

Scénarii Pot

Scénarii : Mamantins.

Relecture : Mamantins

Bonjour Maître de jeu de tous poils.

Ce petit PDF que vous tenez entre vos mains contient une dizaine de scénarii pour le JDR Z-corps.

Plus ou moins denses, ces scénarii sont classés par semaine, sont principalement liés au méta-plot et concernent dans leur grande majorité une équipe de Z-corps.

Même si certaines « libertés » ont été prises avec la timeline ou sur quelques capacités, il sera aisé de les utiliser dans votre campagne.

Ces scénarii sont volontairement fournis avec peu de carte, peu de caractéristiques pour les PNJ, aussi ils vous demanderont un peu de travail de préparation, de quoi se les approprier un peu plus en fait.

Au début de chaque scénario, se trouvent quelques informations rapides en plus du synopsis :

Zone : Dans quelle zone le scénario est prévu pour être joué.

Type : Le type de Scénario

Moment : La période à partir de laquelle ce scénario est jouable.

Difficulté : Sur une échelle de 1 à 5, elle représente le risque mortel pour vos PJ.

Temps de Jeu : Durée prévue de jeu pour traverser le scénario.

En vous souhaitant bon jeu.

Mam's.

SEMAINE 1

Pas encore de scénarii pour la semaine 1.
Un jour peut-être.

SEMAINE 2

Pas encore de scénarii pour la semaine 2.
Un jour peut-être.

SEMAINE 3

Twister.

Zone : Rouge

Type : Sauvetage/Survie

Moment : Semaine 3/Semaine 4

Difficulté : 4

Temps de Jeu : 2 à 3h.

Synopsis :

Ce synopsis à l'origine dédié à un groupe de Z-Corps est très facilement transposable pour un groupe de survivants au besoin.

Tout comme « Open all night » est un bon scénario pour débiter une campagne, celui-ci s'inscrit dans la même veine.

Scène 1 : Contrôle routier.

Quincy est une ville de 40 000 à une centaine de kilomètres à l'est de Kansas City dans l'Illinois. Et aujourd'hui, des membres de la milice de One World [*Milice qui n'est pas encore officialisée Z-corps.*] sont envoyés là-bas pour établir un poste de contrôle mobile dans le but de contrôler les migrants qui fuient Kansas City.

Visiblement l'épidémie de Kansas City empire et malgré les cris d'alarme que l'on voit sur la toile, les autorités font état d'une épidémie de grippe virulente et contagieuse. [*La rumeur parle de mort qui marche.*]

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

Celle-ci voit d'ailleurs d'un mauvais œil ces « militaires » s'installer dans la ville sans aucune raison valable hormis des papiers parfaitement en règle. [*Surtout qu'à la télé on en voit des bavures.*]

Le Maire accepte de mauvaise grâce de les aider. [*Il va à l'encontre des avis de la population, mais il a été grassement payé par OW.*]

Le groupe est composé d'une cinquantaine d'hommes et de femmes. Médecins, Virologistes et soldats ont créé un petit campement scientifique en bordure de la route principale. Vos personnages font partie de ce groupe.

Une fois le barrage installé, ils arrêtent un maximum de véhicule pour effectuer de rapides tests sanguins.

Voici quelques évènements en marge de leurs tâches respectives :

- Un petit groupe est envoyé chasser des locaux qui s'approchent trop près du camp. *[Une dizaine de jeunes curieux qui trouvent ça cool que des forces spéciales se soient installées ici. Mais pourquoi ?]*
- Un chauffeur de camion récalcitrant refuse d'ouvrir sa remorque. *[Et pour cause, il y a une vingtaine de clandestins mexicains non infectés dans celle-ci. Les Z-Corps pourraient tout de même entendre des raclements ou tousser à l'intérieur de la remorque.]*
- La file de véhicules s'allonge et certains veulent forcer le barrage. *[Les Z-Corps n'ont aucune autorité pour arrêter et même fouiller les véhicules... même si les automobilistes ne se savent probablement pas. Mais peut-être qu'il y a un petit malin parmi eux.]*
- Les tests effectués ne sont pas vraiment optimaux. On ne sait pas vraiment ce que l'on cherche. *[Mais quelques tests (une dizaine au plus.) sont « positifs ». Comment gérer une famille dont le père est infecté ?]*

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

Scène 2 : Twister

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

Après quelques minutes d'observation, il ne fait aucun doute que c'est une tornade qui trace sa route dans les plaines du Kansas. *(Elle fait près de 100m de diamètre.)*

Après avoir recoupé les informations météo, la tornade devrait passer à proximité de la ville dans les quatre heures, si elle ne cesse pas son avancée avant.

Aussitôt, le responsable de l'escouade fait lever le camp qui ne résistera pas au vent. Alors que les habitants plutôt habitués à ce genre d'évènement se barricadent chez eux ou se précipitent dans les abris antitornades existant en ville. Les Z-Corps livrés à eux-mêmes se retrouvent tous dans le gymnase principal de la ville alors que le vent se fait de plus en plus violent dehors.

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

Note Au MJs : Il est possible que vos personnages décident de fuir la ville. C'est une très mauvaise idée. Une tornade avance excessivement vite et lors qu'on la voit le meilleur moyen d'y résister est de se mettre à l'abri.

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 Z-corps pris dans la tourmente se retrouve emporter par les vents.

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

Les vents se calment après de trop 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.

Suite à la destruction du gymnase et la perte de la majorité de leurs matériels, les personnages, probablement blessés, ont été propulsés dans la même partie de la ville.

Très rapidement leur petit groupe par à la recherche de leurs compatriotes tout en évaluant les dommages.

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 personnages.

D'un mouvement brutal, il finit se déboîter sa seconde jambe et l'arrache. Rampant au sol il s'approche des personnages en râlant.

Ce premier contact devrait mettre les choses au point : *La tornade contenait aussi des « malades ».*

Scène 3 : Conséquences

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

Ces zombies sont de générations 2 et 3, et par la même, particulièrement contagieux.

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

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

Voici quelques idées qui pourraient émailler leurs fuites.

- Il pleut des zombies. *(Tout comme il existe des « pluies de grenouilles », comment réagiront les personnages si un ou deux zombies s'écrasent à leur pied projetant leurs fluides dans toutes les directions.)*
- Les personnages retrouvent une glacière relativement lourde contenant des échantillons de sang marqué comme contaminé. *(En plus de leurs blessures et du danger ambiant, se chargeront-ils de ces données importantes pour la suite ?)*
- Le véhicule que les Z-Corps utilisent crève à la sortie de la ville. Des dizaines d'habitants affolés cherchent à les rejoindre pour partir avec eux. *(Et si des hostiles, où des infectés se trouvaient parmi eux ?)*
- Les communications ne fonctionnent plus à cause de la tornade. Les rétablir permettrait d'organiser les secours. *[Et si les réparations entraînaient des ondes qui attirent les zombies ?]*

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

Selon votre bon vouloir, vos joueurs s'en sortiront ou non. Mais il ne fait aucun doute qu'ils seront transformés par l'expérience. Et qu'ils auront glané des informations pour la suite de votre campagne. *[Les zombies craignent les tirs à la tête, ils réagissent aux bruits, L'ensemble des échantillons pourront être utilisés pour la mise ne place de l'agent gris...etc. Ou pas]*

SEMAINE 4

O'Brothers

Zone : Orange

Type : Survie

Moment : Semaine 4

Difficulté : 3

Temps de Jeu : 2 à 3 h

Synopsis :

Ce synopsis est dédié à un groupe de survivant dans les premières semaines de l'épidémie.

Vos joueurs vont sans aucun doute avoir l'idée d'aller s'isoler le plus loin possible et créer un refuge digne de ce nom.

Laissez-les prévoir leur refuge comme proposer dans le supplément "8 semaines plus tard".

Puis le scénario commence.

Scène 1 : Wrong turn.

En fin de matinée, alors que les joueurs vaquent à leurs occupations une silhouette s'approche d'eux.

N'hésitez pas à faire peur à vos joueurs avec cette approche.

Visiblement il s'agit d'une femme d'une vingtaine d'années, ses vêtements sont déchirés, elle est blessée, et respire difficilement [*elle est essoufflée*]. Elle tient une branche de bois dans les mains à s'en faire blanchir les jointures des doigts.

Que les joueurs l'éliminent de loin sans sommation [*Ils tuent alors une innocente... à vous de voir l'impact sur le psychisme de vos personnages*] ou qu'il l'accueille chez eux n'influe pas vraiment la suite du scénario.

La fille est paniquée...

La raison vacillante, avec une voix entrecoupée de sanglots et de sursauts elle racontera son histoire.

Elle s'appelle Emily London, elle a tout juste 20 ans et est plutôt jolie.

Elle et cinq de ses amis (John, Lena, Oliver, Mike et David) fuyaient l'épidémie et ont cherché à se réfugier dans les environs.

En arrivant prêt d'un ranch où ils pensaient trouver un refuge, ils furent accueillis par les frères Spahalski [*Cf livre de base P 141*]

Son petit groupe c'est rapidement fait capturer par les deux frères psychopathes.

Elle a vu deux de ses amis se faire dévorer par ces monstres durant les deux dernières semaines.

[*Elle vomira à la pensée d'avoir, elle aussi, dû goûter à ses compagnons.*]

À eux quatre, ils ont préparé un plan d'évasion, elle est la seule à s'en être tirée..

Elle a vu Davis se faire rattraper, Mike se faire abattre dans le dos et John filer dans les bois lui aussi...

Scène 2 : The Hunt

Après avoir enfermé Davis dans une cage avec le corps de Mike, les frères Spahalski se sont mis à la poursuite de John.

L'idiot s'est foulé la cheville pendant sa fuite, et les deux rednecks n'ont eu aucun mal à le maîtriser.

Il est solidement ligoté au fond de la remorque du tracteur.

Une fois leur première proie récupérée, ils se sont lancés à la poursuite de la gamine.

Pendant leur traque, les frères ont croisé la route de 2 hostiles.

Ils les ont écrasés avec leur tracteur et les ont chargés, à mains nues, dans la remorque.

John et les Spahalski sont contaminés...

Il ne leur faut que la journée pour trouver le refuge des PJs.

Ils y arrivent en fin de soirée, dans un fracas assourdissant causé par leur vieux tracteur et la remorque métallique.

À une petite cinquantaine de mètres de la maison, ils s'arrêtent et vocifèrent pour faire peur à Emily.

Elle tremble de tout son corps à chaque hurlement.

Ils tirent en l'air, menacent de tuer John, promettent mille morts à la mioche...

Le manège durera 5 minutes avant qu'un des deux frères ne pète un plomb.

Le vacarme des frères Spahalski laisse place à un silence de plomb.

La nuit est tombée, et le fin croissant de lune n'est pas suffisant pour chasser l'obscurité.

Pendant que l'un des frères siphonne un peu de carburant du tracteur, l'autre cherche quelques buches.

Puis deux torches s'illuminent dans la nuit, deux buches, imbibées d'essence.

Le frère s'approche le plus rapidement possible du refuge pour y mettre le feu.

Ils sont armés de fusil de chasse à 2 coups qu'ils n'hésiteront pas à utiliser si les joueurs les empêchent d'approcher.

Laisser les joueurs agir comme bon leur semble.

Si les frères sont blessés, ils fuiront pour mieux revenir à la charge.

Vous êtes libre de vos mouvements. Charger l'abri avec le tracteur, tuer John, mettre le feu autour de l'abri...etc...

[En fait, les frères ne cesseront leurs harcèlements pas tant qu'ils n'auront pas été éliminés.]

Scène 3 : Same player play again.

