

# L'HOMME EST UN HOSTILE POUR L'HOMME

Scénario d'Herbert West

## Semaine 9

### SYNOPSIS

OneWorld est sollicitée pour investiguer et neutraliser un nouveau type d'hostile, signalé par des survivants fuyant une zone rouge.

Un couple de jeunes gens, laissé pour mort, a été la victime d'exactions menées par des militaires à moitié fous. La jeune femme est devenue un hostile, mais est animée par une soif de vengeance inhabituelle. Son compagnon cherche à se venger des militaires de son côté.

Les militaires entendent bien continuer à mener la vie qu'ils mènent sur la zone du front et à se débarrasser de tout ce qui pourrait les menacer, vivants ou morts.

**Notes pour le Meneur :** L'ambiance du camp et de la zone rouge se rapprochent des films sur la guerre du Viet Nam. Un visionnage de *Platoon*, *Full Metal Jacket*, *Outrages* et *le déshonneur d'Elisabeth Campbell* permettra de s'imprégner de cette atmosphère.

### OBS/ERA-LA-LAC-P1-T0-H4-12XX5'20

**Type :** Localisation, Analyse et Destruction d'un nouveau type présumé d'Hostile.

**Timing :** Départ à T1 (15:00). Retour à T1+48 heures.

**Terrain :** Camp Lejeune (Lake Charles), Louisiane.

**Personnel :** Z-Team + escouade militaire.

Les personnages sont transférés en Louisiane, sur une base militaire près de la ville fortifiée de **Lake Charles**. Le **camp Lejeune** a été érigé sur les terrains regroupant le **Chennault Industrial Park** et le **Mallard Cove Golf Course**. Les Z-Corps sont acheminés sur place par un équipage d'UH-60, piloté par la capitaine **Lacey Smith** (cf. **DES ALLIES ?**). Des camps de réfugiés-en attente d'évacuation-sont attenants au camp militaire.

La MCP « **Hornet** » les accueillent dans une des tentes du campement.



« Bon retour au front. Nous avons été sollicités-à contre-cœur-par l'US Army, pour une affaire qui la dépasse : Il semble qu'un nouveau type d'Hostile ait fait son apparition dans la zone rouge de Louisiane. Plusieurs témoignages de survivants corroborent ces faits : ces hostiles ont déchiqueté leurs victimes, sans les dévorer. Vous aurez accès à la zone rouge, mais avec des chaperons fournis par l'US Army. C'est l'occasion de redorer le blason d'OneWorld auprès de l'État-major et du pouvoir politique ».

Le **lieutenant-colonel Eugene Powers**, en charge du camp militaire, rend visite à la Z-Team, afin d'évaluer ces oiseaux de mauvais augure et de les recadrer du même coup. Un jet d'**Empathie # Moyen** met en évidence la froideur qu'il emploiera envers tout employé d'OneWorld.



« Bienvenue au **camp Lejeune**. Je suis le colonel Powers, en charge de la **1° brigade de la 7° Division d'Infanterie** de l'US Army. Tout sera fait pour vous aider à résoudre votre enquête dans les meilleurs délais. Mon aide de camp, le **commandant Barnes**, vous aidera dans la mesure du possible. Je compte sur vous pour ne pas gêner le travail de mes hommes. Bon séjour parmi nous ».



Le commandant Barnes remettra des laissez-passer et une copie du règlement militaire du camp. Un jet d'**Empathie # Moyen** permet de constater que le commandant n'est qu'un homme mou et le pantin de

son supérieur. La MCP fixe les personnages une fois que les officiers sont partis.

« Ces types sont des cons finis...Mais nous devons travailler avec eux pour réussir notre mission. Donc, pas de vague. Je me fais bien comprendre ? ».

Elle exhibe un appareil high-tech qui ressemble à un casque, recouvert de diodes et senseurs. Un ordinateur portable, spécialement configuré, y est relié en wifi.



« Nos laboratoires travaillent depuis plusieurs semaines sur un appareil étudiant et analysant les capacités mentales des hostiles. Les schémas neuronaux de plusieurs types de ces créatures ont été analysés et cartographiés. Les sujets sensés appartenir à une nouvelle phase devront donc être inconnus de la base de données de cette machine ».

Les personnages ayant joué **A SHADOW IN MY MIND** retrouveront le matériel pour attraper et récupérer les têtes d'hostiles **actifs** :

- des cannes et lasso de capture, similaires à ceux qu'utilisent les services de fourrières animales. Elles permettent d'entraver un Hostile au cou en le tenant à distance de sécurité.

- des sécateurs adaptés à la décapitation (poignées longues).

Si les personnages ont des dossiers personnels bien remplis : insubordinations, rejet de l'autorité, etc., elle rajoutera, sans la moindre envie de rire :

« Et ne vous amusez pas à me baiser la gueule, sinon c'est moi qui vous la mettrai, et profond ! »

Sur ces délicates métaphores, les Z-Corps seront suivis dans tous leurs déplacements par deux membres de la MP (Police Militaire), avec des restrictions d'accès.

Les Z-Corps seront traités avec dédain par la majorité des militaires tant qu'ils n'auront pas démontré leurs capacités en zone rouge. Mais cela ne suffira pas à la plupart pour garder un air suspicieux envers les miliciens de Brian Clark.

## UNE AMBIANCE TENDUE

Le camp Lejeune est en outre le lieu d'un affrontement corporatiste digne de la Guerre Froide. **Intech Systems** et **Arès Cyber Warfare** s'affrontent à coup de nouveaux drones de combats pour obtenir les faveurs de l'armée.

« **Zoe** » la Peste (**Killing Zoe**).

Malgré le revers (plus ou moins important suivant les actions de vos joueurs) des drones lors du scénario **DO DRONES DREAM ABOUT HOSTILES ?** de la campagne **FUBAR**, OneWorld a continué à faire plancher ses équipes sur des projets. Ayant cédé en partie aux exigences des militaires, le nouveau prototype est une « machine à pulvériser tout ce qui marche ou rampe ».

« Zoe » se présente comme une plateforme d'artillerie mobile. Ce drone a été conçu spécifiquement pour s'attaquer aux hordes.



<b>Arme</b>	M-249
<b>Calibre</b>	7.62 mm
<b>Chargeur</b>	1200 cartouches DeadSmach™
<b>Arme</b>	Mortiers légers (60)
<b>Calibre</b>	40 mm
<b>Chargeur</b>	1 obus chacun
<b>Arme</b>	Mortiers Lourds (8)
<b>Calibre</b>	80 mm
<b>Chargeur</b>	1 obus chacun
<b>Senseurs</b>	Vidéo (Zoom 100m, IR), audio
<b>Vitesse</b>	40 Km/h
<b>Poids</b>	300 Kg
<b>Autonomie</b>	96 heures

<b>Agilité (INIT)</b>	<b>3D</b>
<b>Chercher</b>	<b>4D</b>
<b>Armes à Feu</b>	<b>4D+1</b>
<b>Pilotage</b>	<b>3D</b>
<b>Résistance</b>	<b>5D</b>
<b>Manœuvre</b>	<b>0</b>

Une équipe de 4 techniciens travaille en collaboration avec les militaires, pour tester et améliorer « Zoe » qui

existe en deux versions : 6 roues mobiles et à chenilles. Elevés à la culture corporatiste, ils ont pris personnellement la relégation d'OneWorld sous le commandement militaire comme un affront. Ils entendent donc retourner la situation à l'avantage de leur compagnie.

### « L'INFERNO ».

L'INFERNO est le nouveau drone de combat développé par **Arès Cyber Warfare** ; une filiale de **Genomic Trust**. Poursuivant la piste ouverte par le **THANATHOS**, ce modèle est conçu pour affronter des hordes réduites. S'inspirant de son concurrent « Zed », c'est une plateforme lance-grenades. Sa mobilité extrême lui permet en outre de mener des opérations dans des bâtiments.

