

...Mourir (un petit cercueil de bois).

Synopsis :

Dans cette ferme isolée du Texas, les PJ voient la secte Apocalupsis avançant. Au prix d'efforts soutenus, ils doivent fuir vers la ville, mais la tornade fait rage...Ils se réfugient de justesse dans un gymnase qui ne résiste pas au vent. La ville est envahie de zombies et les humains se défendent pour leur survie. Avec l'aide de militaires, de One World et de paramilitaires, la ville résiste et semble se forger une véritable forteresse résistant aux zombies. Mais les survivants ne sauront pas si la ville a résisté, en effet, ils se retrouvent drogués et enfermés dans un cercueil en plastique réservé à la recherche du CDC.

1. Face à la secte Apocalupsis.

1.1 La ferme de Georges

Le ciel s'obscurcit, un vent se lève et à l'extérieur, du monde s'approche de la ferme, des zombies (jet de perception moyen), des humains tenant en laisse des chiens. Ce groupe, mélangé se tient autour de la demeure, certains tenant des torches. La demeure ne pourra pas résister et une fuite en voiture semble la seule solution, mais la caravane de monstres encercle la maison. Ils entendent des aboiements qui déchirent le silence avec un bruit lugubre, des grattements raclent la porte : « vous ne pouvez pas fuir, joignez vous à nous et appartenez au nouvel ordre mondial ». Les PJ peuvent remarquer que c'est un homme avec un chapeau (style texan) et un costume sombre ; il a les cheveux longs arrivant aux épaules (c'est Clarence Luther).

Tout d'abord, les PJ pourraient avoir l'idée de barricader la maison, ce qui est possible en poussant les meubles, retourner le canapé...Le tout afin de bloquer un maximum d'issues, notamment portes et fenêtres. Les joueurs peuvent essayer d'en liquider quelques uns avec des armes à feu ou toutes armes possibles, mais le groupe semble respecter une stratégie offensive (un jet permettant de le découvrir). Ainsi, pendant que les humains utilisent des armes à feu, les zombies partent à l'assaut de la demeure. Une des solutions seraient d'allumer le gaz et de faire exploser la maison au bon moment, c'est-à-dire des que la voiture part.

Les PJ vont s'apercevoir, malheureusement, que l'option de la voiture n'est plus possible. En effet, les humains de la caravane des monstres la détruisent à coup de fusil. Georges leur explique qu'ils peuvent courir chez le voisin, mais ce dernier se situe à 1 km, ce qui est faisable en courant, mais l'endurance sera de mise.

Une diversion sera nécessaire pour fuir, ou alors utiliser les dernières balles disponibles (Georges est un ancien chasseur, il possède deux fusils). Il n'a pas beaucoup de balles et pour le besoin de la suite du scénario, il serait nécessaire que les joueurs n'est plus de balles (ou presque).

En sortant de la demeure, un combat pour la survie s'engage face à des humains corrompus, des zombies, mais également des chiens. Les shooter est essentiel pour la suite car une fuite avec les chiens aux trousses n'est pas envisageable...D'ailleurs ces doberman ressemblent à des zombies. Une fuite vers la demeure du voisin entraîne une poursuite haletante ou les perdants rejoindront la caravane de monstres...et se réveilleront dans le village (scénario suivant). Des jets d'endurance seront faits tous les 200 m, il est important de réussir avec une grande marge, car non seulement, il faut arriver à la demeure, mais il serait bien de semer les poursuivants. Quoiqu'il arrive, vu son âge avancé, Georges ne peut pas suivre et meurt dans la gueule des Dobermans, au moins il rejoint sa bien-aimée.

D'ailleurs, comment les semer ? Une bourrasque gigantesque se lève et une tornade impressionnante virevolte. On ne voit pas grand-chose et pas mal d'objets volent dans les airs. Les PJ toussotent et risquent de flancher. La poussière entre par le nez, les oreilles et la bouche. Il est désormais vital de trouver un abri anti-tornade.

