

CRÉDITS

Idee originale

Florrent et Neko

Direction éditoriale et artistique

Neko

Textes

Z-Team : Willy Favre, Laurent Devernay, Vincent Ziec et Florrent

Relecture

Antoine Bouet et Neko

Illustration de couverture

Jérôme Huguenin (Jee)

Illustrations intérieures, éléments graphiques, cartographie

Jérôme Huguenin (Jee), Willy Favre et Florrent

Maquette

Florrent

Z-Corps est édité par le 7ème Cercle Sarl, titre et marque déposés.

©2010 Le 7ème Cercle Tous droits réservés

10, rue d'Alexandre

64600 Anglet

www.7emecercle.com

Le système utilisé dans Z-Corps est l'OpenD6- OGL
West End Games, WEG, and D6 System are trademarks
and properties of Purgatory Publishing Inc.

Crédits	2	Scénario : Afterlight	68
Hidden Agenda : Le Pendu	4	Synopsis	68
Introduction	10	Toujours survivant ?	68
Chronologie : semaine 10	10	One man, One World	68
OneWorld	11	L'appartement	69
L'Armée	13	Les voisins	70
Genomic Trust	13	Les retrouvailles	71
Apokalupsis	13	Table ronde et plans d'actions	72
Sergent Chambers	14	Améliorer les défenses et les conditions	74
Dust Bowl	14	de vie de la base	74
Denver : le Corridor de l'Horreur	15	De la nourriture pour tous	74
La cité du blizzard	17	Les Silverman	75
There goes the neighborhood	18	Rétablir les communications	75
Crossroads	19	Mais par où commencer ?	75
Quartiers - Neighborhoods :	21	Le centre de communication	75
Index alphabétique des 79 quartiers officiels	22	Un indice tombé du ciel et traîné sur le sol...	76
de Denver (et zone géographique) :	22	(Optionnel)	76
Factions	36	Détruire une antenne-relais	77
Les Forty-Niners	36	Aller à l'aéroport	77
Hostiles de Phase 8 : les Tiques	39	La base souterraine	78
Les Silverman	40	Mission réussie ?	78
Commando Disconnection	44	Localiser le saboteur de Silverman	79
Les LoDo Rats	49	Réparer le Silverman blessé	80
Buckley Air Force Base (Aurora) :	52	Aider Bryan Clark	80
Les Outsiders	53	Bienvenue à l'université	80
Nouveaux archétypes	58	Le complexe Schrödinger	82
Franc-tireur	58	PANDORE	83
Pizza Runner	59	L'expérience Interdite	83
OneWorld recrute !	60	Onslaught	84
Passer de Survivants à Z-Corps	60	Bilan de la semaine 11	86
Frères d'Armes	60		
Les protagonistes	61		
Les lieux	63		
Le plein et un coup sur le pare-brise	64		
Pendant ce temps...	64		
Tout bascule	65		
Conséquences	65		

HIDDEN AGENDA : LE PENDU

« Ce n'est qu'un humain. On lui tire une balle en plein cœur et il s'effondre comme les autres. »

-- Le Livre d'Eli

L'homme observait l'avenue par la fenêtre de l'appartement. Le reflet dans la vitre lui renvoyait son visage émacié, barbu, aux cernes profonds et aux lèvres abîmées. En contrebas, entre une rangée de voitures abandonnées et un bus scolaire noirci par un incendie passé, se tenaient une centaine de silhouettes désarticulées. Elles avançaient doucement dans un fin tapis de neige. Le pas traînant, le regard vide, la bouche remplie d'un sang sombre et coagulé. C'était la répétition d'un abominable spectacle de rue, un défilé organisé pour fêter dignement la fin du monde.

La ville de Phoenix était tombée.

- Encore une, se dit-il, avant de tourner les talons.

La pièce qu'il occupait était spacieuse, moderne et agrémentée avec goût. Le splendide aquarium d'eau de mer, qui séparait le salon flanqué de canapé de grands designers de la cuisine, s'était transformé en cube obscur. Privée d'électricité, la pompe avait condamné ses occupants à l'asphyxie. Un à un, les superbes poissons coralliens étaient remontés à la surface, ventre en l'air.

Sur la table basse en verre trônaient un fusil à pompe, un revolver, une pile de notes manuscrites et un enregistreur numérique. Le même mot se répétait sur les feuilles de papier, disposées sur la surface vitrée : PANDORE, PANDORE, PANDORE, PANDORE...

Pourquoi écrivait-il ce nom sans cesse ?

L'homme s'empara de l'enregistreur, glissa un lacet de chaussure dans son passant de plastique et le mit autour de son cou. Tandis qu'il ajustait ce collier improvisé, il observait la porte de l'appartement. Une armoire d'ébène laquée, décorée de dorures chinoises, en obstruait le passage. Déli-

catement, alors que des flocons venaient s'écraser sur la baie vitrée, l'habitant du 26^{ème} étage saisit le magnétophone. Après une brève inspiration, il appuya sur la touche « REC » :

- Mon nom est Bryan Clark.
Du moins, c'est ce que je croyais.

Un bruit sourd résonna dans la cage d'escalier. Clark stoppa l'enregistrement, agrippa le revolver et le pointa nerveusement en direction de l'entrée. Le bras tendu, les yeux écarquillés, il patienta, raidi, dans un silence de plomb. Au bout de dix bonnes minutes, lorsqu'il fut certain qu'aucune Horde ne s'apprêtait à défoncer les gonds, il abaissa son arme. Une nouvelle inspiration, un nouveau clic. Bryan Clark poursuivit :

- Il y a cinq semaines, j'étais le PDG de OneWorld. Mais j'ai été la cible d'une tentative d'assassinat, quelques heures après avoir instauré la création des unités Z-Corps. On s'en est pris à ma vie, à ma carrière, à mes espoirs et on m'a sauvé. La NSA m'a sauvé. Elle m'a mis à l'écart, m'a protégé, soigné et conseillé de garder le secret sur cette affaire. Le temps qu'elle découvre les coupables. Je me suis lié d'amitié avec certains de ses agents, avec des hommes et des femmes qui risquaient quotidiennement leur existence pour protéger la mienne.

Tout ce cirque était si bien rôdé qu'il m'a fallu deux semaines avant de comprendre qu'on me mentait. Qu'il n'y avait pas eu d'attentat, encore moins de NSA et de fiers patriotes pour me défendre. Que ces agents n'existaient pas. Que j'étais simplement attaché sur un lit, dans la cantine d'un foutu entrepôt situé je-ne-sais où.

Dans le simple but de me faire parler, d'extraire des informations... De scanner l'intégralité de mon cerveau.

Clark fit une pause. Il se frotta les yeux, affaibli par la privation de sommeil, puis observa les cadres flous accrochés au mur. Il s'agissait de portraits, de clichés remplis de paillettes et de belles carrosseries. Parmi les thèmes qui revenaient le plus souvent, on trouvait des femmes somptueuses en tenue de soirée et les visages si ressemblants de deux hommes aux costumes de grands couturiers : Jessie et Cody Gunn.

Clic.

- Je ne sais pas qui m'a fait ça. Je n'ai même pas compris ce qu'ils recherchaient, ce qu'ils voulaient. Ils ne souhaitaient pas les codes d'un coffre quelconque ou l'accès à mon compte en banque. Non. Ce sont les clefs de ma mémoire qu'ils recherchaient. Tout ce qui m'entourait n'était qu'une illusion, un mensonge, destiné à me faire avouer ce que je savais sur le projet Homme Millenium. Projet dont je n'avais jamais entendu parler de ma vie !

Plus ils tentaient de me berner, de m'extirper des renseignements et plus mon esprit paraissait lutter. Je ne sais comment l'expliquer mais... Face à une telle supercherie et tant de moyens, aucun esprit n'aurait tenu. Personne n'aurait été capable de différencier le factice du réel. Tout le monde aurait avoué ! Vous m'entendez ? Tout le monde !

Mais pas moi.

L'ancien dirigeant de OneWorld arrêta son monologue, tout en laissant l'enregistreur tourner. Les événements s'étaient si vite déroulés. Depuis son enlèvement, le virus s'était propagé à une vitesse extraordinaire, faisant des millions de victimes de par le monde. Durant ce laps de temps, il n'avait songé qu'à sa survie, au moyen de s'enfuir. Il n'avait pris conscience de l'ampleur de la catastrophe qu'en observant les rues des villes qu'il avait traversées. Des métropoles réduites à l'état de meurtrissures purulentes. Il baissa la tête, comme encombrée d'une idée trop lourde à porter.

Clark reprit :

- Pourtant, je ne suis pas différent des autres. Je ne suis pas un surhomme. La seule raison pour laquelle mes ravisseurs n'ont rien trouvé dans mon esprit, qu'ils ont été incapables de me faire parler malgré leurs efforts... C'est qu'il n'y avait plus rien à trouver. Quel que soit le renseignement qu'ils recherchent, il n'est plus dans ma mémoire. J'aurai pu me convaincre d'être innocent, la victime d'un sinistre malentendu et de ne rien savoir du tout sur cette affaire. Mais leur acharnement à rompre ma résistance mentale a fait émerger des codes, des concepts et des noms. Rien qui ne leur soit utile, mais qui pourtant me racontent tant de choses. « PANDORE », « Steve Berman »... Leur interrogatoire a mis à jour une sécurité, un jeu de pistes. Un indice laissé là au cas où quelqu'un tenterait justement de forcer mon crâne.

Les battements bruyants d'un rotor résonnèrent au sommet du bâtiment. Calmement, Bryan Clark estima l'heure indiquée sur sa montre

faussée et s'avança de nouveau vers la baie vitrée. En contrebas, les morts-vivants levaient les yeux au ciel, dans l'espoir de localiser le cri aigu de l'insecte mécanique. Un hélicoptère, preuve assourdissante que de la viande crue logeait dans les environs.

Clic.

- Mon interrogatoire aurait pu durer longtemps si un incident, dont j'ignore la nature, ne les avait pas obligés à me déplacer. C'est grâce à ce transfert que j'ai pris conscience de l'illusion. Que les lieux, les personnes et les choses qui m'entouraient n'étaient qu'une hallucination. Et c'est pendant ce trajet, durant lequel j'ai changé plusieurs fois de planque et de mode de transport, que j'ai réussi à m'échapper... La chance était visiblement de mon côté, plaçant sur mon chemin des survivants qui m'ont permis d'atteindre la ville de Phoenix.

Des pas lui parvenaient désormais de l'étage supérieur. Deux ou trois hommes à la démarche rapide, guère plus. Le fondateur de OneWorld n'avait plus beaucoup de temps pour se confier à l'appareil numérique. Il but une gorgée d'eau et accéléra son débit. Bryan Clark avait la certitude qu'il n'aurait plus l'occasion de se retrouver seul dans un tel confessionnal.

- Ceux qui m'ont kidnappé sont puissants, ils ont des moyens et n'hésitent pas à abattre quiconque leur barre le chemin. J'aurais pu contacter le siège de OneWorld, John Harvey ou mon épouse afin de les informer de ma situation. Mais en faisant cela, je les aurais mis en danger. Je n'ai confiance en personne. Rester dans l'ombre est le moyen le plus sûr pour comprendre ce qui m'arrive, pour les prendre à revers.

Je ne sais pas encore ni comment, ni même pourquoi, mais j'ai la conviction d'avoir emprisonné ma mémoire ailleurs. Pour éviter à quiconque de me la voler ou de modifier ma personnalité.

Et je n'ai que deux pistes : PANDORE et Steve Berman. La première ne m'évoque rien de plus que la fameuse légende de la boîte, la seconde piste est un professeur de l'Université de Denver. C'est là que je compte me rendre, accompagné par le seul individu en qui j'aie encore foi : Cody Gunn... C'est à Denver que ma quête commence.

Un poing tambourina sur la porte d'entrée dans une séquence précise. Clark activa de nouveau le bouton « Stop » du magnétophone et se plaça dos

à l'armoire chinoise. Il poussa. Le meuble était massif, peu enclin à glisser aisément sur le parquet. Il sentit une douleur dans le genou avant que le bloc ne se décide enfin à bouger. Cody Gunn fit son entrée, accompagné de deux survivants ayant aidé Clark à rejoindre l'appartement. Ce n'était pas tant la générosité qui les faisait agir ainsi, que la promesse de rejoindre une Zone Verte en moins de temps qu'il n'en fallait. Le cadet des frères Gunn était habillé d'un treillis flambant neuf. Le crâne rasé, une barbe de quelques jours, les yeux clairs, il continuait à arborer un sourire charmeur.

- C'est bon, on a le plein de carburant et le matériel qui nous manquait. Prêt à marcher ?

- Oui, répondit Clark. Et je maintiens que j'aurais dû venir avec vous.

- Chacun son rôle l'ami. Je sais ce que c'est d'avoir une jambe en compote. Mais trimballer ta vieille carcasse dans la zone industrielle nous aurait plus handicapés qu'autre chose. Si on avait eu besoin d'un appât, par contre, j'dis pas, répondit Cody, rieur.

- Faut croire que ces manipulations mentales m'ont fait vieillir prématurément.

- T'as toujours eu une mentalité de vieux con, de toute façon, surenchérit Cody. Regarde-toi : t'as traversé 479 miles depuis Santa-Fe et tu ne trouves rien de mieux que d'enregistrer une maquette de chanson. C'est un blues, j'espère, que tu portes autour de ton cou ?

Bryan Clark ne put s'empêcher de sourire. Il était toujours ainsi, le jeune frère Gunn, dissimulant ses émotions et sa terreur derrière un flot de facéties. Sans aucun doute pour alléger l'atmosphère et lui faire oublier à quel point il était inquiet pour son frère. Jessie, le grand dadais, parti également à destination de cette cité maudite du Colorado.

- Ce n'est pas une chanson, rétorqua Clark comme s'il devait se justifier. C'est ma carte d'identité. Lorsque j'hanterai les rues à la recherche de chair humaine... Et qu'un Z-Corps me logera une balle dans la boîte crânienne. Il pourra écouter cette « chanson » pour dire à ma femme et ma fille que j'ai fait mon maximum. D'ailleurs, si vous le permettez, Messieurs...

Le créateur des Z-Corps appuya une dernière fois sur la touche du magnétophone.

- N'oubliez pas : je m'appelais Bryan Clark. Et cet enregistrement est mon témoignage et la preuve de mon identité. Que Dieu nous pardonne et nous protège.

Clic.

- On peut enfin décoller Cap'tain Flint ? demanda Cody.

- C'est quand tu veux, Long John Silver.

Un vent glacial accueillit Clark au sommet de l'immeuble. L'hélice, ventilateur géant, fit vaciller la démarche des quatre hommes. C'était un UH-60 Black Hawk, un hélicoptère militaire, peint aux couleurs d'Intech System. Dans son cockpit, deux hommes tenaient fermement les commandes tandis qu'un troisième montait la garde sur l'héliport privé. Le petit groupe n'avait qu'une vingtaine de mètres à franchir pour rejoindre leur moyen de transport. Malheureusement, c'était déjà dix de trop...

Parvenu au milieu du trajet, Cody aperçut des Hostiles s'extirper du bord du building.

- Bon sang, mais c'est une plaisanterie !? gueula le frère Gunn.

Ils étaient une trentaine. Leurs bras étaient plus longs et puissants que ceux de zombies ordinaires. Leurs mains avaient l'apparence de pinces organiques, comme si leurs doigts avaient fusionné. Le dos voûté, leur corps était réduit à l'état d'un squelette recouvert d'une fine couche de chair et de peau. On aurait dit des cadavres lyophilisés, dotés d'avant-bras mutants et sur-puissants. Deux appendices capables de tracter leur silhouette allégée sur une façade irrégulière.

- Ces enfoirés ont escaladé la façade Nord ! Tirez ! ordonna Clark.

Les armes expulsèrent leurs crachats de métal, générant des jets sanglants et des râles incompréhensibles. Chacun se précipita en direction de l'hélico. Le garde de l'héliport n'eut pas le temps de les rejoindre. Sa rafale toucha deux zombies mais trois autres s'emparèrent de lui, perçant son crâne de leurs phalanges inhumaines avant d'en déguster le contenu.

Cody fut le premier à monter dans l'engin, car plus adapté à la course. Ce qui n'était guère le cas de Bryan Clark, affaibli par les jours de manque et les blessures subies durant son périple. Soutenu par les deux survivants, il ne lui restait plus que trois mètres à franchir lorsque les Hostiles l'atteignirent. Ils étaient cinq, abominables, difformes et affamés.

- Non ! hurla Cody, vidant son chargeur en direction de la Horde.

Les survivants furent réduits en charpie, non sans avoir fait voler sang et viande morte en pluie. Clark fut projeté au sol, tête dans la poudreuse. Il pivota immédiatement sur le dos, la barbe blanchie et pressa la détente de son Remington 870. Le fusil à pompe faucha deux zombies, balançant leurs maigres intestins à l'autre bout de la piste. Un troisième se jeta sur le fondateur de OneWorld, la gueule grande ouverte sur un palais d'horreur et de puanteur.

- Merde !

La créature planta ses crocs dans le bras de Clark, qu'il avait placé instinctivement devant son visage. La main difforme du zombie tenta d'atteindre sa gorge, pour le plaquer au sol. Cette « chose » était dotée d'une force inouïe, transformant sa mâchoire en véritable sécateur. La manche de cuir, tranchée par la pression des canines, laissa passer un mince filet de sang et de bave. Bryan Clark hurla. Il replia ses jambes puis les balança violemment dans le thorax du zombie, le forçant à reculer. Dans un mouvement brusque, l'Hostile arracha l'enregistreur numérique que ses doigts avaient agrippé.

Une détonation fendit en deux le crâne de la créature, l'empêchant de donner un nouvel assaut.

- Monte ! Vite ! cria Cody qui rechargeait son arme suite au headshot.

Clark avait le souffle coupé. Il ressentait la présence des autres créatures, sur lesquelles les pilotes s'acharnaient. Trop de zombies, trop puissants. Dans un ultime sursaut, l'ancien bienfaiteur de OneWorld se releva et bondit à l'intérieur de l'hélicoptère. Ce dernier se cabra. Le co-pilote disparut dans un hurlement, saisi par une serre vorace qui l'extirpa de son siège. Cody explosa une gueule à bout portant avant que le Black Hawk ne se décide à décoller. En l'espace de quelques

secondes, le building fut réduit à la taille d'une maquette, dont le sommet était envahi par des dizaines de créatures difformes. Des monstres, se battant pour de maigres restes humains.

- Bon dieu mais qu'est-ce que c'était ? demanda Clark, essoufflé.

- Je n'en sais rien, répondit Cody, tremblant. Ils ne cessent d'évoluer, de se transformer. Je ne comprends pas.

- J'ai perdu mon enregistreur, ajouta l'ancien PDG de OneWorld, après avoir placé la main sur son cou.

- T'en achèteras un autre, se risqua Cody Gunn, qui n'avait plus vraiment le cœur à la plaisanterie.

- Dans ce cas, il va falloir faire vite...

Bryan Clark montra son avant-bras. Les dents du zombie avaient traversé sa veste et atteint sa peau, laissant une fine blessure ensanglantée. Dans d'autres temps, cette coupure n'aurait impressionné personne. Mais au-dessus des décombres de Phoenix, en Arizona, ravagée par le virus Z, cette plaie n'avait pas le même sens.

- Oh non Bryan. Pas toi. Non.

Les dernières lueurs d'allégresse moururent dans les yeux de Cody Gunn.

- On en a pour combien de temps ? demanda-t-il d'une voix faible, brisée.

- Suffisamment pour atteindre Denver. Enfin, je crois... En attendant, mon cher Long John Silver, je vous conseille fortement de me tenir en joue durant le voyage.

Bryan Clark n'avait plus peur. Il n'en avait plus le temps. Il se coinça dans un des fauteuils de l'hélicoptère et observa le paysage qui s'offrait à lui : une bande blanchâtre, chargée de bâtiments détruits, d'épaves calcinées et de volutes d'Agent Gris.

- Ce n'est pas la vie de millionnaire que j'imaginais, murmura Cody.

- Je crois que ce n'est même plus la vie, ici, mon ami.





COMBATTRE ?

INTRODUCTION

Ce troisième supplément pour le jeu de rôles Z-Corps est un véritable tournant dans les événements qui secouent le monde. Après avoir échappé au Bowling Paradise, croisé les survivants de 8 *Semaines plus tard*, élaboré une *roadmap*, découvert les Zones Oranges et les Deathkeepers dans *U.D.O.A.*, les personnages vont être plongés au cœur même de la storyline.

Jusqu'à présent, les principaux protagonistes évoluaient en parallèle des personnages-joueurs. Le but était de vous permettre de construire votre campagne, vos aventures, selon vos envies et celles de vos joueurs. Chaque « période » ou semaine, permettant de développer une tonalité précise : début d'infection, panique générale, villes assiégées, *survival* intimiste ou atmosphère post-apocalyptique. De quoi leur faire vivre une montée en puissance vers un climax des plus effrayants.