En groupe, l'INFERNO peut s'attaquer à de plus gros poissons. Il est en cours de tests intensifs par l'armée sur plusieurs zones de front, dont la Louisiane. Une équipe de 10 techniciens travaille sur une dizaine de machines.



<b>Arme</b>	Lance-grenades (4)
<b>Calibre</b>	40 mm
<b>Chargeur</b>	8 par tube
<b>Senseurs</b>	Vidéo (IR), radar, audio
<b>Vitesse</b>	10 Km/h
<b>Poids</b>	30 Kg
<b>Autonomie</b>	40 heures

<b>Agilité (INIT)</b>	<b>2D+2</b>
<b>Chercher</b>	<b>4D</b>
<b>Armes à Feu</b>	<b>4D</b>
<b>Pilotage</b>	<b>3D</b>
<b>Résistance</b>	<b>3D</b>
<b>Manœuvre</b>	<b>0</b>

Les militaires n'ont pas de préférence établie : ils veulent une machine capable d'annihiler le maximum d'hostiles dans le temps le plus court. Bien évidemment, les largesses dont fait preuve l'équipe d'Ares (alcool, nourriture, drogues, extra divers) donne pour l'instant un léger avantage à celle-ci...

La tension entre les deux équipes se traduit dans le camp par :

- des réflexions dans les espaces de vie commune (réfectoire, salle de bains, etc.),
- des vols de matériel (batteries, composants, outils, nourriture, etc.) de temps en temps,
- du sabotage symbolique (serrures de porte/bureau bouchées, toilettes chimiques piégées, etc.),
- de petites attaques informatiques sans grandes conséquences (PC plantés, FW complètement fermé, petits virus, etc.),

La présence de la Z-Team et ses interactions peuvent inverser la tendance et carrément faire monter les enchères entre les deux groupes. Lorsque la Z-Team arrive dans le camp Lejeune, l'avantage est à l'équipe d'Ares CyberWarfare. Si elle a vent de cette montée de la tension, la MCP « Hornet » recadrera la Z-Team et les techniciens.

## Z FILES

L'enquête que va suivre les Z-Corps s'articule suivant plusieurs axes :

### La partie militaire.

Les dossiers de l'affaire sont regroupés dans une tente qui servira de dortoir et de pièce commune aux personnages.

- Le soldat 1<sup>o</sup> classe **Benjamin Doogan** de la 2<sup>o</sup> section (1<sup>o</sup> compagnie) a été attaqué par un hostile qui l'a étranglé à mort, lors d'une mission de reconnaissance. La créature a été abattue et abandonnée sur place. (Il y a 4 jours).

- Le soldat 2<sup>o</sup> classe **Matthew Brown** de la 3<sup>o</sup> section (1<sup>o</sup> compagnie) a été retrouvé taillé en pièces par deux hostiles (Il y a 2 jours). Il effectuait une patrouille pour localiser des réfugiés.

- Le caporal **Patrick Riley** de la 4<sup>o</sup> section (2<sup>o</sup> compagnie) est décédé à la suite d'une chute mortelle avec une hostile depuis un immeuble, dans une des villes abandonnées à proximité de Lake Charles. Les membres de son unité disent qu'elle s'est ruée sur lui (personne ne l'avait remarqué), comme pour le déféner. (Il y a 10 heures).

Les personnages n'auront pas accès aux données militaires des victimes (les autorités n'en voient pas

l'intérêt et rechignent à donner à des civils un droit de regard sur leurs affaires).

Le piratage des serveurs militaires à distance (**Informatique # Très Difficile**) ou en direct (**Discrétion, Crochetage, Informatique # Difficile** pour pénétrer les locaux) permettront d'accéder à ces données. Un des alliés des personnages pourra obtenir les informations (**Persuasion # Difficile**), si la situation est bien maîtrisée, mais pas sans se faire remarquer...

Le point commun des trois victimes est d'avoir appartenu jusqu'à très récemment à la 1<sup>o</sup> compagnie des « Grimm Reaper », composée de 4 sections.

Tous les événements se sont produits dans un rayon de 3 miles de **Lake Arthur**, une ville abandonnée de 3000 habitants à l'Est de camp Lejeune.

Un jet d'**Investigation # Difficile** - pour peu que les personnages grattent un peu - mettra à jour les dossiers de deux membres ayant été abattus par des tirs inconnus en zone rouge.

- Le caporal **Omar Sirms** (3<sup>o</sup> section, 1<sup>o</sup> compagnie), il y a 3 jours, durant une patrouille de reconnaissance où il était l'éclaireur. Son matériel de communication a été dérobé (par Andy Roome qui s'en sert désormais pour espionner ses victimes).

- Le soldat **Zack Rubens** (3<sup>o</sup> section, 1<sup>o</sup> compagnie), il y a 2 jours. Ses compagnons ont pensé à un pillard ou un passeur, mais n'ont trouvé aucune piste.

**Notes pour le Meneur :** *La journaliste Deborah Unseeger a connaissance des ces informations mais n'a pas fait de lien pour l'instant.*

Rencontrer les membres des unités concernées va demander du temps (à la convenance du meneur) car plusieurs d'entre elles se trouvent actuellement en zone rouge pour différentes missions.

Lorsque les interrogatoires auront lieu, la plupart des militaires prendront de haut la Z-team. Ils dédramatiseront en parlant d'erreur de leurs camarades.

### **La partie civile.**

Les réfugiés de la zone rouge sont parqués dans des petits camps à proximité du camp Lejeune. Affaiblis, affamés et épuisés, ils attendent les demandes d'évacuation vers des zones Oranges ou Vertes.

Plusieurs témoins sont encore présents dans un des camps de réfugiés jouxtant la base militaire. Ils confirmeront leurs déclarations : certains hostiles ont changé de comportement en voyant des militaires.

Des jets d'**Empathie # Difficile** font prendre conscience que les réfugiés sont passablement tendus et nerveux. Ils refuseront de parler à des inconnus dans un premier temps, de peur des représailles qu'ils pourraient subir.

Grâce aux alliés (Deborah, Mama Obadia) qu'ils pourront se faire, les Z-Corps pourront apprendre les exactions des militaires **mais rien sur la tragédie à l'origine de l'aventure.**

Des jets de **Charmer/Persuasion # Très Difficile** seront requis dans le cas contraire.

- Certains civils ont été dépouillés de bijoux lors des fouilles en arrivant au camp Lejeune. D'autres en étant récupérés par les soldats dans la zone rouge.

- Un père de famille est dans le coma, à la suite d'une agression survenue dans le camp on ne sait comment. Sa fille ainée de 16 ans a été fouillée par un militaire et est enceinte de 2 semaines.

- Un vieil homme est certain d'avoir reconnu le collier qu'il avait offert à sa femme. Celle-ci a été infectée alors qu'ils fuyaient Bâton Rouge. Elle a été emmenée par les militaires qui les ont découverts sur la route et il ne l'a jamais revu.

## **QUE S'EST-IL PASSE ?**

Les militaires confrontés à l'épidémie ont assisté des événements horribles, et en ont accompli aussi. Sans aide ni soutien psychologique, certains ont plongé dans une débauche de violence pour lutter contre la folie qui s'empare d'eux (ils sont témoins de l'effondrement progressif de la société américaine et de l'espèce humaine).

Le chemin de **Stacy Brane** et **Andy Roome** a croisé ces unités devenues psychotiques. Ce couple de jeunes étudiants a fui la tragédie de New York grâce aux compétences d'Andy, ancien membre de la Garde Nationale de retour d'Afghanistan.