1.2 La ferme des frères Spahalski

Devant eux, ils aperçoivent difficilement une ferme nichée au milieu d'un champ de maïs avec un épouvantail qui devrait bientôt s'envoler. Un jet de vigilance est également vital pour voir l'entrée d'un abri (le nombre d'erreur implique le nombre de PJ qui meurt dans la tornade, l'utilisation de points de personnages est très important). Devant eux, un abri qui s'ouvre dans les profondeurs de la Terre, il suffit de refermer ensuite les portes à double battant que l'on ferme avec des crochets.

Il fait très sombre dans les sous sols. Il y a de la place et deux pièces ont été aménagées. Celle où les PJ se trouvent contient des couvertures et des piles pour les lampes électriques ainsi que de la nourriture non périssable (chips, bocaux, eau, sodas...). Pour l'instant, il n'y a personne dans les sous sols. Avec la poussière, les armes à feu sont inutilisables et ont besoin d'un nettoyage complet en les démontant. Une odeur de pourriture émane de la pièce d'à côté. Avec de la discrétion et du courage, les PJ découvrent un spectacle macabre : une table en bois avec des hachoirs plantés dessus et le reste d'un corps humain. Des morceaux de viande humaine pendent sur les murs accrochés à des crochets de viande, de larges frigo sont présents reliés à un générateur. Dans les frigos, des morceaux de choix de viande humaine sont présents, les PJ (sans arme à feu) se retrouvent dans la demeure de cannibales. D'ailleurs, un escalier en bois monte et semble rejoindre la maison.

Tout à coup, la trappe s'ouvre et deux hommes descendent, avec leur chien...

1.3 Le temple des cannibales

Se cacher devient nécessaire dans cette demeure qui sent le mal, à l'extérieur, la tempête est à son maximum avec le passage de la tornade. Sous les escaliers, un pan de mur s'ouvre laissant le passage à des humains cagoulés, vêtus de bleus (comme ceux entourant la demeure de Georges). Ils tiennent enchaînés des zombis et une femme nue apeurée. Il sera difficile pour les survivants d'intervenir, vu le nombre devant eux et le manque d'armes. Le chien aboie comme s'il avait reniflé la présence des survivants mais son maître n'y prête pas attention (nouveau jet de discrétion). Un chant lugubre retentit dans les sous sols se mêlant au vacarme de la tempête. Un jet en occultisme permet de déterminer que ce genre de tempête est propice aux croyances sataniques, notamment la recherche d'un grand pouvoir : « cette tempête est le signe de l'avènement d'un ordre nouveau ou nous serons ses brebis qui ne sont plus égarées. Nous avons trouvé le chemin de la rédemption et le partage du sang nous permettra de devenir des morts qui marchent invincibles et pensant au service d'Apocalupsis ».

A la fin de ses paroles, le couteau s'enfonce dans le corps de la victime, le bourreau retire le cœur encore battant que l'on met dans une poêle. Les morceaux les moins bons sont jetés aux zombis et les mets de choix sont partagés entre les convives qui préparent un bon gueuleton. Les survivants doivent réussir leur jet de volonté pour ne pas attirer l'attention. Que vont-ils faire ? A l'extérieur, ça commence à se calmer mais il faudrait attendre avant de sortir.

A un moment, la bande de dégénérés va les détecter et se tourner vers la petite pièce. Les PJ n'ont qu'une seule solution : fuir à l'extérieur en piquant un camion. S'ils souhaitent se battre, cela risque d'être très difficile dû aux nombres de personnes et à leurs armes. En fait, la demeure des Spahalski renferme une petite base de la secte Apocalupsis, lui permettant de s'installer dans le sud des Etats unis et d'ouvrir un couloir vers le Mexique. Si les PJ tuent des membres de la secte, ils remarquent un tatouage sous l'une de leurs paupières : un crâne jaune.

