

PRELUDE TO WAR

Scénario de Jerem

Adaptation d'Herbert West



A partir de la semaine 7.

NOTES POUR LE MENEUR

Ce scénario implique que la Z-Team a déjà été confrontée à Genomic Trust et a rassemblé quelques indices du gigantesque puzzle. La compagnie Némésis d'OneWorld va tenter de se débarrasser de ces curieux par une approche toute personnelle : discrédit et meurtre.

Ce scénario est prévu pour mettre vos joueurs face aux soldats de l'ombre de l'ennemie d'OneWorld et de poser les bases d'une vendetta qui permettra d'enquêter vers l'ennemi invisible qu'est GT (tout dépend de votre vision de cet adversaire dans votre campagne). Il s'inspire en partie du synopsis **Les fils du Wendigo** (LdB p.168).

Notes pour le Meneur : *Il est indispensable que les personnages aient des attaches familiales qui puissent servir de moyen de pression. Pensez à bien les définir au préalable de cette aventure pour qu'ils n'apparaissent pas comme par « enchantement ».*

SYNOPSIS

La femme d'un des Z-Corps a été capturée et conduite dans l'Oregon, dans le chalet d'un de ses oncles.

La Z-Team reçoit un ultimatum : Exécuter un vol dans un laboratoire du groupe OneWorld, puis venir livrer l'objet du délit où elle mourra.

Les lieux sont bien sûrs prévus pour une embuscade. Le but est de tuer les Z-Corps en jetant le discrédit sur la filiale d'OneWorld.

Notes pour le Meneur : *Suivant les proches vivants des personnages, il vous faudra adapter la personne kidnappé. Par défaut, ce sera la femme/compagne de l'un d'eux. Cela peut s'étendre à la mère/sœur/cousine proche par défaut.*

DE LOS ANGELES A LOS MUERTOS

Notes pour le Meneur : *La ville de Los Angeles a été choisie, mais peut être modifiée pour correspondre à votre propre chronologie, moyennant quelques adaptations.*

La bataille pour Los Angeles est en train d'être perdue. Dans un désordre total, les forces armées tentent d'évacuer le plus de civils, tout en contenant les hostiles qui commencent à se regrouper en hordes de centaines, puis de milliers d'individus.

Des bandes de pillards s'abattent dans le même temps sur les centres logistiques de la ville, dévalisant toutes les ressources vitales.

OneWorld a lancé une vingtaine d'unités Z-Corps dans la lutte, pour frapper fort sur les axes de communications de la mégapole.

EXT-CA-LOS-P4-T3-H4-12XX8102

Type : Extraction de réfugiés dans la cathédrale Our Lady of the Angels.

Timing : Décollage immédiat et largage sur zone à +10 minutes. Évacuation dès que les réfugiés auront été contrôlés.

Terrain : Quartier du Downtown.

Personnel : Z-Team.

La Z-Team vient d'être larguée sur le toit d'un immeuble en zone contaminée. Un groupe de survivants a trouvé refuge dans la cathédrale Notre Dame des Anges et a réussi à indiquer sa position aux services d'urgences.

Les personnages doivent contrôler les réfugiés (risque d'infectés) et sécuriser les lieux le temps que des moyens aériens soient mis en place.

Notes pour le Meneur : *Le personnage ayant la compétence Premiers Soins la plus élevée sera équipé d'une grosse trousse de soins. Dans le cas contraire, une application d'aide médicale sur l'OWpad, où une connexion avec un urgentiste sera faite.*

Moteur, action !

L'arrivée jusqu'à la cathédrale et la sécurisation des lieux se déroule sans trop de problème : quelques hostiles dans l'immeuble et dans les environs directs de la cathédrale constituent pour l'instant la seule menace (à la convenance du meneur).

Des incendies sont visibles à quelques pâtées de maisons et des tirs d'armes automatiques retentissent fréquemment dans les environs.

L'enfer n'est pas très loin...

Un convoi hétéroclite de véhicules abandonnés et en piteux état (certains brûlent) est garé sur le parvis de l'édifice religieux.

Solidement barricadés à l'intérieur, les réfugiés sont en proie à une immense panique (rejoindre la cathédrale a été terrible). Les Z-Corps vont devoir faire preuve de psychologie et de diplomatie (**Persuasion # Difficile** ou **Intimidation # Très Difficile**) pour ne pas se prendre du plomb par les hommes armés du groupe retranché.

Quelqu'un a appelé les Z-Corps ?

Une quarantaine de civils « latinos » (vieillards, femmes, enfants) s'est installée dans la cathédrale. Ils sont épuisés, affamés, blessés, mais vivants.

Ils sont défendus par 8 hommes armés sommairement dont 3 membres d'un gang (**Perception # Facile** (tatouages) + **Érudition # Difficile** (gang des Scorpions)).

Ayant vécu dans la rue, puis dans un gang et en prison, les manières de ces 3 sont des plus rustres et primitives. Ils ont tourné le dos à leur ancienne vie depuis plusieurs mois et sont venus sauver leurs proches et leurs voisins.

Plusieurs blessés/traumatisés au sein du groupe, nécessitent des soins immédiats plus ou moins importants, accaparant le personnage dédié aux premiers soins.

Durant les tests de contamination, certains réfugiés vont se révéler être contaminés.

- L'ancien employé du BTP (11%) soul et agressif qui s'est blessé et qui refuse d'être examiné.