Lors d'une patrouille à Lake Arthur pour localiser plusieurs groupes de réfugiés, la jeune femme a attiré les convoitises de plusieurs membres de la 3<sup>o</sup> section. Une parmi tant d'autres, en ces temps sombres... Mais les militaires ont franchi une limite, lorsque son compagnon a tenté d'empêcher les exactions des

soldats. Ceux-ci pensent avoir abattu les 2 jeunes gens.

Gravement blessée, Stacy a été contaminée en s'enfuyant le long du lac. Elle s'est transformée en quelque chose d'inhabituel depuis (cf. **ENCORE UNE NOUVELLE PHASE ?**) et traîne dans les environs de la ville où elle a vécu son calvaire.

Laissé pour mort, Andy a tenté de rejoindre la zone pour révéler la vérité. Il n'est parvenu que de justesse à éviter d'être capturé par les militaires (qui le font passer pour un pillard). Depuis, il rôde dans la zone de Lake Arthur, attendant l'heure de sa vengeance vis-à-vis des militaires. **Il ignore que Stacy a été transformée et ne l'a jamais croisé.** Il croise la route de certains réfugiés, les aidant et demandant des nouvelles de sa fiancée.

## DES ALLIÉS ?

Certains membres au sein de la base militaire peuvent s'avérer être des alliés de circonstances. Tout va dépendre de la façon dont les personnages appréhenderont ces interactions. **Si les personnages sollicitent trop certains de ceux-ci (hormis le capitaine Smith), les alliés peuvent être victimes des militaires de par leurs questions/investigations.**

### Capitaine Susanne Mills



La médecin-légiste de la base militaire n'a que peu de considération pour le colonel Powers et le taux excessif de testostérone qui « empoisonne » tous les militaires sous ses ordres.

**Son aide :** Accéder aux rapports médicaux des victimes militaires et civiles. Pratiquer des autopsies sur des cadavres/zombies sans en référer à ses supérieurs. Soigner les blessés.

### Caporal Donald Bond



Baby-sitter attiré de la Z-Team en zone rouge, Bond a vu suffisamment de chose en Irak et en Afghanistan pour savoir ne juger les gens que sur leurs actes. Aux Z-Corps de faire leurs preuves... Il dirige un groupe de 4 soldats.

**Son aide :** Modifier les rapports concernant les sorties des Z-Corps. Fournir des armes (dans la mesure du raisonnable : pistolet automatique, fusil d'assaut, des munitions, quelques grenades, etc.). Les accompagner dans les sorties non-autorisées. Les aider à coincer des militaires pourris.

### Capitaine Lacey Smith



C'est la pilote qui a conduit la Z-Team jusqu'au camp et qui les transportera la plupart du temps en zone rouge. Habituee aux soldats, elle appréciera des gens réfléchissant et pensant différemment (au-dessus de la ceinture, entre autre). Elle fait partie d'une fratrie de 3 sœurs toutes pilotes dans l'US Army et l'USAF. **Il ne doit rien lui arriver jusqu'à la dernière partie du scénario.**

**Son aide :** Emmener les personnages en zone rouge sans trop respecter les demandes de plan de vol. Secourir la Z-Team en zone rouge.

### Deep Throat



Écœuré par les exactions des « Grimm Reapers », ce militaire fournira certaines informations (papiers, emails, etc.) à la journaliste (sous couvert d'anonymat), puis à la Z-Team (si la journaliste disparaît) espérant voir les coupables traduits devant la justice et la vérité éclater au grand jour.

**Son aide :** Fournir des rapports militaires. Mentionner des rumeurs militaires sur les faits qui se sont produits.

**Notes pour le Meneur :** C'est à vous de donner une identité à cet informateur. S'agit-il d'un membre d'une

des 3 autres sections des Grimm Reaper, d'une nouvelle recrue de cette section ou bien d'un gradé ayant recoupé les différents évènements ?

### Deborah Unseeger



Grand reporter au Times, Deborah couvre l'épidémie depuis quelques semaines. Habitée aux conflits, elle travaille de façon très professionnelle et cherche à montrer l'envers du décor. Elle n'a guère confiance dans les militaires, ni dans OneWorld. Elle a commencé à enquêter sur les exactions générales () subies par les réfugiés.

**Son aide :** *Accompagner la Z-Team en zone rouge. Donner des rumeurs provenant des civils. Permettre d'interroger des civils. Faire pression pour qu'une enquête officielle voie le jour.*

### Mama Obadia



Doyenne des réfugiés du camp Lejeune, cette vieille femme habitait dans le bayou près de La Nouvelle Orléans. Ses chansons et sa cuisine ont permis d'apaiser ceux qui étaient terrifiés et perdus en arrivant au camp. Certains lui prêtent même des pouvoirs. Elle a surtout un très bon réseau d'information au sein des civils et se méfie (avec raison) des militaires. Elle est au courant des exactions subies par de nombreux civils qui gardent le silence par peur de représailles.

**Son aide :** *Fournir des rumeurs provenant des réfugiés ayant séjourné dans la zone rouge, dont celles liées à Andy Roome. Faire rencontrer des témoins directs des exactions des militaires et indirects du jour du drame.*

## A LA CHASSE AUX HOSTILES

Une fois les dossiers consultés et les témoins rencontrés, la Z-Team devra se déplacer en zone rouge pour essayer de valider la thèse avancée du nouveau type d'hostiles.

La collecte de spécimens lambda ne donnera rien. La recherche des hostiles décrits par les témoins nécessitera plusieurs jets de **Chercher # Très Difficile (1 jet/10 heures sur le terrain)**.

Ceux-ci se seront éloignés des zones d'exaction (proche de la ligne grise ou plus en profondeur). Une analyse des « têtes » révélera, après plusieurs heures d'analyse, qu'un signal parasite la fréquence cérébrale. Lors de la présence d'un stimulus (coupables (visages, voix), insigne de l'unité), le signal parasite prend le pas et focalise l'hostile sur des attaques violentes sur le stimulus (pas de morsure).

**Notes pour le Meneur :** *Les personnages ne doivent pas rencontrer Stacy zombifiée durant cette partie.*

## NO MAN'S LAND

L'opération « crépuscule » porte de façon très visible ses effets en Louisiane : L'air est saturé d'Agent Gris, rendant le port de masque NBC (ou Médusa pour les employés d'OneWorld) obligatoire pour ne pas subir des effets (nausée, saignements, courbatures). Une fine couche du produit recouvre les zones exposées. L'air est constamment voilé d'une teinte grise. Des drones et des C-130 modifiés se relaient en permanence pour saturer la ligne grise de produits ralentissant la progression des hordes d'hostiles et des créatures isolées.

Pour marquer un grand coup dans les esprits (et sa carrière), le colonel Powers a décidé de frapper fort contre les hostiles. Il a créé des unités « Grim Reaper » pour neutraliser les hordes qui se dirigent vers la ligne grise. Ces militaires surentraînés au combat contre les hostiles, effectuent des missions de sauvetage, reconnaissance et d'attaques en zone rouge. Les résultats sont bons, mais avec des effets secondaires-ou dégâts collatéraux-qui finiront par transparaître sur le terrain...

Dans le même temps, le colonel a fait disposer des systèmes de surveillance fixe sur les axes importants pour permettre d'engager des forces contre des hordes ou d'évacuer des réfugiés sains dans des délais très courts. Malgré l'aire constipé qui le caractérise, le haut-gradé a eu de bonnes idées.

### Rencontres.

Voici de quoi agrémenter les visites en zone rouge de vos Z-Corps :

- Les réfugiés agonissent à cause de l'Agent Gris version Genomic Trust. Des jets de **Médecine #Très**

**Difficile** permettront de les stabiliser jusqu'à ce qu'une unité médicale les prenne en charge. Tout rapport ou enquête à ce sujet tombera immanquablement dans les mains d'un allié de GT qui bloquera l'information par tous les moyens (et pourra tenter de prendre des dispositions contre ces curieux).