Dorénavant, après vous avoir présenté les événements de la 10^{ème} semaine (ci-après), l'évolution des événements prendra directement la forme de scénarios. Ainsi, dans ce supplément, le scénario *Afterlight* se déroule durant la semaine 11. Il en sera de même pour le prochain supplément, consacré à la ville de Savannah et proposant le scénario de la semaine 12.

Ce changement a pour objectif de placer les personnages au cœur de l'action, de leur faire rencontrer tous les protagonistes de ce techno-thriller et de répondre enfin aux questions que vos joueurs se posent certainement : Qui ? Comment ? Pourquoi ?

Véritable case départ d'une grande campagne qui conduira vos joueurs vers la destruction ou la rédemption de l'Humanité, *Dead in Denver* est consacré à la capitale du Colorado. Métropole livrée à elle-même depuis la coupure de ses transmissions par Genomic Trust, Denver n'est pas un cadavre urbain comme les autorités le prétendent. Occupée par une large communauté de survivants, des Hostiles d'un genre nouveau et des zombies automatisés, elle dissimule une partie de l'histoire de Bryan Clark.

Ce supplément contient tout ce que vous devez savoir sur la « *High Mile City* » : ses clans, ses quartiers, un système de gestion d'événements, ainsi qu'un scénario complet mettant en scène l'ancien dirigeant de OneWorld.

CHRONOLOGIE : SEMAINE 10

Ces huit jours marquent les premiers résultats de l'Opération Crépuscule. Sous l'impulsion de l'armée américaine et de ses alliés, l'idée du Général Dunwoody et de Bruce Palmer devient réalité. La ligne grise, engendrée par des bombardements massifs d'Agent Gris a ralenti la progression du virus et celle des zombies. Accentuée par des tirs d'artillerie et des « largages de napalm » au-dessus des ruines infestées, cette stratégie s'est durcie mais porte enfin ses fruits ! Mise à l'écart, OneWorld n'interfère plus dans les affaires de l'État-major, laissant aux militaires le choix des armes et l'amplitude de leur réponse. On est passé de la guérilla urbaine à un véritable front, une guerre opposant des millions d'hostiles à des humains surarmés, regroupés dans des bastions. Un conflit qui rappelle les sombres souvenirs des tranchées, du gaz toxique et des silhouettes inquiétantes qui avancent à travers la neige et les barbelés.

Même s'il est un peu trop tôt pour s'en réjouir, la contamination s'est ralentie et reste cantonnée au fameux « W » immergé dans l'Agent chimique. Cette nouvelle – à prendre avec des pincettes – a circulé comme une traînée de poudre dans les Zones Vertes et les lieux ayant encore accès à la radio ou à la télévision. Satisfait, le Président des États-Unis encourage ses troupes à poursuivre l'effort tandis que d'autres nations, après une réunion de crise, s'inspirent de l'Opération Crépuscule pour enrayer leur propre épidémie.

Ce n'est pas encore une victoire mais une lueur à travers les ténèbres.

Malheureusement, cette lumière est aussi vacillante que la flamme d'une bougie mourante.

OneWorld

Après avoir fait la Une des médias, l'entreprise de « mercenaires humanitaires » n'est plus qu'une coquille vide. Sapée de l'intérieur par les malversations et les trahisons de **Bradley Finch**, OneWorld est devenue un simple outil de l'armée. N'opérant que dans les bastions et les villes saines, pour venir en aide à la population, les Z-Corps sont envoyés sur le front avec parcimonie. Toujours dans l'idée de ralentir le phénomène de l'U.D.O.A, tant critiqué par Palmer. Quant aux recrutements, ceux-ci ne ciblent plus les vétérans ou les repris de justice pour redorer l'image des contrôleurs (un peu trop considérés comme un nid de malfrats incontrôlables). Même si certains bureaux refusent de se plier aux exigences de **Bruce Palmer**, considéré comme un chien du Pentagone, aux idées courtes et réactionnaires.

Il faut avouer que ce sous-secrétaire des armées se donne énormément de mal pour court-circuiter la philosophie de l'entreprise de Bryan Clark. Pour la vider de sa substance, de ses idéaux et la métamorphoser en un mélange de CDC et d'ONG.

Dans un tel contexte, **John Harvey Donaldson** éprouve de grandes difficultés pour agir. Relégué au simple rôle d'exécutant, il doit appliquer les consignes de Palmer, au risque de perdre son poste. Pour autant, il n'a toujours pas abandonné l'idée de retrouver Bryan Clark et se livre à un double jeu. Tandis qu'il laisse croire au nouveau directeur de OneWorld que les Z-Corps n'interviennent plus sans son accord dans les Zones Rouges, il est en contact avec une poignée de Z-Teams indépendantes. Ce sont des contrôleurs de confiance, des personnes qui ont fait leurs preuves depuis le début de l'épidémie, qui perçoivent Donaldson comme le véritable successeur de Clark... Ou qui espèrent un « grand service en retour » de la part de Donaldson.

Agissant tels des agents « secrets », ces contrôleurs sont couverts par des missions factices, lorsqu'ils ne sont pas simplement considérés « Missing in action » : disparus en secteur infecté. Alors que les instances dirigeantes les croient morts ou chargés d'accueil

lir des réfugiés, ces Z-Corps recueillent des informations sur Bryan Clark. Certains ont d'ailleurs déjà croisé des unités d'élite (soldats ou commandos de Genomic Trust) poursuivant le même objectif.

Inconscient de cette forfaiture, Bruce Palmer se gargarise du succès de l'Opération Crépuscule. Déjà connu pour son manque de recul et sa prétention –malgré des qualités intellectuelles non-négligeables– le remplaçant de Bryan Clark est persuadé que le « problème zombie » sera réglé d'ici la fin de l'année. Sans se douter que l'apocalypse tant redoutée n'a, justement, même pas commencé. Pour l'heure, il continue à encourager les Deathkeepers et a rappelé un grand nombre d'unités vers Savannah. Le siège de OneWorld rassemble un nombre considérable de réfugiés, qu'il est devenu difficile à gérer.

Oublié de tous, relégué au statut d'ancienne gloire médiatique, **Bryan Clark** n'a justement pas dit son dernier mot. Aussi surprenant que cela puisse paraître, l'ex-dirigeant de OneWorld est parvenu à échapper à ses ravisseurs et à se faufiler entre les hordes de morts-vivants. Sans être un Bruce Wayne, Clark a su démontrer toute l'étendue de sa résistance physique et de ses entraînements martiaux. À proximité de Sante-Fe, il a fait la connaissance d'un groupe de quatre survivants, qui cherchaient désespérément un moyen de rejoindre le Canada. Rendu totalement paranoïaque après ce violent traitement de choc, Bryan Clark n'a pas essayé de contacter ses proches. Au lieu de ça, il a préféré rejoindre la ville de Phoenix (Arizona) pour recevoir l'aide de **Jessie Gunn** et profiter des moyens d'Intech System. Durant ce périple, l'ancien dirigeant des Z-Corps s'est rappelé du nom **Steve Berman**, l'ancien doyen de l'Université de Denver. Sans savoir vraiment pourquoi. Visiblement, les manipulations mentales de Genomic Trust ont mis à jour d'anciens souvenirs : un jeu de piste destiné à lui faire comprendre ce qu'il sait et qui il est vraiment. Peut-être même une solution à cette épidémie ?

Après un voyage terrifiant, ayant abouti au décès de deux survivants et à une blessure importante à la jambe, Bryan Clark a découvert l'appartement de Jessie Gunn totalement vide. Fort heureusement, deux heures à peine après avoir posé son sac à dos dans le loft, **Cody Gunn** a débarqué à bord d'un hélicoptère. En provenance d'Albuquerque, Cody se faisait un sang d'encre pour son frère, qui ne répondait plus à ses messages.

Après une fouille de l'appartement, Bryan Clark et Cody Gunn ont compris que Jessie s'est rendu dans la ville de Denver. Ils ont alors décidé de le suivre, non sans avoir fait le plein de carburant et du ravitaillement avant de décoller.

Z-CORPS



L'Armée

Le **Général Dunwoody** n'est pas du genre à crier victoire trop tôt. Si cela n'avait pas déjà été un de ses traits de caractère, le scandale des bombardements du Kansas lui aurait appris la prudence. Contrairement à Bruce Palmer, le vieux Général attend de voir comment évolue l'Opération Crépuscule pour en tirer toutes les conclusions. Même si les bombardements et les frontières tissées par l'Agent Gris permettent de ralentir les Hostiles, la maladie n'est pas enrayée et le virus toujours aussi agressif. Et c'est sans doute ce qui plonge Dunwoody dans cette incertitude. À ses yeux, la seule solution pour mettre un terme à cette catastrophe est de trouver un vaccin, un remède. Et tous ceux qui pourraient l'aider dans ce projet sont soit des anciens membres de l'Homme Millenium dont la mémoire semble effacée, soit l'ancien dirigeant de OneWorld qui a disparu dans la nature.

Ce sentiment d'impuissance, couplé à l'incompétence de ses hommes, rend le Général Dunwoody particulièrement irritable. Au point de remuer ciel et terre pour localiser Bryan Clark, peu importe le prix.

Mais son acharnement à retrouver sa piste et à assembler les morceaux du projet Millenium a mis à jour une information d'importance. Un commando de Genomic Trust l'a alerté au sujet de Z-Teams agissant en dehors de tout cadre « légal », afin de retrouver la trace du fondateur de OneWorld. Ce renseignement tendrait à prouver que quelqu'un, au cœur de Savannah, en sait bien plus qu'il ne paraît.

De son côté, le **Général O'Grady** est loin d'avoir dit son dernier mot. Complètement sous-estimé par l'État-major, il compte bien pousser l'expérience des zombies Silverman jusqu'au bout. Quitte à se rendre lui-même à Denver.

Genomic Trust

Nathan Bane a enfin obtenu ce qu'il voulait : la mise à l'écart de OneWorld. Dès que le Général Dunwoody lui a laissé ce fantastique champ libre, Bane a lancé la production d'un nouvel

Agent Gris. Ce nouveau composé chimique, nommé Gaz Biocide I, n'est que le premier-né d'une série de prototypes. Le scientifique et son équipe comptent améliorer la formule, afin d'élaborer toute une série de gaz aux propriétés supérieures. Pour Nathan Bane et le Village, il n'est pas simplement question de mettre au point une fumée qui ralentit les zombies, mais des gaz susceptibles de les détruire, de les brûler ou de les retourner les uns contre les autres. Toute une palette de produits extrêmement puissants et dangereux, susceptibles de remplir les caisses de Genomic Trust et de la placer au sommet.

En attendant, le Biocide I est d'ores et déjà utilisé, remplaçant depuis quelques jours le produit initial fourni par OneWorld. Obsédé par sa soif de revanche, ou pour oublier son échec d'avoir perdu Clark, Nathan Bane s'est lancé dans ces nouveaux Agents Gris sans se soucier des conséquences. Comme d'habitude avec Genomic Trust, la déontologie est laissée au placard pour qu'elle ne puisse pas nuire à la rentabilité. Les principes de précaution, avancés par une poignée de chercheurs, ont donc été balayés et ces sinistres individus renvoyés dans leurs foyers (quand ils existaient encore). Peu importe si l'Agent Gris ne semble pas « d'origine artificielle », « contient des enzymes inconnues » ou possède « des molécules proches de l'ADN ».

L'important est de le copier, le modifier et l'améliorer pour offrir à l'Armée de quoi plonger les Hostiles dans un océan toxique !

Pendant ce temps, les commandos Disconnection envoyés à Denver et Manhattan pour couper l'USSTransCom poursuivent leur office. Impossible de communiquer par réseau, GSM, voire ondes radios dans ces zones.

Apokalupsis

L'apparition de **Clarence Luther** sur les écrans de télévision a laissé les autorités dans l'expectative. Celui qui a annoncé la création du « Territoire des morts » n'a pas encore provoqué la vague d'effroi qu'il espérait. Les médias le désignent comme un plaisantin, là où d'autres le prennent plus au sérieux, mettant en avant des témoignages en provenance de Washington. Le fait

que la métropole soit complètement abandonnée par les humains ne rend pas les choses aisées pour séparer le vrai du faux. Pour en avoir le cœur net, le Président des États-Unis demande aux forces militaires de clarifier la situation à Washington.

En l'espace de trois jours, des avions et des chars sont envoyés dans le district de Columbia. Ce qu'ils découvrent leur glace le sang... Du moins, pour les quelques pilotes qui parviennent à échapper aux Hostiles, contrairement à leurs collègues restés au sol et qui finissent en morceaux. Ce qui n'était au départ que le délire halluciné d'un homme en manque de reconnaissance, une « caravane de monstres » sordide et désuète, s'est transformé en une armée gigantesque : une marée ininterrompue d'Hostiles, de Phases évoluées, occupant l'intégralité des avenues de Washington.

Désirant donner naissance à une nouvelle Guerre de Sécession, Clarence Luther n'a de cesse de faire venir à lui un maximum de morts-vivants. Et lorsqu'il ne se contente pas de les attirer par la Fréquence Morte, il élabore des stratagèmes pour prendre d'assaut une Zone Orange et infecter un maximum de population. Plus les morts sont nombreux autour de lui et plus le Roi Fou se sent puissant, indestructible et oublie la souffrance qui parcourt sa peau noircie.

Clarence Luther ne doute pas une seule seconde de sa victoire. Les hommes auront beau envoyer des bombardiers ou des chars d'assaut, ils ne pourront rien face à des créatures de plus en plus puissantes. Car en voulant éradiquer les Hostiles, les vivants n'ont fait que les renforcer.

Sergent Chambers

« La mort rattrape ceux qui la fuient. »

-- Horace

Le **Sergent Chambers** avance avec une régularité de métronome en direction de Savannah. La lenteur de sa carcasse limite forcément sa vitesse mais son esprit tourne en boucle sur les photos de Dunwoody et Clark. Sur son chemin, il ne croise que des ruines et des zombies qu'il n'hésite pas –

parfois- à dévorer. À Baton Rouge, en Louisiane, il croise pour la première fois depuis des lustres un convoi de militaires et de réfugiés.

Il fait un véritable massacre.

Ce bain de sang n'est que le premier d'une série, effectuée le long des 1189 kilomètres qui le séparent de Savannah. La nouvelle de cette succession de carnages va finir par précéder celle de son arrivée. À tel point que d'inconnu, le Sergent Chambers va rapidement passer au rang de rumeur terrifiante dans le Mississippi. Qui n'a pas entendu parler de ce zombie au visage gris et aux cheveux blancs, capable de détruire un tank de ses mains nues ?

Dust Bowl

Ce mouvement aurait dû rester marginal. N'attirer à lui que les passionnés de conspirations, sagement calfeutrés dans leurs appartements des Zones Vertes. Dans un tel contexte d'horreur et de millions de morts, l'opinion publique a d'autres chats à fouetter que de douter de son gouvernement ou remettre en cause sa politique. L'origine du virus est inconnue, noyée dans des centaines de théories et témoignages de spécialistes qui n'osent pas avouer qu'ils n'en savent rien. Tout va trop vite, chaque nouveau jour apporte son lot de mauvaises nouvelles : villes envahies, quartiers rasés, familles disparues, pays nouvellement contaminé... La population n'a pas le temps de réfléchir et préfère se reposer sur les autorités pour assurer sa défense.

Pourtant, les idées du Dust Bowl continuent de proliférer dans les Zones Oranges et au cœur des bastions. Si certains membres de cette mouvance ne sont que des terroristes, issus de franges militaristes américaines, pour qui n'importe quel événement est une bonne raison d'abattre des citoyens, les autres sont bien plus discrets, observateurs et efficaces. Pour l'heure, leur but n'est pas de s'en prendre au gouvernement ou à OneWorld, mais de rassembler des preuves, des témoignages de bavures, d'incidents, de comportements déplorables des militaires et des manquements à l'éthique. Ce sont ces partisans du Dust Bowl qui ont pointé du doigt le caractère toxique de l'Agent Gris, après des décès inexplicables.

Mais l'Opération Crépuscule a donné naissance à la plus folle des théories. Une spéculation dont seul le Dust Bowl s'est fait l'écho, suite à une multitude de déclarations horribles. Ceux qui se sont retrouvés face à des Hostiles affirment tous la même chose : les zombies évoluent, mutent rapidement et deviennent encore plus coriaces. Ils développent de nouvelles capacités, propres à les transformer en prédateurs toujours plus efficaces. Il y a encore deux semaines les « Phases », ces morts-vivants d'un genre nouveau, n'étaient que des cas isolés. Des cadavres hors-normes aperçus ça et là par des Z-Corps ou des bataillons envoyés en reconnaissance.

Or leur nombre a soudainement explosé depuis la mise en place de l'Opération Crépuscule.

Il n'a aucune preuve pour le moment. Ce qu'il affirme n'est qu'une supputation. Cependant le Dust Bowl en est désormais persuadé : l'Agent Gris a été conçu pour renforcer l'infection et améliorer les Hostiles.

L'Opération Crépuscule ne les ralentit pas, elle est en train de les perfectionner...

DENVER : LE CORRIDOR DE L'HORREUR

*« Uncover our heads and reveal our souls
we were hungry before we were born. »*

-- Fever Ray

Keep the streets empty for me

L'ancienne capitale du Colorado n'est plus à un paradoxe près. Celle qui fut régulièrement baptisée « cowtown » pour mettre en exergue son image de cité de cow-boys (au grand dam des habitants) est dorénavant rangée dans le tableau des pertes majeures. Après avoir cru en la capacité de résistance de la cité, face aux vagues d'hostiles déferlant des plaines, l'opinion publique s'est résignée. « Le Front Range Urban Corridor »,

HISTORIQUE DES DERNIÈRES SEMAINES DE DENVER :

- **Semaine 2** : les premiers cas d'infection sont repérés dans la ville.

- **Semaine 3** : les civils organisent les évacuations, mettant en place leurs propres procédures. L'armée est absente du terrain.

- **Semaine 5** : les *Denverites* observent avec effroi les lumières du bombardement de Topeka.

- **Semaine 6** : les Forty-Niners et des nuées de zombies déferlent sur la ville, en provenance de l'Interstate 70. Ils font un vrai massacre dans l'Est de Denver.

- **Semaine 8** : les militaires doivent faire face à la révolte des civils. Cent cinquante personnes sont tuées durant des émeutes et les Hostiles en profitent pour semer le chaos. Le Général O'Grady prend l'initiative de larguer les zombies Silverman sur la ville. Suite à cette action, il est destitué.

- **Semaine 9** : les communications sont coupées par Genomic Trust.

- **Semaine 10** : le Général O'Grady se rend à Denver. Ainsi que Bryan Clark.

c'est-à-dire la position emblématique de Denver entre les plaines -s'étendant jusqu'à Kansas City - et les montagnes du Colorado s'est transformé en « Horror Corridor », le Corridor de l'Horreur. Des milliers de zombies ont déferlé sur Denver, en successions de vagues implacables et le frêle esquif de la « *Mile-High City* » (située exactement un mile au-dessus du niveau de la mer) a sombré. Malgré la résistance interne, ainsi que les plans de l'Armée, la course implacable des Hostiles en direction de l'Ouest n'a pas été stoppée par cet ultime rempart des grandes plaines.

Longtemps porteuse d'espérance sur la capacité des hommes à résister à la pandémie, Denver a rejoint Manhattan après l'extinction brutale de ses communications. Perdue dans le silence de la Zone Rouge, la cité est désormais considérée comme perdue.

Grave erreur.

Denver est un lieu important de Z-Corps que nous avons déjà abordé dans les livres précédents, dans le but d'en faire une icône du combat de OneWorld. Toutefois, nous n'étions jamais entrés en détails dans son fonctionnement, ni dans les luttes intestines qui l'animent. Il fallait d'abord entourer cette cité de rumeurs, de complots politiques et militaires, avant de donner aux personnages-joueurs une bonne raison de s'y rendre. Voire d'y rester.

L'ancienne ville la plus peuplée du Colorado n'est plus qu'une ombre, un territoire perdu en pleine Apocalypse. Mais elle est également la case départ vers la fin de l'aventure de Z-Corps.

Cette première partie du supplément est consacrée à cette cité maudite, hantée par des humains, des Hostiles, des militaires renégats et des zombies issus du Projet Silverman. Chaque faction tentant d'annihiler les autres ou faisant en sorte de ne jamais perdre de terrain. Ce décor aux relents de Far-West urbain, parsemé de buildings abandonnés, de parcs enneigés et de planques lourdement armées, se veut à la fois horrifique et politique. Dans la vallée de la rivière South Platte, il n'est pas juste question de survie mais de territoires, de clans et de micro sectes prêtes à tout pour se débarrasser des Hostiles et des militaires. Denver est un énorme gâteau, fort de deux centres-villes et de soixante-dix neuf quartiers, partagés entre voisins ultra-violents, fous, affamés ou piégés.

Ici, les représentants du gouvernement ne sont pas les bienvenus et les *Denverites* valent bien une bonne poignée d'infectés.

En tant que Meneur de jeu, vous pouvez utiliser Denver de deux façons :

- **Comme un bac à sable :** Z-Corps propose depuis son livre de base de nombreuses pistes, synopsis et informations dont un Meneur peut s'emparer pour créer ses propres histoires. Que les joueurs incarnent des survivants ou des employés de OneWorld, il est possible de piocher ce qui vous intéresse et/ou vous inspire.