Pour démarrer le camion, un jet de conduite est nécessaire, voire d'électronique car les PJ n'ont pas la clé. Selon le nombre de joueurs, il sera nécessaire de monter à l'arrière qui est rempli de zombies (attention de ne pas se faire mordre !!) et de s'en débarrasser au plus vite car les membres de la secte arrivent. N'hésitez pas à blesser des PJ par des morsures et des balles, voire des attaques de chiens zombies (doberman de préférence).

2. Chaos à Austin.

2.1 Twister

Les survivants se dirigent à vive allure vers Austin, nous sommes en pleine nuit, mais le jour va bientôt se lever. Les bourrasques de vent redoublent d'intensité (jets de conduite pour le pilote) et la tornade commence à se reformer. Des masses de terre et de poussières s'envolent dans les airs accompagnés de débris, de véhicules et de tout autre objet. Elle semble également se diriger vers la ville. Le pilote augmente sa vitesse au maximum avec la tornade qui commence à se reformer, il faut espérer que les PJ atteignent rapidement un abri. Un jet de connaissance de la rue permet d'atteindre un gymnase, c'est leur seule chance. Les militaires, ayant mis en place des barrages et des no man's land courent également dans les abris à proximité. Le chaos s'empare bientôt de la ville qui va subir une tornade de Force 5. Avant d'entrer dans le gymnase, les PJ abandonnent le véhicule et jettent un dernier regard vers l'objet de destruction (jet de percevoir) et là, comble de malheur, des zombies sont pris dans les vents et semblent être transportés dans la ville. Non seulement, l'invasion est difficile à contrer, mais les éléments s'y mettent également pour transporter les rodeurs au dessus des barrages.

Le gymnase est lourdement barricadé et prêt à résister à la tornade. A l'intérieur, nous avons des militaires, et des civiles. Pour les besoins du scénario et des futurs, donnez des noms à certains militaires et civiles que les PJ pourraient croiser un jour ainsi qu'un minimum de description : une femme et son enfant, un homme alcoolique...). Le gymnase craque et grince sous les mugissements du vent. Des bruits sourds se font entendre à l'extérieur alors que des objets transportés par les vents frappent le bâtiment. De trop longues secondes passent...

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

Le toit se fait rapidement arracher par les courants violents qui s'engouffrent dans le gymnase. L'ensemble des occupants est balayé. Toutes les personnes dans le gymnase doivent trouver un moyen de ne pas s'envoler ou se faire blesser : s'attacher à quelque chose de solide, se cacher ailleurs... Selon les actions, il y aura des pertes parmi les civiles et les militaires. Les PJ pourraient subir des dommages plus ou moins importants (il ne faut pas hésiter à bien les blesser pour le cliffhanger final). Les vents se calment après de longues minutes. La tornade semble se dissiper à quelques kilomètres au nord-ouest de la ville. Les dégâts sont considérables, ayant traversé la partie nord de la ville en ravageant tout sur son passage... Mais le pire reste à venir.

2.2 Une ville dévastée

Les PJ sortent des décombres du gymnase plus ou moins blessés...L'aube se lève sur un champ de désolation. Une partie de la ville est en ruine et il sera difficile de bien s'orienter à l'intérieur. Pour cela, les PJ feront un test de connaissance de la rue. Mais, un problème plus grave se pose : la présence de la secte Apocalupsis ayant des pouvoirs bizarres sur les zombies et les morts vivants transportés par la tornade ; à cela il faut ajouter les défenses de cette partie de la ville affaiblies par le passage de la tornade. Les PJ décident de se rendre vers la clinique One World au plus vite.

En marchant dans ces rues chaotiques, sans armes, les PJ voient que certains tas de débris bougent, que des mains en sortent, voire des zombies. Et oui, la tornade les a transporté. Alors qu'ils franchissent un croisement dévasté, ils entendent un gémissement venir de leur droite. Sous les décombres, couverts de poussières, se trouve un homme d'une quarantaine d'années particulièrement agité. Les jambes coincées sous un mur effondré, il regarde l'œil livide en direction des survivants. D'un mouvement brutal, il finit par se déboîter sa seconde jambe et l'arrache. Rampant au sol, il s'approche des personnages en râlant.