- Les réfugiés ayant été attaqués par de faux militaires (pillards) et tirant sur tout ce qui ressemble à un treillis. Les calmer ou les neutraliser va être **Difficile**.

- Une jeune recrue militaire a été blessée par un hostile. Ses compagnons veulent l'éliminer sans plus de considération. Retranché dans un immeuble d'habitation, il tire sur tout ce qui bouge (à vous de décider s'il est contaminé ou pas).

- Une horde (6D6 hostiles de 6° génération) est attaquée par les drones des deux groupes (Zoe et Inferno) dans un quartier d'une ville abandonnée. La course à la compétition entre les deux équipes jette la Z-Team en plein chaos : tir de grenades, d'obus et rafale de balles, sans oublier les hostiles (plus ou moins abîmés) projetés un peu partout...

- Une petite horde (4D6 hostiles de 5° génération) croise la route de la Z-Team lors d'une de ses patrouilles d'enquête.

- Des réfugiés sont retranchés dans une maison, subissant l'attaque de nombreux hostiles (5D6).

- Des passeurs tentent d'acheminer des réfugiés infectés à travers les lignes surveillées. Ils ouvrent le feu d'abord et négocient ensuite.

- Une communauté bien installée a été repérée par les services de renseignements. Les militaires sont envoyés pour les déloger avec ou sans leur consentement.

- Un charnier a mal été nettoyé : 2D6+4 Hostiles rampant (blessés de base) progressent vers les personnages.

- un groupe de faux militaires (pillards) vient d'éliminer des survivants pour s'emparer de leurs biens. Ils essayent de faire croire que ces derniers étaient infectés.

- Un drone INFERNO se dérègle et prend pour cible la Z-Team...

## CHARMANT VOISINAGE...

La zone rouge n'est pas déserte, grouillant de passage de réfugiés, de groupes de pillards et d'hostiles déambulant dans tous les coins.

### Les réfugiés.

Des groupes disparates arrivent de toute la zone sinistrée de l'état de Louisiane ou de l'Est sinistré. La majorité fuit els hostiles et les exactions de bandes organisées. Certains ont entendu dire que des unités de militaires pétaient régulièrement les plombs (rien de bien nouveau depuis le début de l'épidémie).

### Les pillards.

Plusieurs groupes qui sont installés dans la zone rouge n'entendent pas perdre le pouvoir qu'ils ont obtenu. Prêts à tout, ils portent des tenues militaires et de Z-Corps, jetant la confusion la plus totale. Ils sont installés dans des villes sur les axes des réfugiés, disposant de matériel d'observation et de communication pour repérer leurs proies. Les militaires ont une tolérance zéro pour ces criminels de grand chemin, qui leur rendent coup pour coup et vendront chèrement leur peau.

### Les communautés.

Aucune communauté n'est tolérée par les militaires. Ceux-ci expulsent manu-militari les groupes qui résident ou s'installent dans les villes de leur secteur, pour les conduire jusqu'aux camps de réfugiés gérés par l'armée. Toute résistance est réprimée avec une violence disproportionnée.

Des traces de combats violents sont visibles dans les villes des environs (Lake Arthur, Jennings, Welsh, etc.) où des communautés étaient installées.

## COMMENT MENER L'ENQUETE ?

La trame de ce scénario n'est clairement pas linéaire. Tout va dépendre de la façon que les personnages vont employer pour enquêter et recoller les morceaux de ce puzzle. Des allers-retours entre les différents lieux et de nombreuses interactions avec les protagonistes seront nécessaires pour dépatouiller le fin mot de l'histoire.

Lorsque la vérité sera découverte ou sur le point d'éclater, le final **SAVING SMITH SISTERHOOD** se produira.

## REVOYONS NOS CLASSIQUES



La 7° division d'infanterie a été recrée fin juillet 2012 (ajustez à votre chronologie de l'épidémie si celle-ci débute plus tard). Elle se compose de 3 Brigades, dont la 1° se trouve déployée sur le camp Lejeune, sous les ordres du Lieutenant-colonel Powers.

Cette 1° Brigade comprend 3200 soldats et se décompose en :

3 Bataillons de 5 Compagnies comprenant 3 Pelotons composé de 4 Sections.

Donc :

- 1 Brigade (3 bataillons) ~ 3200 soldats
- 1 Bataillon (5 compagnies) ~ 1065 soldats.
- 1 Compagnie (3 pelotons) ~ 213 soldats.
- 1 Peloton (4 sections) ~ 71 soldats.
- 1 Section ~ 17 soldats.

Les unités déployées sur le terrain seront les meilleures qu'ont pu rencontrer les personnages en dehors des Forces Spéciales & co.

N'hésitez pas à agrémenter les premières sorties de la Z-Team avec des coups d'éclats des Reapers face à des hordes ou des Phase 2, 3, 4. Tactique, expérience, efficacité et matériel : ces militaires sont **très** efficaces.

## LES MEILLEURS DES MEILLEURS



Les « **Grim Reapers** » regroupent les 4 sections du 3° peloton, 1° compagnie, 5° bataillon, 1° brigade, pour un effectif global de 71 hommes, recomposés par des nouveaux. La plupart ont des semaines de combats à leur actif et un comportement qui s'en ressent. Ce sont les meilleures unités de combat dont dispose le colonel Powers, qui les traitent en conséquence. La meilleure section est la 3° section, celle justement au cœur de cette affaire. Les autres sections sont limitées (prise de risque exagérées par moments, drogues,

alcool) mais n'ont rien à voir avec les crimes commis par les hommes de Rayback.

### Sergent-chef Cassius Rayback.



Le sergent-chef Rayback est obsédé par l'élimination des Hostiles, à la suite de la disparition de ses proches à Los Angeles. Survivant des fiascos de New York et Denver, il applique les décisions qui lui semblent nécessaires pour arriver à ses fins (tuer le plus grand nombre d'hostiles et protéger ses hommes) car l'adversaire n'est plus humain. Il couvrira ses hommes, ceux-ci lui étant fidèles à 110% et de très bons combattants.

Il n'a aucune considération pour les miliciens d'OneWorld, des mercenaires sans honneur attirés par l'argent.

Il s'est fait offrir un des tous premiers prototypes d'**OmegArms Manufacturing** (filiale de GT) tirant les balles à tête chercheuses d'hypophyse « **Brain's Dead** ».

Dégâts	Munitions	Portée C/M/L
4D	10	10/20/40



**Notes :** *Lorsqu'un personnage réussit son tir, la balle autoguidée touche automatiquement la tête. Pour un tir raté, c'est le pourcentage de fiabilité des balles qui est à prendre en compte (62%) pour toucher la tête.*

### Caporal Donald Ramsay.



Sorti de la prison militaire au début de l'épidémie, où il croupissait pour plusieurs délits (agressions, trafics divers) en attente de jugement, Ramsay a fait preuve

d'une remarquable efficacité. Il a vu tout l'intérêt qu'il pouvait trouver dans la situation qui frappe son pays. Il est devenu le bras droit de Rayback.

#### Caporal Daniel Washington.



Fraichement intégré à la section (pour remplacer le **caporal Omar Sirms**), Washington peine à trouver sa place dans l'équipe. C'est un très bon soldat, mais le comportement des soldats et sous-officiers du groupe le dérange (même si une certaine dérive règne dans tous les corps d'armée depuis l'apparition de l'épidémie). Seul face à sa hiérarchie et à ses compagnons d'armes, il essaie de ne pas faire de vagues, tout en défendant les valeurs auxquelles il croit.