- La vieille dame qui est fébrile (96%) et qui va se transformer en quelques secondes.

- L'adolescente aspergée de sang (36%), ayant bu dans une bouteille d'eau qu'il a donnée à quelqu'un d'autre...

- L'enfant qui met les activimètres en défaut (89%). Équipé d'un pacemaker de dernière génération d'une filiale de GT, celui-ci interfère avec le fonctionnement de l'appareil de mesure. Bien évidemment, ses parents refuseront qu'il soit éliminé (il n'a pas été mordu/aspergé) et risquent de provoquer une réaction générale dangereuse pour la Z-Team.

Imprévu # 1

Alors que les hélicoptères d'évacuation sont en route, les survivants des Scorpio (5) ont retrouvé la trace des traîtres revenus sur leur territoire. Ils font exploser plusieurs des véhicules à proximité pour attirer l'attention des occupants de la cathédrale. Ils leur ordonnent de leur livrer les 3 traîtres sous peine d'être pris dans l'incendie du bâtiment. Ils sont armés (Glock, Tec-9, SPAS-15) et prêts à utiliser des voitures-béliers pour s'ouvrir un passage.

Épuisés par la fatigue et la prise de leur propre marchandise (amphét, cocaïne), ils combattront jusqu'à la mort. La fusillade va bien évidemment attirer tous les zombies du coin.

Imprévu # 2

Il y a quelques jours, une majeure partie des fidèles de la paroisse (~100 personnes) est venue trouver refuge dans la cathédrale. Craignant les rôdeurs et les pillards, le prêtre les a dissimulés dans le sous-sol. Plusieurs infectés ont contaminé les autres, créant une horde d'une trentaine d'individus.

En découvrant l'horreur (et après avoir refermé la pièce) le prêtre n'a pas supporté la vérité et s'est pendu dans une dépendance qu'il a fermée de l'intérieur.

Les combats et les explosions vont sortir la horde de sa torpeur et celle-ci va défoncer la trappe, située au pied de l'autel.

Sauve qui peut !

Pris en sandwich, la seule fuite possible avec les réfugiés est sur le toit de la cathédrale. La montée de l'escalier donnera lieu à des mouvements désordonnés des civils (piétinement, basculer par-dessus la rambarde, difficulté pour tirer, perdre son arme, etc.), poursuivie par des zombies affamés.

Un Chinook C-47 arrive pour récupérer les survivants, qui se pressent sur le rebord, alors que les hostiles convergent sur le toit...

ENFIN UN PEU DE REPOS...

Le retour à la base avancée des Z-Corps se fait dans une ambiance lourde. Les réfugiés ont été évacués, puis le MCP a débriefé ses hommes avant de leur donner quelques heures de repos.

Laissez vos joueurs gérer leurs personnage dans les aspects suivants : repos, suivi de la situation sur le terrain, discussion avec d'autres Z-Team ou militaires, etc.

Lorsque le côté « tranquille » aura pris le dessus, le scénario débute...

Vous pouvez aussi enchaîner directement ce scénario à la suite d'un des vôtres se déroulant à Los Angeles.

Un message d'un ami.

Le personnage choisi reçoit un mail vidéo sur son OWpad d'une adresse inconnue.

La séquence montre une silhouette féminine ligotée sur une chaise, dans une pièce sombre. La caméra

s'approche révélant la femme du personnage. Elle est bâillonnée et semble terrifiée. La caméra se dirige ensuite vers le cadavre d'un hostile abattu. Une seringue est plantée dans le corps, prélevant un liquide noir.

« Bonjour (vrai nom du personnage).

Je suis sûr que vous reconnaissez votre femme ?
Rassure-vous, elle va très bien.

La main du cameraman passe sous le nez de la femme terrifiée la seringue contenant le poison mortel.

Pour l'instant.

Vous avez 24 heures pour vous procurer l'article désiré. Les informations sont dans le message que nous vous avons envoyé. Une fois en possession de l'article, répondez à ce message et nous vous communiquerons où l'échange pourra avoir lieu. N'essayez pas de nous localiser, ni de nous doubler, car nous le saurons. Et votre femme en paiera le prix ».

La vidéo s'arrête après s'être fixée sur une horloge numérique qui commence à décompter depuis 24:00:00.

Le personnage effectue un **jet de Stress**.

Notes pour le Meneur : Il est évidemment indispensable que la Z-Team soit soudée pour qu'elle agisse comme un seul homme. Si le personnage part seul, la mission est un échec (cf. **LE PLAN TEL QU'IL EST PRÉVU**).

Une séquence policière

Avant de se lancer dans quelque action que ce soit, il est possible de chercher des indices relatifs au message (**Rechercher** puis **Investigations** par défaut), qui prendront quelques heures :

- **La piste Internet :** L'e-mail a été envoyé à travers une série de fausses adresses et serveurs pour masquer sa source. Des jets d'**Informatiques # Très Difficile** seront nécessaires pour remonter la piste sans se faire détecter.

- **Le lieu :** Le style de la pièce correspond à un cabanon pour la chasse fait en bois. Certains éléments de décoration font penser à un état du Nord du pays (Oregon, Idaho, Washington). En interrogeant des parents proches ou en faisant appel à sa mémoire, le personnage saura que sa femme a un oncle possédant une cabane de chasse à Welches, dans l'Oregon.