Cette partie de la ville est maintenant envahie d'hostiles. Dans ce paysage apocalyptique, il est difficile de reconnaître un vivant d'un hostile, et il ne fait aucun doute que la situation va aller en empirant.

2.3 L'église St John

Des zombies provenant de la tornade ont atterri un peu n'importe où (dans la rue, les décombres, en équilibre en hauteur : sur des feux, ou des restes d'immeuble). Il pleut donc des zombies et certains s'écrasent à leurs pieds projetant leurs fluides dans toutes les directions. Les risques de contamination sont réels et seuls des jets de réflexes (tels que des jets d'agilité) peuvent leur éviter une contamination par le virus. Il est même possible d'en combattre certains au milieu des décombres. La scène est apocalyptique, comme si c'était suite à une guerre nucléaire, les zombies apparaissent d'un peu n'importe où avec des restes de plâtres dégoulinant de leur corps. Au loin, les PJ aperçoivent l'église ou ils ont été recueillis il y a à peu près une semaine. Un attroupement d'humain essaie d'y entrer mais ils sont repoussés avec violence par les militaires qui n'hésitent pas à faire feu sur les humains, certes ils éliminent au milieu de la foule des zombies et des infectés, mais malheureusement également des civils sains. Mais, l'envie de subsister et de survivre est beaucoup plus forte, en effet la foule est trop importante et les militaires n'arrivent pas à les contenir.

Le groupe peut se rappeler de l'existence de tunnels dans les caves (si les PJ ont été curieux dans le chapitre 2) et vouloir s'y réfugier, ainsi ils se précipitent à l'arrière de l'église protégé par des militaires qui reculent en vidant leur chargeur sur la foule. Les PJ doivent dépenser des points de personnage (ou de coronas) en réussissant des jets d'esquive très difficile s'ils veulent continuer. A cela, nous pouvons rajouter la présence de zombies qui mordent les civils, ces derniers essaient de fuir par l'extérieur, ou alors se font bouffer par les hostiles ou bien tuer par les balles des militaires. Le chaos et l'apocalypse règnent en ces lieux entre la barbarie humaine et celle des hostiles. Les PJ peuvent également décider de se mettre à l'abri dans un coin, dans le confessionnal, sous les bancs (à eux d'avoir des idées de génie et au MJ de les jauger)...Et tout à coup, c'est le silence à part les cris des humains...Soit les militaires ont reculé, soit ils se font bouffer. Si les PJ décident de se rendre dans les caves, ils doivent réussir des jets de courir sinon ils se font stopper par les zombies qui deviennent trop nombreux. Dans ce dernier cas, la seule solution étant la fuite à l'extérieur de l'église ou alors se faire bouffer.

Les PJ entrent dans les caves et se précipitent vers l'entrée des tunnels. C'est le silence, aucun bruit, toujours aucun zombie... Ces derniers sont occupés à se nourrir des humains dans l'église. Mais il est évident, qu'au bout d'un certain temps, ils se précipiteront dans la cave.

La grosse porte métallique se referme devant les yeux des survivants. Rien ne permettra de l'ouvrir, même en tambourinant dessus, même avec des supplications, des promesses... Rien, la mort semble ouvrir ses bras.

2.4 Le garage

Un jet de volonté est nécessaire pour ne pas perdre espoir et surtout pour réfléchir. Que faire, quelle solution prendre... Mais oui, c'est une cave et il y a de l'alcool... Effectivement, les survivants peuvent fabriquer des cocktails Molotov leur assurant le départ de cette église maudite. La seule destination étant la clinique One World, en espérant qu'elle soit toujours tenue par les Z-Corps.