Denver n'échappe pas à cette règle.

Les chapitres suivants présentent les principaux lieux et protagonistes de la « *Mile-High City* ». Tous ces éléments sont intégrables à votre campagne, que vous ayez déjà placé les personnages dans Denver ou que vous souhaitiez leur faire faire un détour après une *roadmap* malencontreuse. Comme de coutume, ces informations ne prennent pas la forme d'un « guide touristique de la ville » mais sont avant tout du matériel à jouer : personnages-non joueurs, idées instantanées, synopsis à développer, lieu à traverser, mission secondaire à effectuer... Ainsi, vous trouverez à la fin de chaque description de faction les différents services que les personnages peuvent leur rendre ou les complications que ces groupuscules peuvent engendrer.

- **Comme début de campagne :** le scénario « *Afterlight* », situé à la fin de cette première partie sur Denver, est le début d'une aventure de longue haleine. Après avoir vécu les pires cauchemars dans différents lieux des U.S.A, les personnages-joueurs (qu'ils soient survivants ou Z-Corps) vont intégrer la storyline de Z-Corps. Ils vont croiser les principaux protagonistes de l'histoire et finir, progressivement, par les éclipser. Qu'ils soient fragiles, affaiblis, antihéros ou êtres perdus, ce sont eux les plus importants. Ainsi, dès ce premier scénario, les personnages vont partir à la recherche de Bryan Clark et commencer à mieux comprendre ce qui s'est passé. D'où vient le virus ? Comment fonctionnent les Hostiles ? Que cache Clark au fond de sa mémoire ? Quel est le projet de Jessie Gunn ? Le rideau s'ouvre et la vérité surgit enfin.

Tous les lieux et factions présentés dans les chapitres suivants sont autant de moyens d'animer ce premier scénario, voire d'en augmenter

la durée de vie. En effet, rien n'empêche les personnages de passer de nombreux jours au cœur de Denver, durant leur mission auprès du créateur de OneWorld. De quoi mieux connaître les groupes présents, de les affronter ou d'en faire des alliés pour mettre sur pied un plan d'évasion. Quitte à se trouver dans cette cité, autant l'explorer à fond !

Évidemment, la campagne continuera dans les prochains suppléments.

La cité du blizzard

En début de onzième semaine, Denver subit plus que jamais les assauts du froid. Celle qui connaît habituellement des chutes de température dès la fin septembre est recouverte d'un voile neigeux, accentué par les prémices d'un puissant blizzard. Les avenues sont encombrées de véhicules abandonnés, dont on aperçoit quelques morceaux de toit ou de pare-brise à travers l'épais tapis blanc. Il n'y a plus aucun service assurant le dégagement des voies de circulation, plus aucune trace de vie dans les quartiers de la ville. Certains buildings ont vu leurs façades et leurs vitres détruites par des explosions et des tirs d'artillerie. Certaines zones résidentielles ont été réduites en cendres par des incendies. Sans oublier les vitrines brisées, les commerces pillés et les cadavres –affreusement mutilés– oubliés dans la neige ou incinérés à la va-vite.

Il règne un silence pesant dans la plus grande ville du Colorado. Les avions de l'Air Force ne survolent plus la ville et plus aucun colis n'est parachuté par le biais de OneWorld. Les dernières vapeurs d'Agent Gris se sont dissipées il y a plus d'une semaine, permettant aux Hostiles de retrouver une certaine mobilité malgré le froid ambiant.

Les survivants et les Z-Corps qui avaient un accès à l'USSTransCom ont perdu tout contact avec le monde extérieur. Impossible d'informer le quartier général de leur survie ou d'appeler des renforts en soutien. Un système de brouillage extrêmement sophistiqué empêche quiconque de communiquer en-dehors de Denver, que ce soit par GSM ou liaison militaire sécurisée. Plusieurs

LES CONDITIONS CLIMATIQUES

C'est un élément d'importance qui risque de compliquer –un peu plus– l'existence des personnages-joueurs. Outre l'atmosphère particulière qu'apporte une métropole abandonnée, couverte de neige, le blizzard peut devenir un réel danger ou une aide providentielle. Se déplacer en pleine tempête gêne considérablement la vision, fait baisser la température des corps mais devient également un parfait paravent. Les Hostiles sont ralentis par le sol neigeux et incapables de discerner les humains à travers les chutes abondantes de flocons.

Les personnages risquent également d'être freinés par le tapis de poudreuse dans lequel leurs pieds s'enfoncent. Imaginez une poursuite dans une artère brumeuse de Denver : des personnages-joueurs qui cherchent à fuir en s'enfonçant –ou chutant– dans la neige, tandis qu'une Horde les poursuit inlassablement.

Les factions humaines ont appris à se servir des conditions climatiques pour améliorer leurs cachettes ou tendre des pièges aux zombies. Des planques sont dissimulées sous la neige, des trappes sont creusées dans le sol et rendues invisibles par une couche neigeuse. On ne sait jamais sur quoi on va mettre le pied en arpasant les quartiers de la ville.

Seul véritable problème : l'hypothermie. Récupérer du bois dans les nombreux parcs de la ville est risqué. Sans oublier qu'il est souvent trop vert ou humide pour permettre une bonne flambée. Reste le charbon ou le pétrole, en plus de plusieurs couches de vêtements, pour éviter de sombrer. Ce besoin de se réchauffer est d'ailleurs devenu l'obsession numéro un des ultimes occupants de Denver... Certains, trop désireux de faire disparaître leurs engelures, se sont précipités et ont attiré des zombies à l'aide d'un feu bien trop voyant au beau milieu de la nuit.

unités tentent de remonter la source de ce sabotage, sans succès. Et celles qui ont été envoyées en direction de Grand Junction pour transmettre des messages n'ont plus jamais donné signe de vie.

Malgré le silence sépulcral de la cité, plusieurs centaines de survivants se terrent dans différentes planques. Aux aguets, ils profitent de la neige pour se déplacer à pas feutrés d'un lieu à un autre sans attirer l'attention. Le moindre grognement ou hurlement résonne d'une façon étrange dans les rues et les avenues, perçant le mutisme ambiant. Certains cherchent toujours un moyen de fuir sans encombre, tandis que d'autres se sont retournés contre les militaires qui tentaient de les évacuer. Suite à ces émeutes, les forces armées ont subi de lourdes pertes, causées par des humains non-infectés. Des soldats esseulés ont préféré désertier. Eux aussi cherchent désormais un moyen de partir ou de survivre dans ce décor gris, sinistre et glacé.

Bizarrement, les communautés se livrent à des compétitions au sein de ce terrain lugubre. Il n'est pas juste question de repousser les Hostiles mais aussi de permettre à SON groupe de subsister. Les pires instincts grégaires refont surface, dissolvant les dernières traces d'humanité. C'est à qui s'emparera le premier des stocks d'une pharmacie, d'une armurerie, d'un poêle à pétrole pour réchauffer les plus fragiles. Des silhouettes armées traversent la brume, pour s'emparer d'une position plus favorable, pour s'emparer des rations d'une autre communauté. On s'observe, on s'espionne, on se vole, on se tue.

Si le monde s'est transformé en Enfer alors Denver est son purgatoire.

There goes the neighborhood

« Il resterait pas dans cette ville un genre d'hôtel trois étoiles avec des draps propres, de bons oreillers et un room service ? »

-- Il faut sauver le Soldat Ryan

Denver est un vaste cadre urbain qui risque d'occuper vos joueurs durant de nombreuses heures. Là où une *roadmap* (cf. « 8 semaines plus tard ») permet aux personnages d'élaborer une feuille de route, et d'aider le MJ à animer ce périple, la traversée d'une cité ne doit jamais rester sans rencontres d'intérêt. Qu'il s'agisse d'accomplir une mission annexe, une intrigue secondaire liée à un personnage ou tout autre objectif en parallèle du scénario, le Meneur de jeu doit pouvoir placer des événements sur le chemin. Pensez donc : une ville qui abritait plus de 600 000 habitants, sans oublier les deux millions d'individus de sa zone urbaine, cela donne une métropole étalée sur des kilomètres. Et se rendre d'Aurora à Boulder, le plus souvent à pied, c'est un véritable voyage qui risque de laisser des participants sur le carreau.

Traverser une ligne de métro abandonnée, une usine vide, un entrepôt à moitié effondré, un jardin pour enfants aux balançoires lugubres doit être un moment de tension. Des Hostiles errent-ils à proximité ? Des survivants se cachent-ils par ici ? Est-ce qu'il y a encore des choses à récupérer dans ce Wal-Mart ? Ou dans ce camion recouvert de neige ?

Très souvent, ces moments de jeu sont liés à des envies des joueurs. Et, à moins que le Meneur de jeu n'ait prévu quelques rencontres, il n'est pas toujours évident de savoir ce qui se cache dans le quartier de Ruby Hill ou d'improviser ce qui les attend dans un musée du Civic Center. Il faut pouvoir rendre la traversée intéressante ou, du moins, suffisamment agitée pour que Denver n'apparaisse pas comme une ville fantôme. C'est un cadavre, soit, mais un cadavre dont les entrailles sont parasitées par quantité d'asticots. Se déplacer en milieu urbain n'est jamais une promenade de santé mais peut également aboutir à la récupération de matériel ou à de riches rencontres.



Le système des *Crossroads* a pour but d'aider le Meneur de jeu dans cet office. Il permet de connaître les péripéties possibles dans chaque quartier de Denver (selon le chemin emprunté par les personnages-joueurs).

Crossroads



«On a un supermarché en plein milieu de notre trajet ? On tente le détour ou non ? J'ai plus que deux barres chocolatées dans mon sac. »

Commençons par une évidence : si vous avez déjà prévu ce que les personnages doivent croiser durant vos scénarios au sein de Denver, cet outil vous sera peu utile. Par contre, si vos joueurs ont tendance à fouiner dans les bâtiments, improvisent une virée ou si vous avez simplement besoin d'une base pour une autre métropole... Cet outil est toujours bon à prendre. Au pire, piocher dans les idées de lieux et de rencontres vous permettra d'animer un peu ces longues descriptions de ruines et d'épaves de voitures.

COMMENT UTILISER CROSSROADS ?

1. Déterminer l'itinéraire des personnages : la première chose à définir sont les quartiers par lesquels les personnages-joueurs souhaitent passer, pour se rendre d'un point à un autre. Ils peuvent être conseillés par quelques PNJ, ou faire appel à leur connaissance du terrain s'ils veulent emprunter des passages précis (le Meneur peut imposer des points de ravitaillement ou de rencontre obligatoire avec des protagonistes de son histoire, obligeant parfois à faire un détour).

Pour le reste, les joueurs doivent prendre la carte des quartiers de Denver présente dans ce livret et tracer leur périple. Quartier par quartier.

2. Carte et cases : il faut imaginer chaque quartier à la manière d'une case d'un jeu de plateau. Les joueurs cochent le quartier où ils se trouvent

– leur point de départ – et circulent ensuite sur la carte jusqu'à leur lieu d'arrivée. A chaque fois que les personnages atteignent une nouvelle case -un nouveau « neighborhood » : un événement peut survenir. Le Meneur de jeu doit se référer aux **caractéristiques** du quartier en question, afin de déterminer si une rencontre ou un incident se déclenche.

Exemple : les personnages sont regroupés dans une planque du quartier de Park Hill et ont prévu de se rendre dans Baker, afin de récupérer un disque dur appartenant à Genomic Trust. Le Meneur de jeu donne la carte de Denver aux joueurs et leur demande de choisir leur itinéraire. Après avoir mûrement réfléchi (et réalisé quelques tests pour savoir si les personnages connaissent des raccourcis ou des bâtiments intéressants), les joueurs décident de passer par : Congress Park, Country Club et Speer, avant d'arriver à Baker. Cela fait un total de 4 quartiers à atteindre depuis Park Hill. Soit quatre zones dont il faut tester les caractéristiques pour déterminer si les personnages font des mauvaises rencontres.

3. Les caractéristiques des quartiers : pour simplifier le travail d'animation du Meneur de jeu, nous avons regroupé les soixante-dix neuf quartiers de Denver par zone géographique : Nord, Nord-Est, Est, Sud-Est, Sud, Sud-Ouest, Ouest, Sud-Est. L'index alphabétique situé à la fin de ce chapitre permet de retrouver aisément la localisation d'un quartier (et donc ses particularités) à l'aide de son nom.

Tous les quartiers qui appartiennent au même secteur géographique possèdent les mêmes caractéristiques. Cela s'explique par la répartition des factions à l'intérieur de la cité, qui se partagent le territoire et ont souvent la main mise sur plusieurs quartiers voisins. Les individus que l'on peut y rencontrer font donc partie des mêmes communautés ou bien ce sont des Hostiles, repoussés dans un secteur défini.

Une zone géographique (et ses quartiers affiliés) possède les 5 caractéristiques suivantes :

- **Densité de survivants (DS) :** représente les chances de croiser ou de tomber sur les traces d'une faction de survivants non agressifs. C'est à dire avec une attitude relativement ouverte.

• **Densité de survivants dangereux (DSD) :** probabilité de se heurter à une secte ou tout groupe de survivants excessivement violents.

• **Densité d'Hostiles (DH) :** plus ce score est élevé, plus le quartier est envahi par des Hostiles. Les personnages-joueurs ont donc de grandes « chances » d'en croiser en traversant le secteur.

• **Ressources (R) :** plusieurs quartiers de Denver –malgré les pillages successifs– ont encore beaucoup à offrir en termes de rations, de munitions ou de carburant. Cette caractéristique représente la richesse du quartier en matière de ressources et les chances qu'ont les PJ de mettre la main sur de la technologie. Ou de simples objets intéressants.

• **Environnement (E) :** laissée à l'abandon, la ville de Denver subit une dégradation accélérée. Un quartier peut non seulement être dangereux du fait de charniers trop nombreux, mais également d'immeubles vétustes, d'incendies, fuites de gaz ou de chutes de neige. Cette caractéristique mesure la vétusté et la dangerosité du secteur, ainsi que les probabilités qu'ont les personnages de faire exploser une mine oubliée.

Chacune de ces valeurs est notée sur 6. Un 0 signifie que le quartier ne possède pas le critère en question (DS de 0, par exemple, signifie qu'il n'y a aucun humain amical dans le secteur).

À noter que les zones possèdent également des descriptions d'ambiance. Ces dernières permettent au MJ d'avoir un aperçu général des quartiers concernés : apparence actuelle, ce qu'ils abritaient autrefois, atmosphère des lieux... Afin de pouvoir donner des descriptifs à ses joueurs.

4. Test des caractéristiques : dès que les personnages-joueurs atteignent un nouveau quartier, le Meneur de jeu doit lancer 1D6 pour **chaque** caractéristique. Le plus simple est de lancer 5D6 dotés de couleurs différentes, soit une teinte pour chaque score. Ainsi, en un coup d'œil, on peut comparer les résultats des dés avec l'ensemble des valeurs concernées.

Lorsqu'un dé obtient un score inférieur ou égal à sa caractéristique, une « rencontre » se produit. On dit alors qu'on a « **activé un événement** ». Par contre, si le D6 obtient un résultat supérieur, alors il ne se passe rien.

Exemple : après avoir quitté leur planque de Park Hill, les personnages atteignent le premier quartier figurant sur leur trajet. À savoir Congress Park, qui se trouve dans le Centre de Denver. Après avoir consulté les caractéristiques des quartiers du Centre, le MJ découvre que ceux-ci possèdent les scores suivants :

Densité de Survivants : 5 (LoDo Rats)
Densité de Survivants dangereux : 2
Densité d'Hostiles : 2
Ressources : 1
Environnement : 1

Il lance 1D6 pour la Densité de Survivants et obtient un résultat de 6. Comme ce résultat est supérieur au score du quartier, les personnages ne croisent aucun survivant « neutre ». Puis le MJ lance encore 1D6, cette fois-ci pour la Densité de Survivants Dangereux et obtient 1. Comme ce résultat est inférieur à la caractéristique de la zone, un événement est activé. Les PJ croisent des survivants peu commodes.

Le MJ doit désormais tester également les trois autres valeurs. Au final, il sait ainsi la quantité d'emmerdements ou de rencontres enrichissantes auxquelles les PJ ont droit dans Congress Park. S'ils s'en sortent vivants, ils pourront poursuivre leur route et atteindre cette fois-ci le quartier de Country Club qui devra être testé à son tour. En attendant, le MJ doit d'abord décider quel genre de survivants dégénérés les personnages vont croiser (entre autres).

5. Relation avec les idées de lieux, les synopsis et les factions : dès que les D6 activent un ou plusieurs événements, le trajet des personnages ne se déroule pas comme prévu. « Quelque chose » se produit, cet événement étant lié à la caractéristique activée. Si les personnages ont activé un score de DH, ils vont croiser des Hostiles à l'intérieur du quartier. S'il s'agit de la caractéristique DSD, les malheureux pénètrent sur le territoire d'humains tout aussi dangereux et épouvantables (voire plus cruels) que des zombies.

COMMENT GÉRER CES ÉVÉNEMENTS ACTIFS ?

Il y a nécessairement une part d'improvisation dans ces rencontres, que le Meneur de Jeu doit

ajouter à son récit. Cependant, nous vous proposons dans le chapitre suivant un certain nombre d'idées pour développer ces événements.

Pour chaque zone géographique, des lieux, des incidents et des idées de protagonistes vous sont proposés. Ainsi, si les personnages-joueurs déclenchent un événement « Environnement » dans un quartier du Sud-Est de Denver, vous pouvez piocher dans les incidents de ce type pour avoir directement de quoi jouer. De plus, à côté des caractéristiques DS, DSD ou DH, sont indiqués des noms de factions. Cela signifie que si les personnages croisent des survivants ou des Hostiles dans ce quartier, il y a de grandes chances qu'ils appartiennent à ces groupes précis. Ces factions sont amplement décrites après les *neighborhoods* et proposent non seulement des personnages non-joueurs, mais également des intrigues secondaires. Il est aisé de se référer à ces protagonistes, en cas d'événement actif, pour proposer aux joueurs une grande galerie de figurants.

Peut-on croiser les événements actifs ?

Plutôt que de déclencher autant de rencontres que de caractéristiques activées, il est également possible de les combiner. Si les joueurs activent un incident « Environnement » et une rencontre avec des Hostiles, qu'est-ce qui empêche de lier les deux ? Tandis qu'ils arpentent une rue de Denver, un mur s'effondre devant eux et leur bloque le chemin. C'est à ce moment précis qu'un groupe de zombies décide de les attaquer !

Quartiers - Neighborhoods :



CENTRE

Treize quartiers : Baker, Capitol Hill, Central Business District, Cheesman Park, City Park, Congress Park, City Park West, Civic Center, Country Club, Lincoln Park, North Capitol Hill, Speer, Union Station.

Ambiance : le Centre de Denver concentrait le plus grand nombre d'habitants. Ainsi que des quartiers historiques et le centre financier de Central Business District. Cette partie de la ville est celle que l'on nomme LoDo (Low Downtown) et Downtown : un ensemble de gratte-ciel, de manoirs, de bars, de commerces et d'immenses parcs urbains. Le quartier de Civic Center rassemblait les différentes administrations et institutions publiques de la ville (la Bibliothèque centrale, le Musée d'Art, le Capitole de l'État du Colorado, l'Hôtel de ville, le Palais de justice).

Dorénavant, cette partie remuante de la cité n'est plus qu'un décor horrifique. Les grandes avenues, comme Colfax ou Broadway sont encombrées de véhicules abandonnés. Les vitrines sont brisées et envahies par la neige. Les affiches de OneWorld sont partout, déchirées et recouvertes de messages de protestation. Des barricades sont encore visibles sous le voile neigeux, tout comme les véhicules de police et militaires carbonisés. Les immenses buildings du centre financier sont complètement vides et les appartements sont condamnés par des bâches immenses – claquant dans le vent- indiquant la présence d'infectés.

Caractéristiques :

Densité de Survivants : 5 (LoDo Rats, Silverman)

Densité de Survivants dangereux : 2

Densité d'Hostiles : 2 (Forty-Niners)

Ressources : 1

Environnement : 1

Pistes

Survivants

• **Goules :** jusqu'en 1890, la parc de Cheesman était un grand cimetière, avant de devenir un lieu de promenade dès 1907. En 1893, une affaire sinistre éclata. Des journalistes découvrirent que la société de pompes funèbres, chargée de déplacer ailleurs les corps non réclamés, les découpait. Dans le but d'entasser plus de morceaux de cadavres à l'intérieur de cercueils d'enfants.

Étonnamment, le parc Cheesman n'est hanté par aucun zombie. Et un groupe de cinq personnes s'en est rendu compte, en observant les allées et venues des Hostiles. Profitant de ce phénomène inexplicable, ils se cachent dans le pavillon à la façade néoclassique situé à l'est du parc (qui servait à diverses manifestations, comme des mariages ou des concerts).