- **L'auteur** : A la faveur d'un mauvais cadrage et d'un passage devant un miroir, certains indices peuvent être découverts. Une tenue paramilitaire et un tatouage laissent clairement penser à ex-militaire (peut-être un mercenaire).

Notes pour le Meneur : Les personnages ont déjà été confrontés aux agents de GT et pourront avoir des précisions supplémentaires sur de mystérieux mercenaires travaillant pour un commanditaire inconnu. Ça, c'est de votre ressort.

- **Le cadavre d'hostile** : La tenue vestimentaire identifie clairement un habitant lambda d'un état du Middle West (chemise à gros carreaux, jean, boucle de ceinture : Tous les éléments classiques de l'américain « normal »). Sa description aux habitants de la ville de Welches l'identifiera comme **Bud Belasky**, un voisin de l'oncle.

LE VOL

La demande des ravisseurs porte sur une arme que développe **Strontium Consortium** pour OneWorld ; Le prototype d'une batterie utilisant le système Metal Storm devant servir à équiper des véhicules militaires pour contrer les hordes.

Le laboratoire de recherches est dans une zone pour l'instant sûre. L'infiltration nécessite des autorisations (**Informatique, Pickpocket**) ou une infiltration (Électronique, **Crochetage, Discrétion**) en bonne et due forme. Cette partie devra être tendue mais pas insurmontable.

Les données sont stockées sur plusieurs disques durs.

Le prototype est opérationnel et pèse dans les 100 kg. Il peut-être actionné via un OWPAD, moyennant quelques modifications (jets **d'Électronique** et **d'Informatique # Moyen**).



A QUI SE FIER ?

Les personnages peuvent être tentés se confier à certaines personnes avec qui ils ont des rapports cordiaux pour sortir de ce piège :

Le MCP

Elle est très inquiète de la tournure que prend la situation pour ses équipes et la population.

La seule chose qu'elle puisse faire est d'informer sa hiérarchie et de contacter les forces de police locales. **Cela entraînera un nouveau message des preneurs d'otage qui amputeront leur prisonnière de son auriculaire droit.**

Elle mettra en garde son équipe sur le fait que toute désertion est passible de licenciement et de poursuites judiciaires.

Dans les faits, si elle entretient de bons rapports avec eux, elle les couvrira pendant 24 heures. Passé ce délai et sans nouvelle, elle les déclarera MIA (Missing In Action).

L'armée

Les officiers supérieurs ont autre chose à faire que d'écouter les élucubrations des mercenaires d'OneWorld concernant un groupe « terroriste » : Ils cherchent à sauver ce qui peut l'être de Los Angeles. Ils n'accorderont aucune attention ni ressource à la Z-Team pour se rendre en Idaho.

Voler/détourner un appareil militaire est passible d'un emprisonnement et d'un jugement par une autorité militaire.

LE COLIS EST PRÊT

Une fois le vol effectué et le mail envoyé (le maître-chanteur exigera des preuves : données partielles, photos du prototype), la réponse arrive rapidement : des coordonnées GPS d'une cabane de chasse en Oregon. Il s'agit de celle de l'oncle de la femme du personnage.

Si les personnages parviennent à remonter les pistes, ils aboutissent au même lieu.

Partir, oui, mais comment ?

Pour rejoindre le lieu où se cachent les maîtres-chanteurs, les Z-Corps vont devoir faire preuve de débrouillardise.

Utiliser leurs contacts dans l'armée.

Si les personnages ont des relations sérieuses (résultant des parties jouées avant), ils pourront

obtenir de l'aide pour leurs tentatives (à la convenance du Meneur).

Pirater les bases informatiques.

Il est possible de créer un faux plan de vol et/ou une fausse mission afin que la Z-Team puisse se rendre en Oregon sans être pourchassée. Des **jets d'Informatique** et de **Bureaucratie** sont à prévoir pour y parvenir.

Notes pour le Meneur : *Si les Z-Corps ont déjà sollicité de l'aide à ce propos, ils risquent d'être repérés.*

Embarquer dans un convoi.

Cela nécessite d'obtenir dans un premier temps des renseignements quant aux mouvements de troupes (**Informatique, Connaissance de la Rue**) puis de parvenir à intégrer le convoi (**Déguisement, Discrétion**).

Quel moyen de transport utiliser ?

Par voie aérienne.

C'est le moyen le plus rapide et pratique. L'espace aérien américain est depuis plusieurs semaines sous le strict contrôle des militaires et donc soumis à l'obtention d'un plan de vol. Tout appareil enfreignant cette règle est contraint de se poser ou abattu s'il refuse.

Distance : 1331 Kilomètres (entre aéroports).

Par voie terrestre.

Trouver un véhicule n'est pas très compliqué : des milliers sont abandonnés ou garés dans la gigantesque métropole. Ce qui l'est plus, c'est l'approvisionnement en essence sur le trajet et surtout la saturation des réseaux routiers. Le délai de route risque d'avoir raison du temps imparti aux personnages.

Distance : 1549 Kilomètres (sans voies bloquées).

Par voie maritime.

Longer simplement la côte ouest des États-Unis prendra plus de temps que les Z-Corps n'en disposent. Sans compter qu'il faudra enchaîner sur un autre moyen de transport ensuite. A eux de voir...

Notes pour le Meneur : *Il est bien sur possible aux personnages de se composer un itinéraire s'appuyant sur différents moyens de transports pour rejoindre discrètement l'Oregon.*

Le Z-Corps est rusé de base

Voici plusieurs réflexions sur actions possibles des personnages :

Conserver leur balise GPS.