Les rues sont envahies de zombies et de survivants qui essaient de fuir vers le centre de la ville. Au loin, la ville s'organise et boucle les accès telle une forteresse ou un château qui s'enferme face à un siège. La ville forteresse de Austin, et plus précisément son centre ville se cache derrière ses murs et ses barrages (prenons l'exemple de Jérusalem dans World War Z). Comment atteindre le centre ville ? Trouver une brèche et atteindre la tour One World ?

Les rues sont jonchées de cadavres ambulants, de débris de toutes sortes et d'humains paniqués. Il est impossible de conduire, et de surcroît de prendre les transports en commun (avec la tornade, l'électricité est coupée). Des jets de vigilances et de discrétion seront nécessaires pour déambuler dans ce décor chaotique. Utiliser les décombres et les ruines pour se cacher ou attirer l'attention des hostiles avec du bruit est une bonne solution. Si un bon pilote est présent dans le groupe, l'utilisation d'un véhicule terrestre pourrait être possible, mais avec de bons jets en conduite. Le mieux serait d'utiliser des motos. Certains bâtiments sont à moitié effondrés, et peuvent fournir un moyen de mieux se préparer, voire se reposer. L'un d'eux est un garage de proximité ou l'un des murs latéral est effondré par le poids d'une partie du toit. Cet éboulement a permis de boucher les trous dans ce mur. Adam Leitekker est le garagiste du coin, il est là, présent enfermé dans son garage.

Avec des jets d'observation, les PJ s'aperçoivent que le garage est habité, mais Adam ne veut pas les laisser entrer. Une discussion lui assurant une aide de One World peut le décider. Mais le rideau de fer ne fonctionne plus, les PJ doivent passer par derrière à travers les débris. Une fois entrée, il est nécessaire de barricader. A l'intérieur, il y a une voiture et deux motos. De plus, Adam connaît des raccourcis pour se diriger vers la tour. Durant la scène de persuasion, faire ressentir le stress aux PJ dû à l'arrivée de morts vivants... Ils rentrent in extremis dans les locaux du garage.

3. Un bien sombre avenir

3.1 Les murs d'Austin

Attendre un moment est important pour faire baisser la tension et la panique. Barricader le garage est vital pour empêcher toute intrusion. Adam semble en panique et souhaite atteindre le centre ville protégé par les murs. « Je suis un simple garagiste, je n'étais pas préparé à un tel événement... ». Il aide les PJ du mieux qu'il peut. Il contient de très nombreux outils pour se défendre, et renferme les véhicules cités précédemment plus d'autres inutilisables. Néanmoins, un épais rideau de fer protège l'entrée mais le manque d'électricité

n'assure plus le fonctionnement, sauf manuellement. Heureusement, il était fermé au moment de la coupure. A l'extérieur, seuls les bruits parviennent à l'intérieur, Les survivants doivent éviter toute propagation du son. Le silence est un allié, mais le chaos règne dans les rues, les rodeurs marchent, les survivants essaient de trouver un abris. «Aidez moi, ils sont après moi, juste derrière... », juste après des bruits de mastication et des cris sont entendus. Les rodeurs sont juste derrière, il faut attendre, sortir maintenant serait un suicide. Le MJ doit s'efforcer de donner une ambiance stessante et angoissante ou seule l'attente est la solution. Les PJ peuvent discuter mais seulement en silence. Dans le supplément « 8 semaines plus tard », les PJ peuvent déterminer la visibilité et la résistance de la planque pour la nuit (p.54).

Le garage est formé de simples vasistas pour aérer le bureau et les toilettes, et quelques rares fenêtres. A cela, il y a un hangar et une porte de derrière. Les survivants peuvent se reposer un moment avant de repartir (et surtout en attendant que ça se calme à l'extérieur). Aucun hostile ne parviendra à traverser le rideau de fer. Quelques outils peuvent fournir un arsenal : tournevis, démonte pneus, manivelles, gros cables...Par contre, côté nourriture il n'y a pas grand chose.