Index alphabétique des 79 quartiers officiels de Denver (et zone géographique) :

Athmar Park (Ouest)
Auraria (Nord-Ouest)
Baker (Centre)
Barnum West (Ouest)
Barnum (Ouest)
Bear Valley (Sud-Ouest)
Belcaro (Est)
Berkeley (Nord-Ouest)
Capitol Hill (Centre)
Central Business District (Centre)
Chaffee Park (Nord-Ouest)
Cheesman Park (Centre)
Cherry Creek (Nord-Est)
City Park (Centre)
City Park West (Centre)
Civic Center (Centre)
Clayton (Nord)
Cole (Nord)
College View (Sud)
Congress Park (Centre)
Cory-Merrill (Est)
Country Club (Centre)
East Colfax (Est)
East Highlands (Nord-Ouest)
Elyria-Swansea (Nord)
Five Points (Nord)
Fort Logan (Sud-Ouest)
Globeville (Nord)
Goldsmith (Sud-Est)
Green Valley Ranch (Nord-Est)
Hale (Nord)
Hampden ((Sud-Est)
Hampden South (Sud)
Hampden South (Sud-Est)
Harvey Park (Ouest)
Harvey Park South (Sud-Ouest)
Highland (Nord-Ouest)
Indian Creek (Est)
Jefferson Park (Nord-Ouest)
Kennedy (Sud-Est)
Lincoln Park (Centre)
Lowry (Est)
Mar Lee (Ouest)
Marston (Sud-Ouest)
Montbello (Nord-Est)
Montclair (Est)
North Capitol Hill (Centre)
North Park Hill (Nord)
Northeast Park Hill (Nord-Est)
Overland (Sud)
Park Hill (Nord-Est)
Platte Park (Sud)
Regis (Nord-Ouest)
Rosedale (Sud)
Ruby Hill (Ouest)
Skyland (Nord)
Sloan Lake (Nord-Ouest)
South Park Hill (Nord)
South Platte (Sud)
Southmoor Park (Sud)
Speer (Centre)
Stapleton (Nord-Est)
Sun Valley (Ouest)
Sunnyside (Nord-Ouest)
Union Station (Centre)
University Hills (Sud)
University Park (Sud)
Valverde (Ouest)
Villa Park (Ouest)
Virginia Village (Est)
Washington Park (Sud)
Washington Park West (Sud)
Washington-Virginia Vale (Est)
Wellshire (Sud)
West Colfax (Ouest)
West Highlands (Nord-Ouest)
Westwood (Ouest)
Whittier (Nord)
Windsor (Est)



• **L'Hôtel Four Seasons** : c'est l'un des plus grands immeubles de Denver, atteignant les 172 mètres de hauteur. Situé dans Downtown, il abritait les résidences privées de personnes plutôt aisées. Au 45^{ème} et dernier étage du bâtiment se trouve désormais un seul survivant : Marc Tolbiac. Traumatisé par les zombies, il s'est barricadé chez lui depuis le début de l'épidémie. Obsédé par le risque d'infection, il a refusé de sortir et d'ouvrir aux secours venus l'extraire de la résidence. Aujourd'hui, ce n'est plus qu'un squelette décharné. Toujours vivant mais n'ayant plus que la peau sur les os, Marc ne quitte pas son fauteuil en cuir, installé devant sa porte. Un pistolet bien trop lourd dans la main.

• **Les Arapahos** : quatre hommes, descendants de tribus Arapahos, se sont emparés de l'Hôtel de ville. Ils ont remplacé le drapeau américain par celui de la nation indienne et tentent de travailler en bonne intelligence avec les LoDo Rats. Ces amérindiens avaient pour habitude de protester au mois d'octobre, durant les célébrations liées à Christophe Colomb. Désormais, ils veulent faire de Denver un renouveau. Le départ d'une nouvelle civilisation. « *L'homme blanc a été puni pour ses massacres d'antan.* »

Ressources

• **Un coffre-fort à ciel ouvert** : le virus Z a plongé le monde dans un tel désarroi que l'économie semble avoir été paralysée. Pourtant, il n'en est rien. Malgré les crashes boursiers et les désastres économiques à répétition, l'argent fait toujours tourner les têtes. Et il n'est pas encore l'heure d'acheter des choses en faisant du troc. Le Central Business District recèle un nombre conséquent de banques et de bureaux d'investisseurs.

Il y a encore beaucoup de dollars (en liquide, titres au porteur, etc.) dans les coffres. De quoi se refaire une vie au soleil. Et si Denver devenait la cible d'un casse de très grande ampleur ? Les personnages-joueurs pourraient y participer ou surprendre un véritable commando de voleurs ?

• **Denver Health Hospital complex** : situé dans le quartier de Lincoln Park, cet hôpital public contient nécessairement du matériel utile, comme des médicaments, des bandages, des seringues, voire des kits de survie OneWorld. Reste à savoir combien de macchabées hantent encore ses couloirs...

Environnement

• **L'usine abandonnée Gates Rubber (ancien fabriquant de ceintures)** : situé dans le quartier de Baker, ce site est une bonne planque. Malheureusement, les bâtiments se sont détériorés au fil du temps et le poids de la neige risque de faire tomber le toit sur les personnages (et leurs alliés éventuels).

• **Roi de la jungle** : le zoo de Denver, situé dans City Parc, a condamné des centaines d'espèces animales en les livrant à elles-mêmes. Si on excepte celles dont les cages n'ont pas été ouvertes par des zombies aux gestes mécaniques ou par une poignée d'idiots à la recherche de nourriture. Voire de simples amis des animaux très imprudents. L'enclos des tigres, par exemple, a été éventré par un missile à courte portée tiré par un char. Si sa cible originelle était une horde de zombies, le projectile est passé trop haut et a créé une ouverture providentielle.

Avouez que la scène serait étrange : un tigre blanc apparaissant devant les personnages-joueurs.

NORD

Dix quartiers : Clayton, Cole, Elyria-Swansea, Five Points, Globeville, Hale, North Park Hill, South Park Hill, Skyland, Whittier.

Ambiance : le Nord de Denver est la partie intégrant l'East-Side et ses quartiers abritaient de nombreux latinos et afro-américains. Ainsi, Five Points, le plus vieux quartier de la ville a longtemps était connu sous le sobriquet de « Harlem de l'Ouest » et Globeville possédait le plus taux de criminalité de la cité. Cette zone abrite essentiellement des maisons individuelles (de la façade bourgeoise à la bicoque mal entretenue), des commerces et des immeubles d'habitation à loyer modéré. Désormais les portes des résidences sont quasiment toutes ouvertes, pillées, saccagées ou abritent des corps décomposés. Même les églises n'ont pas pu résister aux vagues infernales des 49ers (Forty-Niners).

Mais qui sait, un personnage-joueur pourra peut-être apercevoir une ombre derrière la fenêtre d'un « HLM » ? Un Hostile ou un ancien délinquant qui ne veut pas quitter son territoire ?

Caractéristiques :

Densité de Survivants : 2 (LoDo Rats)

Densité de Survivants dangereux : 2

Densité d'Hostiles : 4 (Forty-Niners)

Ressources : 1

Environnement : 2

Pistes

Survivants

• **Cole Boyz** : les survivants d'un gang de Clayton et de Cole ont décidé de se défendre face aux Hostiles. Mais également face aux LoDo rats, sur lesquels ils n'hésitent pas à tirer. Menés par un jeune afro-américain de 16 ans, nommé Kid Jay Z, les anciens délinquants n'envisagent plus aucun futur. Seuls importent le présent, la défense de leur block et le fait de tenir un jour de plus.

• **Sam Parkman** : celui qui se dit « descendant » de Billie Holiday et Miles Davis se dissimule dans une salle de jazz miteuse du quartier de Five Points. Il ne quitte jamais son saxophone et passe le plus clair de son temps dans le noir, à chantonner à voix basse. Âgé de 71 ans, les traits tirés et portant un costume de spectacle tâché de sang, le vieux jazzman noir vit désormais dans son propre univers. Un monde où il n'y a pas d'Hostiles et où Denver n'a pas changé.

• **Denver Coliseum** : cette grande arène de sport et de spectacles, située dans Elyria-Swansea, est occupée par trois adolescents en costume traditionnel (et pimpant) de cow-boys. Chelsea, Robbie et Steven étaient venus s'entraîner pour le futur National Western Stock Show (la plus grande parade animalière du monde) lorsque les Forty-Niners ont débarqué. Les trois malheureux sont sans nouvelles de leurs parents et ont enfermé leur coach -infecté- dans les vestiaires du sous-sol. Ils l'entendent toujours grogner et frapper contre la porte. Prudents, ils ont fermé les portes anti-feu et se nourrissent grâce aux distributeurs de boissons et de barres chocolatées. Mais ils n'ont plus rien à donner à leurs chevaux. Déboussolés, affaiblis, ils ont besoin d'aide.

Ressources

• **De la neige supplémentaire** : les personnages-joueurs tombent par hasard sur un laboratoire clandestin. Dans ce petit studio de chimiste, planqué dans le sous-sol d'un immeuble, ils peuvent trouver de la meth, de la cocaïne, voire un petit

cocktail de crack et d'héroïne. Reste à savoir ce qu'ils en feront et, surtout, si cette boutique de bonbons est vraiment à l'abandon.

• **Mon royaume pour un cheval d'acier** : lorsque la neige a commencé à chuter, les services routiers de la ville avaient déjà été dévorés ou infectés. Pourtant, dans l'arrière-cour d'un bâtiment, les personnages trouvent un chasse-neige en parfait état. Sans aucun doute, l'un de ceux que la municipalité utilisait pour dégager les routes chaque hiver.

D'accord, ce véhicule fait un boucan de tous les diables. Mais il est lourd, résistant et avec son aide, les personnages peuvent tracer une route destinée à un convoi plus important. On se la joue Mad Max des neiges ?

Environnement

• **Nommé Désir** : un tramway est stationné sur une artère principale. Privé d'électricité, ses portes sont closes, à l'exception d'une seule. Si les personnages étaient poursuivis par une Horde, sans moyen de se cacher, ce tramway pourrait devenir un bon moyen de se protéger. Il suffirait de rentrer par la porte et d'en forcer la fermeture. À moins que les wagons, parfaitement alignés, ne soient utilisés pour « sniper » une vague d'Hostiles approchant dans la neige. Un rempart de fer, immobile... Un fort Alamo des temps modernes.

• **La caserne de pompiers** : la caserne de pompiers n°10 se trouve dans le secteur. À l'intérieur, quelques camions attendent encore, tous les autres étant désormais à l'abandon dans la cité. Les personnages peuvent en profiter pour récupérer des vêtements chauds, des bottes, des casques, des haches et même des masques. Cependant, la caserne n'est pas sans danger. Le sous-sol est envahi par une violente odeur de gaz, provoquée par la rupture d'une canalisation. Surtout, ne pas craquer une allumette pour voir ce que les pompiers y ont entreposé...

NORD-EST

Six quartiers : Cherry Creek, Green Valley Ranch, Montbello, Northeast Park Hill, Park Hill, Stapleton.

Ambiance : similaires aux quartiers du Nord, ceux du Nord-Est ont su attirer de nouveaux

bourgeois qui ont profité de la crise économique. Attirée par le prix des terrains et des maisons en baisse, cette nouvelle population a également amené différents gangs et criminels. Autant de charognards appâtés par des promesses de cambriolages faciles et de petits larcins. C'est notamment le cas de Montbello, qui s'avère le plus grand quartier de Denver.

Celui de Stapleton contenait l'ancien aéroport, avant qu'il ne soit remplacé par le Denver International Airport. Depuis, des urbanistes se chargeaient de sa transformation en zone commerciale et résidentielle. Des chantiers, arrêtés pour toujours, sont d'ailleurs visibles et peuvent être traversés par les personnages.

Caractéristiques :

Densité de Survivants : 1 (Outsiders)

Densité de Survivants dangereux : 1 (Commando Disconnection)

Densité d'Hostiles : 5 (Forty-Niners / Tiques)

Ressources : 2

Environnement : 2

Pistes

Survivants

• **Noah** : ce gamin de 7 ans est le seul et unique survivant de son école. Caché dans le grenier de l'établissement depuis l'arrivée des Forty-Niners, il a réussi à échapper à une horde d'enfants aux yeux injectés de sang. Noah est parvenu à sortir du toit, en soulevant des tuiles, afin d'aller grappiller quelques provisions dans un bâtiment annexe. Mais la vue du sang, des cadavres et des silhouettes décharnées l'a terrifié et il n'a pas osé aller plus loin. Tout ce qu'il est parvenu à faire, malgré le froid et la peur, c'est d'écrire ces mots sur un drap suspendu sur le toit : « *Je sui la Ma-man. Jai peur. Noah* »

• **Alexandra Burns** : cette femme à poigne de 46 ans, qui ne veut surtout pas entendre parler de ces enfoirés de LoDo Rats est un tireur hors pair. Fille d'éleveur, elle a grandi dans un ranch et sait manier une carabine. Elle se dissimule dans les quartiers résidentiels et utilise des mannequins, ainsi que des pièges bruyants, pour attirer les zombies et leur faire exploser la caboche. Sportive, mais souffrant énormément du froid, Alex ne reste jamais au même endroit. Elle préfère se percher sur les balcons et ne descend au niveau du sol que pour disposer de nouveaux traquenards. Loin

d'être une justicière solitaire, Alexandra se sent juste incapable de quitter Denver par ses propres moyens. Seul l'espoir de retrouver les siens indemnes, dans un quelconque bâtiment de la ville, la fait encore tenir. Ne serait-ce que pour effacer le meurtre de son propre père de sa mémoire...

Ressources

• **Râtelier d'armes** : difficile de savoir ce qui s'est passé dans cette bicoque à la façade écaillée par les intempéries. Sans aucun doute un assaut violent, vu le nombre de douilles qui traînent sur le sol. Pour seul héritage, les résidents ont laissé la moitié de l'un d'entre eux (ses jambes), l'autre moitié ayant sans doute été emportée plutôt que consommée sur place. Mais les petites frappes ont également abandonné deux fusils mitrailleurs en parfait état, accompagnés de quatre chargeurs remplis. Ce coup-ci, les criminels du cru ont perdu face à plus fort (et gourmand) qu'eux.

• **Tovarich Cafe** : dans une ville à l'étiquette Far-West, Brad Garrett a voulu faire le malin en ouvrant un bar moderne à l'atmosphère opposée. Et le moins qu'on puisse dire, c'est qu'il n'y est pas allé de main morte : murs gris, bandes rouges, affiches de propagande de l'ex-URSS, affiches stalinienne, drapeaux russes, portrait de Poutine et de Marx, le tout dans un fatras épouvantable. Une vraie parodie thématique, mais bon enfant, mettant en avant le partage des mètres de vodka (20 verres servis dans une barre de fer). Abandonné, ce bistro n'est pas tant un centre d'intérêt pour sa décoration, mais plutôt pour les litres de vodka extra-forte qui sont stockés dans sa réserve. Outre le fait que se servir un verre peut réchauffer un corps endolori, c'est surtout un moyen prodigieux pour multiplier les cocktails Molotov.

Faute d'essence...

Environnement

• **Rivière gelée** : le froid intense a ceci de particulier qu'il crée une surface de glace à la surface de la Cherry Creek. Des zombies, attirés par les mouvements des personnages, profitent de l'occasion pour les rejoindre de l'autre côté de la rivière. Passé l'amusement et le côté décalé du spectacle des cadavres glissant sur la couche de glace, la plupart parviennent à avancer en baissant simplement leur cadence de marche. À moins de courir pour se mettre à l'abri, les personnages peuvent en profiter pour « briser la glace » et faire couler une cinquantaine de zombies.

• **Pilier de grue** : un grutier qui travaillait sur un des chantiers de Stapleton n'a pas eu le temps de laisser sa flèche en « roue libre ». Une lourde poutre de métal pend toujours à la flèche, qui est bloquée sur sa position initiale. Le blizzard risque fort de faire chuter la grue, à n'importe quel moment.

NORD-OUEST

Dix quartiers : *Auraria, Berkeley, Chaffee Park, East Highlands, Highland, Jefferson Park, Regis, Sloan Lake, Sunnyside, West Highlands.*

Ambiance : le Nord-Ouest de Denver s'est structuré aux abords du fleuve South-Platte et de ses embranchements, comme la rivière Cherry Creek. Il est composé de parcs et de zones résidentielles aux architectures excessivement variées : du modeste bungalow jusqu'au loft ultramoderne. Une bonne partie de la population de ces quartiers vivait en-dessous du seuil de pauvreté, donnant naissance à un taux de criminalité en constante augmentation. Toutefois, ces plus démunis ont parfois eu un peu de chance dans leur malheur. Le fait d'habiter à l'Ouest, de l'autre côté des ponts, leur a permis d'échapper aux premières hordes en provenance de l'Est, mais également aux bouchons et aux émeutes du centre-ville. Certains ont ainsi pu prendre la route des Rocheuses, en évitant de se retrouver bloqués entre des dingues et des zombies.

Caractéristiques :

Densité de Survivants : 1 (Outsiders)

Densité de Survivants dangereux : 1 (Outsiders)

Densité d'Hostiles : 3

Ressources : 1

Environnement : 2

Pistes

Survivants

• **Katie « Horny » Banks** : cette pure beauté de 22 ans, aux seins refaits, à la bouche en cœur et aux cheveux d'un blond vénitien, gagnait sa vie en exposant ses charmes sur Internet. C'est d'ailleurs durant un de ses rendez-vous par webcam interposée, que la belle a réalisé la gravité de la situation : en voyant un de ses clients (ou plutôt, spectateur) se faire déchiqueter en direct. Poupée parfaite mais écervelée et clairement pas dégour-

die, Katie a pourtant réussi à survivre grâce à sa camionnette. Un vieux van rose, pourvu d'un coffre indépendant et opaque, suffisamment solide pour qu'on puisse y demeurer allongé et se faire oublier. A partir du moment où on n'est pas allergique à la décoration girly et aux couvertures en fausse panthère.

La pin-up, qui continue à se maquiller pour occuper ses journées d'isolement, survit grâce à un réchaud et des plats périmés. Les yeux dans le vague, elle feuillette de vieux magazines de mode et souffle en regardant le portrait si parfait de Kim Kardashian.

Elle s'extirpe de son abri tous les jours, pour utiliser la salle de bain et les sanitaires d'une maison au style « crafthouse » (cottage). Et depuis une semaine, Katie accroche des petites annonces sur les murs environnants. À la manière d'un site de rencontre, les feuilles rédigées à la main indiquent qu'une jeune femme en détresse cherche de la compagnie et SURTOUT de l'aide dans le van rose du boulevard.

• **Les Liuzzi** : cette famille d'origine italienne est un véritable cliché. Anciens patrons d'une pizzeria du quartier d'Highland, ils sont des acteurs majeurs de la mafia locale depuis presque 40 ans. Au nombre de neuf (quatre hommes et cinq femmes, le patriarche est âgé de 81 ans), les Liuzzi ont su accueillir comme il se doit les premiers zombies qui ont franchi le seuil de leur modeste entreprise de restauration. Ils se méfient de tout le monde et n'ont confiance en personne. Coincés dans leur bout de quartier, ils prennent leur mal en patience, Grand-Papa n'étant plus très mobile et personne n'ayant envie d'abandonner ce qu'il a construit. Après avoir fait sauter le pont pédestre de Platte River, il y a moins d'une semaine, Marco, Tonio et Lucio se sont lancés à la recherche de stocks militaires pour s'attaquer aux autres ponts. Leur but est de couper la zone Ouest de la zone Est, afin d'éviter aux hordes de franchir la South-Platte.

Peu enclins à collaborer avec des inconnus, les hommes de la famille Liuzzi ont même tendance à tirer sur tout ce qui bouge.

Ressources

• **Le fourgon** : suite aux nombreuses émeutes qui ont embrasé le centre de Denver, l'armée a été dispersée et très réduite. En traversant les rues de la ville, les personnages peuvent découvrir les traces de ces nombreux conflits. C'est notamment le cas de ce fourgon semi-blindé aux couleurs de l'US

Army. Encastré dans un pylône d'une avenue, il reste suffisamment de gasoil dans son réservoir pour pouvoir être siphonné. Le véhicule souffre d'une direction légèrement faussée mais il reste utilisable, moyennant de petites réparations (à faire sur place). À l'intérieur du fourgon, se trouve également une caisse de vingt grenades d'Agent Gris.

- **Supercopter** : un hélicoptère de combat s'est écrasé dans le lac Sloan, suite à un tir de roquette, balancé par les LoDo Rats. Figé dans la glace, la tête de l'hélico est clairement visible en bordure de bassin. Pour rejoindre la carcasse, les personnages doivent avancer prudemment sur la couche gelée (sur environ 200 mètres) et en briser des morceaux pour atteindre sa cargaison. Le principal intérêt est une mitrailleuse lourde et sa caisse de munitions, qu'il faut démonter puis transporter dans l'autre sens. Toutefois, gare aux mauvaises surprises. Un zombie est coincé sous la glace et possède encore un semblant de mobilité dans les bras.