C'est le meilleur moyen de se précipiter dans le piège tendu.

Échanger/perdre leur balise GPS.

Cela fonctionnera s'ils tentent de surprendre les commandos. S'ils obéissent aux ordres, les mercenaires vont comprendre que quelque chose ne va pas lorsque la balise ne se déplacera pas en direction de l'Oregon, et seront sur leur garde.

Passer pour morts/disparus.

S'ils constituent un dossier béton sur cette idée, les heures de la prisonnière sont comptées. En effet, le plan tombe à l'eau et toutes les preuves doivent disparaître (un incendie effacera tout).

Faire appel aux voisins du tonton.

Ces derniers n'ont rien remarqué de spécial et accepteront d'aller voir. Ils iront grossir le nombre d'hostiles dans le chalet (enfermés dans une pièce, les cordes vocales coupées).

Prévenir les autorités locales.

Voir la section **Le shérif**. Ils enverront un adjoint qui ne reviendra jamais (éliminé).

Débarquer discrètement.

Il est clair qu'une Z-Team arrivant en ville va faire inmanquablement parler d'elle, cette information risquant de remonter jusqu'aux kidnappeurs. Adopter des tenues de civils et cacher l'artillerie lourde semble primordial.

OREGON

Cet état est très différent de la Californie, sa végétation y est luxuriante, ses reliefs imposants : nombreuses chaînes de montagnes, plateaux, sommets culminants enneigés, volcans endormis, un large accès à la mer et des climats variés. Bien qu'il existe des zones de forte démographie, la majorité de l'état est très peu peuplé. Vu du ciel, il pourrait apparaître comme un territoire de montagnes couvertes de forêts, parsemé de quelques lacs et sommets enneigés, et recouverts de grandes plaines agricoles près des zones les plus peuplées.

De Portland à Welches.

Il faut à peu près 1h (72 km) par la route pour rejoindre Welches depuis Portland en temps normal. Au delà de 50 km de Portland, les larges routes s'amincissent et deviennent sinueuses, la plaine se transforme rapidement en collines, vallées, montagnes. Le paysage dégagé est remplacé par une forêt dense de pins maritimes, de Douglas (pin d'Oregon) et de sequoias. Un dépaysement total et irréel...

QUAND ON ARRIVE EN VILLE

Notes : *Il n'y a aucun zombie de confirmé jusqu'à présent dans l'état. Aucun habitant de Welches n'en a vue, en dehors des images à la télévision.*

L'activité économique, qui repose sur l'exploitation forestière, a subi une forte réduction du fait de la crise qui secoue le pays. L'activité principale consiste au ravitaillement des convois de militaires et de réfugiés qui anticipent la progression des hostiles, accompagnés de leur lot de problèmes (vols, détresse, violence, etc.).

Un club de golf accueille quelques rares et riches touristes dont les événements des dernières semaines ont plombé les vacances.

Un camp de survie vient d'être ouvert, proposant aux citoyens de passage d'apprendre les techniques pour survivre dans les bois. Attention aux pièges oubliés...

Le club des chasseurs propose des formations intensives pour éliminer les hostiles (armes à feu, armes blanches), emplissant par moment les bois éloignés de fusillades aussi brèves qu'intenses.

Il y a aussi un petit motel composé de plusieurs chalets individuels, très prisés des pêcheurs et chasseurs qui viennent en vacances dans la région toute l'année.

Le shérif

Sollicité jusqu'à l'épuisement-avec ses hommes-par les convois incessants de réfugiés, les diverses rapines et les témoignages fantaisistes sur des hostiles dans le secteur, **Bill Shortmire** est dépassé par la situation. A moins d'être habilement convaincu par les Z-Corps (vraies preuves, **Persuasion**, **Baratin # Très Difficile**), il les laissera à leurs élucubrations. Sinon, il les accompagnera pour voir ce brave Tobby.

Quelques fausses pistes

Dans la ville, quelques questions bien placées (commerces, bars, station service) mettront sur différentes pistes de personnes isolées. Elles ne doivent pas gêner la Z-Team en dehors d'une perte de temps.

- **Le camping-car** : Le propriétaire **Derek Samson** se ravitaille aux différentes boutiques de la ville. Il retient prisonniers son ex-femme **Drew** et son fils **Jimmy**, qu'il a kidnappé en Californie il y a une semaine (il a une interdiction de s'approcher d'eux depuis 3 ans). Fragilisé nerveusement, il préférera les tuer de ses mains avant de se suicider plutôt que de les voir dévorer par les zombies.

- **Le SUV gouvernemental noir** : Deux jeunes adultes (**Thomas** et **Bruce**) ont réussi à s'enfuir en récupérant un véhicule du FBI abandonné en Arizona il y a 2 semaines. Déguisés depuis peu en Men In Black, ils utilisent leur look pour arnaquer leurs proies et se sortir de la situation qui se dégrade de plus en plus.

- **Le camionneur** : Son camion en panne depuis plusieurs jours, **Burton « Dakota » Wilburg** tourne en rond en attendant les pièces nécessaires à la réparation. Ours mal-léché, il envoie promener tout le monde et est très violent.

- **Les bikers louches** : Trois membres d'un chapitre (à votre convenance) se sont réfugiés ici, après avoir fui Las Vegas. Ils possèdent plusieurs kilos de drogues diverses et réfléchissent au moyen de fuir au plus vite en vendant leur marchandise. Ils n'aimeront pas les fouineurs et passent leur temps à jouer dans les bars et à picoler.