**Debout : Monroe, Schwazer, Di Fraci, Assenburg, Baker et Riverson.**

**Assis : Da Silva, Cheals, O'Neill et Cheng.**



Ces soldats font partie, avec Ramsay, du groupe responsable des exactions sur les réfugiés. Vols, rackets, meurtres, viols, violence, leur répertoire ne cesse de s'étoffer. Ils goutent avec plaisir à ce pouvoir auquel ils ne comptent pas renoncer.

**Notes pour le Meneur :** *Compte-tenu des récents morts, l'effectif de la 3<sup>e</sup> section est de 13 hommes sur 17. Vous pouvez considérer (ou pas) que des nouvelles recrues sont en cours de formation, séduits par le prestige des Grimm Reaper.*

## ROMEO DOIT MOURIR..

Les hommes du sergent-chef Rayback savent, depuis 2/3 jours, qu'Andy Roome a survécu et tente de leur faire la peau (nom de la mission : Roméo). Ils ne s'expliquent pas, par contre, les attaques particulières des hostiles mais n'y voient rien de spécial.

Ils comptent régler cette affaire entre eux, sans être inquiétés par qui que ce soit.

Ils vont donc organiser plusieurs missions pour localiser et éliminer le témoin gênant.

L'arrivée et l'enquête des Z-Corps ainsi que de la journaliste vont les obliger à agir plus discrètement : demande de drones pour patrouiller les zones, missions de nuit pour le débusquer.

La Z-Team va certainement croiser la 3<sup>e</sup> section et ses actions pour le moins étranges :

- Faire une battue avec des chiens de chasse (elle échoue dans le lac).
- Utiliser un drone pour survoler une zone avant de lancer une frappe sur un pâté de maisons (Andy occupait le lieu quelques heures auparavant).
- Interroger de façon musclée un groupe de réfugiés à propos de ce qu'ils ont vu dans le secteur.
- Prendre d'assaut une demeure truffée de pièges par Andy (qui vient de s'enfuir).
- Faire pilonner une zone inhabitée en raison du risque d'une forte concentration d'hostiles (Andy y a été aperçu il y a peu).

## BIENVENUE AU FRONT

### Tensions avec réfugiés.

Les restrictions de nourriture, d'hygiène, de confort et de libertés individuelles commencent à peser fortement sur le moral et le comportement social des personnes parquées ici. L'évacuation pêne à absorber le nombre de réfugiés, engendrant une frustration grandissante.

Voici quelques idées d'évènements qui peuvent se produire lorsque les personnages sont dans le secteur :

- Une bagarre éclate entre deux familles à propos de rations trouvées près de la tente d'une d'elles.

- Un orateur harangue les autres réfugiés pour dénoncer les conditions dans lesquelles ils vivent. Les prémices d'une émeute se font sentir...
- Une famille nouvellement installée provoque un début d'incendie. Un mouvement de panique menace de s'emparer du camp de réfugiés...
- Une vieille femme tente de suicider, en proie à une terrible dépression résultant de sa situation actuelle.
- Un début de lynchage éclate : La fille d'un couple de réfugiés dissimule une morsure (un chien sauvage croisé il y a quelques heures). Il n'en faut pas plus aux autres pour vouloir se débarrasser d'infectés.

### Magouilleurs.

Certains petits malins ont réussi à instaurer des commerces divers avec des militaires complaisants. Voici quelques idées pour restituer l'atmosphère de ces endroits glauques et y dépeindre la vie misérable des réfugiés :

- Un réfugié doit rembourser des médicaments ou subir des blessures sérieuses.
- Des adolescents doivent s'infiltrer dans le secteur militaire pour dérober du matériel ou de la nourriture.
- Une jeune femme doit payer en nature des produits à plusieurs hommes.
- Une altercation éclate à l'écart entre un magouilleur et des militaires sur les tarifs et les ventes qui ne suivent pas.
- Deux magouilleurs et leurs hommes de mains tentent de redéfinir le territoire de l'autre à la baisse, avec quelques armes de mêlée improvisées...

### Evènements.

Malgré ses airs de front colmaté et sécurisé, camp Lejeune est soumis à de nombreux évènements qui rappellent que le danger n'est pas bien loin...

**Notes pour le Meneur :** *Il n'est pas nécessaire de jouer chaque évènement complètement. Ils peuvent suffire à renforcer l'atmosphère.*

- Alarme générale durant 10 minutes. Il ne se passe rien au final.
- Alliée embêtée par des militaires soûls. Cela peut gravement dégénérer (combat à mort) ou provoquer

des effets inattendus (sympathie des civils, d'autres militaires, plainte pour procès/cours martiale, etc.).

- Alarme suivi de l'arrivée d'une grosse horde (50-100). Une participation avec des compétences de combat de 5D ou des MR
- Hélicoptère en difficulté s'écrase en bout de piste. Sauver les occupants et empêcher l'explosion des réservoirs redoreront le blason de n'importe quelle Z-Team.
- Véhicule de contrebandier (genre 20m<sup>3</sup>) passe en force les points de contrôle et s'écrase contre une structure. Les deux conducteurs armés tentent de s'enfuir, tandis que plusieurs réfugiés blessés se transforment dans l'espace arrière (bloqué), avec d'autres sains...

## ENNEMIS POUR LA VIE

Lorsque les soldats impliqués dans cette sombre affaire vont apprendre que les Z-Corps sont sur leurs traces, ils décident sans hésitation de la mort de ces gêneurs. Grâce à leurs nombreux contacts, ils bénéficieront de complicités pour commettre leurs tentatives. **Ils n'iront cependant pas trop loin, attendant le moment opportun pour se débarrasser d'eux (en l'occurrence le final).**

### *Sur La Base*

#### - Le repas empoisonné.

Un produit détergent a été versé dans un des plateaux repas que se font servir les personnages dans leur tente.

#### - Le serpent dans la tente.

Un serpent venimeux a été introduit dans le lit d'un des personnages.

#### - La grenade oubliée.

En déballant ses affaires (après une absence), un des membres met à jour une grenade dégoupillée parmi ses affaires...

#### - Le chauffard.

**Cette tentative se déroulera uniquement à la nuit tombée.** Un Humvee fonce sur les personnages, phares éteints et immatriculation masquée, lorsque ceux-ci traverse le camp.

#### - L'incendie.

Une fusée de détresse est tirée sur la tente des personnages, dont la sortie a été bloquée...

## En zone rouge

### - Erreur de tir d'artillerie.

A la faveur d'un tir d'artillerie sur des hordes signalées dans le secteur des personnages, les systèmes GPS vont servir à une série d'obus mal ajustés...

### - Erreur de cible par drone.

Un message « erroné » donne la position qu'occupe les personnages comme occupée par des hostiles. Un drone **PREDATOR RQ9** est envoyé pour les exterminer.



Vitesse	480 km/h
Passager	0
Resistance	4D+1
Manœuvre	+1D
Autonomie	5 920 km

**Armement :** De quoi faire passer un sale quart d'heure aux Z-Corps (bombes téléguidées, missiles Air-Sol, Mitrailleuses sur affûts).

**Note :** Toute tentative de « pirater » le drone aérien nécessitera des jets # **Très Difficile**.

### - Piège à cons.

Si des plans de vols et de patrouilles sont communiqués (comme il se doit) aux autorités militaires, des pièges seront disséminés sur la zone d'investigation. Un jet de Perception # **Difficile/Très Difficile** sera nécessaire pour éviter des grenades dissimulées et reliées à un fil déclencheur. Ces pièges se placent dans les bâtiments ou sur le trajet à travers les bois.

### - Faux message d'évacuation.

Lorsque le groupe demande à être récupéré (hélicoptère, camion, humvee), un faux message donne des coordonnées où les personnages subiront des tirs de sniper.