Environnement

- **Cadeau surprise** : pour protéger son territoire des LoDo rats et des militaires, un survivant dément (aujourd'hui décédé) n'a rien trouvé de mieux que de façonner des « fosses à virus ». Le principe est simple : il s'agit de chausse-trappes, de tranchées creusées et remplies de corps de zombies ou d'infectés. Puis le trou est recouvert d'une surface fragile et trompeuse. Lorsqu'un individu marche dessus, il traverse ce couvercle et plonge directement dans un charnier... Et se retrouve rapidement infecté. On peut également trouver une variante plus rare : celle où c'est un zombie toujours vivant qui est enfermé dans une fosse.

- **Château de cartes** : un immeuble situé à proximité du pont Denver Millenium a été l'objet d'une lutte dantesque. Une véritable guérilla urbaine au sein de ses couloirs et de sa rue, ayant abouti à des explosions, des milliers d'impacts et la destruction d'un train. À présent, le vieil édifice menace de s'écrouler...

SUD

Douze quartiers : *College View, Hampden South, Overland, Platte Park, Rosedale, Southmoor Park, South Platte, University Hills, University Park, Washington Park, Washington Park West, Wellshire.*

Ambiance : Denver concentre un nombre incroyable de parcs et de lacs, destinés à briser l'aspect aride de la ville. On pourrait même parler d'une métropole étonnamment verdoyante. La verdure omniprésente a pourtant laissé la place à une apparence hivernale : arbres aux feuilles jaunies ou aux branches nues. Les larges étendues herbeuses ne sont plus que des nappes de poudreuse, sur lesquelles les personnages peuvent parfois apercevoir des silhouettes aux membres raides.

À côté de diverses zones d'habitation, le sud de Denver abrite surtout son Université et les multiples bâtiments du campus.

Caractéristiques :

Densité de Survivants : 2 (Silverman)

Densité de Survivants dangereux : 1

Densité d'Hostiles : 3 (Tiques)

Ressources : 2

Environnement : 1

Pistes

Survivants

- **Daniel Distrah** : si les personnages aperçoivent une tente bleue, installée sur le toit d'un immeuble, c'est qu'il s'agit de la planque de cet étudiant de 24 ans. Terrifié après avoir aperçu une Tique, l'ingénieur n'a rien trouvé de mieux pour se protéger : se mettre en hauteur, à l'extérieur et verrouiller la porte de service. Mais le froid est pire que tout et Daniel souffre d'engelures. Peu habitué à ce genre de survie, il s'y prend mal, a gaspillé trop de ressources et lutte pour ne pas s'endormir sous la neige. Il hésite de plus en plus à revenir à l'intérieur, malgré les risques que cela représente. Toutefois, entre mourir de froid et mourir dévoré, le jeune homme préfère encore la première solution.

Avant de quitter son studio, Daniel avait fait une découverte intéressante. La coupure des transmissions sur Denver lui paraissait si incongrue, tellement improbable, qu'il a procédé à une batterie de tests. Rien, ni les portables, le WIFI, les liaisons satellites ou de simples ondes radio (comme pour un talkie-walkie ou un transistor) n'échappent à cette « cage de FaraDead », comme il la surnomme.

Avant de croiser le chemin d'un cadavre rampant s'extirpant de la cage d'ascenseur, Daniel avait même compris qu'un dispositif anti-ondes était à l'origine de ce brouillage. Et qu'il était sans doute dissimulé dans la ville. Privé de ses notes abandon-

nées dans sa chambre, l'étudiant n'a pas poursuivi ses investigations. Mais si quelqu'un l'aidait à récupérer ses calculs et ses croquis, qui sait ?

• *Django* : ce Jack Russel de 2 ans et demi n'a plus de maître depuis un bon moment. Et malgré cela (ou grâce à ça), il est parvenu à survivre dans les rues de Denver, en échappant au froid et à l'appétit des Hostiles. Entre temps, il a fait partie de deux petits groupes de survivants, qui se sont fait massacrer par des 49ers. Pourtant, à chaque fois, du fait de sa taille et de sa vitesse, Django s'en est sorti. Visiblement immunisé au virus Z, le jeune chien sait reconnaître de potentiels alliés, des humains de confiance. Il ne s'élance pas vers le premier venu et n'a pas son pareil pour repérer un infecté.

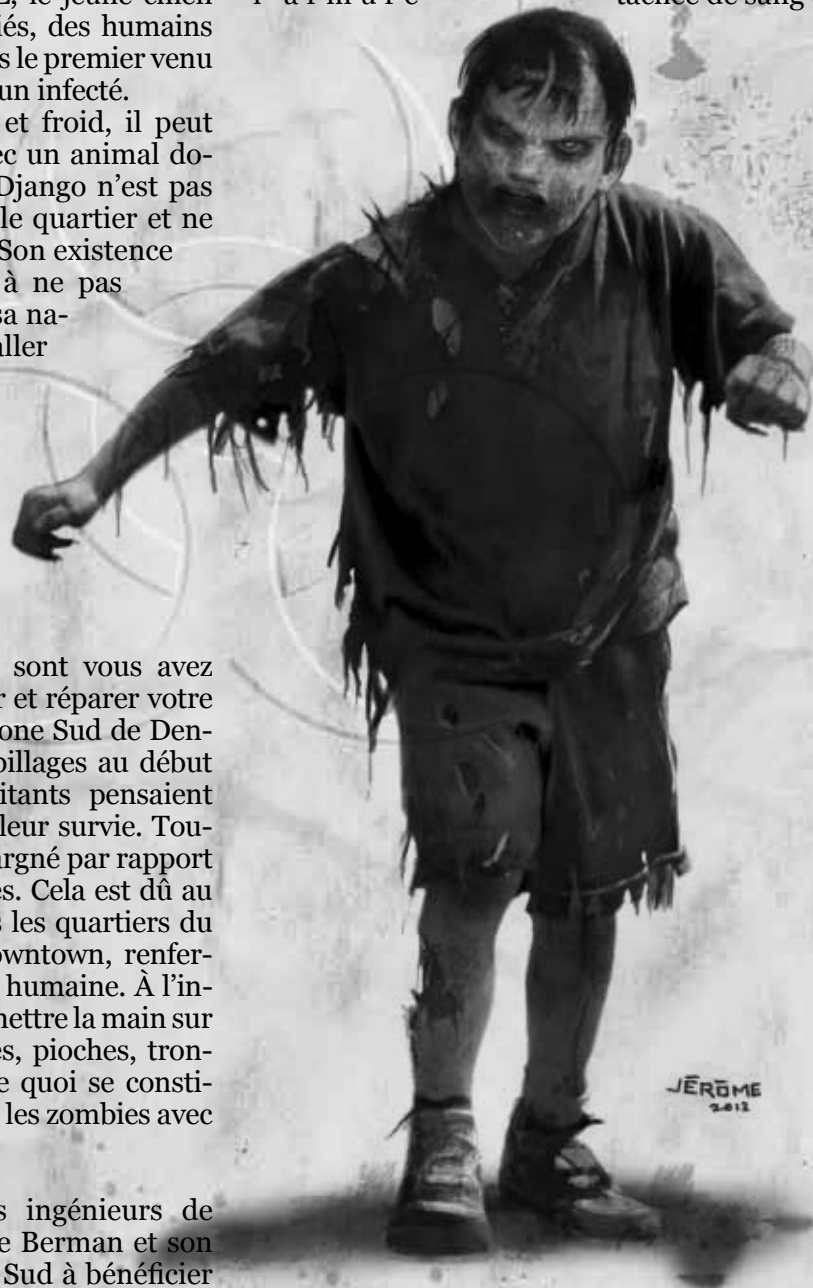
Dans un univers aussi triste et froid, il peut sembler risqué de se balader avec un animal domestique. Mais, étonnamment, Django n'est pas n'importe quel chien. Il connaît le quartier et ne donne jamais l'alerte à la légère. Son existence pénible lui a également appris à ne pas s'attacher inutilement, même si sa nature canine le pousse toujours à aller à la rencontre des « hommes ».

Ressources

• *American DIY Store* : cette chaîne de magasins « Do It Yourself » possède plusieurs succursales dans le Colorado. Il s'agit de magasins de bricolage de grande dimension, qui contiennent absolument tout ce dont vous avez besoin pour construire, entretenir et réparer votre maison. L'imposant dépôt de la zone Sud de Denver n'a pas échappé à quelques pillages au début de l'épidémie, lorsque des habitants pensaient encore à leur confort plutôt qu'à leur survie. Toutefois, il est resté relativement épargné par rapport à d'autres enseignes commerciales. Cela est dû au faible nombre de survivants dans les quartiers du Sud et à son éloignement de Downtown, renfermant la plus grosse communauté humaine. À l'intérieur, les personnages peuvent mettre la main sur nombre d'ustensiles utiles : pelles, pioches, tronçonneuse, bidons de pétrole... De quoi se constituer un joli arsenal pour découper les zombies avec différentes méthodes.

• *Électricité* : le bâtiment des ingénieurs de l'Université (où se trouvent Steve Berman et son groupe) est le seul immeuble du Sud à bénéficier

d'un imposant groupe électrogène. Ce dernier, compte tenu de sa réserve de carburant déclinante, n'est actionné qu'au besoin. Lorsque le Professeur a besoin d'électricité pour procéder à des réparations, par exemple. Pour éviter que le vrombissement du groupe électrogène n'attire des zombies, un zombie Silverman patrouille autour de l'édifice. Complètement indépendant, la machine-zombie ne fait que sécuriser un site qu'elle sait occupé par une communauté humaine. Qui-conque s'approche de la zone risque de tomber face à face avec ce vigile de deux mètres, à l'armure tachée de sang épais.



Environnement

• **Bombe à retardement** : Taylor Bingam est un habitant du Sud qui ne voulait surtout pas finir dévoré par les zombies. Afin de se protéger, il a donc piégé sa maison avec des bouteilles de gaz, de l'engrais et un détonateur artisanal. Même s'il est mort d'une crise cardiaque dans sa chambre après avoir canardé des enfants qu'il pensait infectés, son engin de la mort est toujours en place. Gare aux fouilles !

• **Missing in action 6** : le parc Washington est farci de pièges en tous genres. Des fils, reliés à des grenades artisanales (ou non) sont tendus entre les allées. Ceux qui n'ont pas pour objectif de dégommer des zombies sont simplement munis de clochettes, pour prévenir les survivants de l'arrivée d'une horde. On y trouve même des guet-apens plus ou moins foireux, inspirés des pièges Viêt-Cong : herses de bois, piques tendues et autres planches hérissées de pointes (et cachées sous les feuilles). Ces installations ont été mises en place par un vétéran du Vietnam et sa femme, qui pensaient pouvoir se dissimuler dans un bateau, ancré au milieu du lac. S'ils ont échappé aux zombies, le froid et la faim se sont chargés de leur sort.

Seul reste leur héritage mortel disséminé anarchiquement dans les allées du parc.

SUD-EST

Quatre quartiers : Goldsmith, Hampden, Hampden South, Kennedy.

Ambiance : le Sud-Est ne renferme que de grandes zones résidentielles, ainsi que des écoles et une quantité non négligeable de commerces. Comme partout dans la ville, les parcs sont nombreux, ainsi que les terrains de golf. On dénombre ainsi pas moins de douze parcs et country clubs autour du réservoir Cherry Creek.

Caractéristiques :

Densité de Survivants : 2 (Buckley Air Force Base)

Densité de Survivants dangereux : 2 (Outsiders)

Densité d'Hostiles : 3

Ressources : 2

Environnement : 2

Pistes

Survivants

• **Brett Cole** : ce survivant est également une véritable célébrité locale. Tous les amateurs de football américain connaissent ce puissant quarter back, membre des Broncos de Denver. Lorsque son immeuble de Goldsmith ait été envahi par des zombies, cet indémodable célibataire au cou de taureau (et aux mains larges comme des battoirs) a pris la tête d'un groupe de survivants, cinq personnes, qui habitaient la même rue, dont un fan absolu de ce sportif d'exception. Brett est un leader né, une force de la nature capable de traverser une ligne de zombies et de semer le plus rapide d'entre eux. Fort en gueule, plutôt beau mec malgré son nez cassé et sa mâchoire hyper carrée, il ne quitte pas sa casquette au logo des Broncos.

Mais derrière sa stature et son assurance, le footballeur dissimule une anxiété qui ne cesse de prendre de l'ampleur. Comme tous les humains, il est terrifié par les zombies et le virus. Et il ne sait pas comment procéder pour quitter cette foutue ville.

Ce qui est également certain, c'est qu'il tient trop à la vie pour traîner un survivant encombrant. Et si sacrifier l'un d'entre eux lui permettait d'être mis en lieu sûr, Brett n'hésiterait pas une seule seconde.

• **Sam Hackett et Joe Palidra** : il s'agit de deux soldats, patrouillant pour le compte de la base d'Aurora. Celle-ci se trouve au beau milieu de la zone Est de Denver, qui possède de nombreux foyers d'infection. Après la coupure des transmissions, il est devenu impossible pour les militaires de communiquer d'un avant-poste à un autre. De ce fait, envoyer des hommes à l'intérieur de la ville empêche tout appel au secours ou envoi de renforts. Les officiers de la Buckley Air Force Base ont donc pris la décision de regrouper le contingent dans la base. Et de n'envoyer qu'une poignée d'hommes à une distance respectable, le temps pour eux d'observer les alentours et d'avoir le temps de revenir pour faire leur rapport.

Toutefois, Sam et Joe détestent être envoyés en « éclaireurs ». Ils ne comprennent pas pourquoi on les oblige à rester dans cette Zone Rouge, ce coin perdu, dont les survivants sont plus agressifs que les Hostiles. Deux soldats, mêmes armés, ça ne représente rien face à une vague de Forty-Niners. Et à part scruter avec leurs jumelles avant d'accourir prévenir leur lieutenant, ces militaires ont la lourde impression d'être devenus inutiles.

Ils ne cracheraient pas contre quelques bonnes nouvelles, ainsi que l'espoir de pouvoir partir de Denver.

Ressources

- **Skeel reservoir** : ce lac artificiel fait partie des rares étendues d'eau de Denver qui n'est pas contaminée. En effet, la plupart des rivières, des lacs et des fleuves de la ville sont remplis de cadavres flottant à leur surface ou ayant coulé au fond. Les robinets de Denver ne fournissent plus du tout d'eau potable, du moins pour ceux qui fonctionnent encore.

Pour pouvoir se ravitailler en eau, les personnages (ainsi que les survivants de la métropole) doivent récupérer des packs d'eau minérale. Ou mettre la main sur une étendue d'eau douce saine, à la manière du *Skeel reservoir*. La neige fraîche s'avère également une excellente solution pour récupérer, une fois fondue, du liquide consommable et elle a déjà sauvé bien des vies. À condition, bien évidemment, de la récupérer sur les toits, les balcons, et jamais au niveau du sol. Nul ne sait ce qui se dissimule en-dessous de cette neige ou quelle « chose » a marché dessus.

- **Matériel OneWorld** : une Z-Team a tenté de trouver refuge dans un immeuble de Virginia Village. Malheureusement pour eux, les lieux étaient infectés et ils ont fini par s'entre-tuer. En faisant preuve de prudence et en éliminant l'unique contrôleur zombifié restant, les personnages peuvent récupérer le matériel de cette équipe. À savoir : six masques physiologiques, deux boîtes de 20 cartouches Deadsmash, un cercueil anti-son (cf. livre de base page 108 et 109).

Environnement

- **Gare au blizzard** : une nouvelle tempête de neige se lève, au moment où les personnages se déplacent dans les ruelles du Sud-Est. Particulièrement puissant, ce blizzard leur fouette le visage, leur bouche la vue et finit par les désorienter. Ils finissent par atterrir au milieu de l'énorme cimetière de Fairmount, aux arbres craquants sous la bourrasque. À qui appartiennent ces silhouettes, là-bas, derrière ce mausolée ?

- **Matières dangereuses** : un camion chargé de matières toxiques est coincé en haut d'une rue en pente. Il s'agit d'une avenue relativement large, où un ancien tramway par câble (à la manière de ceux de San-Francisco) était l'attraction principale.

Retenu par une voiture, le camion commence à glisser doucement sur le verglas. Bientôt, à force de bouger, la voiture ne retiendra plus la citerne. Laissée au point mort, celle-ci risque de dévaler la pente pour venir s'écraser contre la planque (même temporaire) des personnages. Ou celle de leurs alliés.

SUD-OUEST

Quatre quartiers : *Bear Valley, Fort Logan, Harvey Park South, Marston.*

Ambiance : les alentours du lac Marston gardent la marque d'un tragique accident, ayant fait chuter un avion sur le cimetière de Fort Logan. Peu de temps avant que les voies aériennes ne soient bloquées sur ordre du gouvernement, un Boeing s'est élancé de l'aéroport international à destination de Los Angeles. À son bord, les 387 passagers n'eurent même pas le temps de détacher leurs ceintures avant que le commandant de bord (un infecté) ne se jette sur son copilote et lui arrache le nez avec les dents. L'avion chuta comme une enclume et s'écrasa au beau milieu du quartier de Fort Logan, tuant des centaines de personnes et brûlant nombre d'habitations. La carcasse du Boeing, qui n'a pas eu le temps d'être évacuée, est toujours visible au milieu des arbres calcinés et des pierres tombales fracturées.

Caractéristiques :

Densité de Survivants : 2 (Outsiders)

Densité de Survivants dangereux : 3

Densité d'Hostiles : 4

Ressources : 2

Environnement : 1

Pistes

Survivants

- **John Stanton** : cet homme de 38 ans et sa famille (une femme et trois enfants) se terrent dans un abri souterrain construit sous leur maison. Conçue initialement pour les protéger des tempêtes et des cyclones, la protection de béton a sauvé toute la maisonnée de l'invasion zombie. Toutefois, ce bunker de fortune n'a jamais été organisé pour résister à une explosion nucléaire. Mais uniquement à des intempéries, capables d'arracher le toit et les murs. Les vivres sont donc peu nombreux, les réserves limitées par le manque d'espace et des

besoins se font sentir. John n'a guère d'autre choix que de s'extirper de son antre pour aller récupérer des provisions dans le voisinage.

Depuis plusieurs jours, sa radio ne capte plus rien et le pauvre bougre ne sait même pas où en est le « monde extérieur ». Sur qui va-t-il tomber ?

- **William « Lucky » Stross** : en voilà un dont le surnom de « Lucky » va à merveille. Pour peu qu'on apprécie l'ironie. Ce condamné à une peine extrêmement lourde -pour agression sexuelle - était en cours de transfert du tribunal de Denver à la prison, lorsque des émeutes éclatèrent dans le centre. Le convoi fut obligé de faire un détour par le sud de la ville et tomba face à une petite horde. Cette rencontre fortuite n'aurait pas dû créer de véritable problème, mais en voulant éviter les zombies, le fourgon où se trouvait William fut percuté par un autre véhicule. La camionnette finit sa course sur le flanc et les Hostiles en profitèrent pour la prendre d'assaut. Leurs bras traversèrent vitres et pare-brise pour saisir les policiers. Lucky, quant à lui, parvint à s'échapper par l'arrière du fourgon. Il réussit à s'abriter dans un garage, où il put rompre ses menottes et s'équiper en conséquence.

Depuis son évasion, William Stross tente de quitter Denver. Sans succès. Ce dangereux pervers n'est pas simplement un obsédé sexuel, il souffre également d'une peur démesurée de la mort et de la maladie. Autant dire que Lucky, malgré sa bonne étoile, est plongé dans un cauchemar géant. Une volonté supérieure aurait-elle voulu le punir pour ses crimes ? Lui faire endurer un châtiment bien pire que la cellule d'une prison ?

D'apparence fragile, cet homme de 53 ans n'a pas son pareil pour passer pour un brave type. Un mec sans histoire, une personne de confiance, apeuré par cet univers de cadavres et de virus. Il ne demande qu'à se lier d'amitié avec les personnages-joueurs, qui pourraient l'aider à s'extirper de cet enfer. Et s'il y a une femme parmi eux, les sinistres instincts de Lucky n'en seront que plus satisfaits.

Ressources

- **Colorado Oil** : cette station service n'est franchement pas bien placée. C'est sans doute ce qui lui a permis de conserver des citernes à moitié pleines, évitant ainsi des siphonages en règle. Placée à proximité de plusieurs charniers, des piles de cadavres entreposées puis abandonnées par OneWorld et le CDC, la station trône

au centre d'un vrai foyer d'infection. Ce lieu est l'occasion pour les personnages de découvrir le rôle néfaste des rats (ou plutôt, de leurs excréments) dans la propagation du virus. Ils sont nombreux, insensibles à l'infection, mais le fait de dévorer des cadavres leur permet de propager la maladie dans des immeubles environnants.

Cependant, pour des individus prudents, la Colorado Oil est également une chance à saisir pour remplir plusieurs bidons.

- **CK Logistic** : cet entrepôt était utilisé par une société de routage, chargée de livrer divers produits alimentaires dans de petites enseignes du Colorado. Eau, lait, biscuits, céréales et légumes en conserves. Peu connu et moins visible que la façade d'un supermarché, le hangar a stoppé son activité au début de l'épidémie et contient encore de nombreux produits comestibles. Sans oublier deux camions en état de marche, garés devant les docks de chargement.