L'éclaireur

Un chasseur ; du nom d'**Eugène Oguen** est arrivé récemment qui consomme/boit peu, ne chasse pas, sort peu de sa chambre de motel et n'est guère agréable. Il sera possible d'apprendre qu'il faisait partie d'un groupe de 3 pick-up, les 2 autres étant partis vers l'est.

Pour sa défense, il dispose d'un couteau de chasse et d'une carabine 30.06. Il dissimule sous son oreiller un Walther P-99. Son talkie-walkie militaire est dissimulé dans la grille de la ventilation de la salle de bains.

Deux compartiments secrets sont installés dans le pick-up (jet de **Rechercher # Difficile** à chaque fois pour en découvrir un). Ils contiennent :

- Un fusil d'assaut M-4 (numéro de série limé), 3 chargeurs et un silencieux.

- Une boîte réfrigérée abritant 10 seringues contenant du sang contaminé de première génération.

Les consignes de l'éclaireur sont claires : S'il perd le contact avec ses camarades (contact radio toutes les 5 heures)-ou s'il reçoit le code phrase convenu d'avance-il a pour consigne de contaminer le maximum d'habitants pour dissimuler toute trace du passage de son équipe.

La réciproque est également vraie : Sans nouvelle de l'éclaireur, le groupe saura que quelque chose cloche et attendra la Z-Team (option la plus vraisemblable).

La propriété de tonton Toby

Perchée sur les hauteurs boisées à environ 5kms de Welches, la propriété de l'oncle Toby se compose d'un garage, d'un cabanon, d'une grange et du chalet.

Le cabanon : Tout le matériel de bricolage et de réparation du chalet y est stocké. Un zombie y est dissimulé (cf. *Tonton Toby*).

Le garage : Le pick-up de Toby y est garé (le démarreur a été saboté). L'outillage et les produits d'entretien y sont également présents.

La grange : Elle contient un tracteur et le matériel associé ainsi que 2 stères de bois pour le chauffage. Le chien du propriétaire y est attaché (cf. *Le brave chien*).

Le chalet : Bâtie à partir de rondins épais, la construction s'étend sur 2 étages (rez-de-chaussée + 1^{er} étage) plus un sous-sol (l'escalier se trouve sous celui qui monte à l'étage).

Elle se compose d'un salon avec cheminée, d'une cuisine équipée, d'une salle à manger, d'un bureau, et d'une chambre au rez-de-chaussée. On sent la touche d'un homme célibataire vivant dans les bois. Une forte odeur de chair pourrie se mêle à celle du bois brûlé. Il fait assez frais à l'intérieur, personne ne chauffe depuis 2 jours...

Le premier étage contient deux chambres d'amis et un grand salon.

Le sous-sol-aménagé dans la terre-abrite la buanderie et les réserves de nourritures (conserves).

La ligne électrique alimentant la maison est enterrée, tout comme la ligne téléphonique (pas de poteaux).

LE COMITÉ D'ACCUEIL

GT ayant une dent contre la Z-Team en particulier, elle a alloué des moyens conséquents à l'équipe de mercenaires (5+1*) pour la circonstance.

Très entraînés, ils sont arrivés il y a deux jours. Un éclaireur* s'est installé en ville (sous couvert) au motel.

Ses camarades ont installé leur campement dans les bois proches du chalet (2 kilomètres) et ont disséminé des pièges à la Rambo. Leurs pick-up (2) sont camouflés sur un sentier forestier très peu fréquenté à 1 kilomètre.

Notes pour le Meneur : *Il serait judicieux que les personnages ne les localisent pas avant le final.*

Les commandos possèdent une valise tactique contenant un ordinateur dernier-cri, une connexion satellite et un système de cryptage intégré. C'est grâce à elle que les ennemis seront au courant de la venue du personnage, la balise GPS de ce dernier étant tracée en temps réel au commando.

Les commandos dialoguent entre eux par un système de communication crypté et sub-vocal. En disposant d'un matériel de pointe, un jet d'**Électronique # Très Difficile** est nécessaire pour intercepter, décoder leurs communications et localiser les mercenaires.

Enfin, ils ont des talkies-walkies militaires à longues portées pour communiquer avec l'éclaireur. Des mots-codes anodins ont été définis pour s'informer si un problème (police, armée, Z-Corps) est apparu.

Le commando pense que la Z-Team va obtempérer sous la pression du membre concerné. Cependant, il a envisagé une action d'infiltration de la part des Z-Corps (ils ne sont pas dans le collimateur de GT pour rien) et a donc prévu certaines choses pour les accueillir...

CABINE FEVER

Ayant mûrement réfléchi son plan, le commando a préparé la propriété en conséquence.

Le piège

La porte d'entrée du chalet a été piégée de l'intérieur. Quiconque entre déclenche un mécanisme provoquant une fuite de gaz dans la cuisine (jet de **Perception # Difficile** pour s'en rendre compte en passant la porte, jet de **Bricolage # Moyen** pour

sécuriser la bouteille de gaz).

Au bout de 3 minutes de dispersion du gaz (jet de **Perception # Difficile** à la première minute pour le sentir, **Moyen** à la deuxième puis **Facile** à la troisième), il y en a assez pour une explosion copieuse.

