages constateront que le vent souffle, dispersant l'Agent Gris, qui est simplement irritant (malus de +3 à tous les jets tant que dure l'exposition).

- **Gina** croit reconnaître ses petits-enfants parmi les hostiles et fera tout pour les rejoindre.

- « **JD** » entend reprendre possession de son bien dès que tout le monde tente de fuir. Il restera aussi longtemps que possible pour défendre son entrepôt.

- Le contrôleur « **Lady DeathStrike** » abandonnera les rangs dès que la situation semblera catastrophique.

- Le mercenaire **Garrety** est prêt à laisser un os à ronger aux hostiles, le temps qu'il embarque dans l'hélicoptère.

*On grimpe !*

Alors que le vent souffle désormais sur le port, chassant les nuages de l'Agent Gris, le bruit caractéristique d'un hélicoptère se fait entendre : Un **UH-60 Blackhawk** arrive pour embarquer les survivants.



Un nouveau groupe d'hostiles mutants (2D6+3) déboule sur le toit par les escaliers, rejoignant leurs congénères déjà là.

Voyant la situation anarchique qui règne sur le toit, le pilote positionne son appareil à proximité du rebord (cf. plan) et le plus loin des monstres, tandis que le mitrailleur tribord ouvre le feu avec une M249 pour couvrir la fuite du groupe complet.

Si les personnages n'ont pas réussi à neutraliser les menaces dans le groupe et calmer les personnes nerveuses, l'embarquement va se régler de façon musclée :

- Jouer des coudes pour s'assurer une place dans l'hélicoptère,
- Pousser un personnage gênant (PJ, PNJ) sur la trajectoire des balles du mitrailleur,
- Faire trébucher quelqu'un pour retarder les hostiles.
- Attaquer dans le dos quelqu'un qui est bien parti pour grimper dans l'hélicoptère.

Sans oublier que l'appareil ne peut accueillir que 12 passagers maximum (l'information, si elle a été transmise, a mal été interprétée)...

## ENCORE UNE BELLE JOURNÉE

Quelle que soit la fin de l'aventure, le mur d'enceinte tient bon. Une fois le gaz dissipé, le nettoyage du secteur délimité sera l'affaire de quelques jours. L'armée, consciente du souci de la virulence de l'Agent Gris, l'utilisera dans des proportions moins importantes. Et étouffera l'affaire.

La Z-Team sera ensuite affectée à un rôle subalterne dans une zone orange, en accord avec la nouvelle politique de la compagnie. Elle devrait garder une certaine angoisse en voyant le déploiement de l'opération « Crépuscule » sur les zones rouges...

## GOOD JOB

Si les personnages survivent à cette aventure, voici les récompenses proposées :

**Effectuer complètement l'aventure sans arme à feu :**  
1 point de Personnage.

**Sauver la communauté :** 2 points de Personnage.

**Survivre à cette aventure :** 2 points de Personnage.

# PNJS

## HOSTILES

(cf. LdB p.208-210)

## LOCAUX

### Irène Evo

Agilité 2D *Bagarre 2D+2, Discrétion 4D, Grimper, Sauter*

Adresse 3D *Crochetage*

Connaissances 3D+2 *Erudition (Mode) Langues (Allemand)*

Perception 3D *Artiste 4D, Chercher*

Puissance 2D+1 *Courir 3D, Nager*

Présence 4D *Charmer, Intimidation, Persuasion.*

Déplacement 4

Bonus aux dégâts 1D

Armes : Improvisées (couteau, tournevis, barre de métal, clef anglaise).

### Gedeon « JD » Spateczky

Agilité 2D+2

Adresse 3D *Armes à feu, Piloter*

Connaissances 3D+1 *Affaires 4D*

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

Puissance 3D *Soulever 4D*

Présence 2D+1 *Intimidation 3D, Persuasion*

Déplacement 5

Bonus aux dégâts 2D

Armes : Improvisées (clef anglaise, tournevis), S&W .38.