Une fois les frères morts, ils reviendront.

Sous la forme de Zombie pour une nouvelle session.

Ces zombies ont gardé une partie de leur mémoire et veulent principalement attaquer Emily. Ils ont également gardé quelques capacités et sont capables de :

- Tirer avec un fusil, mais pas de le recharger.
- Utiliser une arme blanche, type hache ou machette.

Si John n'est pas mort, aux joueurs de décider de son sort...

Patient 0

Zone : Noire

Type : Information/Enquête

Moment : Semaine 4

Difficulté : 4

Temps de Jeu : 3 à 4 h

Synopsis :

Les personnages sont envoyés à Topeka pour récupérer celui qui semble être le Patient 0.

Alors que Brian Clark se bat auprès du congrès pour faire accepter les Z-Corps, une mission est organisée pour aller à Topeka, à l'**hôpital Colmery de Topeka**, très précisément à la morgue du bâtiment « **US veterans Affairs Dept** » pour récupérer le corps ou une partie du patient 123AD255.

Opposition :

Génomique Trust :

Des membres armés s'invitent à la fête si les personnages contactent leur supérieur autrement que via le USSTRANSCOM.

Ils sont là pour prendre le Patient 0 aux joueurs.

« Si ce macchabée les intéresse, alors ils nous intéressent. »

Zombie :

Cela fait une semaine qu'il n'y a plus rien à se mettre sous la dent. Il n'en reste pas beaucoup dans l'enceinte de l'hôpital. Mais bien entendu, un bruit trop soutenu entrainera l'apparition d'une bonne trentaine de Zombies encore présents dans l'enceinte.

Les zombies présents à Topeka sont de génération élevée.

Armée :

Elle n'est pas au courant de la mission. Et si elle devait l'être, cela ne changerait pas ses plans. **Topeka doit « disparaître ».**

Quand vous le jugerez opportun, des jets survolent la ville une première fois, puis dans les minutes qui suivent refond un survol pour larguer le napalm.

Scène1 : Mission impossible

Mark Mattson n'est pas encore contrôleur en chef, mais il ne représente bien le genre de personne qui aime donner des ordres rien que pour se sentir important.

Mattson possède des contacts dans l'armée actuellement déployée dans les alentours de Kansas City. C'est ainsi qu'il a appris l'intention de l'Armée de passer au Napalm la ville de Topeka dans les 48h.

Aussi, sans rien signaler à ses supérieurs il décide de mettre en place une mission pour récupérer le Patient 0 et ainsi en cas de succès se faire mousser.

D'après ses informations le **corps n°123AD255** serait celui de la première personne malade de Topeka. Il est donc indispensable pour les recherches futures et pour son propre avancement que mettre la main dessus.

Il décide de mettre en place une mission discrète qu'il dirigera seul.

Les personnages sont choisis selon ses critères... *[nouveaux membres de Z-Corps qui obéiront aux ordres, des personnages qu'il n'aime pas, des gens compétents, mais pas trop curieux....etc.]*

Il leur fournira du matériel pour se défendre dans la limite que cela ne se voit pas ou peu. À vous de gérer ce point, mais il fait peu de doute que vos personnages ne seront pas suréquipés.

Lors du trajet vers Topeka leur communication USSTRANSCOM tombera en panne, les obligeant à utiliser d'autres moyens de communication avec leur supérieur. Des moyens moins... sécurisé. *[Il s'agit en fait d'une manœuvre de **Mattson** pour éviter de laisser trop de traces dans les logs du système de transmission. Il a tellement peur de se faire chopper par ses supérieurs qu'il en oublie un peu la « concurrence ».]*

Ce qui, vous vous en doutez, ne manquera pas d'arriver.

Scène 2 : Seek and Seek again

Les personnages sont amenés en hélicoptère silencieux sur l'héliport de l'hôpital. Soit à 250m du bâtiment des vétérans.

L'ambiance est pesante.

Le silence est tel que l'hélico et leur respiration semblent faire un vacarme terrible.

Pas un oiseau ne chante.

Le terrain herbeux possédant quelques arbres clairsemés semble sans vie.

L'hélicoptère décolle. Il viendra les reprendre dans 2h au même endroit.

Laissez les personnages s'organiser pour approcher du bâtiment. Faire monter la tension en décrivant le croassement d'un corbeau au loin, ou encore l'aboïement d'un chien.

Alors que les personnages s'approchent du bâtiment aux vitres fumées, **ils distinguent une forme humanoïde au premier étage du bâtiment.** Celle-ci se déplace rapidement d'une fenêtre à une autre avant de disparaître.

Une ambulance dont les portes arrière sont ouvertes cache l'entrée du bâtiment.

Dans celle-ci, sanglé à une civière, un vieillard d'environ 80 ans commence à se débattre à la vue des personnages. Il bave, d'imposantes veines noires courent le long de son cou, ses yeux sont vitreux, gris. Il a une marque de morsure à l'épaule gauche.

Il secoue violemment la civière. *[Le zombie n'a aucune chance de se libérer. Mais les personnages ne le savent pas.]*

Hormis si les joueurs ouvrent le feu, le bruit, même s'il paraît impressionnant ne fera pas venir d'hostiles. S'ils ouvrent le feu... des hostiles se rapprochent en nombre, et les font se rabattre dans le bâtiment.

Les personnages entrent alors dans le grand hall du bâtiment.
Le rez-de-chaussée est totalement vide. Sans vie.
Le bureau de l'accueil est dévasté. Tout est sens dessus dessous.
Face au personnage se trouve une porte à double battant desservant un couloir qui court le long du bâtiment.
Un gros panneau d'orientation indique la morgue vers la droite.

De part et d'autre du couloir se trouvent de nombreuses portes dont certaines sont entrouvertes. Ces portes desservent des bureaux, ou des salles d'examen où l'on peut voir ici ou là **des traces de sang et quelques cadavres morts**.

Après une vingtaine de mètres, les personnages arrivent à un hall d'ascenseur à côté duquel se trouvent des escaliers.

La morgue est au sous-sol.

Scène 3 : La morgue

Les personnages parcourent les quelques couloirs qui les séparent de la morgue sans encombre.
La morgue est composée de quatre frigos et d'une salle d'autopsie.

Alors que les personnages fouillent la salle, une gamine d'environ 6 ans, le teint livide, tenant à la main une peluche élimée apparaît dans l'encadré de la porte. Ses yeux ont disparu comme couvert d'une membrane de peau. Elle hume l'air.

Laissez les joueurs gérer comme il le souhaite, n'oubliez pas que la fillette reste un zombie, contagieux. (Même si c'est une Phase 6. Personne n'en saura jamais rien. 😊)
La morgue ne contient que des cadavres morts.

Le Patient 0 est un homme d'une quarantaine d'années. Un trou rouge dans le front.
Leo Louis Mac Allister d'après ses effets personnels. Ceux-ci d'ailleurs permettent rapidement de comprendre que l'homme est un membre de OneWorld Water Division.
Une recherche approfondie dans la Morgue permet de mettre la main sur un coffre fermé. Celui-ci contient des objets de valeurs des morts ainsi qu'un carnet appartenant au défunt.
Ces informations seront accessibles au joueur s'ils arrivent à crocheter le coffre.

Celui-ci contient les informations suivantes :

- Le 17 Juin 2012 - des enfants amérindiens de la réserve Winnebagos sont hospitalisés d'un empoisonnement à un dérivé du mercure.
- Le 20 Juin 2012 - OW dépêche la Water Division pour chercher la source de la contamination.
- Le 22 Juin 2012 - la Water division organise des expéditions spéléologiques à quelques kilomètres d'Alma.
- Le 23 Juin 2012 - OWWD a découvert ce qui semble être un bunker militaire souterrain. Le Bunker semble être à l'origine de la pollution. L'armée et le pentagone sont prévenus.
- Le 24 Juin 2012 - Secret défense. Et OWWD est impliqué en aval pour les opérations de dépollution.

- 28 Juin 2012 - les Opérations avancent significativement. On espère un retour à la normale dans les prochaines 48h
- 29 Juin 2012 - la pluie ravage tout et retarde sensiblement les opérations d'assainissement. Le taux de mercure augmente avec la montée des eaux en aval du site d'Alma
- 30 Juin 2012 - Retour sur le site d'Alma avec la OWWD pour aider l'armée à réduire. Clarence garde le camion.

Description des lieux :

RDC :

Rien de particulier au Rez-de-chaussée. Tous les Zombies ont quitté le bâtiment par la porte principale. Hormis un risque de contamination lié aux nombreuses traces de sang et aux cadavres présents dans certaine pièce, le RDC ne présente pas de danger particulier.

Le RDC comprend l'ensemble des services administratifs pour la gestion des anciens combattants ainsi que l'admission en soin à l'étage 1 ou 2. ainsi que quelques cabinets médicaux.

1^{er} étage :

Dans les couloirs du premier étage circule une vingtaine de zombies.

Ceux-ci sont relativement actifs et surtout très contagieux Génération2.

Dès qu'ils entendent un bruit, ils se précipitent dans sa direction.

Ce qui ne manque pas de produire du bruit, attirant les autres...etc....

La porte n'est pas verrouillée, mais si une fusillade éclate il ne fait aucun doute qu'ils trouveront la sortie.

Le Premier étage est un long couloir desservant les chambres et un réfectoire.

Les Zombies sont tous des patients de l'hôpital.

2e étage :

Il est quasiment identique à l'étage 1 hormis qu'ici le réfectoire est remplacé par une vaste salle de repos.

Il ne contient qu'un seul et unique zombie. Il lui manque une jambe et semble être un ancien infirmier.

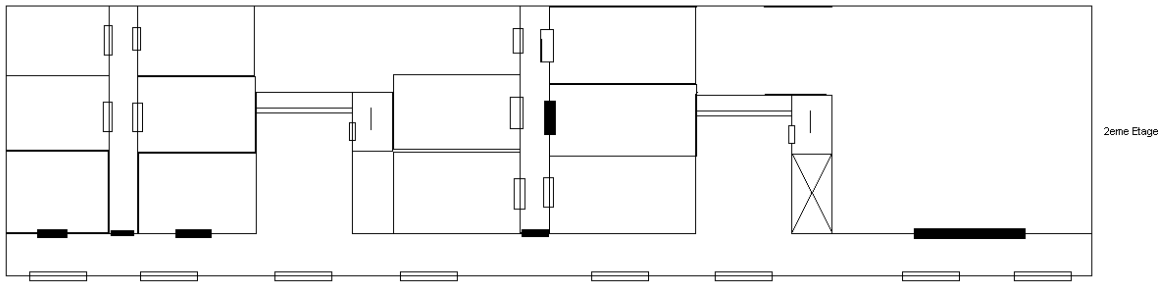
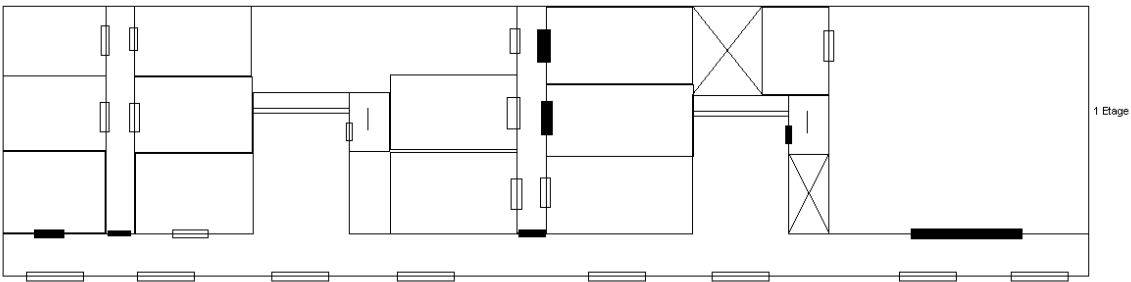
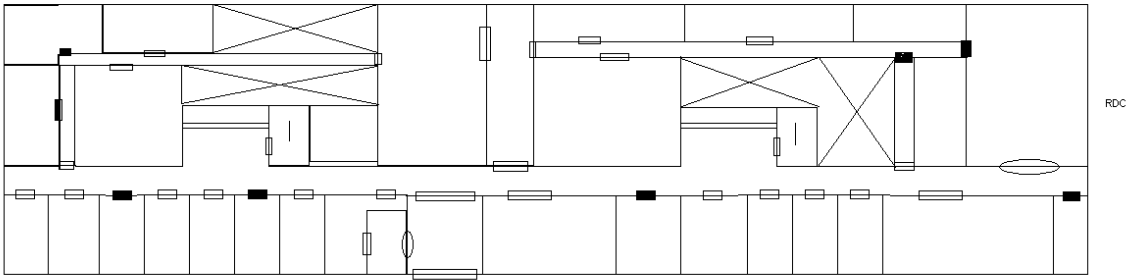
Ce zombie est un Phase 5. S'il réalise que des proies sont présentes. Il fera jouer la fréquence morte pour appeler tous ses petits camarades.