L'étincelle sera déclenchée par un petit engin électronique caché dans la cuisine et contrôlé à distance (jet de **Rechercher # Difficile** pour le trouver dans la cuisine ou **Électronique # Moyen** avec un scanner pour détecter la fréquence).

Domages dus à l'explosion de gaz

Au bout de 3 minutes : 50 pts de dégâts.

Au bout de 2 minutes : 30pts de dégâts.

Au bout d'une minute : 15 pts de dégâts.

Si le piège est découvert ou si le groupe ne passe pas par la porte, les commandos passent au **PLAN B**.

La prisonnière

Dans la bibliothèque du chalet, la femme du personnage est ligotée sur une chaise, elle-même vissée au plancher. Son visage est recouvert par un sac de toile (mais pas bâillonnée) et ses affaires sont recouvertes de sang séché. Un jet de **Perception # Difficile** permet au mari de sentir que quelque chose ne va pas...

C'est désormais un hostile de 2^o génération, donc les cordes vocales ont été coupées.

Voir sa femme transformée en hostile ébranlera le personnage (**jet de Stress**). Cette mise en scène a pour but de déstabiliser le contrôleur, laissant une opportunité d'être infecté.

Le brave chien

L'oncle Toby possède un chien : **Muskee**, un beau bâtard montagnard au poil long, sympathique, lourdaud et fainéant. Il a été capturé par le commando, qui a une idée en tête : S'en servir comme vigie. Lorsque Muskee reconnaîtra le personnage du mari, il aboiera, essayant de se libérer de la corde qui le retient prisonnier.

Dès que la Z-Team est localisée en approche du chalet, le chien aura les pattes et le pelage aspergés de sang de zombie de 1^o génération. Les retrouvailles entre le personnage et le chien risquent d'être terrible. Un jet de **Perception # Moyen** révélera le piège et des jets de **Esquive # Facile** laisseront de la distance avec le chien.

Tonton Toby

Le pauvre homme a été transformé en hostile (2^o génération), puis enfermé dans le cabanon. Ses cordes vocales coupées, il n'émet aucun grognement. Retenu à une poutre soutenant la toiture par une corde, il bondira dès que la porte s'ouvrira, risquant de faire s'effondrer la construction.

Le cadavre du zombie

Étalé à 6 mètres de la prisonnière, dans le salon, la créature est morte, sur le ventre. Les commandos l'ont piégé : une grenade (**6D6**) est collée sur le ventre de l'hostile dont la goupille est reliée au plancher. Un jet de **Rechercher # Difficile** permet de découvrir le piège avant qu'il ne soit trop tard (Jet d'**Agilité # Moyen** pour être hors de la zone du souffle). Si l'explosion ne tue pas les Z-corps, les projections de matières infectées-correspondant à un hostile de 2^o génération-devraient y contribuer rapidement.

Les bruits à l'étage

Des jets de **Perception # Difficile** feront distinguer une voix étouffée provenant de l'étage. Des haut-parleurs diffusent des bruits enregistrés de personne murmurant. Le but est de faire croire que les responsables sont là pour attirer les Z-Corps ayant survécu au zombie afin que le piège du gaz fonctionne.

La cave

Plongée dans le noir (les plombs ont été sabotés), la pièce abrite le lave-linge, le sèche-linge et la chaudière. Des étagères abritent des conserves et des provisions diverses. A l'écart, trois silhouettes immobiles se dressent, silencieuses et cachées : il s'agit de mannequins que Toby utilise comme porte-vêtements. Un jet de **Perception # Difficile** est nécessaire pour ne pas tomber dans le panneau et les cribler de balles.

Le commando dissimulé

Une tente camouflée de commandement est installée au dessus du chalet à environ 150m. Des sacs de couchages, de la nourriture et le matériel permettant de surveiller la zone du chalet y sont stockés. Ils peuvent surveiller à la fois le chalet, et la route qui y mène.

Il faut moins de 2 minutes aux mercenaires pour rejoindre le chalet en courant.

Le sniper

Le meilleur tireur du commando (6D+2) s'est installé et camouflé dans un des plus grands arbres dominant le chalet. Il dispose d'un viseur doté d'une caméra thermique lui permettant de localiser les personnes à l'intérieur des bâtiments. Il ouvrira le feu une fois le chalet détruit ou si la situation se retourne contre ses collègues.

Optionnel : Predator

Le fait de placer les personnages dans un environnement forestier dense peut-être l'occasion d'utiliser une armure **Jawbreaker** (UoA p.60). Un commando supplémentaire sera pourvu de cet équipement.

Notes pour le Meneur : A réserver à des Z-Corps extrêmement costauds ou ayant survolé l'aventure.

LE PLAN TEL QU'IL EST PRÉVU

Théoriquement, la Z-Team doit arriver au chalet avec les données du projet, les transmettre contre la localisation de l'épouse. L'explosion du chalet doit ensuite éliminer la majorité des personnages, le sniper et les commandos finiront les survivants.

GT s'arrangera ensuite pour que des fuites aient lieu incriminant des agents corrompus au sein d'OneWorld (vendant des secrets industriels) ayant tenté de fuir le pays et s'étant entretenus.

Une campagne de discrédit frappera le bras armée de la compagnie de Bryan Clark (à votre convenance pour nuire aux prochaines aventures des nouveaux personnages de vos joueurs).