Le lendemain, il est temps de partir, mais le rideau ne peut être relevé que manuellement, il fera du bruit, attirera les hostiles et mettra du temps pour laisser passer les véhicules, ou alors les PJ peuvent repartir à pieds en passant par les toits, car sinon par la rue ce serait bien difficile. Des silhouettes difformes rôdent dans les rue et leur nombre augmente considérablement. Les survivants ne vivront pas longtemps s'ils choisissent la 3ème option. Concernant les toits, il suffit d'être agile au bon moment et d'utiliser parfois les escaliers de secours, mais il faut être endurant et adroits (faire des jets adéquats). Cette scène doit être haletante et faire paniquer les PJ, mais ce sera bien difficile car certains toits pourraient avoir des hostiles et certains passages ne peuvent se faire que par la rue, Les hostiles peuvent apparaître à tout moment et attaquer les survivants.

En utilisant les voitures, ce sera plus rapide. La première difficulté est de relever manuellement le rideau sans attirer l'attention, mais les zombies vont arriver rapidement, il est alors nécessaire d'attirer l'attention quelques parts. La solution est la suivante : un groupe de survivants fabrique des cocktails Molotov et se dirige vers une rue un peu éloignée et font du bruit en détruisant des hostiles pour attirer les autres. Bien sûr, il va falloir courir et se faire récupérer par les véhicules.

Les PJ passeront par la porte de derrière, discrètement, et se dirigeront vers un coin stratégique (proche d'escaliers de secours qui montent vers le toit). Cette position est importante car les PJ pourraient mourir attaqués par les hostiles. Ils pourraient, par exemple, lancer des cocktails depuis une certaine hauteur, Pendant ce temps, l'autre groupe monte rapidement le rideau (jet pour simuler cette scène et la panique engendrée), et ira ensuite chercher les autres.

La conduite sera stressante avec une grande vigilance pour ne pas planter le véhicule. Un peu de vitesse sera nécessaire pour se débarrasser de quelques hostiles, mais des jets de conduites permettront de ne pas ralentir et surtout de ne pas se prendre des débris qui jonchent les routes. Au loin, les quelques murs de la ville semblent stopper les hostiles qui s'écrasent contre les murs, heureusement, le talkie-walkie pourra contacter l'armée à l'intérieur qui ouvrira un passage que les PJ ne devront pas rater. En effet, vers la fin, des hostiles se jetteront sur le véhicule dont la visibilité sera réduite par les viscères et la matière rougeoyante que rien ne pourra nettoyer. A cela, nous pouvons rajouter les armes lourdes des militaires et des équipes paramilitaires qui cracheront leur feu. Le moindre faut et c'est la mort du groupe si le véhicule se retourne. Au bout d'un moment, les survivants sont dans l'enceinte des fortifications et le temps presse car les PJ voudront sans doute atteindre la tour One World.

3.2 Le bunker

Une fois entrée dans le bastion, les militaires finissent les hostiles (jet de chance pour les PJ pour voir si à la suite de cette scène, ils n'ont pas été touchés par le virus dû aux éclaboussures de sang et de viscères). Ensuite, on leur demande de sortir du véhicule les mains levées et de décliner leur identité. Les PJ se sentent obligés de leur annoncer qu'ils appartiennent à One World. Évidemment, les armes sont confisquées.

On leur demande de bien vouloir les suivre à l'intérieur du bunker One World. Plusieurs indices peuvent dévoiler l'existence d'un coup fourré : il n'y a pas d'équipes z-team à proximité du groupe de survivants (c'est à dire mélangé aux militaires), aucun garde à l'effigie de One world surveille l'entrée de la clinique, ni à l'intérieur d'ailleurs.

Le groupe se dirige dans le parking souterrain et vers un ascenseur où il est marqué « privé ». Une clé est nécessaire pour faire appel à ce dernier. À l'intérieur, une autre clé entraîne la descente de l'ascenseur vers les profondeurs.