Servez-vous de lui pour augmenter la pression si besoin.

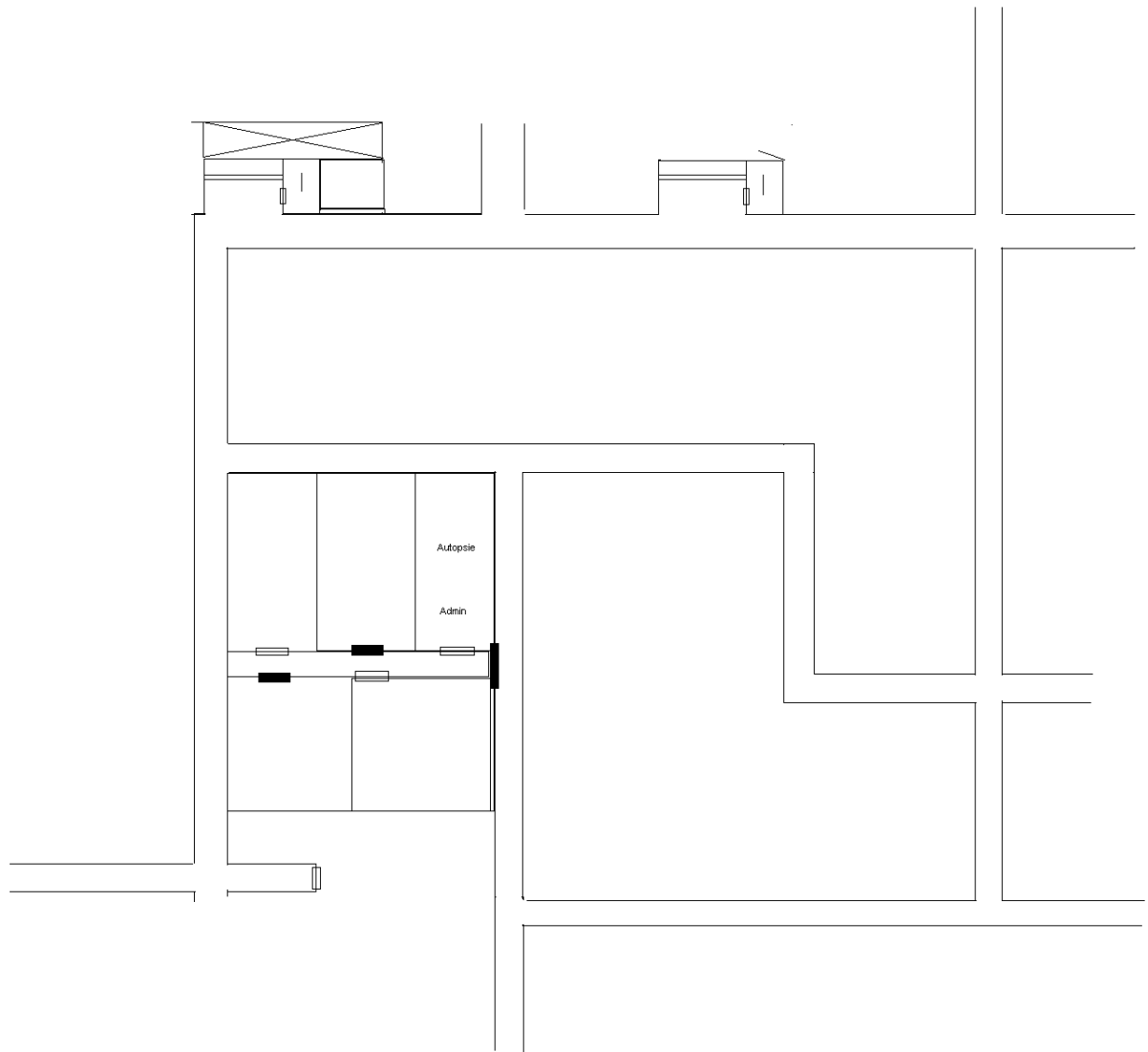
Le sous-sol :

On y accède par les escaliers du bâtiment des vétérans. Celui-ci est un véritable labyrinthe de couloir contenant quelques pièces et diverse sortie pour rejoindre l'extérieur, dans un autre bâtiment ou au milieu du complexe hospitalier.

Il interconnecte tous les bâtiments de l'hôpital.



RDC – ÉTAGE 1 – ÉTAGE 2



SOUS-SOL

SEMAINE 5

Pas encore de scénarii pour la semaine 5.
Un jour peut-être.

SEMAINE 6

Where is Brian?

Zone: Rouge/Orange

Type : Enquête

Moment : Fin Semaine 5

Difficulté : 3

Temps de Jeu : 2 à 3h.

Synopsis :

Les Z-Corps sont envoyés dans une zone hostile pour mener l'enquête sur un évènement impliquant One World et d'autres antagonistes.

Ce petit synopsis s'intéresse à la disparition de Brian Clark et offre un premier contact avec la GT à vos joueurs.

Scène 1 : La mission, chef ?

Le supérieur direct de votre équipe Z-Corps réunit son petit groupe pour une mission un peu spéciale.

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

Le code de la mission, OBS-PEN-PHI-PX-T2- HX-20120914058.

Il faut à l'équipe se rendre dans la banlieue de Philadelphie en Pennsylvanie pour enquêter sur la disparition d'une personnalité importante.

Visiblement, les supérieurs de leur responsable n'ont pas jugé bon de lui fournir un nom.

Leur capitaine sait simplement que l'ordre vient de particulièrement haut dans la hiérarchie et ce manque d'information a le don de passablement l'énerver.

Malheureusement les ordres sont les ordres...

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

Aussi la Z-Team sera hélicoptérée dans une clairière d'East Fairmount Park, à environ 300m du croisement, et aura deux heures pour trouver un maximum d'info à ce sujet. L'hélicoptère restera en retrait dans les environs avant de venir les chercher au même endroit. Celui-ci restera en alerte et sera capable de revenir sur place en moins de 10 min.

Malheureusement, l'état de l'avancement de l'épidémie est mal connu pour le moment dans la région. Mais l'on est certain qu'un important foyer existe à Philadelphie.

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

Notes aux MJs

- *Insistez bien sur l'objectif : trouver des informations et non pas de secourir la population.*
- *Les Z-corps sont équipés pour une mission rapide (ie pas de matériel lourd, ni d'arme de guerre.).*
- *Si les joueurs de demande des fumigènes de couleurs peuvent leur être fournis pour signaler un autre point d'évacuation sans radio.*
- *L'hélicoptère n'est pas silencieux.*

Scène 2 : Autochtones

Après s'être fait déposer dans la clairière et l'avoir traversé le reste du parc sans encombre, les personnages se trouvent face à un important carambolage.

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

Sur leur gauche, une voiture franchit prudemment un parking permettant d'éviter la zone de l'accident.

Il n'y a quasiment personne dans les rues hormis un groupe de curieux d'une vingtaine de personnes qui viennent en direction des Z-Corps alors qu'ils s'approchent du carambolage. *[Enfants, femmes, hommes...de tout âge...]*

Visiblement, ils veulent se faire évacuer. Ils ont aperçu l'hélicoptère.

Si les Z-Corps refusent, ils deviendront plus agressifs. Tout en passant par la supplique ("*Si vous ne nous sauvez pas, prenez quand même les enfants.*"), la haine ("*De toute façon, eux aussi sont des pourris à la botte des multinationales. Ils sont responsables de ce désastre.*"), la violence... L'objectif de certains *[un jet d'écouter ND 15 permet d'entendre quelques chuchotements entre trois personnes]*, éliminer les Z-corps pour leur piquer leurs uniformes et se faire évacuer.

Hormis un fusil, type winchester, dont le propriétaire hésitera à se servir, le groupe n'est pas équipé d'armes et si les Z-Corps répliquent, il se dispersera dès qu'il y aura plus de 2 blessés. *[Mettez la pression à vos joueurs. Jet de pierre. Coup de barre de fer, dans le groupe il n'y a que 3 ou 4 fortes têtes.]*

Scène 3 : Enquêtes et conséquences

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

Lieu de l'accident :

- Il y a de nombreuses douilles sur le sol.
- Il y a de nombreux impacts de balles sur le véhicule de One World, sur la façade du glacier et sur le camion.
- Il y a trop peu de corps pour un accident de cette taille.

- S'il y a bien des corps dans les quelques véhicules accidentés, il n'y a pas de corps présentant de blessures par balle.
- L'intérieur de la remorque du camion sent la charogne. Il y a de nombreuses traces de sang à l'intérieur, mais aucun corps.
 - L'intérieur du camion présente quelques traces de griffures au niveau de la porte.
- Le véhicule de One World a été complètement nettoyé. *(Plus de poussière, fenêtres briquées, il flotte une légère odeur de javel, plaque d'immatriculation enlevée...etc.)*
- Les traces de brun de deux véhicules sont visibles à l'orée du Parc. *[On prend facilement ces traces pour des éléments de l'accident. C'est pour cela qu'ils n'y ont pas prêté attention à l'arrivée. Les PJs perdent les traces dans le Parc.]*

Glacier :

- Derrière le comptoir du glacier, on trouve une douille et une trace de sang.
- La porte de la chambre froide du glacier a été défoncée de l'intérieur.

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

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

Un personnage à porter se fait attaquer par le zombie.

Il ne peut tenter qu'une et une seule esquivé.

Ce zombie tient un morceau de fer tordu et légèrement tranchant dans sa main. *[+1D aux dommages.]*

GT :

Deux membres de Genomic Trust sont restés en retrait cacher dans les bâtiments alentour *[une marge de réussite de 10+ permettrait d'apercevoir, à votre bon vouloir, un homme les observé à travers la lunette d'un fusil.]*

Et une fois qu'ils auront la certitude d'avoir à faire à des fouineurs, ils chercheront à les abattre.

Les mercenaires ne possèdent rien qui pourrait identifier leurs appartenances et sont placés stratégiquement pour, par exemple, maintenir les personnages dans le glacier.

Ils cherchent à les abattre. *[N'hésitez donc pas à viser la tête]*

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

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

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

Les personnages devraient fuir la zone rapidement... Très rapidement

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

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

SEMAINE 7

Nuclear Plant

Zone : Rouge

Type : Enquête/action

Moment : Semaine 7

Difficulté : 5

Temps de Jeu : 3 à 4h.