Environnement

- **Boum** : un obus de mortier, tiré par des soldats ou des civils, n'a pas explosé. Tombé sur la route et recouvert de neige, il est impossible de l'apercevoir. Espérons que le convoi des personnages ne roulera pas dessus...

- **Feuille morte** : un bout de carlingue du vol 83613, qui s'est écrasé dans Marston, tient en équilibre sur le toit d'un immeuble. Au moindre souffle de vent, le morceau d'épave grince et ballotte. Progressivement, par l'effet conjugué du poids de la glace et du blizzard, il penche dangereusement. Tombera-t-il sur les personnages ou les sauvera-t-il d'une mort imminente, en écrasant des zombies comme des tomates trop mûres ?

EST

Neuf quartiers : Belcaro, Cory-Merrill, East Colfax, Indian Creek, Lowry, Montclair, Virginia Village, Washington-Virginia Vale, Windsor.

Ambiance : la partie Est de Denver contenait une population un peu plus aisée que celle de l'Ouest. Les résidences spacieuses se mélangeaient aux appartements construits dans des immeubles modernes, sans oublier les propriétés luxueuses aux allures de ranchs. Véritable fantasme architectural de l'Amérique moderne, l'Est de Denver

fut le premier à subir l'assaut des Forty-Niners. Comment imaginer l'effroi de tous ces gens qui, profitant d'une après-midi ensoleillée, virent accourir des cadavres ensanglantés dans les parcs, leurs jardins, les halls d'immeuble et autour des lacs artificiels ? Telles des nuées de sauterelles, les Hordes de Kansas City ravagèrent tout sur leur passage.

Les quartiers en conservent encore des plaies béantes : traces noires de lance-flammes sur les murs, crématoires mobiles abandonnés, des milliers de cadavres encore stockés dans des sacs plastiques, des litres et des litres de sang séché... Partout, où que l'œil se pose.

Ce secteur de la ville n'est pas simplement un décor fantomatique et post-apocalyptique. C'est un abattoir géant.

Caractéristiques :

Densité de Survivants : 1 (Buckley Air Force Base, Silverman)

Densité de Survivants dangereux : 1

Densité d'Hostiles : 5 (Forty-Niners)

Ressources : 3

Environnement : 3

Pistes

Survivants

• *Polo Grounds* : ce nom désigne la « gated community » du quartier de Belcaro. Comprenez par là un lotissement entier, sécurisé et contrôlé par une police privée. Jadis occupé par des gens aisés (voire très aisés), ce mini-quartier renferme les derniers habitants de l'Est. Ce groupe de vingt survivants s'est quasiment structuré en micro société, autour de deux individus : Eddie Lawson Jr. (un chef d'entreprise fortuné) et Chester Cramer (le commandant de la force de surveillance du quartier). Très influents, ces deux hommes ont pris l'ascendant sur la communauté, composée essentiellement d'anciens riches qui ont –presque-tout perdu (si ce n'est le joli polo qui ne quitte pas leurs épaules ou le collier de perles de maman). Ce sont eux qui décident de l'organisation des tours de garde, de ce qu'on mange, de ce qu'on fait...etc. Transformés par le pouvoir et les horreurs dont ils ont été les spectateurs, les deux leaders sont devenus les chantres de la violence. Aucune personne extérieure n'est admise et quiconque vole de la nourriture, ou ne respecte pas les consignes, est molesté.

Le fonctionnement de Polo Grounds est implacable : protégés par les grilles du lotissement, les survivants doivent changer de planque régulièrement. Et faire en sorte de ne pas attirer les zombies ou de laisser une trace de leur présence. Tant qu'ils sont enfermés dans cette cage dorée, protégés par leur chef bicéphale, les survivants sont persuadés qu'il ne leur arrivera rien.

Mais gare à l'étranger qui tente de s'immiscer dans cette communauté. Eddie Junior ou Chester lui trouveront rapidement des défauts, un soupçon d'infection... Bref un quelconque moyen de lui casser le crâne et de s'en servir pour attirer des zombies un peu plus loin.

• *Lieutenant Grimm* : cet individu est un véritable phénomène. Mais pas au sens positif du terme. Il n'y a pas si longtemps, le Lieutenant effectuait des patrouilles et des contrôles routiers sur l'Interstate 70. Il arraisonnait les véhicules en excès de vitesse entre Kansas City et Denver, prenait en chasse les resquilleurs et n'hésitait pas à faire son Dirty Harry du bitume.

Évidemment, le policier fut aux premières loges lorsque les 49ers déboulèrent après les bombardements de Kansas City. Les routes et les plaines furent envahies de coureurs aux bouches ensanglantées, les carambolages se multiplièrent, les chauffeurs se transformèrent à leur tour en machines à tuer... Et avec un sens du devoir indéfectible, le Lieutenant Grimm fit en sorte que l'Interstate reste SA route. Il abat tit des dizaines de zombies, fit exploser des citernes pour en cramer un peu plus. Il n'hésita pas à flinguer des infectés, à rouler sur des corps agonisants et à leur beugler qu'ils pouvaient se mettre leurs droits au c**.

Complètement fou et solitaire, Grimm a été mordu une bonne quinzaine de fois, a perdu une oreille, un morceau de nez et cinq doigts au total.

À l'heure qu'il est, il devrait être réduit en steak bien saignant ou mener une Horde dans les rues de Denver. Au lieu de ça, le teint gris, les yeux vitreux et la bave aux lèvres, il rôde dans le secteur Est. À bord de son véhicule défraîchi, moucheté de sang et de peaux mortes, l'ancien flic de l'auto-route s'est transformé en justicier incontrôlable. Une momie de haine, un zombie sans faim, rassasié uniquement par la destruction.

En gros : un sale réac' indestructible.

Ressources

• **Chenilles** : les militaires ont abandonné un char d'assaut Abrams dans la partie Est de Denver. Lorsque son équipage a été bloqué par des camions civils, l'un des membres a ouvert le sas et les Hostiles en ont profité pour les dévorer. Le tank est donc resté sur place, couvert de neige et le cockpit baignant encore dans un sang infecté et coagulé.

Même si ce n'est guère un engin facile à piloter, il renferme quelques obus et ne craint pas les routes enneigées.

• **Jackpot** : les quartiers de l'Est abritaient une population dotée de revenus confortables. Bien au-dessus de la moyenne des *Denverites*. Ce qui n'est plus qu'un cimetière géant possède des villas luxueuses, de magnifiques manoirs et des propriétés dotées de grands parcs.

Leurs anciens occupants n'ont pas eu le temps de faire leurs valises, ni de mettre leurs biens à l'abri. En fouillant ces demeures, les personnages peuvent mettre la main sur un petit pactole : liasses de billets, bijoux, œuvres d'art, voitures de collection...etc.

Environnement

• **Biohazard** : le danger principal de ce secteur est la multiplication des foyers d'infection. Le nombre de personnes habitant cette zone et ayant survécu se compte sur les doigts de la main. La communauté de Polo Grounds est sans aucun doute ce qui reste de la population de l'Est de Denver. Tous les autres ont été mordus, dévorés, transformés, réduit en amas de tripailles et de squelettes en putréfaction. Chaque fois que les personnages fouillent une demeure de l'Est ou traversent une habitation, ils découvrent des cadavres et des morceaux rongés qui traînent un peu partout. Les restes de ce festin immonde empestent l'atmosphère, attirent les rats, polluent l'eau et génèrent bien pire que le choléra.

Se déplacer sans protection adaptée est excessivement risqué.

QUEST

Onze quartiers : *Athmar Park, Barnum, Barnum West, Harvey Park, Mar Lee, Ruby Hill, Sun Valley, Valverde, Villa Park, West Colfax, Westwood.*

Ambiance : l'Ouest de Denver regroupe certains des plus vieux quartiers de la capitale du Colorado, comme Athmar Park ou Valverde. Ceux-ci abritent encore aujourd'hui des ranchs aux murs de briques et des bungalows datant des années 40. On y trouve également, entre des blocs d'habitation, de très nombreuses zones industrielles.

L'un des quartiers tire son nom de la plus grande avenue de la ville : West Colfax, qui traverse la cité d'Est en Ouest.

Le quartier de Villa Park était connu pour sa grande quantité d'immigrants, en provenance d'autres parties du monde. Et lorsque les premiers cas d'infection se firent connaître dans ce secteur, les étrangers furent accusés d'avoir ramené la maladie de leur pays d'origine. Certaines portes de maisons portent encore des insultes racistes, quand leurs domiciles ne furent pas carrément brûlés. Comme dans de nombreuses villes des États-Unis, de nombreux innocents firent les frais de la paranoïa autour du virus Z. En se promenant sur le parking d'une usine à l'abandon, les personnages-joueurs auront peut-être la surprise de voir des cadavres pendus à des lampadaires. Malheureusement, ces derniers n'étaient pas des zombies.

Caractéristiques :

Densité de Survivants : 3 (LoDo Rats, Outsiders)

Densité de Survivants dangereux : 3

Densité d'Hostiles : 3

Ressources : 2

Environnement : 1

Pistes

Survivants

• **Decker Bros.** : cette usine, spécialisée dans les pièces en plastique destinées à l'automobile, est le refuge d'ouvriers déments. Après une attaque de zombies, un groupuscule de quinze employés en a réchappé et est parvenu à s'enfermer dans les locaux. Ils ont condamné l'ensemble des portes, des couloirs et des grilles de ventilation. Travaillant d'ordinaire dans une atmosphère fortement ventilée, afin d'éviter les effluves de colle et de produits chimiques, les salariés n'ont pas réfléchi au caractère toxique de cet environnement. Sans renouvellement d'air, ni électricité, ni mesures de sécurité, les pauvres bougres ont fini par souffrir de migraines. Avant que des hallucinations, des tremblements et des crises aiguës prennent le relais.

Lorsqu'ils ont réalisé que leur état était provoqué par des vapeurs invisibles et non par le virus Z, il était trop tard. Cinq des ouvriers avaient déjà été abattus comme des chiens et les autres avaient perdu la raison.

Depuis quelques jours, ceux-ci tentent de sortir de l'usine, ne supportant plus cet espace confiné. Ils arrachent les portes, tapent sur les tuyaux pour attirer des secours et s'arrachent (réellement) les cheveux. Leur vision est atrophiée et les hallucinations dont ils sont victimes les rendent incapables de distinguer un zombie d'un humain. Leur venir en aide ou leur ouvrir la porte, c'est relâcher des bêtes faves.

• *Nawan Sodhi* : ce membre de la communauté Sikh tenait une épicerie végétarienne, avant que Denver ne soit dévastée. Reconnaisable à son turban violet et sa barbe, cet homme est extrêmement bienveillant, n'hésitant pas à venir en aide aux survivants. Enfermé dans sa boutique, dont la vitrine est renforcée par des planches, il observe la rue par sa fenêtre du premier étage. Et fait signe aux (très rares) humains qui s'approchent de son repaire. Peu importe leur appartenance, leur « gang » ou leur apparence.

Nawan n'a pas peur de la mort et ne craint pas les zombies. Il a refusé d'accompagner sa famille, qui est partie vers l'Ouest après les émeutes. Son seul but est de récupérer Pomo, un orang-outan qu'il a élevé et qu'il a dû abandonner il y a deux ans. Placé dans le zoo de Denver, Pomo est le seul être au monde pour lequel Nawan se fait vraiment du souci. Le Sikh a la sensation d'avoir une dette envers cet animal sauvage et refuse de l'abandonner de cette façon.

Pour des survivants ou des Z-Corps, habitués à différents types d'horreurs, les projets de Nawan paraîtront bien futiles. Mais dans un pays qui tombe en miettes, rencontrer un homme bon et généreux peut également soigner bien des plaies. Comme celles de l'âme.

Ressources

• *Bullet Club* : parmi les boutiques les plus pillées, il est étonnant de constater que les magasins de luxe n'arrivent pas en premier. Les habitants ont choisi de s'en prendre d'abord aux armureries et à toutes les enseignes (comme les supermarchés) dans lesquelles il est possible de récupérer armes ou munitions. Trouver des armes à feu dans une vitrine est donc excessi-

vement rare aujourd'hui. Les survivants, tels les LoDo Rats, ayant concentré leurs recherches sur les magasins de chasse, de pêche, d'auto-défense...etc.

Ils ont toutefois oublié ce modeste club de tir, situé dans Barnum West. Au sein de cet établissement, les personnages peuvent mettre la main sur six fusils enfermés dans un casier. Ainsi que deux revolvers et dix boîtes de munitions.

• *Les survivants qui murmuraient* : en traversant un parc de l'Ouest de Denver, les personnages aperçoivent deux chevaux. Ces derniers se sont échappés d'un ranch, situé dans le quartier, et se nourrissent du peu d'herbe qu'ils trouvent sous la neige. À première vue, ils sont domestiqués et –bien que très prudents– peuvent être caressés. Par chance, aucune morsure de zombie n'est visible sur leur épiderme. Par contre, au moindre gémissement inhumain, les deux montures s'enfuient, et au galop. Appelons ça l'instinct.

Environnement

• *Lakewood Chemical* : de nombreuses usines n'ont pas été arrêtées dans de bonnes conditions. L'électricité a été coupée, les ouvriers ont été évacués en urgence et les produits dangereux sont restés sur place. Et sans surveillance. C'est le cas de l'usine Lakewood Chemical dont les procédés chimiques ont donné naissance à un épais nuage toxique. Encore une poignée de jours et le bâtiment devrait être soufflé par une explosion violente.

• *Joueur* : cet élément ne représente aucun danger mais risque d'intéresser les personnages-joueurs. Des tables de jeu, construites en dur et peintes avec des mosaïques, ont été installées dans Athmar Park. Elles étaient destinées aux joueurs d'échec ou de backgammon. Désormais à l'abandon, un personnage peut être victime d'un curieux mirage, à la faveur du blizzard. En apercevant une table, il y verra fugitivement la silhouette d'un vieil homme, poussant une pièce d'échiquier... Avant qu'il ne disparaisse pour de bon.

Factions

« - Tu te sens seul parfois ?
- Avec les gens seulement. »

-- La Ligne Rouge

Contrairement à ce qu'elle laisse penser pendant son survol, Denver est une véritable fourmilière, dont les insectes (infectés ou non) se font la guerre pour des portions de territoire. Entre les Hostiles qui cherchent de la viande sans discontinuer, les humains qui se livrent à une guérilla urbaine pour les éradiquer et ceux qui cherchent simplement à exterminer tout ce qui bouge... On ne sait jamais à qui se fier et dans quel camp les survivants se trouvent. Veulent-ils partir d'ici ou préfèrent-ils rester ? Pourquoi les militaires sont tirés à vue ?

Les groupes présentés ci-dessous sont les plus importants de Denver. La plupart sont trouvables en traversant des quartiers ou en suivant les signes de reconnaissance peints sur les murs de la cité.

Les Forty-Niners

C'est de loin le groupuscule le plus important à l'Est de la ville, même s'il est peu habituel d'affubler un groupe d'Hostiles d'un quelconque sobriquet. Pourtant, les Forty-Niners ne sont pas des zombies ordinaires, comme les milliers qui sont nés dans la métropole avant de partir au loin ou de pourrir sur pied. Ce sont « les premiers » : ceux issus de la première vague en provenance de l'Interstate 70, qui ont déboulé de Kansas City pour tout ravager. Les survivants les ont baptisé « Forty-Niners » avec une certaine ironie, voyant dans ces créatures enragées une nouvelle incarnation des pionniers de 1849. Les mineurs de l'époque, nommés ainsi, se précipitaient vers l'Ouest afin de trouver des filons précieux. Ce sont eux qui s'installèrent en premier dans la vallée de la rivière South Platte, fondant les bases de Denver.

Et ces zombies, emportés par une faim dévorante, n'ont fait que se ruer vers l'Ouest à leur tour... À la recherche d'un minéral bien plus tendre et saignant que l'or.

Contrairement aux autres zombies qui hantent la ville, les 49ers sont plus résistants et intelligents. On n'en dénombre plus que 27, très précisément, sur lesquels le virus a eu un effet étrangement différent. Les survivants de Denver mettent ça sur le compte des radiations, ayant ravagé Kansas City après le bombardement. En vérité, il s'agit surtout d'individus ayant été touché par une souche plus agressive du virus Z. Et pour cause : tous proviennent de Topeka, de Lawrence et de ses alentours. Les Forty-Niners sont des Hostiles de seconde génération, modifiés par la salive du Sergent Chambers et rendus plus puissants par une étrange combinaison de produits chimiques (radiations et Agent Gris). Ces zombies sont une cible prioritaire pour les survivants de Denver, qui les craignent tout autant qu'ils cherchent à les détruire. Plus d'une dizaine ont déjà été éliminés, au prix de lourdes pertes. Mais les Forty-Niners sont parvenus à connaître leurs adversaires, à localiser leurs planques et à s'entourer de Hordes serviles. Ce sont des cadavres qui marchent, des monstres sans cœur ni âme, mais qui ont développé un certain sens de la stratégie pour augmenter leurs chances de survie. Cela les rend d'autant plus horribles et terrifiants.

Tous les 49ers possèdent un surnom, donné par les survivants de Denver pour mieux les distinguer. Le fait de les avoir baptisés montre à quel point ces êtres sont craints. Parmi les Forty-Niners les plus redoutés, on peut notamment citer :

• **Gueule Brûlée** : si on devait nommer un seul croquemitaine dans cette foutue ville, Gueule Brûlée arriverait certainement en haut du podium. Penser que cette « chose » était autrefois un être humain, avec une vie, un métier, une famille, ne cesse d'effrayer ceux qui ont croisé sa route. Aujourd'hui il n'est plus qu'une silhouette anonyme d'un mètre quatre-vingt, à la musculature gonflée et difforme, au visage réduit à l'état d'un crâne noirci par le feu. Plus rapide que les autres Hostiles, il est surtout plus fort, plus futé et capable de manipuler des armes. Dont une mitrailleuse. Par deux fois, des factions de survivants ont pensé en avoir fini avec ce monstre, après l'avoir fait explo-

ser dans un bâtiment de Speer. Mais à chaque fois, telle la créature cauchemardesque d'un mauvais film... il s'en est sorti.

Il est le seul être de Denver à avoir détruit un zombie Silverman. Et certains survivants affirment même qu'il a longtemps porté la tête de sa victime, telle un trophée.

• **Barbelés** : quasiment deux mètres de terreur. Celui qui fut certainement un grand black particulièrement sportif et charpenté est désormais connu pour ce qui est agrippé à son bras droit. Enfoncés dans sa chair et la paume de sa main, au point que celle-ci est incapable de se déployer, par la rigidité cadavérique, se trouvent cinq longs fils barbelés. Comme de coutume, nul ne sait comment ce cadavre mouvant s'est retrouvé dans cet état (sans doute en voulant échapper aux zombies en s'agrippant à une clôture des plaines). Toujours est-il qu'il a appris à s'en servir. Vêtu d'une blouse de mécanicien déchirée, recouverte de traces sanglantes et de peaux mortes, Barbelés fait tournoyer son fouet improvisé pour créer un maximum de dégâts. Plutôt astucieux et coriace, il porte une plaque de fer sur le torse qu'il suspend à l'aide d'une chaîne, enroulée autour de son cou. Pour protéger son visage, parcouru de cicatrices abominables, il le dissimule derrière un casque de soudeur. De quoi arrêter quelques impacts de balles de bon calibre.

• **The Sadman** : le surnom de ce 49ers provient du t-shirt noir qu'il ne quitte jamais, arborant un smiley « SAD » à peine délavé. En meilleur état que ses congénères (compte tenu de son état), the Sadman dispose d'un couteau de chasse attaché - à l'aide de ruban chatterton - dans sa main gauche, très certainement afin que sa main ne puisse pas perdre le précieux instrument. Vêtu à la manière d'un jeune américain, baskets aux pieds et jean taille basse, ce zombie a la particularité de se déplacer seul. Étrangement indépendant, il profite de l'attaque d'une Horde pour contourner discrètement les sécurités et faire une véritable boucherie. Les survivants qui ont échappé aux attaques de ce tueur discret le décrivent comme un monstre aux cheveux bruns, au visage gris fendu d'un rictus sordide.

• **Blouse** : le zombie qui possède ce pseudonyme est une silhouette humaine de taille moyenne, vêtue d'une tunique blanche estampillée OneWorld. La première particularité de ce mort-vivant est qu'il porte toujours un masque respiratoire, sur

un visage à moitié déchiqueté. La seconde est qu'il est particulièrement résistant aux impacts de balles, comme si une partie de ses blessures se régénérât. Pour le reste, Blouse apparaît quasiment comme le leader d'une Horde. Il grogne et désigne les directions vers lesquelles il souhaite que « ses » zombies aillent. Incapable de manipuler des objets, il se contente d'observer de loin, en se mettant le plus souvent à couvert. Une carte d'identité (ID), toujours présente à l'intérieur de la blouse, indique qu'il se nomme **Dr. Jason Hennig**. Il faisait partie de l'équipe médicale de OneWorld, convoyée par Clarence Luther, qui fut envoyée en inspection à Alma. C'était un collègue de John Blutter, le fameux « chauffeur » malencontreux à l'origine des événements du Bowling Paradise (cf. livre de base page 221).