### Gina King

Agilité 2D+2 *Mêlée 3D*

Adresse 2D+2

Connaissances 4D *Médecine*

Perception 3D *Chercher, Survie*

Puissance 3D

Présence 3D *Empathie, Persuasion*

Déplacement 5

Bonus aux dégâts 2D

Armes : improvisées (couteau, tournevis, scalpel).

### Joshua Flers

Agilité 3D *Bagarre 4D, Esquive, Mêlée*

Adresse 3D *Piloter 5D, Réparer 4D*

Connaissances 3D *Navigation 4D*

Perception 3D *Jeux, Pister*

Puissance 4D *Soulever*

Présence 2D *Intimidation 3D, Volonté 2D+2*

Déplacement 7

Bonus aux dégâts 2D

Armes : Improvisées (couteau, tournevis), Remington 1100 TAC 4.

### Orville Tuxeda

Agilité 2D+2 *Bagarre 3D, Mêlée 4D*

Adresse 3D *Armes à feu 4D, Lancer*

Connaissances 3D *Démolition, Navigation*

Perception 3D *Chercher, Pister*

Puissance 3D

Présence 2D *Commander, Intimidation*

Déplacement 5

Bonus aux dégâts 2D

Armes : Poignard, M9A1, Colt M-4.

## REFUGIES

### Lady DeathStrike

Agilité 4D *Bagarre, Mêlée*

Adresse 4D *Armes à feu, Lancer*

Connaissance 2D *Navigation 3D*

Perception 3D *Chercher, Pister*

Puissance 3D *Courir*

Présence 2D *Empathie 3D, Intimidation 3D*

Déplacement 7

Bonus aux dégâts 2D

Armes : Dead Spade, machette, Walther P99, gilet pare-balles.