Synopsis :

Les personnages sont envoyés dans à la centrale nucléaire de Diablo Canyon sur la Cote Est, suite à des informations en provenance des militaires sur une possible infections.

Ce synopsis peut aisément être transposé dans une autre centrale qui correspondrait à votre campagne.

Ce synopsis est volontairement difficile. L'information à y récupérer étant véritablement importante, il est donc conseillé à des personnages ayant de l'expérience.

La moindre erreur pourra s'avérer fatale pour vos joueurs et pour la zone autour de la centrale.

Scène 1 : El Diabio:

Les PJs sont convoqués dans le bureau de leur supérieur.

Sur le bureau trônent des petits tubes transparents (1 par PJ) contenant des pilules blanchâtres.

« Messieurs,

Je vais aller droit au but. Je vous demande de patienter pour les questions.

Comme vous le savez, l'infection est galopante.

Et il ne fait aucun doute que des grandes villes vont tomber malgré leur résistance héroïque.

Aussi, si certains de vos camarades luttent pour l'éradication du problème « hostile » d'autres agissent un peu plus dans l'urgence. Et c'est votre ça aujourd'hui.

Nous avons un problème.

Il nous a été fait état par l'armée, d'une possible contagion dans la centrale nucléaire de Diablo Canyon à une petite centaine kilomètre d'ici.

Comme vous vous en doutez, une « possible » contagion annoncée par l'armée... exprime clairement la présence d'hostiles mais aussi de survivants.

Pour ne rien vous cacher, la centrale est en fonctionnement, et d'après nos sources de trop nombreux voyants sont dans le rouge.

Il va sans dire qu'il est hors de question d'utiliser des explosifs dans un tel environnement pour éliminer la menace.

Votre mission est la suivante.

Infiltrer le complexe et lancer l'arrêt des deux réacteurs et sécuriser les survivants s'il y en a.

Des questions ? »

Marquez une pause et laissez vos joueurs interroger leur supérieur.

« Il faut arrêter le réacteur 1 puis le réacteur 2. Et bien entendu ceux-ci sont indépendants et donc contrôlés dans deux salles distinctes. »

« De plus, la centrale a été construite en 1985 et pour des raisons de sécurité elle n'a que trop peu été mise à jour concernant les nouvelles technologies. Il est donc impossible de la piloter à distance si c'est le fond de votre question.»

« Il existait un groupe armé pour protéger le centre contre les attaques terroristes. Il ne fait aucun doute que ce groupe, d'après les observations des Z-Corps, est toujours actif. »

« Ces tubes contiennent de l'iode 127. De l'iode stable. Ceci vous aidera à lutter contre la radioactivité. »

« L'armée n'a pas fourni grand-chose comme information.

- Le centre possédait une milice d'environ 50 hommes*
- L'ensemble du complexe fait 1000 hectares*
- Il y a plus de 1400 personnes qui travaillent sur ce site de 4km².*
- Il existe un no-mans land de 16km de rayon autour de la centrale »*

« Un second groupe de Z-corps se trouvera à l'extérieur. Il sera à la fois votre moyen d'extraction et votre groupe d'évacuation si vous trouvez des survivants. »

Alors que le meeting touche à sa fin, un homme de type asiatique entre dans la salle de briefing.

« Ha Chang ! Vous tombez bien. Mr Chang sera votre responsable pendant l'opération. C'est lui qui sera votre relais via l'OWpad.

Chang est un de nos spécialistes en technologie nucléaire. Il sera sans aucun doute capable de vous aider. »

La mission ne devrait pas être longue, mais les dangers encourus font que l'équipe peut obtenir un surplus de matos bienvenu.

Seul tout ce qui se rapproche d'un explosif leur son proscrit

[À propos de Chang,

Chang est un ancien activiste écologiste.

Il est d'ailleurs recherché en chine pour le sabotage d'une centrale à charbon qui a fait une trentaine de morts.

Il a intégré One World dans un premier temps pour réellement aider son prochain.

Mais aujourd'hui, l'opportunité est trop bonne.

S'il arrivait à faire sauter cette vieille centrale, il pourrait prouver le danger des centrales nucléaires.

Qui se souci de la mort d'une poignée de Z-corps et de Zombies.

Il aidera donc les personnages jusqu'à ce qu'ils atteignent le réacteur 2 où il leur indiquera la marche à suivre pour faire sauter la baraque.

Chang est dangereux, et son côté fanatique devra ressortir fur et à mesure de l'avancer de l'équipe sur le terrain.]

Scène 2 : Nuclear Plant

Les Z-corps ont le choix, mais le plus probable et le plus simple est une arrivée par la mer en hélicoptère au petit matin.

La seconde équipe de Z-corps sera en place 2 heures plus tard à la grille sud-est du complexe.

Les vagues se brisant sur la courte falaise sur laquelle se dresse la centrale sont saisissantes. À la fois, beau et inquiétant, le site semble désert.

L'hélicoptère fait un tour silencieusement autour de la zone et se pose dans le parking situé à une centaine de mètres des bâtiments du réacteur.

L'hélico redécalle aussitôt, laissant la Z-team seule.

Vous trouverez une description des différentes zones du site permettant d'agrémenter l'évolution de vos PJs.

Description des lieux :

Parking.

Le parking paraît désert. Mais il n'en est rien.

Une petite centaine de voitures sont garées là ainsi que deux autocars.

Sur le parking dans les rayons du soleil levant, on compte une petite dizaine de zombies, non loin des autocars (*Les deux véhicules sont pleins à craquer de zombie évitant le soleil. Ceux qui sont dehors n'arrivent pas à y monter.*)

À la nuit tombée, il y a environ 80 hostiles sur le parking.

La journée, sauf si les personnages sont bruyants, la zone est plutôt sûre.

En cas de bruit insistant et violent, les autocars déversent la horde sur le terrain. Ce qui devrait mettre sans aucun doute en péril la vie de vos personnages.

Voici quelques événements pour pimenter le tout.

- Alarme d'une voiture un peu trop sensible.
- Un zombie caché sous un véhicule.

- Cadavres d'infectés, mort, mais excessivement contagieux.

Bâtiment administratif.

Le bâtiment administratif est un immeuble de quatre étages dont les étages 2, 3 et 4 sont identiques.

Le rez-de-chaussée et le premier étage sont dédiés aux visites. Le premier étage a été aménagé comme une mini galerie expliquant le fonctionnement de la centrale ainsi que les étapes de sa construction.

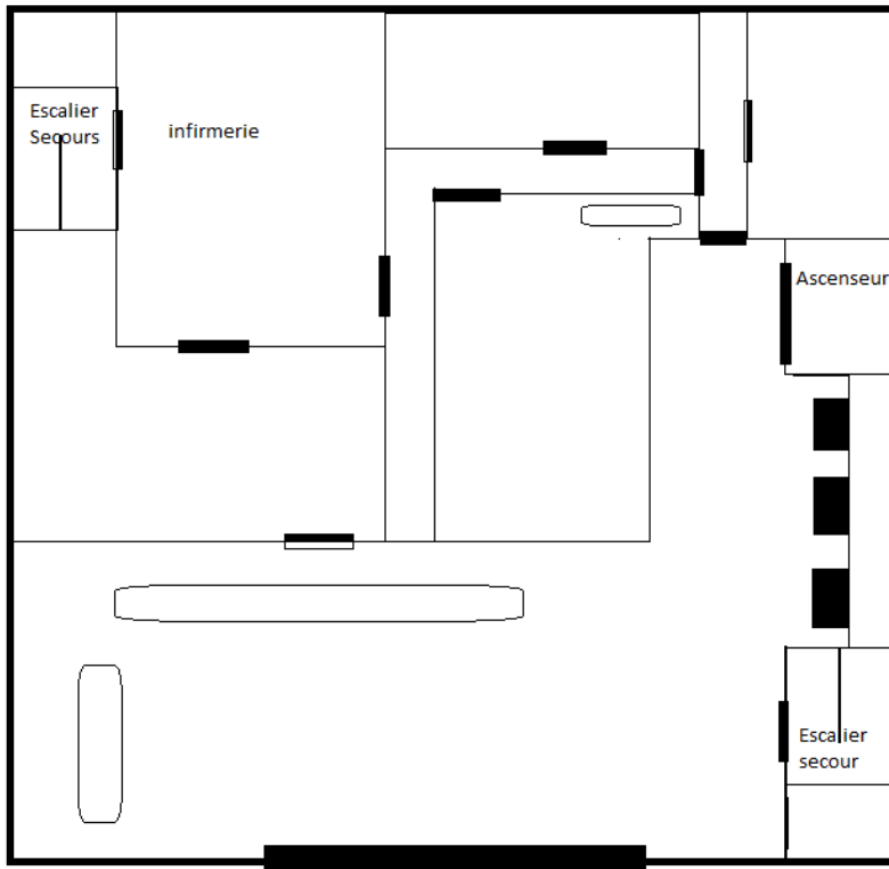
Au 3e et 4e étage, on trouve des bureaux en open space où sont traités toute la partie administrative de l'établissement.

On compte une centaine d'hostile dans le bâtiment réparti principalement au premier et au RDC. On reconnaît des secrétaires, des touristes, mais aussi des militaires et des hommes armés appartenant au groupe de surveillance du site.

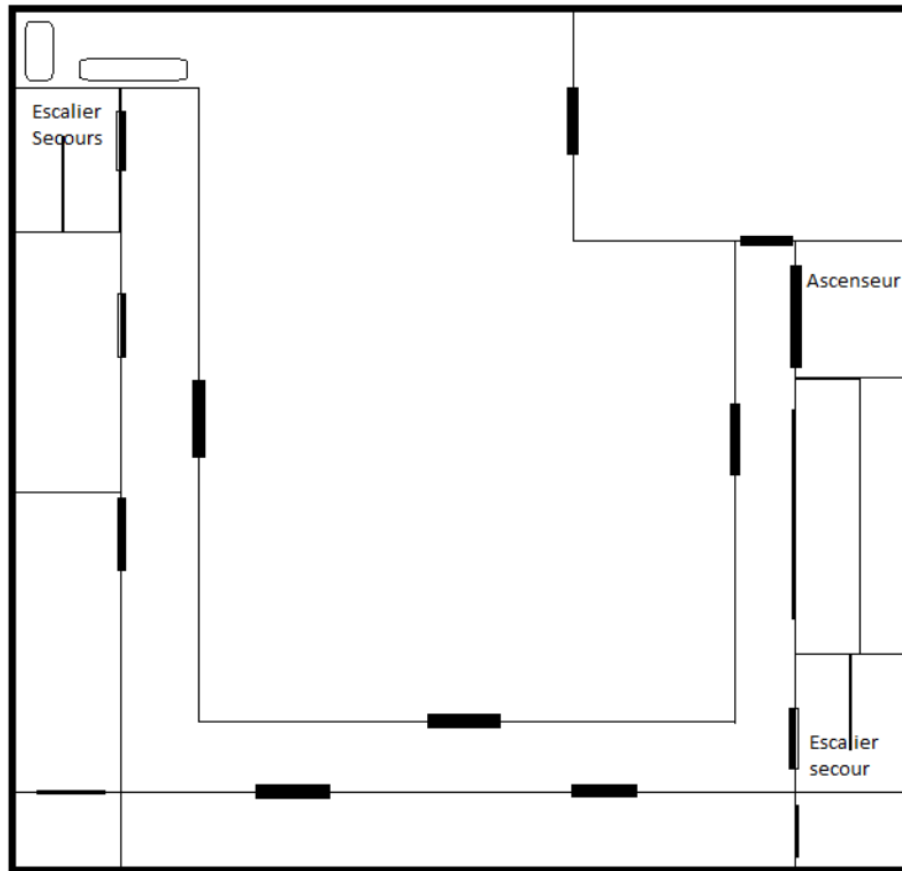
Une dizaine de zombies, dont un résistant à l'agent gris « patrouille » dans les étages supérieurs. *[Chambers a donné l'ordre de surveiller le site.]*

La majorité de ces zombies sont de génération 2.