Déroulement de l'échange

Le mari recevra un message juste avant d'arriver aux coordonnées de la cabane (le réseau téléphonique y passe très mal) sur son Owpad/smartphone lui indiquant la position d'un talkie-walkie militaire dissimulé sur le chemin dans un sac étanche.

Une voix déformée électroniquement donnera les consignes à suivre : Transférer les données via une liaison satellite (l'installation est placée dans le garage) sur un serveur distant.

Toute tentative de trafiquer la transmission/le serveur sera détectée, en dehors d'un jet d'**Informatique # Héroïque**. Elle débouchera sur l'élimination du hacker par le sniper.

Une fois le transfert effectué, la position de la femme du personnage sera communiquée (en fait celle du zombie femme dans le salon).

L'explosion de gaz pourrait attirer les premiers voisins à 2 km, mais il leur faudra une dizaine de minutes. Les secours mettront près d'une demi-heure supplémentaire pour rejoindre la cabane.

COMPLICATIONS

Si les Z-Corps tentent de doubler les kidnappeurs, voici les deux possibilités.

Les Z-Corps sont discrets : L'équipe est parvenue à berner les kidnappeurs. Ils peuvent tomber (suivant l'heure d'investigation) sur un ou deux commandos patrouillant dans les bois ou venant inspecter l'état des pièges. **Là, je vous laisse improviser** 😊.

Les Z-Corps ne sont pas discrets : Les commandos les voient venir de loin (GPS, éclairer). Ils les laissent arriver au chalet et les éliminent (si possible en utilisant les pièges prévus).

Notes pour le Meneur : *Les coups de feu sont fréquents dans ce pays de chasseurs et n'attireront personne dans l'immédiat. Une fusillade prolongée avec des explosions par contre alerteront les voisins.*

PLAN B

Si le gaz, le chien, et le(s) zombie(s) ne viennent pas à bout des personnages, ils tenteront d'abattre la Z-Team de manière rapide (leurs armes sont équipées de silencieux et ils sont au milieu d'une forêt de toute façon). Ils disposent de grenades aveuglantes.

S'ils ne parviennent pas à les éliminer rapidement, ils fuiront et tenteront de faire sortir de la route la voiture du groupe lorsqu'ils quitteront la propriété : Les routes forestières et montagneuses sont très dangereuses.

Ils fuiront en emmenant la valise contenant l'ordinateur ou la détruisant. S'ils doivent fuir et si cela est possible, ils éviteront de se rendre à la tente et repasseront la nuit pour récupérer le matos et camoufler leurs traces.

La valise contient deux grenades incendiaires au phosphore reliées à une minuterie de deux minutes (**Electronique # Difficile**) ou à un mécanisme* les dégoupillant à l'ouverture (**Bricolage # Difficile**). Si elle est ouverte alors que l'intérieur brûle, elle provoque des dégâts d'une valeur de 40 pts.

***Notes pour le Meneur :** *Si les personnages sont très prudents suite à ce qu'ils viennent de vivre, la difficulté baisse d'un niveau.*

Il reste également les seringues contaminées de l'éclaireur pour déclarer un foyer d'infection à Welches.

DÉCOUVERTES

Voici ce que peuvent apprendre les Z-Corps à l'issue de l'aventure :

Interroger Les commandos

S'ils venaient à être faits prisonniers et contraints à parler (menacer de se faire plomber ou devenir un zombie fait parti de leurs limites d'éthique professionnelle), ils ne savent pas qui sont les commanditaires. Ils travaillent pour une société de sécurité appelée **Capitol Inc.** et domiciliée à Salt Lake City. Leur compagnie a été récemment rachetée. Ils se doutent qu'une agence fédérale donne les informations sur les portables, n'ont aucun état d'âme, après tout c'est le business-rien de personnel.

Suivre La piste du rachat

Explorer la piste du rachat de **Capitol Inc.** conduira après une longue enquête à une société américaine : **Red Island Security**. Spécialisée dans la sécurité privée des biens et des personnes, cette dernière révélera que son réseau informatique a été piraté récemment et découvrira la malversation faite en son nom (GT n'est pas stupide non plus et sait couvrir ses traces).

Notes pour le Meneur : *Mettre à jour l'affiliation de R.I.S. à G.T. devra se faire dans le cadre d'investigations supplémentaires.*

Pirater l'ordinateur des commandos

Une investigation poussée (**Informatique # Très Difficile** sur place) met à jour les dossiers personnels (vrais noms, comptes en banque, adresses perso, contrat signé, etc.) des contrôleurs de la Z-Team. Aucun doute n'est possible : Ils viennent donc de chez

OW.

CONSÉQUENCES

Si les personnages ont fait un parcours sans faute, ils reviennent sans problème.

Dans le cas contraire, cela dépend de leurs actions. Les conséquences peuvent aller de blâmes, à des retenues sur salaire et dans les cas les plus graves, à des poursuites judiciaires. C'est au meneur de quantifier les infractions constatées et les effets.

PARANOÏA AIGUE ?

Les révélations-ou les hypothèses (fonction des découvertes faites) feront comprendre aux Z-Corps qu'il y a des fuites sérieuses au sein d'OneWorld. Ils ne regarderont plus leurs collègues comme avant (où c'est que vous avez raté l'aventure 😊) et ne saurons certainement plus à qui se fier...

Cela contribuera à renforcer les doutes qu'ils pouvaient avoir et les motiver à enquêter au sein de leur compagnie.

De son côté, GT va changer d'angle d'attaque pour se débarrasser de ces gêneurs.