La porte s'ouvre sur un corridor fait artificiellement, dont l'extrémité est gardée par des militaires aux symboles étranges cachés dans des petites pièces. Ils gardent l'entrée d'une énorme porte blindée infranchissable. À l'intérieur un microcosme s'est mis en place, entre un centre de contrôle avec des caméras tournées sur la ville et les différents fronts, une présence militaire accrue et un nombre incroyable de tunnels. Une vie s'est développée dans le sous sol prête à résister à l'apocalypse. Un militaire gradé se présente : « je suis le lieutenant Becker, je vous demande de me suivre dans la salle de réunion. Les PJ traversent bon nombre de couloirs agrémentés de pièces avec un écriteau déclinant la fonctionnalité de chaque salle. Les portes sont blindées et peuvent résister à n'importe quel assaut, Le lieutenant est constamment accompagné de quatre militaires qui entourent et surveillent les survivants. Au bout d'un moment, les PJ arrivent dans une pièce où des hommes les attendent. Assez rapidement, ils sont jetés à l'intérieur et la porte est fermée à clef.

Deux hommes sont à l'intérieur : le directeur de la clinique One World : Dwayne Riggs et Glenn Whitaker le chef des gardes One World et l'un des premiers contrôleurs.

« Je suis désolé, mais vous auriez dû partir car ici le mal est également à l'intérieur. Je ne l'ai pas vu venir mais le complexe de la clinique était déjà pourri. Les différentes apparitions de paramilitaires et de zombies dans la ville n'ont servi qu'à nous affaiblir en envoyant les z-corps. Ensuite Génomic Trust ont pu frapper et occupent désormais la tour One World. Heureusement, j'ai pu avertir Savannah mais je ne sais pas quel avenir sordide Austin va connaître. Au moins les données recueillies par la clef sont en lieu sûr. Les militaires sont dépassés par la crise et ne savent pas vers qui se tourner entre One World et Génomic trust. En tout cas, ces derniers ont su bien manœuvrer en faisant croire aux militaires l'alliance insensée entre les deux corporations.

Il y a tout de même une mince lueur d'espoir, les seuls murs mis en place rapidement barrant la route vers le centre ville semblent brisés l'avancée des hostiles. Néanmoins, pour l'instant, ils ne sont pas très nombreux, mais la ville doit résister, non seulement aux hordes, mais également aux vagues qui pourraient déferler du Kansas et de l'Oklahoma. Le virus se propage et la situation devient incontrôlable, je ne sais pas si Bryan Clark a pu obtenir le vote de l'assemblée, mais je l'espère.

Notre président a su gagner l'opinion publique avec ses démonstrations sur les z-corps et les nouvelles armes, comme l'agent gris, pouvant stopper les zombies. Mais, hier matin, l'US Army a donné l'ordre de bombarder les villes les plus touchées comme Topéka et ses alentours. L'armée perd le contrôle et le président des États Unis se défend d'avoir donné un tel ordre. Aux dernières nouvelles, dans les villes saines, de grandes manifestations ont lieu

pour demander l'intervention des z-corps. Les villes sont : San Francisco, Seattle, Washington, Chicago. L'opinion publique est avec nous maintenant, le congrès ne peut plus le nier et le vote est imminent. L'armée est dépassée ! Trop de gens sont morts, il faut que cela cesse.

Ces bombardements sont criminels, ils ont soufflé de très nombreux survivants restés dans les immeubles. Avant d'être enlevés par Génomic Trust, nous avons appris que le gouvernement n'avait pas donné cet ordre, le général Dunwoody a donc été limogé, les militaires ne savent donc pas vers qui se tourner. Voilà pourquoi Austin est entre les mains des militaires et surtout Génomic Trust, mais je sais que Savannah ne laissera pas faire, en effet nous allons avoir le congrès avec nous...Et comme je l'ai dit, le vote est imminent.