### - Faux message de détresse.

Le camp Lejeune sollicite l'aide de la Z-Team pour porter assistance à un groupe de réfugiés qui s'est signalé dans le secteur. Ils découvrent une femme bâillonnée, ligotée et recouverte d'explosifs, reliés à une télécommande. Une dizaine d'Hostiles, retenue à proximité par des chaînes, sera libérée après l'explosion et lâchée vers les survivants...

## ENCORE UNE NOUVELLE PHASE ?

La jeune femme transformée (**Stacy Brane**) a réagi d'une façon unique au virus d'Alma. Son traumatisme a transcendé sa « résurrection » : Elle pollue la FM de chaque Hostile croisé avec ses souvenirs traumatisant et son désir inconscient de vengeance de façon passive. **Elle se comporte comme un hostile classique le reste du temps.**

Chaque hostile « piraté » réagira d'une façon inhabituelle lorsqu'il croise l'un des stimuli (un des militaires ou son fiancé).

- S'il s'agit d'un des militaires, l'hostile cherchera à le massacrer plutôt que de le dévorer.

- S'il s'agit de son fiancé, l'Hostile ne l'attaquera pas et le défendra contre d'autres menaces provenant d'Hostiles.

Dans les deux cas, si elle se trouve à 1000 mètres lors de la présence d'un stimulus, elle pourra contrôler tous les Hostiles parasités dans le secteur (6D6), comme un Phase 5. **Elle convergera vers la source du stimulus.**

**Notes pour le Meneur :** Dès que Stacy Zombie est éliminée, les hostiles qu'elle a parasité reprennent leur comportement classique.



## SAVING SMITH SISTERHOOD

**Cette séquence (finale) a lieu lorsque la Z-Team a découvert le fin mot de cette histoire et que les militaires concernés se savent menacés et ont déjà tenté quelques actions.**

Un appel est lancé sur la base, demandant le rassemblement de tous les combattants disponibles devant le hangar des hélicoptères. La MCP « Hornet » dirige également son équipe vers le même endroit.

Le colonel Powers arrive rapidement, l'air soucieux. Les soldats se mettent au garde à vous.

« *Repos.*

*Il y a 1 heure, nous avons perdu un C-130 au-dessus du secteur de Lafayette. Cet appareil était chargé de disséminer de l'Agent Gris sur la ligne de front. La sœur aînée du capitaine Smith ; le lieutenant-colonel Kelly Smith, le pilotait. Il y a avait cinq membres d'équipage à son bord, dont nous sommes sans nouvelle.*

*Désobéissant à ses ordres, le capitaine Smith a décollé avec son UH-60, pour entamer des recherches, seule.*

*Nous avons perdu le contact avec son hélicoptère, celui-ci évoluant sous notre couverture radar. Pour compliquer la situation, nos services de renseignements nous ont confirmé la présence de*

*centaines d'hostiles, voir de plusieurs hordes, dans le secteur. J'ai besoin de volontaires pour que nous récupérons tous les survivants. J'ai ordonné l'arrêt de la diffusion de l'Agent Gris durant les prochaines 6 heures. C'est le délai que vous avez pour retrouver et ramener sain et sauf tous les membres portés manquants ».*

Si les personnages ne sont pas volontaires, le colonel les recrute de force mais les relations entre la Z-Team et la pilote devraient les pousser à intervenir (voir carrément pour éliminer les militaires sans témoin).

Les 4 sections sont acheminées en hélicoptères jusqu'au cœur de la zone rouge.



La carcasse du C-130 repose au milieu d'une voie routière de l'**Interstate 10**, à quelques miles de la ville de **Crowley**. Plusieurs véhicules abandonnés ont freiné sa course, explosant au passage. L'appareil est en piteux état, mais aucun survivant/cadavre ne se trouve à bord. L'équipage s'est clairement éjecté en vol, même si aucune balise de détresse n'a pour l'instant été repérée.

**Notes pour le Meneur :** *Vous pouvez considérer que l'incendie combiné à la toxicité de l'Agent Gris provoque des effets secondaires pour ceux qui s'approchent sans masque NBC.*

Les 4 sections de « Grimm Reaper » se partagent le secteur à couvrir. La Z-Team se voit attribuer un secteur, ayant fait ses preuves parmi les soldats de la compagnie. Chaque groupe est hélicoptère sur une zone qu'il doit patrouiller à la recherche des survivants.

Localiser l'hélicoptère nécessite plusieurs jets (à la convenance du meneur) d'**Electronique # Difficile/Très Difficile** car le signal GPS de l'hélicoptère est très perturbé par les environs. Celui-ci se trouve près de la ferme située sur l'**Estherwood Highway**, dans la zone boisée au nord de la ville d'**Estherwood**.

La balise GPS de l'UH 60 du capitaine Smith conduit la Z-Team et la 1° section jusqu'à l'hélicoptère abandonné, dont les moteurs tournent au ralenti (les jauges de carburant sont dans le rouge).

Une dizaine d'hostiles (1D6+10 de 5° génération) traînent dans les environs de l'appareil. Des **jets de Chercher/Pister # Difficile** permettent de localiser un parachute abandonné à une centaine de mètres. Plusieurs hostiles ont été abattus près du parachute, puis en direction de l'hélicoptère. Deux personnes ont pris une direction opposée à l'appareil, compte-tenu des traces, douilles et cadavres sur les lieux.

Des **jets de Pister # Très Difficile** remettront la Z-Team sur le chemin pris par les deux femmes, ponctué de rencontre d'hostiles. Au bout d'un mile, un homme les a rejoints et conduits vers le sud-ouest (le groupe scolaire **Midland High School**).

## RETROUVAILLES MORTELLES

Andy Roome est parvenu à localiser les deux sœurs Smith (il a suivi l'opération lancée via les canaux de communications) et les a capturés et conduits jusqu'au groupe scolaire **Midland High School**. Rompant le silence radio, il utilise le talkie-walkie qu'il a récupéré sur le cadavre du caporal Sirms.

« *Aux valeureux combattants de la 3° section. Si vous voulez retrouver les deux charmantes sœurs pilotes, elles vous attendent saines et sauvées à la Midland High School. Si vous avez les tripes ».*

**Notes pour le Meneur :** *La Z-Team ne pourra entendre ce message que si elle est parvenue à voler un des talkies de la 3° section ou si elle est parvenue à récupérer la fréquence qu'utilisent les membres de l'unité entre eux.*

Acculée et pressée par le temps, la 3° section va décider de l'élimination des sœurs Smith pour atteindre Andy Roome. Elle va émettre un message

sur la fréquence générale indiquant qu'elle a repéré des parachutes à l'opposé ; du côté de **Church Point**.

La 3° section coupe ses balises GPS dans le même temps.

Se calant sur les balises GPS de la Z-Team (si celle-ci ne les a pas désactivées), ils observent les mouvements des personnages. Si les personnages ont appris la vérité et détiennent des preuves, la 3° section aura pris en otage un ou plusieurs alliés des Z-Corps.

Les militaires contacteront les personnages sur leurs téléphones/radios privés pour effectuer le deal : leurs amis contre la tête de Roome (les deux sœurs sont considérées comme des pertes acceptables). Etant à l'écoute des fréquences civiles et militaires, la 3° section saura si la Z-Team essaye de les berner. Si les personnages sont assez naïfs pour les croire, ils se prendront une balle dans la tête comme récompense.

Si cela n'est pas possible, la 3° section encercle le groupe scolaire, se préparant à éliminer Roome (caché dans le bâtiment 7 de droite), le tour de la Z-Team viendra plus tard.

Horrié, le caporal Washington essaye de contacter discrètement la Z-Team ou quelqu'un en qui il pourrait avoir confiance (le caporal Donald Bond ou toute autre PNJ que vous aurez rajouté dans cette histoire).