• **Mother** : ce zombie de sexe féminin est devenu une légende urbaine. Certaines factions de Ruby Hill affirment avoir aperçu à plusieurs reprises sa silhouette flasque, adipeuse, aux abords de *Ganja Gourmet* (boutique revendant de la marijuana à but médical). Ils la décrivent comme une femme obèse, à la peau blanchâtre et aux longs cheveux jaunes desséchés. Un tube de fer rouillé lui traverse la gorge et elle n'est vêtue que d'une robe orange aux motifs floraux.

Ce qui la rend si particulière, ce sont les témoignages affirmant que « Mother » ne cessait de grossir ces dernières semaines. Et ceux, encore plus dérangeant, qui disaient avoir aperçu une forme bouger sous l'épiderme de son ventre boursouflé... Avant que la grosse bonne femme ne disparaisse de la circulation. Personne n'a réussi à l'approcher depuis, afin de vérifier ces affirmations. Mais cela a suffi pour faire de cette Forty-Niner le cadavre à l'origine des Tiques : une nouvelle forme d'Hostiles.

Est-ce vraiment Mother qui a donné naissance à ces atrocités ?

49ERS

Gueule brûlée

Agilité 2D : Bagarre 4D, Esquive

Adresse 3D : Armes à feu 5D

Puissance 4D : Endurance 5D, Soulever 4D+1

Connaissances 3D

Perception 3D : Camouflage, Chercher 3D+2, Survie 4D+2

Présence 3D : Intimidation 5D, Volonté 4D+2

MON PJ OU MON PNJ PRÉFÉRÉ, CE FORTY-NINERS

Vingt-trois Forty-Niners restant, cela vous laisse le champ libre pour inventer les vôtres. Des zombies plus forts, plus résistants, plus coriaces que les autres et parfois même plus meurtriers que des *Phases* supérieures. Pourquoi ne pas en profiter pour recaser un PNJ du Bowling Paradise, de Topeka, de Lawrence ou un personnage-joueur massacré et abandonné en bord de chemin ? Un individu important, croisé dans vos premières séances de jeu, pourrait peut-être refaire son apparition ? Après une mort épouvantable, il est peut-être devenu une sorte de légende de Denver ?

Et si les personnages se trouvaient confrontés à d'anciennes incarnations de leurs joueurs, « zombifiées » par un virus développant des aptitudes peu ordinaires ? Comment réagir face à des gens que l'on appréciait et qu'on pensait disparus depuis des semaines ?

Déplacement : 6

Bonus aux Dégâts : +2D

Spécial : Gueule brûlée a la capacité d'utiliser des armes à feu.

Spécial : Régénération : Le seul moyen de se débarrasser de cette créature maudite est de l'incinérer ou de la dissoudre. Sinon, inmanquablement, elle régénérera son corps au rythme d'une blessure toutes les 5 heures.

Barbelés

Agilité 3D+2 : Bagarre 4D, Esquive, Mêlée 6D+1

Adresse 2D : Lancer 3D+1

Puissance 4D : Endurance 5D+1

Connaissances 2D

Perception 2D : Chercher 3D+1, Pister 3D+2

Présence 2D : Intimidation 4D

Déplacement : 8

Bonus aux Dégâts : +2D

Armure : Plaque de fer et masque +3D

Arme : Barbelés Dgt : +1D+1 – Portée : 6m – Options de combat : Saisir (p59 du LdB)

The SadMan

Agilité 4D : Acrobaties, Bagarre 5D+1, Discretion 5D+2, Esquive, Grimper, Mêlée 6D+1, Sauter

Adresse 2D

Puissance 3D : Courir, Endurance 3D+2

Connaissances 3D

Perception 3D : Chercher, Pister 5D+2, Survie

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

Déplacement : 8

Bonus aux Dégâts : +2D

Arme : Couteau de chasse Dgt : +1D

Blouse

Agilité 3D : Bagarre 4D+1

Adresse 2D

Puissance 3D : Endurance 3D+2

Connaissances 3D +1

Perception 2D : Chercher 3D+2, Pister 3D+2

Présence 4D : Commander 4D+2, Intimidation 4D+1, Volonté

Déplacement : 5

Bonus aux Dégâts : +2D

ZFM (Zone de Fréquence Morte) : Peut prendre le contrôle de tous zombies, de n'importe quelle Phase (sauf du type Mentor), tant qu'il est « vivant », dans une zone d'un rayon de 300 mètres. Si jamais, deux zombies ayant cette aptitude se disputent le contrôle de zombies, faites un Test d'Intimidation en opposition entre les deux zombies. La marge de réussite détermine en heures, le temps pendant lequel le vainqueur du Test dispose des zombies dans sa zone.

Spécial : Régénération : Le seul moyen de se débarrasser de cette créature maudite est de l'incinérer ou de la dissoudre. Sinon, inmanquablement, elle régénérera son corps au rythme d'une blessure toutes les 3 heures.

Mother

Agilité 2D : Bagarre 3D+1, Esquive 2D+2

Adresse 2D

Puissance 6D : Endurance 6D+2, Soulever

Connaissances 2D+2

Perception 2D

Présence 3D : Intimidation 4D+2

Déplacement : 6

Bonus aux Dégâts : +2D

Gestation : Quand un zombie est à portée de Mother, elle s'en saisie et l'infecte grâce à son tentacule intestinal. Le zombie sera piégé dans la chair de Mother le temps de sa mutation (Test de PUI du zombie en heure). Une fois la transformation effectuée, Mother laisse la Tique s'échapper de son ventre.

Hostiles de Phase 8 : les Tiques

L'apparition des Tiques est très récente, datant d'à peine dix jours, mais leur nom est déjà sur toutes les lèvres. À l'instar des 49ers, ces zombies épouvantables sont devenus une faction à part entière, tant ils sont craints par les survivants des quartiers. Tout particulièrement ceux qui occupent les gratte-ciel et les barres d'immeubles.

À première vue, une Tique ressemble à un « morceau de zombi » qui serait dirigé non pas par ce qui lui reste de cerveau, mais par son ventre. Dépourvu de jambes (tranchées ou réduites à l'état de grosseurs indistinctes), le zombie est traîné sur le sol par un abdomen protubérant, gonflé, purulent, doté de minuscules pattes osseuses. C'est comme une araignée, à la tête de chair et de boyaux, traînant derrière elle le torse, la tête et les bras d'un Hostile immobile. Contrairement aux autres Phases, qui restent pour la plupart dans des normes humanoïdes, le virus présent dans les Tiques pousse leur mutation jusqu'à réorganiser leur organisme. Il modifie leur fonctionnement anatomique et cellulaire pour améliorer leur instinct de prédation, leur discrétion et leur vitesse. S'il fallait une preuve irréfutable que le virus Z a pour objectif d'améliorer son hôte pour le rendre plus apte à la survie, au passage du temps et à la mort, les Tiques seraient un bon sujet d'étude. Reste à comprendre comment le germe parvient ainsi à modifier certaines de ses victimes, jusqu'à en faire de véritables monstruosité.

Les survivants évoquent régulièrement le nom de « Mother » (cf. les Forty-Niners) comme étant à l'origine de cette évolution. La morte-vivante boursouflée aurait développé dans son ventre un genre de tentacule intestinal, dont elle se servirait pour transmettre un virus modifié aux zombies qu'elle sélectionne. Dans cette vision fantasmée des faits, éliminer Mother entraînerait par voie de conséquence la disparition des Tiques. Malheureusement, ces histoires ne sont –justement– que des histoires, des rumeurs transmises d'une communauté à une autre par quelques esprits imaginatifs. À ce jour, personne ne sait où se cache Mother ni ne possède la preuve irréfutable que son existence est liée intimement à l'apparition des Phases 8.

Les Tiques évitent de se déplacer en extérieur, d'autant plus au beau milieu de zones couvertes de neige. Elles préfèrent de loin les conduits de ventilation, les cages d'ascenseur, les égouts et les couloirs d'immeubles. C'est-à-dire l'ensemble des coins et recoins des grands édifices urbains, au sein desquels cette nouvelle forme hostile peut se cacher et se laisser tomber sur ses proies. Les appendices de la partie « ventrale » d'une Tique sont des pattes courtes et puissantes (on dirait les os de plusieurs phalanges). Elles sont incapables d'adhérer à un mur mais en mesure de hisser le reste de son corps jusqu'à un conduit ou à travers un sas.

La partie arrière de l'Hostile, à savoir ce qui reste de la zone supérieure d'un zombie, ne bouge pas tant que la créature n'est pas en difficulté. Ou sur le point de se « nourrir ». Lorsqu'une Tique s'approche d'une proie, elle tente de l'agripper avec ses pattes, tandis que le zombie reprend conscience. Dans un gargouillement insupportable, le demi mort-vivant s'agite alors à nouveau et saisit la malheureuse victime avec ses propres bras.

Il devient excessivement difficile de se dégager d'une Tique, coincé entre ses mains et les protubérances de sa panse. L'Hostile n'a plus qu'à dévorer sa prise ou la mordre pour lui transmettre l'infection. Certains comparent ce zombie à un insecte de viscères, laissant une traînée de sang et de mucosités derrière lui.



PHASE 8

Tique

Agilité 4D+1 : Acrobaties, Bagarre 5D+1, Discretion, Esquive 5D+1, Grimper, Sauter

Adresse 3D

Puissance 2D : Ramper 5D+1

Connaissances 1D

Perception 2D+2 : Chercher 3D+2, Pister 4D, Survie

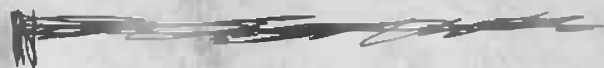
Présence 2D

Déplacement : 7

Bonus aux Dégâts : +1D

de sang, de tripes, de cadavres et de jambes, ils ont reçu la bénédiction de la reine des lieux. Dans peu de temps, ces nouveaux zombies deviendront des Tiques et leur petit gabarit leur permettra d'étendre la Horde... en passant par des conduits plus étroits.

Les Silverman



Le programme Silverman était un dispositif militaire particulièrement novateur et intéressant, puisqu'il visait à retourner les zombies contre eux-mêmes. Dans son procédé, le Silverman n'était rien d'autre qu'un exosquelette, issu de diverses recherches médicales et militaires. Conçu initialement pour renforcer la puissance physique des Marines, il fut développé dans le plus grand secret par Jessie Gunn (co-dirigeant d'Intech System, filiale de OneWorld). Là où cette armure articulée était novatrice, c'était dans sa capacité à se relier au système nerveux de son hôte. De simples branchements permettaient au pilote d'utiliser

Un immeuble de quinze étages du quartier d'Overland, situé sur S.Acoma Street à proximité de la ligne de chemin de fer, est infesté de Tiques. Les cinq familles de survivants qui s'y étaient calfeutrées depuis le début de l'épidémie ont été massacrées par les rampants. Ceux-ci ont utilisé les faux plafonds et les conduites de chauffe, bâties entre les murs, pour pénétrer à l'intérieur des planques. Après avoir été mordus à plusieurs reprises, les malheureux enfants ont été traînés dans le sous-sol. Là, au milieu d'une mare

les armes et la structure de l'exosquelette comme s'il s'agissait du prolongement de son propre organisme. Et tandis que les expériences sur cette connexion neuronale étaient forcément limitées par le fait de recourir à des humains volontaires, la brusque arrivée des zombies offrit un stock monumental de cobayes.

• **Jessie Gunn** et les chercheurs de l'armée américaine poussèrent leur idée le plus loin possible. Des Hostiles furent littéralement vissés à l'intérieur de ces exosquelettes, leur boîte crânienne ouverte et branchée directement aux cervo-moteurs. Mettre des morts-vivants décérébrés dans ces cages articulées n'avait aucun sens. Aucun zombie n'était normalement capable de faire bouger une telle armure renforcée. L'expérience n'avait pour but que d'analyser les réactions cognitives des zombies et de pouvoir ainsi améliorer le procédé à destination des humains.

Mais le résultat fut plus surprenant. En branchant les zombies aux matrices du Silverman, les scientifiques interrompirent leur liaison avec la Fréquence Morte. Les souffrances ininterrompues des morts-vivants s'estompèrent et il devint possible de leur injecter une série de directives simples, proches des lois de la robotique. Devenus plus passifs, les zombies furent conditionnés, testés et parachutés en secret sur Denver. Cette action précipita d'ailleurs la chute du Général O'Grady, qui n'eut même pas le temps de constater l'impact de cette expérimentation.

Évidemment, si nous évoquons les zombies Silverman au passé, c'est parce que l'armée mit immédiatement fin à ce programme, suite au limogeage d'O'Grady. Depuis son départ, il n'est plus question d'harnacher des morts-vivants dans des exosquelettes de métal. Pourtant, sur le terrain, les 30 zombies Silverman sont quasiment tous en état de fonctionnement (si on excepte celui détruit par Gueule Brûlée). Depuis leur largage sur Denver, ils ont d'ailleurs exterminé 2603 zombies et sont devenus des sentinelles puissantes et sans pitié.

N'obéissant qu'à leur programmation simpliste, ils se déplacent aléatoirement dans la ville et cherchent des zombies à exterminer. Plus les Silverman repèrent des humains à proximité et plus ils demeurent longtemps dans le secteur, afin d'assurer leur protection. Malheureusement, ces machines vivantes sont de plus en plus sujettes à

SYNOPSIS : L'ANONYME DU 12^{ÈME} ÉTAGE

L'immeuble « Riviera » du quartier d'Overland abritait 82 personnes avant que le virus Z ne fasse son apparition. C'était un lieu rassurant, relativement bien entretenu, dont les locataires étaient –pour la plupart– issus de la classe moyenne. Malgré une pincée de heurts et des passés troubles dont personne ne savait rien, on pouvait dire que le Riviera abritait des gens charmants. Au pire, suffisamment polis pour vous saluer en retenant la porte de l'ascenseur. D'ailleurs, personne ne demandait rien de plus : juste un peu d'amabilité.

Oui, il y régnait une ambiance appréciable, si on faisait exception de la dame du 12^{ème} étage. Les locataires racontaient d'elle qu'elle ne sortait jamais de son appartement, vivant au milieu de ses ordures et de ses propres excréments. On la disait obèse, dépassant les deux cents kilos et d'une méchanceté sans bornes depuis le décès de son mari. La seule et unique fois où Mme Johnson avait frappé à sa porte pour lui donner une lettre arrivée par erreur sur son palier, l'ogresse l'avait remerciée par une volée de jurons. Sans même se donner la peine d'ouvrir.

Depuis, l'édifice s'est vidé et tous ses habitants ont fini de la façon la plus horrible qui soit. Les dernières familles, qui pensaient être en sécurité, ont été surprises en pleine nuit par des morts-vivants se tortillant sur le sol. Quant à la femme du 12^{ème} étage, elle a disparu. Son appartement est toujours là, intact. Le sol, parfaitement nettoyé, n'a jamais été recouvert de déjections. Un petit cadre trône sur le buffet du salon, seule trace de son ancienne occupante. On peut y voir le portrait de celle qui épouvanta tant Mme Johnson et fit bien jaser les occupants du Riviera : une femme rondouillarde, au visage souriant, vêtue d'une robe orange aux motifs floraux.



des dysfonctionnements et des groupes humains (sans aucun lien avec l'armée) se chargent de leur « entretien ».

- Le groupuscule de réparateurs le plus important est dirigé par **Steve Berman**. Ancien physicien de 73 ans, il a participé au projet *Homme Millenium* mais n'en garde aucun souvenir. S'il fait bien partie de la fameuse liste des vingt scientifiques ayant participé à ce mystérieux programme, il est bien incapable d'en dire quoi que ce soit. L'intégralité de ses connaissances est piégée dans une Boîte Mentale, mise en place par Bryan Clark.

À l'époque, le Professeur Berman intervenait sur les cobayes du bunker Schrödinger d'Alma comme physicien médical. Il était chargé de leur faire passer différents contrôles radiologiques, ainsi que de leur faire subir des rayonnements. De petites doses de rayons, censées améliorer la réponse de ces « volontaires » à l'injection d'un sérum.

Sa mémoire effacée et remplacée par des souvenirs fictifs, Steve Berman a préféré se tourner vers l'enseignement. Deux ans après la fin du pro-

jet Millenium, il est devenu Professeur à l'Université de Denver, réussissant une brillante carrière d'électronicien. Au point de devenir le doyen de la Faculté en 1998, avant de prendre une retraite bien méritée.

Ce qui ne cesse de surprendre chez Steve Berman, c'est sa jeunesse physique et intellectuelle. Pourtant âgé de 73 ans, cet homme grisonnant a le visage peu ridé, le corps svelte et la démarche rapide. Un observateur lui donnerait 60 ans à peine.

Actuellement, le scientifique se trouve dans le quartier (bien nommé) d'University, en compagnie d'une quarantaine d'étudiants. Sans aucun doute les derniers survivants, sur les 11.000 qu'abritait le campus. Quelques enseignants, ainsi que du personnel administratif et technique (soit vingt personnes supplémentaires) complètent ce petit groupe. La plupart n'ont pas pu rejoindre leurs familles et se sont retrouvés piégés dans la fac de sciences, après de violents heurts entre l'armée et les LoDo Rats. Sans oublier les Hostiles qui arpentent encore les couloirs des bâtiments universitaires, les parcs et la bibliothèque.

Steve Berman, lui, fit le chemin jusqu'à la faculté après le parachutage des zombies Silverman. En effet, tandis qu'il essayait de sortir de chez lui pour rejoindre un convoi de l'armée, une horde de zombies déboula dans sa direction. Il ne dut son salut qu'à l'intervention des zombies Silverman, qui avaient été largués durant la nuit. L'un d'entre eux s'interposa face à un Forty-Niner et fut gravement endommagé. Mais cela permit au professeur de rester sauf et de trouver un nouveau sens à son existence.

Il chargea le Silverman dans son fourgon et partit en direction de l'Université, dans l'espoir de le réparer.

Depuis, entouré par des étudiants d'ID Tech, Steve Berman s'emploie à comprendre, réparer et améliorer ces machines livrées à elles-mêmes. Il est ainsi parvenu à pirater les Silverman et à les localiser précisément sur Denver, sans toutefois pouvoir les piloter. Lorsque l'un d'entre eux montre des signes vitaux en berne ou une batterie affaiblie, Steve Berman et son équipe s'emploient à le récupérer pour procéder à des retapages. Avec tous les risques que cela représente, qui plus est lorsque le blizzard s'en mêle.

Pour le vétéran du Projet Millenium, c'est une certitude : ces créatures sont la seule solution pour libérer Denver. Et ses recherches ont notamment abouti à une meilleure compréhension de la Fréquence Morte et de son rôle sur le psychisme des morts-vivants. D'une certaine façon, le vieux scientifique est devenu le nouveau père des Silverman. Un « Docteur Frankenstein » qui a quasiment fait sortir ces machines du giron de l'armée, malgré tous ses efforts pour en reprendre le contrôle.

- L'aéroport de Denver a donné naissance à de nombreux articles de blogs, issus de fanas du complot. Prétendu lieu d'une conspiration maçonnique, représentée par une peinture présente dans le terminal, il fascine **Nikki Lapaglia**. Cette jeune femme de 23 ans, atteinte de surdit  depuis son enfance, s'est toujours r gal e des histoires conspirationnistes de son grand-p re. Apr s sa disparition, elle a continu    lire et  crire sur le sujet, r v lant les manipulations du gouvernement, des francs-ma ons ou de franges sataniques, sur son propre site internet. Tr s intelligente et d brouillarde, la petite blonde a arpent  Denver

en long, en large et en travers. Ainsi que les couloirs de l'a roport international, dans le but de trouver des preuves de ses affirmations, des symboles maçonniques et l'entr e de la base secr te. Sans succ s. Cependant, apr s avoir aper u de curieux hommes v tus de blanc deux jours avant les  meutes, son t moignage sur le web a attir  le regard du New World Order (cf. 8 semaines plus tard – Page 20) et du Dust Bowl. Quelques heures seulement avant la coupure des transmissions sur Denver, tandis que la jeune femme se terrait dans son studio, le trio de « nerds » du NWO lui a transmis des informations au sujet des « Hommes en blanc du Majestic 13 ». Informations en lien, d'apr s eux, avec la disparition de deux journalistes : Carson Prichard et Dominic Gage (cf. *Un-dead On Arrival* – page 16).

Cette r v lation a co ncid  avec l'apparition d'un zombie Silverman, d r gl  et solitaire, sur son palier. Tel un vigile, sans aucune raison apparente, la cr ature a fait barrage de son corps pour repousser des Hostiles qui avaient rep r  l'odeur de Nikki. Le zombie-machine est rest  plant  devant sa porte plusieurs jours, avant que la fille apeur e n'ouvre la porte et ne commence   lui parler. Mais pas avec des mots, ni avec des sons... Juste par un  trange gr sillement r sonnant au centre de son cr ne.

Depuis, Nikki Lapaglia et son zombie Silverman tentent de trouver d'autres traces, d'autres signes : ceux du Majestic 13.