La fouille de ce bâtiment permet de trouver toutes les cartes d'accès du site. Ce qui peut être utile.



RDC



Étage Type

Bâtiment R&D

Le bâtiment R&D est un énorme hagard de plain-pied.
C'est ce bâtiment qui était visé par Chambers lors de sa venue.

Il contient une cinquantaine d'hostiles de Génération 1. *(Il y a aussi 2 phases 2 et 5 phases 4.)*

Ce bâtiment n'est pas sur la route des personnages et il y a peu de chance qu'il s'aventure là-bas.
Mais s'il décide d'y faire un tour, cela risque de signer leur arrêt de mort.

Route

Les routes même pendant la journée ne sont pas sûres.
Les hostiles, aveuglés par la lumière, y errent sans but, ou se cache dans quelques véhicules abandonnés ici ou là.

Faites comme bon vous semble.
Gardez en mémoire qu'il y a des centaines de zombies sur la zone.
Donc, même s'ils ne voient pas grand-chose, il y en a partout.
Le moindre bruit, ou une odeur peut les attirer.

N'hésitez pas à faire monter le stress avec une patrouille à pied de garde du site. Ils sont deux, il ne voit pas grand-chose, mais ils sont armés.

Poste de sécurité

Même si le poste n'est pas un passage obligé de ce scénario il recèle une information réellement cruciale pour les Z-Corps.

C'est en effet ici qu'ils pourront récupérer les bandes vidéo de l'attaque et ainsi lever le voile sur l'existence du sergent Chambers.

Dans le poste de sécurité se trouve une vingtaine de membre de la sécurité tous de génération 1 et parmi eux on trouve un phase 2.

Tous les gardes sont armés et visiblement ils savent se servir de leurs armes. *[Compétence à 1D et Dex à 2D]*

Actuellement, les gardes « surveillent » *[2D pour la perception]* . Aussi des personnages un peu bruyants peuvent attirer leur attention. Et si la milice ouvre le feu, des centaines de zombies se précipiteront vers la zone en 2D6 rounds.

Dans la salle de contrôle, les cassettes vidéo sont arrêtées depuis longtemps et les visionner directement sur site est une très mauvaise idée. Les emmener est de loin la meilleure solution.

Entrer dans le poste de sécurité est extrêmement difficile.

Mais notez qu'il existe des trappes d'aération sur le toit et que le mur d'un des bâtiments a été éventré par une jeep

Les vidéos :

Sur la vidéo, on voit un homme d'une quarantaine d'années en tenue de militaire d'un autre âge. *[En fonction des actions de vos joueurs, lancez une ou plusieurs fois un D6]*

1 - Le militaire s'arrête au niveau de la grille fermée du site. Deux membres de la milice s'approchent la main sur leurs armes. Le militaire met un violent coup de pied dans la grille qu'il sort de ses gonds, vole sur 5 mètres en fauchant les deux gardes et la caméra.

2 - Sur la route devant le poste de sécurité une jeep s'approche à vive allure vers le militaire. L'un des membres de la milice ouvre le feu. Et la voiture le percute de plein fouet et effectue un vol plané impressionnant et s'écrase contre le mur. Le militaire semble indemne.

3 - Le militaire entre dans le poste de sécurité. Visiblement il donne des ordres à quelques membres de la milice qui semble l'écouter. Rapidement les communications vers l'extérieur sont coupées.

4 - Le militaire se dirige d'un pas décidé vers le bâtiment de la R&D. pendant ce temps, la milice se déploie de façon parfaitement ordonnée et attaque les civils.

5 - Le militaire quitte les lieux par la porte principale. Poussant nonchalamment un véhicule qui lui barre la route.

6 - La milice est aux prises avec un groupe de militaire. Vous assistez à leur débordement et à leur transformation par les zombies présents dans la zone.

Hangar réacteur 1 & 2

Les deux réacteurs sont jumeaux l'un de l'autre.
Les communications ne passent pas dans les réacteurs.

Les couloirs du réacteur 1 sont hantés par une dizaine de zombies coincés par la porte qui s'est verrouillée.

Une lumière rouge clignotante baigne les couloirs du réacteur gênant passablement la visibilité.

De plus, le réacteur fuit depuis l'attaque de Chambers et les zombies présents ont été affectés par les émanations radioactives.

Aussi, considérez tous ces zombies comme des phases 4, ils sont capable de s'accrocher au mur, de chasser en meute et d'un brin d'intelligence.

Tous les zombies ont muté horriblement leur donnant des capacités spéciales. Utilisez tout ce qui est en votre pouvoir pour faire flipper vos joueurs.

L'un pourrait s'allonger (comme Tooms [X-files]), un autre mue en permanence perdant des lambeaux de peau et se régénérant, un troisième avoir plusieurs bras, un autre est devenu si gros qu'il bloque un couloir dans lequel il ne peut se déplacer...etc.

Par contre, ces mutations ont entraîné une défaillance du virus qui n'est plus contagieux.

Mais les personnages n'en sauront jamais rien...

Dans la salle de gestion du réacteur 1, on peut entendre des gémissements et des pleurs, puis des gens chuchoter.

« Ils sont là. Chhhh. »

« Haaaaaa !!!!! »

« Ta gueule Emily !! Ça va les énerver »

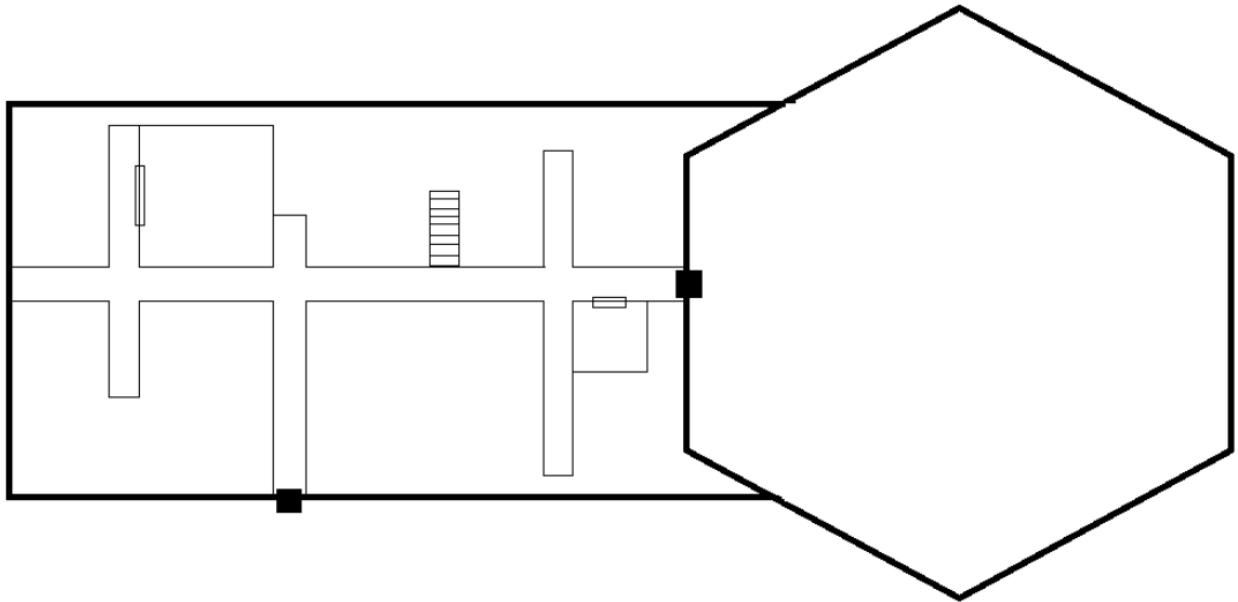
« On est tous morts autant tentés de sortir. »

Bref, le micro est allumé et les personnages peuvent entendre les discussions du réacteur 2.

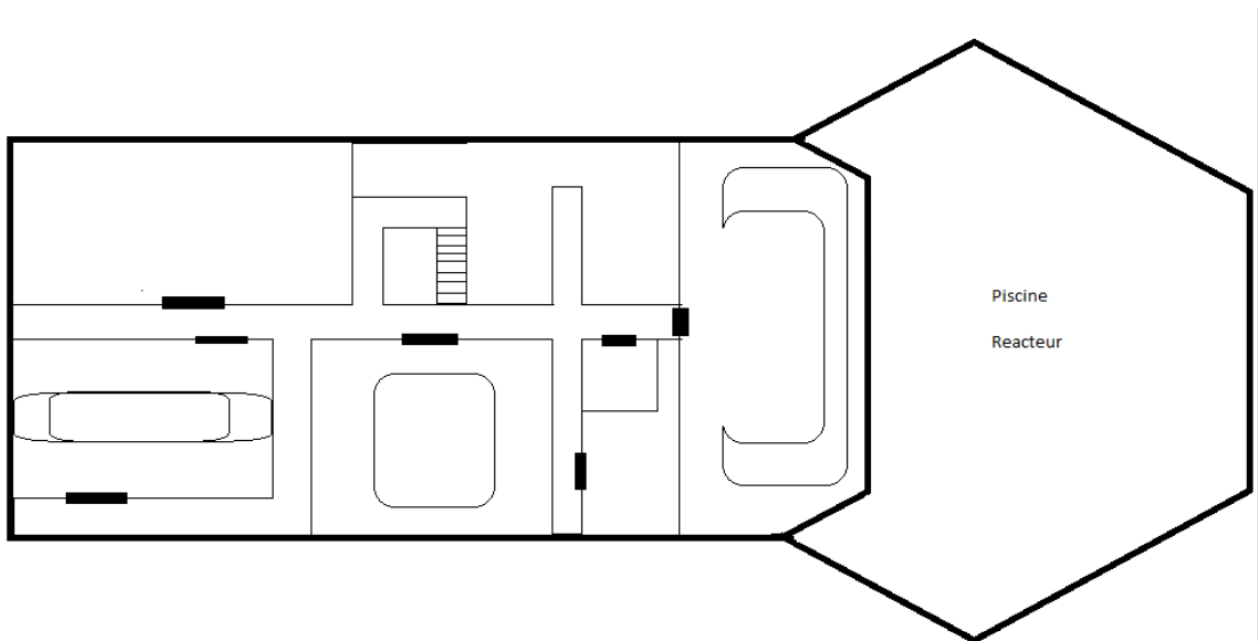
Dans le réacteur 2. Il y a une quinzaine de zombies normaux et un phase 2.

Le groupe de survivant est commandé par Henry, un des manipulateurs de la centrale d'une soixantaine d'années. Le groupe ne compte qu'une quinzaine de personnes passablement affaiblies. Leur moral est au plus bas. Il n'y a pas d'infectés parmi eux.

Aux personnages de voir s'ils veulent les aider ou non.



Réacteur RDC



Réacteur Étage

[Ce qu'il s'est passé :

Ici quelques libertés ont été prises avec le background.