## LA CHEVAUCHEE DES VALKYRIES

Voici le déroulement tel qu'il est prévu sans la participation de la Z-Team aux événements :

1°) La 3° section encercle le groupe scolaire. Plusieurs éclaireurs sont envoyés. Des pièges à « cons » (grenades, piques, fosses, hostiles dans pièces, etc.) les neutralisent. Ne parvenant pas à localiser l'homme, le sergent-chef Rayback appelle des renforts.

2°) Tandis que la 3° section mitraille le groupe scolaire et repousse quelques hostiles, un C-130 largue des drones INFERNO (6) sur la zone au bout d'une vingtaine de minutes.



3°) Les combats attirent inévitablement les hostiles du secteur (20D6+10). Certains parmi eux sont parasités, alertant Stacy et tous les hostiles qu'elle a parasité (6D6 en plus).

Les hostiles « parasités » qui pénétreront dans le groupe scolaire se focaliseront sur les membres de la 3° section, délaissant temporairement les occupants du groupe scolaire. Stacy concentrera ses troupes sur eux en priorité. Les hostiles « normaux » erreront dans les bâtiments et réagiront comme tout zombie digne de ce nom.

Lorsqu'Andy rencontrera Stacy zombifiée, il sombre dans la stupeur devant cette terrible réalité. Celle-ci hésite quelques instants avant de se jeter sur lui. Dans le même temps, les hostiles parasités redeviennent normaux, chassant tout le monde.

4°) Le groupe d'INFERNO ouvre plusieurs voies d'accès dans le groupe scolaire, empruntés prudemment par les hommes de Rayback.

5°) Malgré sa détermination, Andy est éliminé, ainsi que les sœurs Smith. Rayback est tué alors qu'il retarde les hostiles, Washington est assassiné par Ramsay.

6°) La concentration d'hostiles (30D6+30) dépasse les capacités des drones et des militaires. Seule la moitié de la section parvient à gagner un des toits et à se faire évacuer.

## COMMENT EMPECHER CELA ?

Les personnages ont plusieurs moyens d'interférer avec le plan des militaires :

- Ils sont parvenus à pister les sœurs Smith jusqu'au groupe scolaire **Midland High School** avant l'arrivée de la 3° section (avant la séquence 1).

- Ils sont contraints d'agir pour sauver leur Allié (entre les séquences 1 et 2).

- Ils sont dans le secteur lorsque débute l'accrochage ou le largage de drones INFERNO (début de la séquence 4).

- Ils sont contactés par le caporal Washington.

## TOC TOC

Pénétrer dans le groupe scolaire nécessite plusieurs **jets de Recherche # Difficile\*** pour ne pas tomber sur l'un des nombreux pièges installés par Andy :

- La salle remplie d'1D6+1 hostiles (entendre les bruits légers dans la salle)\*,

-La grenade reliée à un fil tendu dans un couloir rempli de débris (distinguer le fil de nylon)\*,

- Le fusil d'assaut M4 relié à l'ouverture d'une porte battante (entendre le cliquetis du fusil qui s'arme **avant** de tirer)\*,

- Un militaire (mort) ligoté et dissimulé sous des cartons cachant une grenade dégoupillée sous lui (le jet donne le réflexe de se jeter de côté)\*,

- Une arme chargée et posée (enrayée) au sol, dissimulant une pointe recouverte de sang contaminé sur la crosse (reflet sur la pointe dissimulée)\*,

-Un sac plastique rempli de sang contaminé (4<sup>e</sup> génération) qui éclate en tombant d'un faux-plafond (le jet donne le réflexe de se jeter de côté)\*,

- Etc.

## LET'S TALK

Pour parvenir à communiquer avec Andy, les personnages vont devoir déployer des trésors de persuasion ou lui prouver qu'ils sont de son côté et détiennent des preuves incriminant les soldats de la 3<sup>e</sup> section (**jets # Très Difficile** avec des preuves ou **Héroïque** sans preuve).

En effet, le jeune homme a équipé les deux sœurs de harnais explosifs (similaires à ceux employés dans le scénario **15 MINUTES**).

N'ayant rien contre les Z-Corps et les sœurs Smith, il acceptera de les relâcher moyennant un **jet de Persuasion # Très Difficile** ou si les personnages acceptent de l'aider à neutraliser les militaires.

## OPTIONNEL 1 : DES AS DANS LA MANCHE ?

Si les personnages ont établi de très bonnes relations avec l'équipe de test d'**Intech Systems** des drones « Zoé », il leur est possible de demander que les deux prototypes leurs soient confiés (ils sont pilotables depuis un OWPad) et héliportés (le capitaine Smith a de nombreux amis parmi les équipages d'hélicoptères du camp Lejeune) pour répondre à une attaque d'une horde.

**Les deux drones seront en mesure de tenir en échec les hostiles et aux drones INFERNO pendant un certain temps.**

**Notes pour le Meneur :** *Si la 3<sup>e</sup> section est présente lors de cette livraison, elle abattra l'hélicoptère transportant les deux drones.*



## OPTIONNEL 2 : THERE WILL BE BLOOD

La fuite des personnages et de leurs alliés risque d'être très compliquée : Nombreux blessés, pas de véhicules, des hostiles et des militaires renégats aux trousses.

Si votre Z-Team est solidaire, organisée et compétente (depuis le début de l'épidémie, il y a des chances), laissez les personnages s'organiser pour se sortir de ce merdier sans aide.

Si la situation semble désespérée (en gros un échec de la mission avec les personnages **très** mal en point), un vrombissement d'hélicoptère se fait entendre vers le groupe scolaire. Un hélicoptère de combat léger **OH-58 Kiowa** arrive rapidement à très basse altitude.

Un contact radio avec l'**Army Chief Warrant Officer Amber Smith** met tout de suite les choses au point :

« Où sont mes sœurs ?! »



La petite dernière de la famille, en ayant appris que ces 2 aînées étaient portées disparues en zone rouge, s'est aussitôt embarquée dans son appareil, prête à tout pour sauver ses deux grandes sœurs. Les huit roquettes, le canon de cal.50 et les deux mitrailleurs de porte permettront de tailler une zone de sécurité pour que les survivants fuient le groupe scolaire en proie aux flammes. Des hélicoptères de secours arriveront quelques minutes après.

**Notes pour le Meneur :** *Si vous êtes un incurable sentimental aimant les happy ends ou un gentil meneur, vous pouvez faire intervenir la benjamine lorsque le final commence à sentir mauvais pour les personnages et leurs alliés dans le groupe scolaire.*

## **HAPPY END ?**

Si les Z-Corps parviennent à capturer les soldats de la 3°section et à produire des preuves de leurs crimes, l'image désastreuse qui en résulterait serait néfaste à l'armée et à la maigre confiance du peuple américain en ceux qui les protègent. OneWorld a un moyen de pression sur l'US Army.

Deborah, si elle a survécu, acceptera de repousser la sortie de son article si des mesures sont prises en conséquence. Il en résultera que :

- 1° Les militaires de la 3°section sont traduits secrètement en cours martiale et condamnés à mort,

- 2° Le lieutenant-colonel Powers est limogé ainsi que son équipe de commandement, pour avoir toléré et laissé commettre ces exactions,

- 3° Les conditions de vie des réfugiés sont revalorisées,

- 4° Les drones d'Intech Systems retrouvent la faveur des militaires,

Si Andy survit, il sera évidemment un témoin à charge contre la 3°section.

Si la Z-Team n'a aucune preuve et que tous les témoins sont morts/incapables de témoigner, les militaires seront libres de continuer leurs crimes. Tout meurtre de militaire enverra les personnages en prison pour plusieurs semaines, le temps qu'une enquête soit ouverte. Les survivants de la 3° section pourront constituer des adversaires, quitte à rejoindre les commandos de Genomic Trust...