Une suite à cette aventure aura lieu. Ne manquez pas...**EYES OF THE WENDIGO.**

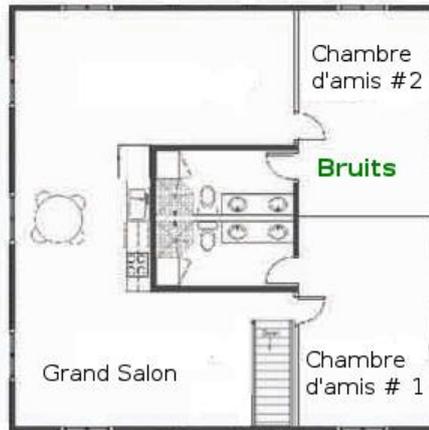
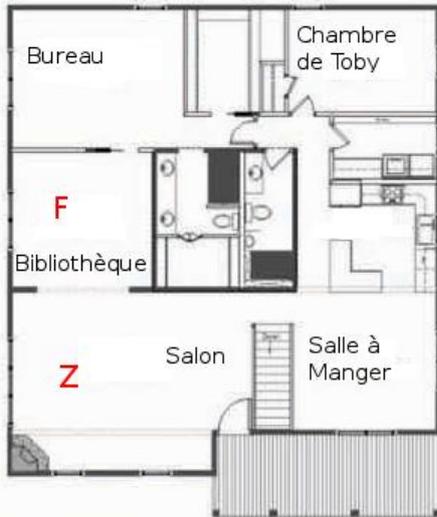
GOOD JOB

- **Fuir intelligemment de L.A jusqu'en Oregon :** 2 points de Personnage.
- **Neutraliser les commandos :** 2 points de Personnage.
- **Récupérer l'ordinateur :** 1 point de Personnage.
- **Faire parler les commandos :** 1 point de Personnage.
- **Sauver le chien :** 1 point de Personnage 😊.

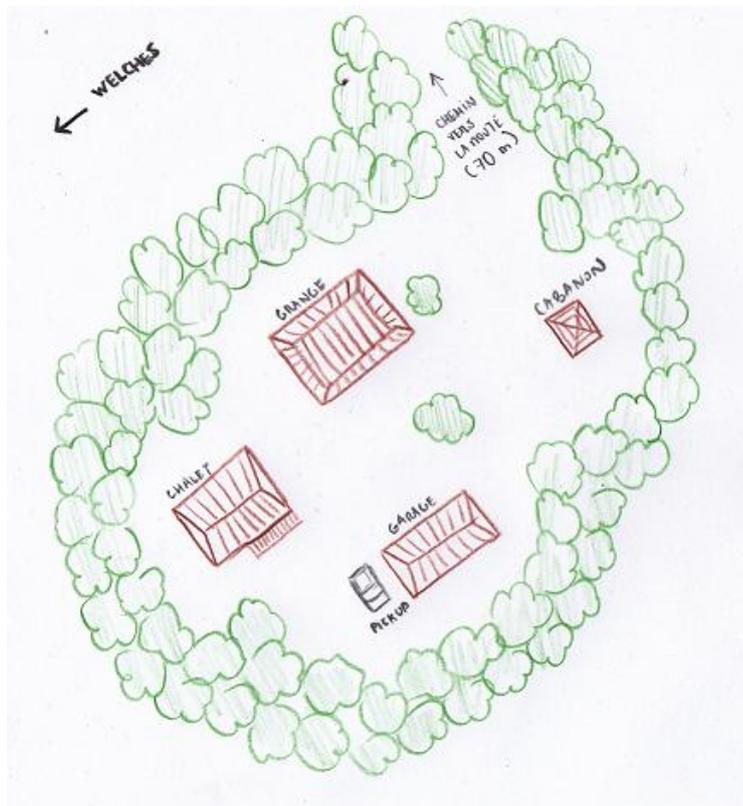
REMERCIEMENTS

Je remercie Jerem (<http://www.joompag.org>) pour m'avoir fait découvrir ce nouveau scénario et me permettre de le mettre à la disposition de la communauté Z-Corps. 😊

PLAN DU CHALET



PLAN DE LA PROPRIÉTÉ



PNJS

REFUGIES DE L'EGLISE

Toutes les caractéristiques à 2D.

Deux compétences à 3D.

Armes : improvisées.

GANGERS/EX-GANGERS

Toutes les caractéristiques à 2D+2.

Bagarre 4D, Mêlée 3D+2, Armes à Feu 4D, Pilotage 3D+2, Discrétion.

Armes : poignard, Glock, Tec-9, SPAS-15.

HOSTILES

(cf.LdB p.208)

HABITANTS DE WELCHES

Agilité 2D *Mêlée 3D*

Adresse 2D+1 *Armes à feu, Piloter*

Perception 2D+1 *Survie 4D, Pister 3D*

Armes : Diverses (blanches et à feu).

COMMANDOS

Agilité 3D+1 *Bagarre 5D, Mêlée 5D*

Adresse 3D+1 *Armes à feu 5D, Lancer, Piloter (voiture)*

Connaissance 2D *Electronique, Navigation*

Perception 3D *Survie, Camouflage*

Puissance 3D *Courir*

Présence 2D+2 *Intimidation, Volonté*

Armes : Poignard, Walther P-99 (2 chargeurs), Colt M-4 (3 chargeurs) avec silencieux, grenade fumigène (2), aveuglante (1), offensive (1).