*Le sergent Chambers, alors qu'il épluchait quelques livres dans son refuge non loin de Topeka est tombé sur deux noms, le **Dr Broockmyre** et le **Pr Edward Toland Jr**. Deux noms de la liste des 20.*

Si le devenir du premier est traité dans les suppléments, le second, un physicien, a travaillé quelque temps dans la centrale nucléaire concernée par ce scénario. Chambers est donc passé par là-bas, entraînant une contamination galopante. Malheureusement sa victime n'étant pas là. Il se dirige vers la seconde cible au pénitencier de Nashville.

La contagion a donc été violente et immédiate suite au passage du sergent Chambers. Les vidéos de surveillance montrent un homme portant un uniforme militaire trop vieux.

D'après son visage, il a l'air parfaitement normal, le crane avec les cheveux brun, court...etc... les recherches, dans les bases de données ne donneront pas grand-chose.

Chambers est mort [Il faut recherche spécifiquement permet les militaires décédés pour avoir une chance de le trouver. De plus One World et l'armée ont tenté d'effacer les traces de cette expérience. Aussi, il n'y a que 10% de chance que la recherche soit fructueuse.]

Un succès dans leur recherche permet d'obtenir les informations suivantes :

- *Le sergent Gary Chambers est mort lors de la guerre du Vietnam en 1971.*
- *C'est un ancien militaire membre des Walking-dead.*
- *Il possédait un frère et une sœur aujourd'hui décédés.*
- *Il était le fils de Isaiah Chambers, héros de guerre, rescapé de la guerre de 14 qui fut interné au Topeka state hospital jusqu'à la fin de ses jours.*

Bref, la zone est extrêmement contaminée avec des zombies de Génération 1 et 2.

Le réacteur 1 est en surchauffe et pour ajouter du piment, Chang n'est pas complètement blanc.

Comme qui dirait, il va y avoir du sport.

Il est important de noter que les zombies sont tous de génération 1 ou 2 (je vous laisse juge.) et que selon vos envies il y a des phases 2 et des phases 4.

Sur les 1400 salariés, seul 800 étaient présent lors du passage de Chambers et une petite quarantaine sont non infectés.

Ils se sont barricadés dans les chambres de contrôle du réacteur 1.

Ils sont enfermés depuis une semaine maintenant et l'eau et la faim les ont terriblement affaiblis.

Ils n'ont pas pu contacter l'extérieur, car les communications extérieures ont été coupées sous les ordres de Chambers. [D'ailleurs, je considère que les zombies infectés par Chambers gardent un semblant de contrôle. Donc dans l'ensemble ils peuvent élaborer une stratégie ou encore utiliser des armes à feu.]

Les descriptions sont données dans le cadre d'une arrivée de jour.

Il est bien évident que la nuit l'activité hostile est différente.

Enfin, sur tout le site, insistez sur la présence de cadavres déchiquetés, de véhicules hors de la chaussée comme poussés par une force incontrôlable.]

Breaking News.

Zone : Verte

Type : Enquête/Secours

Moment : Semaine 7/Semaine 8

Difficulté : 1

Temps de Jeu : 2 à 3 h

Synopsis :

Ce Synopsis est de préférence à faire à une Z-team après deux ou trois scénarios un peu chaud. Il est possiblement transposable pour un groupe de survivants, mais des Z-Corps un peu tendus feront vraiment l'affaire.

Il s'agit ici de répondre à un appel au secours dans un lotissement en zone verte. Ce scénario ne présente aucun risque majeur pour les PJs même si l'on n'est pas à l'abri d'un incident.

Scène 1 : Scoop

Le supérieur direct de la Z-Team convoque les PJs :

« Suite aux derniers événements, il me semble opportun de vous faire souffler. Aussi je vous affecte à la mission OBS-PRE-WI-MAD-P5-T4-H0- 120922.

Vous devez vous rendre à Minneapolis, en Zone Verte pour observer et répondre aux questions des habitants du quartier de Lothon.

Les événements des dernières semaines ont amplifié la paranoïa de nombres d'habitants des États-Unis et ce quartier en est un parfait exemple.

C'est une mission de communication. Aussi pour garder le contact avec le public une équipe de journaliste se joindra à vous. »

Sur ces entrefaites, une plantureuse journaliste, blonde, à talon haut et un cameraman jeune et dynamique font leur entrée.

« Voici, Anna Lang de CNN et Micka Johnson son technicien. Ils vous suivront lors de l'intervention. »

À peine le petit groupe est sorti de la salle de briefing, que la journaliste fait tourner sa caméra en enchaîne les questions d'usage aux personnages. Nom ? Age ? Pourquoi chez les Z-corps...etc...

[Vous de voir en fonction de votre façon de jouer, si Anna est aussi cruche qu'elle en a l'air.]

Scène 2 : Un quartier tranquille

Le lotissement tranquille regroupe une trentaine de domiciles, dont une maison de retraite d'une quinzaine de pensionnaires.

C'est deux vieilles dames, Anna et Carol, qui appelle le centre Z-corps depuis des jours maintenant.

Commères et curieuses elles s'inquiètent, car elles ont pu observer le voisinage. Et voici ce qu'elles diront au Z-corps

- Mme Hitgerg est visiblement malade. Elle a sûrement attrapé le virus. En plus, elle couche avec tout le quartier. *(Cette femme d'environ 45ans est une croqueuse d'hommes. De retour d'un voyage dans une zone contaminé de votre choix il y a trois semaines, elle n'est pas malade. Sauf un coup de froid attraper il y a quelques jours.)*
- Pendant la nuit, elles ont vu des zombies fouiller dans les poubelles de la résidence. *(Juste des clochards à la recherche de reste. Sale et évitant la lumière, ils pourraient en effets être pris pour des zombies.)*
- Deux fois par semaine, il y a de forts bruits vers les poubelles de la résidence. Elles n'ont rien vu, mais ont bien entendu l'énorme grognement qui accompagne ce tohu-bohu. *(Un camion de poubelle ça vient deux fois par semaine en effet....)*
- Ça fait maintenant deux semaines que Juliet, l'infirmière a mystérieusement disparu. *(L'infirmière s'est faite licenciée il y a quinze jours, car elle volait les patientes. Une rapide enquête auprès du personnel le dévoilera)*
- Les deux enfants de la famille Smith ont un comportement bizarre. Ils étaient gentils et maintenant ils sont agressifs et désobéissants. *(La famille Smith se déchire, le père est en passe de quitter la mère. Bilan les enfants (8 et 11 ans) sont livrés à eux-mêmes. Et avec ce qu'ils ont vu à la télé. Ils jouent aux zombies. Les Z-corps n'auront-ils pas la gâchette trop facile ?)*
- Plein de gens ont déménagé...La maladie fait peur... mais bon, nous, ça nous permettrait de vivre plus longtemps non ? *(Nos deux grand-mères sont un peu toquées... Si les PJs en doutaient.)*
- Il y a des voyous en ville. Sûrement malades... parce qu'ils portent des masques et des foulards sur la bouche. *(Quelques membres d'un gang se sont installés dans une des maisons vidées par leurs occupants. Suite au passage régulier des flics, ils font profil bas depuis quelques jours. Ils sont légèrement armés et relativement tendus. Et il ne fait aucun doute pour Miguel, leur chef, que OW et donc les Z-Corps sont responsables du virus.)*

Laissez les personnages trainer leurs guêtres dans ce quartier charmant. Les habitants sont plutôt curieux et inquiets de voir des Z-Corps débouler dans leur quartier.

Et il va sans dire que leurs présences dans l'hospice vont entraîner une vague de stress et de suspicions. Il ne fait aucun doute que des cas sont sûrement déclarés dans cet établissement de « vieux ».

Hô MJ, faites donc monter la paranoïa ambiante avec tous ces éléments et avec la journaliste dans les pattes ça va être très sympa.

Scène 3 : Et papi dans tout ça ?

Pour finir avec ce tableau idyllique il nous fallait un hostile, un vrai, et c'est dans la cave d'une des maisons qu'il se trouve.

La famille Marthy a quitté la ville il y a quatre jours en laissant un petit cadeau à ceux qui viendraient fouiller leur maison.

Paul Marthy, le grand-père de la famille vivait à Kansas City. Il est venu voir sa famille peu de temps avant la déclaration publique de l'épidémie. Malheureusement il était infecté. Décédé une semaine après sa visite et compte tenu de la suite des événements, le père de la famille a décidé, en suivant son intuition d'enfermer le cadavre de Papi à la cave. *[Papi est un zombie de génération 5, la porte de la cave est renforcée avec un cadenas supplémentaire]*

Papi est maintenant réveillé et il a faim.

Heureusement enfermé pour le moment, que va-t-il se passer si quelqu'un lui ouvre ? Que ce soit les Z-corps, des zonards, ou encore des enfants...

Aux personnages de gérer pour que cet interlude en zone verte ne dégénère pas en bain de sang surtout avec des journalistes sur le dos.

In The Army Now.

Zone : Jaune/Orange

Type : Enquête/Sauvetage/Action

Moment : Fin semaine 7/ Début semaine 8

Difficulté : 4 - 5

Synopsis :

Les personnages sont envoyés près d'un site militaire pour enquêter sur la disparition soudaine d'une équipe de Z-corps de retour de mission.

Scène 1 : Wrens

Le supérieur de l'équipe demande à celle-ci de se rendre à Wrens. Un groupe de Z-corps revenant de mission a brusquement cessé d'émettre. Leur mission est de comprendre ce qu'il s'est passé et de préférence de retrouver l'équipe Z-corps qui revenait d'Augusta avec un spécimen de zombie visiblement résistant à l'agent gris.

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

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

Au fait, Wrens est à 8 kilomètres de Fort Gordon. Un Camp militaire... et les milis ne nous aiment pas trop. Faites gaffe à vos miches. »

Les personnages sont amenés à Wrens Memorial Airport par hélicoptère... De là ils devront se débrouiller pour trouver un véhicule pour atteindre la dernière position connue des Z-Corps. *Chevron Service Station* en plein cœur de Wrens.

La ville est déserte... complètement déserte... Seuls quelques animaux domestiques sont présents. Les communications via les communicateurs sont très, très, très, mauvaises. *[Même à courtes portées.]* Et elles seront complètement coupées proche de Fort Gordon.

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

- La station est déserte. Il n'y a pas/plus de bouffe/nourriture.
- Le véhicule des Z-Corps décrit dans le signalement est présent.
- La caisse à l'arrière du véhicule est ouverte. Le spécimen n'est plus là.

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

Après 1D6 minutes, une horde de plus d'une centaine de zombies se rapproche de la station...et les dépasserons sans leur prêter attention en direction du Nord-Est. (Vers Fort Gordon) *[laisser les joueurs stresser ou faire du tir aux pigeons... s'ils le souhaitent... les Zombis ne répliqueront pas]*

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

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

- Les magasins ont été pillés de la majorité des denrées alimentaires
- Les hostiles ont un comportement étrange, ils ne cherchent pas à attaquer joueurs.
- La ville est plutôt en bon état. Pas de bâtiments effondrés ou de traces d'important combat.

Le scénario peut s'arrêter là... Mais leur responsable se montrera on ne peut plus déçu du rapport. Mais il paraît évident que les personnages vont creuser la question et s'approcher de Fort Gordon.

Scène 2 : Fort Gordon

Fort Gordon est un camp militaire de la Navy. D'environ 35km de long sur 10km de large. On y trouve de nombreux bâtiments d'infanterie, des zones d'entraînements au tir à munition réel, un aérodrome, une école, des habitations...etc. entourées d'une barrière métallique et de fils barbelé.

Le complexe est actuellement envahi d'hostiles.

Les groupes de 20, 30 ou encore 200 zombies sont visibles ici et là.