Si la 3°section est éliminée sur le terrain et qu'aucune preuve ne permet de l'incriminer, cette terrible perte sera portée au tableau d'honneur des militaires morts au combat.

## **GOOD JOB**

Voici les récompenses proposées pour avoir joué ce scénario :

**Mettre à jour les exactions de la 3° section :** 3 points de personnage.

**Sauver Andy Roome :** 1 point de personnage.

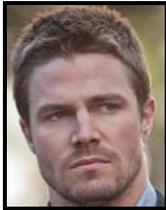
**Sauver les sœurs Smith :** 1 point de personnage.

**Capter et analyser Stacy zombifiée :** 1 point de personnage.

# PNIS

## LES CIVILS

### Andy Roome



**Agilité 4D** *Bagarre, Discrétion 5D, Esquive, Mêlée 4D+1*

**Adresse 4D** *Armes à Feu, Lancer*

**Puissance 3D** *Endurance, Courir 4D*

**Connaissance 2D** *Démolition, Sécurité*

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

**Présence 2D** *Volonté 4D*

**Déplacement 7**

**Bonus aux Dégâts 2D**

**Armes :** Poignard, M9 (1 ch.), Colt M-4 (2 ch.), 2 grenades offensives.

### Deborah Unseeger

**Adresse 3D** *Photographie 5D*

**Perception 4D** *Chercher, Investigation 5D*

**Présence 3D** *Persuasion 4D*

### Les réfugiés

**Toutes les caractéristiques à 2D+2.**

*Deux compétences de métier à 4D.*

### Les techniciens OW/GT

*Électronique 4D, Informatique 5D, Réparer 4D, Sécurité 3D*

## LES MILITAIRES

### Capitaine Susanne Mills

*Médecine 5D, Erudition 4D, Chercher 4D*

### Caporal Donald Bond

*Discrétion 3D, Navigation 2D, Pister 3D, Armes à Feu 4D, Commander 2D+2*

### Soldats lambda

**Toutes les caractéristiques à 3D+1.**

*Cinq compétences de métier (Armes à Feu, Commander, Démolition, Endurance, Mêlée, Piloter, Pister) à 4D.*

**Armes :** Poignard, M9 (2 ch.), M15A3 (2 ch.).

### Soldats des Grimm Reapers

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

**Adresse 4D** *Armes à Feu, Armes à Jet, Lancer*

**Puissance 4D** *Endurance*

**Connaissance 2D** *Démolition, Sécurité,*

**Perception 3D** *Chercher, Pister, Survie*

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

**Déplacement 7**

**Bonus aux Dégâts 2D**

**Armes :** Poignard, M16-A4 (4 ch.), 2 grenades offensives.

Les sous-officiers sont équivalents aux soldats Grimm Reapers et ont en plus :

### Sergent-chef Cassius Rayback

*Commander 4D, Démolition 4D, Navigation 2D+1, Pister 4D, Volonté 4D,*

### Caporal Donald Ramsay

*Contrefaçon 2D+2, Crochetage 3D, Escroquerie 4D, Intimidation 4D*

### Caporal Daniel Washington

*Commander 3D+2, Démolition 3D, Réparer 4D, Volonté 3D+2*

### Sœurs Smith (Amber, Lacey et Kelly)

*Pilotage (Hélicoptère) 5D, Navigation 4D, Armes à Feu 2D+2, Agilité 2D*



(Amber, Lacey et Kelly)

Amber possède en plus *Armes Lourdes 3D+1*

## LES PILLARDS

**Toutes les caractéristiques à 2D+1.**

*Quatre compétences (Armes à Feu, Camouflage, Discrétion, Escroquerie, Mêlée, Intimidation) à 3D.*

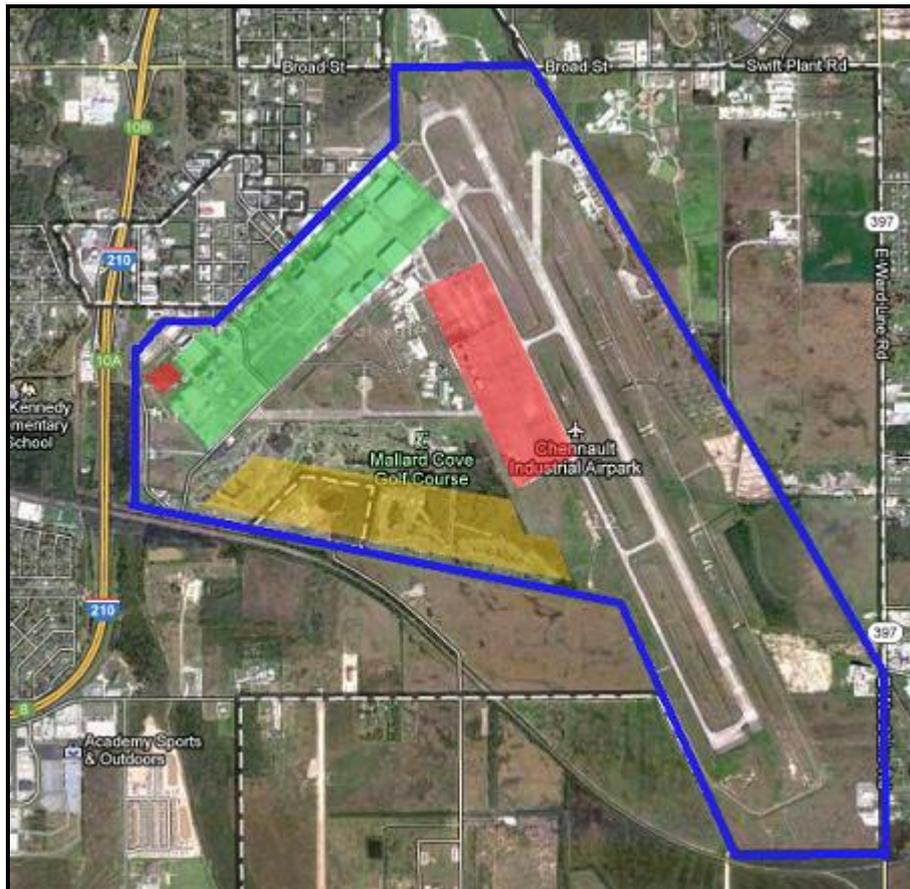
**Armes :** Poignard, Glock 17 (1 ch.), SPAS-15 (10 cartouches) ou AK-74 (1 ch.).

## **LES MAGOUILLEURS**

*Toutes les caractéristiques à 2D.*

*Quatre compétences (Armes à Feu, Escroquerie, Mêlée, Intimidation) à 3D.*

## CAMP LEJEUNE



Voici la signification des codes couleurs :

En **bleu**, le double grillage qui délimite l'enceinte du camp. Une route aménagée permet aux patrouilles (à pied et en voiture) de contrôler très fréquemment l'intégrité de la clôture.

En **vert**, la zone occupée par les militaires : bureaux, tentes, logement, logistique, armurerie, etc.

En **rouge**, les lieux où sont stationnés les véhicules : terrestres à côté de la zone militaire, aérien le long de la piste principale.

En **orange**, le secteur des réfugiés, installé sur le périmètre du golf.

# MIDLAND HIGH SCHOOL



## Légende des bâtiments :

- 1** Hall d'accueil
- 2** Département des sciences (informatique, chimie, physique)
- 3** Amphithéâtre
- 4** Cantine/Cafétéria
- 5** Bâtiment administratif (secrétariat, bureau des professeurs, bureau du directeur, etc.)
- 6** Bibliothèque
- 7** Département classique (langue, géographie, histoire, etc.)
- 8** WC
- 9** Gymnase
- 10** Machinerie

A coté du bâtiment qui abrite la machinerie se trouve une serre abandonnée et un débarras pour le matériel usé/démodé.