### Sean Garrety

Agilité 3D *Bagarre 4D, Esquive 4D, Mêlée 4D+2*

Adresse 4D *Armes à feu 4D+2*

Connaissances 2D *Sécurité 3D+1*

Perception 3D *Survie 4D, Pister, Camouflage*

Puissance 3 *Endurance 4D*

Présence 2D *Intimidation 3D, Volonté 3D*

Déplacement 6

Bonus aux dégâts D

**Armes :** Poignards, armes à feu (Walther P99, H&K 416 et M-203), 1 grenade (explosive), gilet BioSteel.

### **Bruce Scicalga**

**Agilité 3D** *Bagarre, Grimper, Mêlée 4D*

**Adresse 4D** *Armes à feu 4D+2, Piloter*

**Connaissances 2D** *Electronique, Sécurité 4D*

**Perception 3D** *Pister, Camouflage*

**Puissance 3D** *Endurance 4D*

**Présence 2D** *Commander, Intimidation*

**Déplacement 6**

**Bonus aux dégâts 2D**

**Armes :** Poignard, armes à feu (M-4), 2 grenades (fumigène), gilet pare-balles.

### **Lnt Daniel Oroyo**

**Agilité 3D** *Bagarre 3D+2*

**Adresse 3D** *Armes à feu*

**Perception 2D+2** *Chercher, Investigation, Pister 3D*

**Puissance 3D** *Endurance*

**Présence 2D** *Intimidation 3D*

**Déplacement 6**

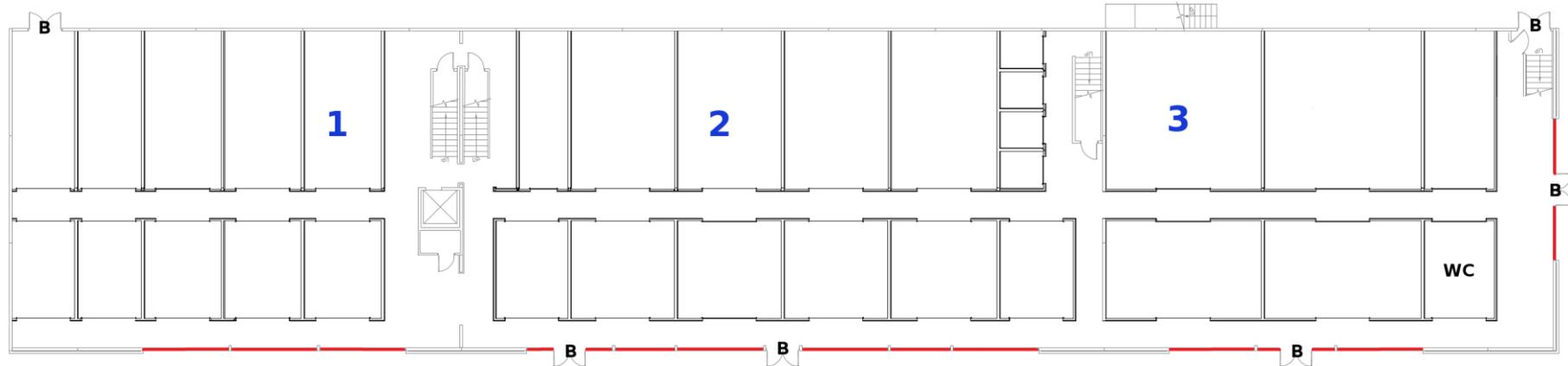
**Bonus aux dégâts 2D**

**Armes :** Pistolet automatique M9, gilet pare-balles.

# PLAN DU CENTRE DE STOCKAGE SUNNY STORAGE

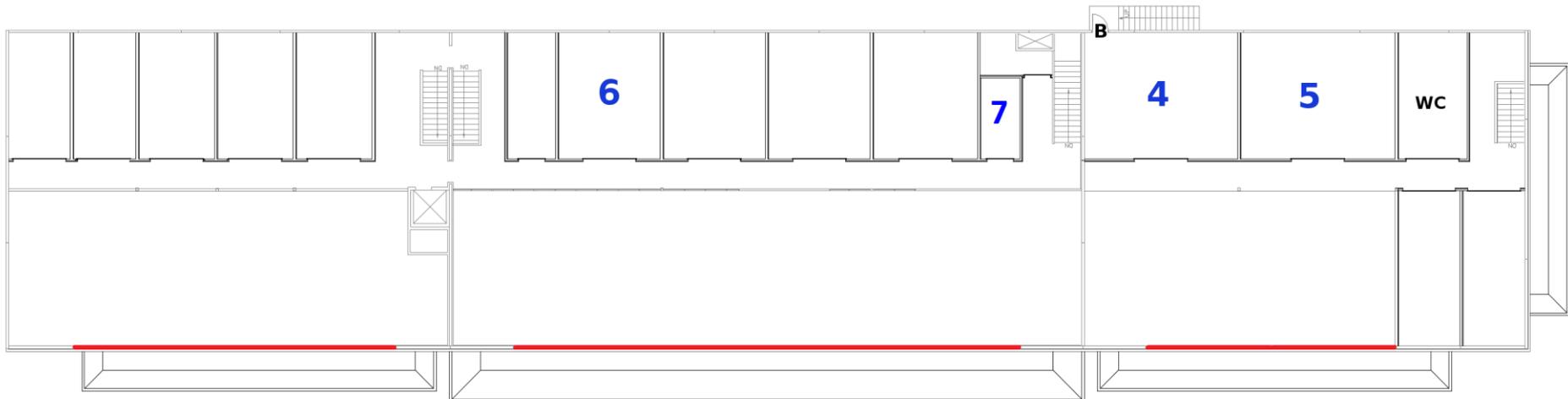
Le centre de stockage se compose d'un rez-de-chaussée et d'un étage. Les accès sont barricadés (B) et les baies vitrées (en rouge) sont calfeutrées et obstruées par des planches ainsi que de nombreux objets encombrants (au rez-de-chaussée). Les ascenseurs sont en panne de courant. La lumière externe provient de petites fenêtres non obstruées du 1<sup>er</sup> étage.

## Rez-de-chaussée



1 Le box de stockage est habité par Orville. 2 Le box est habité par Gina. 3 Le box est habité par Joshua.

## Premier étage



4 L'ancien bureau de gestion du Sunny Storage. « JD » s'y est installé. 5 Le lieu de réunion. 6 Le box est habité par Irène. 7 Le local permettant de monter sur le toit.