Une partie de ceux-ci porte des uniformes militaires.

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

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

En effet, vous l'aurez compris, le groupe Apokalupsis a fait un arrêt dans le camp.

Clarence et sa clique montent vers Washington.

Peut-être pourront-ils l'apercevoir.

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

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

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

- La horde immense se dirige vers New York.
- Le leader de la horde est le très saint Clarence Luther.
- Dieu est sur terre... Et Clarence l'a rencontré lui donnant le pouvoir de choisir les élus.

Tôt ou tard les personnages se feront repérer.

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

Poursuivis par une horde de zombies dans une première partie, ils prendront sûrement un véhicule pour fuir le camp.

Ils seront rapidement pris en chasse par trois voitures pilotées par des infectés qui n'hésiteront pas à faire feu sur eux pour recruter de nouveaux membres.

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

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

Apokalupsis compte rendre visite au président des États-Unis.

SEMAINE 8

Le Convoi

Zone : Verte

Type : Sauvetage

Moment : Semaine 8

Difficulté : 4

Temps de Jeu : 2 à 3 h

Synopsis :

Ce scénario prend place dans le courant de la semaine 8, ou pendant la semaine 9.

L'objectif est de montrer à vos personnages que les zones, aussi vertes soient-elles, peuvent s'avérer particulièrement dangereuses.

Ce synopsis ne sera absolument pas une partie de plaisir et est donc réservé à des personnages avec un peu de bouteilles.

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

Scène 1 : Briefing

Le responsable de l'équipe les convoque en urgence.

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

Les dernières informations que nous avons reçues laissent penser que le convoi est aux mains d'un groupe appelé le Cercle à Détroit. »

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

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

[Leur sont fournis la liste des vingt et un Z-corps qui encadraient le convoi.]

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

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

Équipez-vous donc en conséquence.

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

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

Vous serez déposé à Jackson Park via hélico.

À vous de mener l'enquête.

Pour plus de précautions, l'hélico se posera à l'Hôtel Dieu et sera prêt à décoller dès que vous le demanderez. Vous partez dans une heure. Le nom de la mission : EXT-STE-MIC-DET-P4-T4-H0-12092835»

Laisser les personnages s'équiper comme ils le souhaitent hormis les munitions subsoniques et les munitions de classes Dead, ils ont le choix. C'est une mission d'extraction après tout.

Scène 2 : Arrivée

Le voyage se passe sans encombre, l'hélicoptère se rapproche rapidement de la zone d'atterrissage.

Laissez les joueurs discuter entre eux.

Alors que l'hélicoptère est en vol stationnaire et commence sa descente, une roquette le frappe de plein fouet. *[Le Cercle a découvert l'existence de la balise peu de temps avant d'arriver à leur QG, le Windsor Sportsmens Club. Ils s'attendaient donc à l'arrivée imminente des Z-corps.]*

Le pilote essaie de décrocher sans succès et après plusieurs secondes de vol chaotique l'hélicoptère se pose en catastrophe dans les rues adjacentes du parc.

Les PJs seront surement blessés après un tel atterrissage *(rendez-le épique, mais pas mortel.)*.

1D6 minutes après le crash arrivent sur les lieux une dizaine de bikers armés *[Fusils à pompe, Magnum, Kalachnikov...]* qui viennent faire le ménage et piller les restes.

Si votre Z-Team se fait discrète, ils se focaliseront rapidement sur les restes du véhicule après une inspection rapide des alentours, il ne fait aucun doute à leurs yeux que personne n'a survécu.

[En cas de combat, celui-ci sonnera le glas de votre équipe. Le Cercle est relativement bien équipé, en surnombre, et ne fera pas de prisonnier. Voir la description du gang à la fin de ce scénario]

Après le départ de leurs agresseurs, reste aux personnages de mettre au point un plan pour accomplir leur mission.

À eux de le gérer au mieux.

Scène 3 : État des lieux

Suite à l'attaque, une bonne moitié du gang est dans le Windsor Sportsmens Club en train de boire et de jouer au billard.

Sur le toit du bâtiment, cinq d'entre eux montent la garde. Ils sont équipés d'armes automatiques et de lance-roquettes. Ils n'hésiteront pas à faire feu s'ils voient des Z-Corps s'approcher.

Derrière ce bâtiment se trouve la gare de triage de Canadian National Railway – Van de Water Yard.

Ici une quinzaine de bikers [tous sont armés, mais seuls trois ont des armes automatiques et les tiennent à la main] sont en train de charger les camions de One World sur des wagons d'un train de marchandises.

Il y a six camions en tout et quand les personnages arrivent, quatre d'entre eux ont déjà été chargés.

Dirigés par Joe Marcson, le chef de la bande, ils sont actuellement en train de préparer le cinquième.

Les survivants du convoi, une dizaine de Z-corps, ont été stockés dans un wagon de marchandise isolé surveillé par deux bikers équipé d'armes automatiques.

La gare peut permettre de grandes actions héroïques. Laissez les personnages agir à leurs guises.

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

- Les camions n'ont visiblement pas été ouverts (si l'on en croit les scellés.).
- Dans un coffre de fer usé dans une des arrières-salles du bar se trouve un colt 45, une boîte de balles et une enveloppe contenant :
 - o Le plan du trajet du convoi de One World ainsi qu'une description relativement précise des défenses du convoi. (Une taupe chez les Z-Corps ?)
 - o 40 000 dollars en billets.
 - o Une lettre manuscrite de quelques lignes sur une bande de papier bon marché

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

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

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

Et si vos joueurs voulaient ouvrir les camions, juste pour savoir...

- Deux des camions contiennent, dans des bombonnes d'azote liquide, des éprouvettes contenant du sérum de personnes infectées, mais résistantes au virus. Une base de recherches fondamentales pour les Z-corps. [C'est ce qui peut intéresser le Village.]
- Un camion contient dans des bombonnes d'azote liquide, des échantillons de tissus d'hostiles. Ces échantillons sont extrêmement contagieux vu qu'ils sont de première génération. Ils viennent d'une mission délicate effectuée à Topeka il y a trois semaines de cela. [C'est ce qui intéresse le Village.]
- Deux camions contiennent des bombonnes d' « azote » vide. Si les bombonnes sont ouvertes, le liquide qu'elle contient s'évapore instantanément libérant un gaz soporifique violent [Jet d'endurance difficulté 25 pour celui qui l'ouvre]. À haute dose, dans un milieu confiné, ce gaz peut tuer.
- Le dernier camion contient du matériel Z-corps [Armements, rations de survie, eau ainsi que du matériel de campement...]

Opposition :

Le Cercle se compose d'une cinquantaine de membres.

Tous sont des criminels à petites ou grandes échelles qui ont su échappés aux autorités en sillonnant les États-Unis.

Depuis le début de l'épidémie, le groupe s'est installé dans la banlieue de Detroit et a pris possession d'un quartier de la ville n'hésitant pas à tuer, piller et violer ceux qui entreraient sur leur territoire.

Joe Marcson est leur chef et tous les respectent ou le craignent.

Marcson a été contacté par un gratte-papier il y a une petite dizaine de jours.

Celui-ci lui a proposé 100000\$ pour un boulot « dangereux ». L'homme, Mr Smith, a accédé à toutes les demandes de Marcson. Obtenir des armes, des ravitaillements, des facilités administratives...etc.

Marcson a accepté le deal.

Il a reçu un acompte de 60000\$ dont une grosse partie a été rapidement utilisée pour faire taire les autorités locales.

La mission : intercepter un convoi et l'envoyer au Village. *[Formulé tel quel.]*

Le gratte-papier est parti lui promettant de faire parvenir du matériel sous peu ainsi que des compléments d'information.

Celles-ci sont parvenues en même temps que les requêtes de Marcson dans deux imposantes remorques.

Pour les caractéristiques des membres du gang je vous laisse juge. *[4D aux armes à feu me paraît un minimum.]*

Joe Marcson :

Joe Marcson est un géant, ancien catcheur. Il n'a jamais pu être pro suite à un entraînement qui a mal tourné avec son partenaire. Celui-ci ayant perdu la vie lors des essais d'une nouvelle prise.

Les autorités n'ont jamais su si c'était un accident ou si cela avait un lien avec le fait que son partenaire avait quitté sa sœur quelques semaines auparavant.

Motard à l'origine, Joe a vécu de petits boulots avant de tomber dans le crime organisé et de prendre la tête du Cercle en 2011.

AGI : 3D+2

Catch = 6D

CON : 2D+2

ADR : 4D

Arme à Feu : 4D+1

Moto : 5D+1

PUI : 3D+2

PER : 3D

PRE : 3D

Commander : 3D+1

Ce PNJ possède 1 Point de Cojones

Enemy Inside

Zone : Verte/Jaune

Type : Enquête/Action

Moment : Semaine 8

Difficulté : 3

Temps de Jeu : 2 à 3 h

Synopsis :

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

Je prends ici l'exemple d'un navire militaire, mais il est très facile de le transposer dans le bâtiment de votre choix.

Scène 1 : Haine

Le Colonel **Moringe** déteste les Z-Corps et c'est un euphémisme.

Et pour le coup la présence de ceux-ci dans ce lieu l'horripile au plus haut point.

Il est persuadé que OW est responsable de la chute de l'armée et du limogeage du Général Dunwoody, son modèle.

Intelligent et retord il fera jouer son grade tout comme tous les autres moyens pour se débarrasser des Z-corps au plus vite.

Le Colonel **Moringe** se sent investi d'une mission. Réhabiliter le Général Dunwoody.

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

Le Général en personne, cherche des alliés pour revenir sur le devant de la scène.

Il y a sûrement un moyen d'aider le général en utilisant les Z-Corps qui sont ici...

Coincer dans un navire, à quelques encablures encablure de la côte Est, le colonel propose une mission histoire de montrer que les Z-Corps et les Militaires sont capables de travailler ensemble.

À Norfolk, la société Labroots, filiale de la Génomic Trust, possède un entrepôt où, d'après les informations détenues par le colonel, se trouverait d'une part des infos qui pourrait être utile à OW et à l'armée pour la lutte contre les hostiles.

De plus, un recoupement d'information lui permet d'affirmer que le Labroots possède également des informations sur des opérations en cours de OW.

Il propose d'envoyer le groupe de Z-Corps sur site pour repérer les lieux et si possible ramener un maximum d'information.

Le colonel estime que quelques heures seront largement suffisantes pour récupérer ces informations.

Bien entendu, il fournira du matériel militaire à ces Z-corps qui ressembleront alors plus à des militaires, voir des mercenaires.

Laissez vos personnages s'organiser.

Les militaires n'ont pas les moyens des Z-Corps (Munitions subsoniques...etc.), mais visiblement ils possèdent du matériel plus « létal ».

Il n'y a bien entendu aucun « ordre de mission » un jet difficile de bureaucratie permet de s'en rendre compte sinon.

Une fois que les personnages loin du navire, le colonel appelle le centre de Norfolk pour annoncer qu'un groupe armé s'approche des installations avec pour objectifs de détruire le laboratoire et de piller les recherches. Il s'agirait d'un groupe de la Génomic Trust.

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

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

Scène 2 : frères ennemis

Les personnages sont déposés au port de Norfolk.

La ville est comme toutes les villes portuaires de la côte Est, prise d'assaut par des réfugiés cherchant à fuir le pays pas la voie maritime.