Avec ce que vous me dites, des zombies alliés au groupe paramilitaire Génomic Trust, ce n'est pas possible !! Et pourtant, peut être qu'ils ont réussi à trouver un moyen de les contrôler, je ne peux le croire. »

Note pour le MJ : Génomic trust travaille sur le clonage permettant de fournir des organes à volonté à leur riche client (un peu comme dans le film the Island avec Brad Pitt). De plus, ils souhaitent trouver un sérum contre la mort et le fait de travailler avec Clarence Luther leur permet de faire des expériences pour trouver ce sérum et par la même occasion de devenir les maîtres de la ville de Austin. Ainsi Clarence leur fournit des zombies dans leurs opérations de commando et dans les expériences scientifiques. En échange, la corporation lui assure une route entre le Mexique et Washington. Mais à un certain moment Clarence ne sera plus intéressé par cette alliance si fragile. Il est assez difficile de s'allier avec la mort. Il ne faut pas oublier que le général Dunwoody appartient au village, donc ce fut plus simple pour Génomic trust de manipuler les militaires.

Après ces quelques discussions, la porte s'ouvre et une femme de 43 ans, séduisante apparaît (p.183 du LDB). « Bienvenu messieurs dames dans le quartier de contrôle de la ville de Austin, nous vous avons sauvés et la ville semble résister. Nous pouvons alors vivre dans une parfaite harmonie, » La pièce est envahie par elle et des hommes paramilitaires sans aucun insigne.

« Discutons ensemble si vous le permettez. Oh excusez moi, avec tout ce qui s'est passé, je ne me suis pas présentée : Shelley Birkin. Comme vous pouvez le constater, le monde est en train de changer et seuls les plus puissants pourront survivre, ne croyez pas que cette invasion de morts-vivants soit maléfique, mais elle est peut être un signe de Dieu que nous devons décrypter. Peu de gens vont survivre et notre rôle est de les préparer à y faire face. One World n'a pas compris nos objectifs, et pourtant nous voulons que la race humaine survive, tout comme eux, c'est seulement dans la mise en place que nous sommes en désaccord. Vous êtes de vulgaires employés de One World sans aucune envergure et votre rôle est de servir le nouvel ordre mondial, et du mieux que vous pouvez. Enfermez les dans le laboratoire ».

Epilogue :

Dans ces dédales de couloir illuminés, les militaires et certains scientifiques vaquent à leurs occupations. Les survivants sont attachés sur un lit d'hôpital dans une pièce blanche avec beaucoup d'ustensiles de laboratoire : verreries, éprouvettes, tubes à essais et des grosses machines.

«Ici, ce n'est qu'un petit laboratoire. Pour les besoins de nos recherches, nous allons vous transporter dans un lieu secret, ou rien ni personne ne vous retrouvera. Votre corps et votre âme nous appartiennent, mais soyez rassuré que votre sacrifice servira pour la science et le bien de notre pays ».

Le liquide de la piqûre s'enfonce progressivement dans vos veines, votre rythme cardiaque ralentit, tout est flou autour de vous, vos paupières sont lourdes, seul un son imperceptible parvient dans vos oreilles...Et puis plus rien, le néant, le trou noir...

PNJ : Les zombis de Apocalupsis sont décrits dans le livre de base P. 208 à 210 : Zombies normaux, nécrobeast et quelques mentor. Ne pas hésiter à les rendre redoutable.

Clarence Luther ne sera aperçu que de loin, mais les PJ ne doivent pas l'approcher durant le scénario. Il doit rester secret.

Enfin, pour les cannibales, juste quelques compétences sont nécessaires, tel que le fusil de chasse à 7D, la manipulation des armes blanches à 5D. Le reste n'est pas utile car les PJ ne discuteront pas avec eux. Ces fermiers sont devenus des membres de la secte en étant manipulé et en leur faisant croire à un monde meilleur. Ils sont devenus de redoutables fanatiques de Clarence Luther.

Les militaires et les groupes paramilitaires auront certaines compétences issues des z-corps (à partir de la page 114), mais si vous voulez les spécialiser dans une arme, mettez là à 7D ou 8D.

La suite de ce scénario sera compté dans : quelque part.