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

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

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

- Labroots s'attend à de la visite et ils seront prêts à les recevoir. Ils auront par ailleurs la gâchette facile si les personnages ne se montrent pas discrets ou un peu trop belliqueux.
- Labroots est en fait une succursale de Labwatch. Et le laboratoire travaille actuellement sur une souche contagieuse du virus et ses méthodes de propagation sur les animaux. *[Il y a actuellement une douzaine de chimpanzés infectés dans leurs locaux, en plus de quelques chiens et rongeurs.]*
- Les Z-Corps présents à Labroots sont correctement équipés. Ils tireront avec des munitions subsoniques si besoin. Il y a une dizaine de Z-corps protégeant le laboratoire. Ils possèdent entre autres des grenades d'Agent Gris et des grenades aveuglantes et quelques fusils soporifiques.

Approcher le laboratoire par les voies diplomatiques sera très difficile :

- Les membres du labo savent pertinemment qu'ils sont dans l'illégalité et qu'ils sont assis sur une poudrière.
Ce qui explique pourquoi il n'y a pas d'éléments désignant ostensiblement OneWorld.

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

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

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

La fin de ce scénario dépend des actions des joueurs.

- Vont-ils libérer les singes dans un premier temps pensant causer le désordre dans le laboratoire. *(Les singes sont vifs et coriaces. Qui plus est, le virus est contagieux... pour l'homme. Considérez qu'ils ont +1D en Agilité et -1D en puissance par rapport à un hostile normal.)* Et s'ils s'échappaient en ville ?
- Vont-ils détruire le labo ou se faire capturer ?
- Vont-ils réaliser à temps qu'ils jouent le jeu de l'armée ? Ou seulement en fouillant les décombres du labo ?

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

SEMAINE 9

Big Apple

Zone : Rouge

Type : Sauvetage

Moment : fin Semaine 8, Semaine 9

Difficulté : 3

Temps de Jeu : 3 à 4 h

Synopsis :

Ce synopsis permet d'impliquer les personnages dans la guerre OneWorld Vs Genomic Trust via une rumeur : il existe un enfant résistant au virus à New York...

Scène 1 : Briefing

Suite à différents évènements dans leurs carrières chez les Z-Corps, les personnages sont au vert depuis quelques jours.

L'ambiance est plutôt morose... et les mauvaises nouvelles s'accumulent particulièrement rapidement. Aussi, la convocation de leur supérieur pour une mission importante les motive on ne peut plus.

« Vous vous souvenez de cette rumeur comme quoi il y aurait un gamin résistant au virus à New York ? Bien. C'est une des nombreuses raisons qui nous font organiser cette mission.

Voici un petit état des lieux :

- *Manhattan commençait à bien résister suite à une opération conjointe avec l'armée pour détruire tous les ponts de l'île il y a une semaine.*
- *Les évènements, notamment à Denver, nous on fait changer de focus un temps. Depuis maintenant 3 jours on a complètement perdu le contact avec toutes les équipes Z-Corps sur Manhattan.*
- *Les huiles pensent que la grosse pomme est tombée et qu'il n'est donc plus utile d'envoyer des approvisionnements. Aujourd'hui sont les derniers largages des kits de survie sur la ville.*

Je me refuse à penser que l'on puisse perdre la trace de nos équipes comme ça.

Je veux que vous alliez là-bas pour comprendre ce qu'il se passe.

La zone est dangereuse, alors équipez-vous ! »

Le chef de mission reprend la parole.

Un des derniers messages de l'équipe de Central Parc, fait mention d'un gamin de 8 ans qui serait résistants au virus.

Voici sa photo.

Il aurait été mordu, mais ne présentait aucun signe d'infection...

Enfin, c'était il y a trois jours. Il est possible qu'aujourd'hui son état soit.... Bref.

*Malgré de nombreux survols de la ville, on n'a repéré aucun Z-corps.
Les caméras thermiques n'ont pas non plus permis de trouver beaucoup de points « chauds ».
La chaleur dégager par la ville même en cette fin septembre et l'épaisseur des murs ne laisse pas
beaucoup d'opportunité.*

*Pour améliorer encore la situation, vous avez entendu que le général O'Grady a lancé l'opération
SilverMan à Denver.*

Un fiasco.

*À cela s'ajoute, des opérations Z-corps qui ont entraîné la mort de civils, et le retour en grâce de
Dunwoody aux commandes de l'armée et ...ajoutez des événements liés à des scénarios de votre cru....
La première action a été de déclencher l'opération Crépuscule. La seconde, de changer les Z-corps en
gardiens d'enfants....*

Bref, à nous de frapper un grand coup pour reprendre « l'avantage ».

Nous avons décidé d'envoyer 2 équipes.

L'équipe 1 sera déposée au nord de central parc.

*L'équipe 2 sera déposée sur le toit du Pan Am building. On a pu détecter un groupe de survivants
importants, donc organisé, à la New York Public Library, à deux blocs de la zone de largage.*

Il faut trouver ce gamin...

Voici d'autres endroits ou des traces de survivant ont été détectées.

En tout il y a 7 autres spots à placer sur la carte.

Laissez libre cours à votre imagination.

Dans ce scénario seul le groupe des Rats de Bibliothèque est « décrit ».

La mission durera 24h, le largage se fera à 21 :00. »

Les personnages seront dans l'équipe 2.

Scène 2 : Arrivée

Faites comme vous le souhaitez.

L'immeuble est vaste et sûrement sécurisé à certains endroits par les survivants.

Porte verrouillée, descente en rappel par la cage d'ascenseur, pièges artisanaux, survivants et/ou
hostiles dans les étages...etc...

Libre à vous.

Une chose est certaine de l'agent gris sera lâché en quantité sur le toit de l'immeuble pour sécuriser
l'atterrissage.

Une fois en bas de l'immeuble, gardez à l'esprit que la ville grouille d'hostile.

Ils sont tous de faible génération, mais autant d'hostiles favorisent sensiblement l'apparition de phase
élevée.

À vous de voir si l'arrivée à la bibliothèque sera musclée ou non.

Toujours est-il alors qu'ils seront à proximité de la porte.
Celle-ci s'ouvrira pour leur permettre le passage.

Scène 3 : Rats de Bibliothèque

C'est **Allan** qui ouvre la porte.

Alors qu'il la ferme derrière votre équipe, il se tourne vers les autres membres du groupe et s'écrit :

« Mes amis ! Voici ! Voici les soldats que je vous ai promis ! »

La trentaine de personnes en face des personnages les acclament tout comme vénérable chef.

Allan est le chef de ce groupe de survivant.

Le groupe compte 28 membres.

Et tous sont « dévoués » à **Allan** et ils croient dur comme fer qu'il possède des « facultés » surnaturelles.

Tous sauf les deux gamins d'une dizaine d'années (**Noé** et **Key**) ainsi que **Sophie**, une Française complètement paumée qui ne parle pas un mot d'anglais. Seul **Allan** semble lui parler avec un français approximatif...

Aucun des deux enfants n'est celui de la photo.

Voici les noms de quelques autres membres du groupe :

- **Georgia**, une Afro-Américaine d'une quarantaine d'années, un peu forte, originaire du Mississippi. Son expérience « vaudou » la conforte dans l'idée qu'Allan est « particulier ». Elle ne parlera aux Z-corps que si Allan l'y autorise. Elle sait que les Z-Corps avaient en camps aux Nations Unies, un autre au nord de central parc, et un quelque part dans Wall Street.
- **Yanhu**, un Chinois, arrivé au États-Unis il y a 3 ans. Il a rejoint ses cousins ici. Malheureusement ils ont été « touchés » par l'épidémie. Traumatisé, parlant l'anglais avec difficulté, Yanhu est malade. Il a une angine...
- **O'gi et Debbie**, deux Irlandais en vacances à New York. Même si leur séjour a tourné à l'horreur, ils ont eu la « chance » de croiser le chemin d'**Allan**. Il les a sauvés d'une attaque de malfrats dans les rues il y a quelques semaines. Depuis ils ne lâchent plus leur sauveur.
- **Jake**, un sportif « de salle ». Une tête pleine d'eau dont les pectoraux sont gonflés à l'hélium. Il a d'ailleurs entrepris de garder la forme en établissant un « parkour » dans la

bibliothèque. Le voir gripper sur les étagères et soulever des encyclopédies est des plus surprenant.

Jake a vu des hostiles se déplacer en groupe ordonné, comme s'il y avait un chef.

- **Sophie**, Française dont le cerveau a visiblement grillé. Elle possède quelques dons et est notamment sensible à la fréquence morte. Vos personnages pourront se rendre compte qu'**Allan** l'utilise s'ils sont attentifs à elle.

Sophie donnera sa prédiction d'une façon ou d'un autre aux joueurs.

« La forêt n'est plus sûre.

Vous allez créer le monstre gris qui cherchera à vous détruire.

Le fantôme blanc qui rend muet détruira vos espoirs, mais vous rendra la parole si vous allez le chercher. »

- **Allan** est fin manipulateur et pickpocket émérite. Il se vante d'être capable d'éviter les zombies, de les comprendre. Il se complaît dans ce rôle de chef et souhaite, en aidant sa petite communauté à partir, augmenter encore son aura.

Allan arrivera à tirer ce qu'il veut des personnages en échange d'information superficielle.

- o Les zombies et leur chef (**même s'il ne cite personne il pense qu'il y a un chef de zombie.**) est responsable de la perte de communication.
- o Il est capable d'éviter les hostiles. (**Ce qui est fait s'il sort à l'extérieur, il emmène toujours Sophie, qui elle, est capable de les éviter, et quelques autres.**)
- o Il ne sait pas où sont les autres Z-Corps, mais il avait prévu leur arrivée.

Scène 4 : Open World

Cette partie du scénario est complètement libre.

À vous de faire monter la sauce.

Voici des éléments pour vous permettre de tisser quelques intrigues.

- Les Rats de Bibliothèque veulent quitter la ville avec l'aide des Z-corps. C'est ce que Allan a prédit.
Faut-il les emmener ?
Faut-il utiliser leur « spot » comme point de replis après une excursion vers les autres lieux où se trouvent possiblement des survivants ?
- Un brouillage rend toutes les communications impossibles au-delà de 20 mètres.
 - o L'une des tours proches des joueurs émet ce signal.
 - o Il est possible de monter pour le désactiver.
 - Bien entendu, la zone est « protégée » par des membres des Commandos de la Génomique Trust qui débarqueront rapidement si la station est détruite.
- Dans le lieu de votre choix, les PJs trouvent l'enfant en question.

- Il n'est pas infecté et pourtant il possède des traces de morsure profonde.
- **Les personnages ne le sauront jamais, mais l'enfant n'est pas résistant au virus. Il se fait subir des mutilations (Morsures, griffures...) c'est le traumatisme d'avoir vu sa mère dévorer sa petite sœur de 2 ans. Un gros jet de psychologie pourra lever le lièvre.**
- Malgré leur effort, l'enfant mourra avant de se faire extraire.
 - Soit à cause d'hostile.
 - Soit à cause d'un sniper : Légion. Celui-ci sera situé une tour de votre choix.
- Central Parc est particulièrement dangereux.
 - L'équipe 1 est en piteux état et personne ne le sait à cause des brouilleurs de communication.
 - L'équipe 1 ne compte plus que 2 membres réfugiés dans la salle de commande du carrousel du parc.
 - La forêt est aux mains de quelques phase 5 contrôlant les animaux du zoo de central parc. Ceux-ci ont été « contaminés », faisant de ce parc l'une des zones les plus dangereuses de la ville. (Qui a dit éléphant zombie ?!)
- Les phases 4 sont peu connus des Z-corps, et si on ne croise visiblement aucun phase 3 dans les rues, il est possible de croiser quelques phases 4.
 - N'hésitez pas à en utiliser contre vos joueurs lorsqu'ils se sentiront trop en confiance.