***Note :** les personnages-joueurs rencontrent le Professeur Berman et Nikki dans le sc nario *Afterlight*.*

Impliquer les personnages et les Silverman (id es en vrac) :

- Les personnages sont sauv s par un zombie-machine pendant qu'ils sont attaqu s par des Hostiles.
- Un personnage d couvre un Silverman en mauvais  tat dans une cour d'immeuble.
- Les personnages doivent intervenir entre des LoDo rats et un Silverman.
- Le Professeur Berman demande aux personnages de l'aider   r cup rer un Silverman endommag .

SILVERMAN

Silverman type

Agilité 4D : Bagarre 5D, Esquive 4D+1, Mêlée 6D+1

Adresse 1D : Armes à feu 6D+2, Lancer 3D+2

Puissance 4D : Courir 3D+2, Endurance 4D+1, Soulever 5D+2

Connaissances 1D : Démolition 3D+2, Sécurité 3D

Perception 1D : Chercher 4D+1, Pister 3D+2

Présence 1D : Intimidation 4D+2, Volonté 5D+1

Déplacement : 6

Bonus aux Dégâts : +2D

Armure : +3D

Armes : Les Silverman sont équipés d'armes à feu et de Mêlée aux choix du Meneur de jeu.

Commando Disconnection

*« Tu connais le sens du mot « Némésis » ?
Un juste châtiment légitimement infligé
par l'intermédiaire ou au moyen d'un
agent approprié, personnifié en l'occurrence
par un redoutable salaud : moi. »*

-- **Snatch**

Sous ce nom, digne d'un film d'action des années 80, se cache l'unité spéciale de Genomic Trust à l'origine de l'interruption des communications : des spécialistes, des mercenaires qui se terrent dans l'Aéroport international de Denver, reconnaissable à ses immenses toits semblables à des tentes blanches. Le commando a pris ses quartiers dans une base souterraine, bâtie sous l'aéroport le plus étendu des États-Unis. Autrefois lieu de stockage d'équipements militaires « secrets », ce complexe de faible superficie est censé avoir été condamné en 1982. Évidemment, il n'en a jamais été question et, tout comme le bunker d'Alma, il a servi quelques années à des programmes spéciaux (inconnus du Président lui-même). Seuls certains membres de la théorie du complot ont évoqué ce complexe, mais leurs récits sont restés sans écho.

LES SILVERMAN

Les Silverman sont des cadavres enfoncés dans une structure mécanique, composée de plaques métalliques protégeant leur crâne et leur poitrine. Afin de rendre leur apparence moins effrayante pour les humains, leur visage est dissimulé derrière une longue visière d'acier. Des centaines de câbles relient leur rachis (de la nuque jusqu'aux reins) à une unité centrale. Cette dernière est contenue dans un petit boîtier blindé, placé sur leur dos. Leurs bras sont équipés de différentes armes, aptes à répondre à différents types de menace : lame à électrochoc, mitrailleuse et lance-flammes. Chacune de leurs épaules est dotée d'un mini-lance-missiles capable de lancer des grenades à Agent Gris.

Un « zombie automatisé » (comme Steve Berman les nomme) est excessivement lent mais bien plus solide qu'un Hostile ordinaire. Sa perception de la Fréquence Morte, sans y être toutefois connecté, lui permet de ressentir la présence des morts-vivants situés dans un rayon de 5 kilomètres.

Depuis leur parachutage, les zombies Silverman agissent comme des nettoyeurs increvables. Toutefois, l'Agent Gris paraît provoquer chez eux un nombre toujours plus grand de dysfonctionnements et une tendance à ne plus suivre leurs directives.

C'est par l'entremise du Général Dunwoody que Genomic Trust a eu vent de l'existence de cette base, idéalement placée à l'Est de Denver. Discrète, sécurisée, protégée des Hostiles, elle s'avère un quartier général parfait pour maintenir la rupture de l'USSTransCom.

Le commando Disconnection a été parachuté en semaine 8, à environ quinze kilomètres au Nord de la dernière piste d'atterrissage. Il leur a fallu traverser cette distance en toute discrétion, à pieds, en évitant les résidences et les voies principales. Équipés de lunettes thermiques et d'un matériel d'assaut, ils n'ont quasiment croisé personne à part un ranch rempli d'infectés... Qui fut proprement nettoyé. Parvenus au bord des pistes, les mercenaires de Genomic Trust ont réalisé que certains avions –remplis de zombies piégés dans leur carlingue- attendaient encore des décollages qui ne viendraient jamais.

Prendre possession de l'aéroport représentait un énorme risque puisqu'il s'avérait être la première source d'infection de Denver. Situé le plus à l'Est, au beau milieu des plaines, il contenait des milliers de passagers en attente d'évacuation au moment où les premiers Forty-Niners apparurent. Le nombre impressionnant de victimes et de morsures permit au virus de se propager, non seulement dans la ville, mais également dans d'autres aéroports. Beaucoup d'infectés montèrent ainsi dans leur avion, en dissimulant soigneusement leur morsure récente.

Les hommes de main de Genomic Trust s'attendaient donc à trouver un terminal farci de morts-vivants, errant autour des portiques et des portes d'enregistrement. Ils furent presque déçus. Seule une centaine d'Hostiles esseulés traînaient encore dans les lieux, répétant des gestes inutiles ou observant des écrans de destination désespérément vides. Les autres s'étaient certainement assemblés en Hordes pour filer vers le centre de Denver ou d'autres cités du Colorado. Les tueurs professionnels du commando éliminèrent un à un ces ultimes parasites, vidant l'aéroport et désinfectant leurs restes au lance-flammes. Ils purent alors atteindre le sas de la base, dissimulé au sein du carrousel automatisé qui faisait circuler les bagages sous l'aéroport.

L'installation du dispositif de brouillage fut assez longue et périlleuse. Pour permettre à la machine de couvrir Denver et ses alentours, le commando a été obligé d'implanter des antennes relais. Des points permettant d'augmenter la portée et la

puissance du signal parasite. Si le point central est installé dans la tour de contrôle de l'aéroport et utilise ses antennes, d'autres émetteurs ont été implantés dans le cœur de la cité. Soit trois, très exactement : un au Nord, un au Sud et le dernier à l'Ouest. Ces mises en place ont obligé les membres les plus aguerris du commando à se rendre dans la ville, en échappant au regard des Hostiles et des survivants. Pour ce faire, ils n'ont pas hésité à se vêtir d'uniformes Z-Corps pour atteindre les buildings les plus élevés des zones concernées. Avant d'installer les antennes sur leur toit et de camper sur place. Tant que les ordres ne mettent pas fin à cette mission, chaque antenne-relais est protégée par trois mercenaires du Disconnection. Certains arrivent déjà au bout de leurs rations et commencent à perdre patience, face au froid et à la menace des zombies.

Tout le système est évidemment piloté à partir du complexe souterrain. Ici, il n'est plus question de froid ou de manque de nourriture. Le blizzard est oublié à l'extérieur du bâtiment et les stands de sandwiches, les restaurants abandonnés et autres distributeurs automatisés offrent des calories à profusion. Tandis que des hommes effectuent des patrouilles dans les halls et les couloirs, les « Master-Chief » s'assurent du bon fonctionnement du brouillage et des relais. Ils prennent également des nouvelles auprès de l'île Jeckyll, sur la suite de la procédure.

Si on excepte les neuf membres de l'équipe qui assurent la protection des émetteurs situés dans la ville, l'aéroport de Denver abrite onze individus. Soit un total de vingt soldats pour ce commando d'élite. Les « Master-Chief » sont la pièce centrale de cette équipe, faisant non seulement office de leaders mais également d'indispensable support technique. Difficile de maintenir un tel dispositif sans d'excellentes bases en manière de réseau et télécommunications.

Il est naturel d'imaginer ces mercenaires comme des mécréants, des guerriers sans foi ni loi, de sales méchants stéréotypés, prêts à dézinguer du survivant et du zombie en échange de mallettes remplies de billets verts. Les personnages-joueurs en ont peut-être déjà fait les frais. Oui, il y a clairement un grand nombre de salopards sans âme chez Genomic Trust, mais ce n'est pas une généralité. Prenons les vingt membres du Commando Disconnection par exemple. La plupart se sont rendus à Denver afin d'améliorer la



46

sécurité de leur famille. Une femme coincée dans une Zone Orange, un enfant atteint du virus, l'impossibilité pour une maman de se déplacer vers un secteur sain...etc. Cela fait cogiter le plus dur des porte-flingues et si une entreprise aussi influente que Genomic Trust propose de mettre tout ce petit monde à l'abri, de les évacuer, de les soigner, de les hospitaliser, de les transporter dans une Zone Verte, en échange d'une virée à Denver. Personne ne refuse.

Personne.

Les magnats de l'île Jeckyll sont excessivement doués pour tirer les ficelles. Ils savent convaincre d'anciens militaires de rejoindre leur camp, en faisant vibrer leur fibre patriotique et en promettant de sauver leurs proches. Ils disposent d'esprits brillants, susceptibles de prouver à n'importe quel

vétéran d'Irak ou d'Afghanistan que OneWorld agit à l'encontre des intérêts américains. À l'encontre de sa famille... et de Dieu.

Et pendant que ces hommes sabotent les communications de Denver et Manhattan, ils songent à leur entourage. À ceux que leurs actes vont permettre égoïstement de sauver. Que vaut la vie de centaines d'inconnus face à celle d'un fils, d'une fille, d'une épouse, d'un mari ou de parents ?

Les Z-Corps sont-ils si différents ?

• **Ramzan Oliev (46 ans)** : cet américain d'origine tchéchène a fait un bref passage au sein des SEAL, avant de rejoindre l'armée privée Blackwater Worldwide en 2003. C'est durant cette période qu'il intervient en Irak et participe notamment à

la « bavure » du 16 septembre 2007, ayant abouti à la mort de dix-sept civils. Malgré cet incident, il reste encore un an à Bagdad avant de se rendre sur différents lieux d'intervention, comme l'Afrique. Pendant cette période, il réalise essentiellement des contrats pour le compte de la CIA. En janvier 2012, juste après que Blackwater soit rebaptisée Academi, il donne sa démission. Usé par les missions, il emménage avec femme et enfants en Californie, où il travaille comme agent de sécurité dans un musée. Une nouvelle vie, tranquille, loin du sang et de la douleur.

Dès l'été 2012, sa nouvelle existence bascule dans l'horreur. Sa femme est infectée lors d'un séminaire à Omaha. Il tente alors de se rendre dans le Montana –chez ses beaux-parents– afin de mettre ses gamins en sécurité. Au beau milieu des bouchons routiers, de la panique des évacuations, il est contacté par Genomic Trust. Celle-ci recherche des hommes d'expérience afin de sécuriser le territoire américain. Et elle propose non seulement des moyens financiers, mais une extraction de ses enfants et la garantie de leur survie. Il accepte.

Grand, la coupe courte, les cheveux grisonnants, les yeux clairs et la mâchoire carrée, Ramzan est le leader militaire de l'équipe. C'est à lui que les hommes rendent des comptes et son autorité, tout autant que ses aptitudes martiales, est saluée par tous. Il est en contact permanent avec les équipes des émetteurs de Denver et n'hésite pas à patrouiller avec ses soldats aux abords de l'aéroport. C'est effectivement une brute, un excellent tireur mais surtout un fin stratège. Et même s'il compte les jours avant de pouvoir de nouveau enlacer ses enfants, il compte bien aller au bout de sa mission. En mémoire de sa femme, disparue aux côtés d'autres zombies dans les rues d'Omaha.

• **Brett Lee Yul (32 ans)** : cet homme aux traits asiatiques est chargé du fonctionnement de « la machine » (nom sous lequel les soldats désignent communément le dispositif de brouillage). Ancien membre de DynCorp, armée privée similaire à Blackwater, il a intégré les services de Genomic Trust il y a moins d'un an. Froid, ambitieux et solitaire, Brett possède surtout une logique affûtée faisant de lui un expert en matière d'armement et de technologie militaire de pointe. À ses yeux, la machine n'est rien d'autre qu'une grosse radio, assez simple à utiliser. Dans les faits, le dis-

positif est un prototype complexe et fragile, dont chaque membre du commando a dû transporter un morceau dans son barda, avant que Brett ne l'assemble en totalité, en le complétant avec des pièces récoltées directement dans les terminaux, les cabines de pilotage et la tour de contrôle. Idem pour les antennes relais, conçues avec cinquante pour cent de matériel Genomic Trust et cinquante pour cent de démerde.

Autant être franc : Brett ne peut pas saquer la quasi totalité du commando, qu'il considère comme des trous du cul. Ces derniers le lui rendent bien, en l'affublant de sobriquets déplaisants et racistes. Seul Ramzan trouve un peu grâce à ses yeux, sans aucun doute parce que c'est l'unique élément suffisamment fort pour s'interposer entre lui et la meute. Sans sa présence, Brett finirait certainement avec une balle entre les yeux. Même s'il est loin d'être un manchot avec un couteau...

Pour l'heure, Brett considère cette mission d'importance comme une sorte de promotion. Et le plus sûr moyen de mettre sa mère (veuve et âgée de 68 ans) à l'abri des zombies et de l'épidémie.

• **Paula Peterson (31 ans)** : la seule femme du commando n'est pas un soldat à proprement parler. Après quelques années passées dans la police scientifique de Boston, elle fut débauchée en 2006 par un chasseur de têtes de Genomic Trust. Dotée d'une forte personnalité et d'un charisme hors-normes, Paula peut se faire respecter de n'importe qui. Même d'une troupe de dix-neuf énergumènes dont certains se comportent comme de vrais goujats. C'est donc assez naturellement qu'elle a dirigé un des laboratoires de Genomic Trust, situé à Brooklyn, où elle a été amenée à travailler avec Nathan Bane.

En septembre 2011, elle eut même le privilège de rencontrer plusieurs membres du Village.

Derrière une fine silhouette, une coupe blonde stricte et un look passe-partout, se cache la personne de confiance de Nathan Bane. Paula est là pour faire le lien avec l'État-major de Genomic Trust, observer et rapporter tous les incidents concernant le commando ou la machine. Elle est la seule de l'équipe à pouvoir solliciter une extraction d'urgence si l'opération tournait au vinaigre. Mais ce n'est

pas tout. Paula est également chargée de poursuivre ses recherches sur le virus et de tester de nouveaux Agents Gris estampillés « Genomic Trust ». Ces nouveaux produits sont contenus dans une valise renforcée.

Évidemment, comme tout officier de liaison de la société de Nathan Bane, Paula est également une précieuse sécurité. Au cas où le commando perdrait de vue sa mission, serait repéré ou mettrait l'entreprise en grand danger, la jeune femme dispose également de germes du virus Z dans son attaché-case. Histoire de rendre les soldats incapables de répondre aux interrogatoires en s'entre-dévorant, après son départ discret de l'aéroport.

DISCONNECTION

Commando type

Agilité 3D+1 : Bagarre, Discrétion, Esquive 4D, Mêlée 3D+2

Adresse 3D+1 : Armes à feu 4D, Dextérité, Lancer, Pilotage, Réparer

Puissance 3D : Courir, Endurance, Nager

Connaissances 3D+1 : Démolition, Électronique, Informatique, Sécurité

Perception 3D : Camouflage, Chercher, Survie

Présence 3D : Commander, Empathie, Persuasion, Volonté 4D

Déplacement : 6

Bonus aux Dégâts : +2D

Impliquer les personnages et le commando (idées en vrac) :

- Les personnages observent un véhicule faire une patrouille autour de l'aéroport.
- Des alliés les informent que trois « militaires » protègent une antenne au Nord de la ville.
- Le scénario Afterlight permet de mettre un terme aux effets de la machine.

SYNOPSIS : UNE BONNE FRINGALE

« Eh. Tu savais qu'ils ont tourné *Die Hard 2* dans l'aéroport ? »

Les trois membres du commando Disconnection chargés de l'antenne de l'Ouest sont planqués au sommet de l'hôtel Mountain View Inn. Ce dernier est situé sur West Colfax avenue, juste en face du Hops Grill House et d'un énorme centre commercial au parking hanté par quelques hostiles.

Joshua Barns, l'un des soldats de cet escadron, ne supporte plus le froid et le rationnement. Il a donc décidé de faire un saut jusqu'au Grill House, afin de récupérer quelque chose de plus nutritif que la bouillie à réchauffer à l'allume-gaz. Faisant fi des avertissements de ses comparses, il sort dans l'avenue et tente de pénétrer dans le restaurant. À l'intérieur, il est surpris par un groupe de zombies : des clients enfermés dans une chambre froide. Ses compétences martiales lui permettent de se dégager mais la meute l'oblige à prendre la fuite. Joshua s'extirpe par la lucarne des toilettes et se dissimule dans un immeuble. Bâtiment au sein duquel se trouve un petit groupe de LoDo Rats... Le mercenaire panique et descend les quatre survivants avant de regagner son perchoir.

En attente de nouvelles de ce groupe, les LoDo peuvent envoyer une unité de survivants pour savoir ce qui s'est passé (les personnages). À moins que ces derniers ne fassent halte dans l'immeuble en question, le temps d'une nuit. Et découvrent des cadavres frais, abattus par des humains et non des zombies. Les investigations des personnages pourraient-elles les conduire jusqu'au sommet du Mountain View Inn ? Un œil attentif situé sur un autre building peut-il avoir aperçu les étranges silhouettes du commando ?

Les LoDo Rats

Les LoDo Rats forment sans aucun doute la plus grande communauté de Denver, même si celle-ci s'avère très morcelée. Elle est composée d'environ trois mille personnes, réparties en micro « unités » dans le centre historique de la ville. Le terme LoDo désigne « Low Downtown » : la partie basse de la ville et la plus ancienne. C'est ici que les pionniers bâtirent la première colonie, avant que celle-ci n'évolue en une cité d'importance. Mélange de constructions anciennes, de quartiers d'affaire et de commerces modernes, LoDo était le centre névralgique de Denver. Depuis sa chute, il est devenu un symbole de rébellion face aux hostiles et aux autorités. Les « Rats » sont les principaux (et derniers) représentants de ceux qui ont refusé de se soumettre à l'oppression et se sont retournés contre les militaires. Ils se sont baptisés ainsi parce que le rat est un animal suffisamment coriace pour résister à une Apocalypse zombie. Sans oublier leur habitude de se déplacer discrètement, de grimper aux parois, de se terrer dans les trous et de récupérer tout ce qu'ils peuvent bouffer. Pour résumer, c'est le clan le plus important dans le centre de Denver, ses membres occupant des planques de Speer à City Park.

Les « LoDo Rats » sont nés en semaine 8, après une succession de bavures militaires. Curieusement, malgré la vague de Forty-Niners, Denver tenait fermement et de nombreux habitants s'étaient mobilisés pour repousser les morts-vivants. Les évacuations, contrairement à d'autres villes, se déroulaient avec très peu d'incidents et les foyers d'infection restaient limités à la partie Est. Malheureusement, les renforts militaires eurent pour conséquence de semer le désordre. Ces derniers débarquèrent telle la cavalerie et appliquèrent des consignes inadaptées à l'organisation déjà en place. Notamment en matière d'infection. Le fait que l'armée souhaitait parquer, voire éliminer des civils (dont certains étaient juste soupçonnés de porter le virus) sans que OneWorld ne lève le petit doigt, entraîna un soulèvement de l'opinion. Des barricades furent montées dans certains quartiers, pour empêcher soldats et CDC de s'emparer d'individus malades ou affaiblis. Des émeutes éclatèrent, des per-

sonnes clamèrent que Denver n'avait pas besoin du gouvernement pour gérer cette crise. Que leurs familles n'étaient pas des animaux qu'on envoyait à l'abattoir.

Et rapidement, toutes les forces en présence furent dépassées. Lors d'un mouvement de foule, provoqué par l'apparition d'une Horde, les soldats firent feu et abattirent cent cinquante personnes saines. Cet événement provoqua le début d'une guerre civile, dont les LoDo Rats furent les fers de lance. Ils s'organisèrent pour repousser tous les envahisseurs : qu'ils soient morts ou vivants. Concentrés sur les Hostiles se reproduisant en masse, les militaires furent incapables de se protéger efficacement des attaques sournoises des rats. Explosions, sabotages, assassinats se multiplièrent et aboutirent à une désorganisation des unités affectées sur place. Celles qui ne tombèrent pas furent infectées ou choisirent la voie de la raison : la fuite. Fuite qui consista parfois à désertter pour sauver sa peau et se dissimuler dans les méandres de la High Mile City.

Refusant de quitter cette ville qu'ils sont persuadés de pouvoir « désinfecter par leurs propres moyens » les LoDo Rats ont perdu plus de cinq mille des leurs dans les semaines qui viennent de s'écouler. Un véritable massacre, engendré par des attaques nocturnes quotidiennes, des planques surpeuplées et un manque de vigilance face à l'infection. Sans oublier les autres factions de la ville qui, sans être des zombies, ajoutent un peu plus de danger dans des communautés déjà fragiles.

Ces survivants le savent : ils sont en minorité face à des milliers de zombies qui rôdent toujours dans Denver (« tant qu'il y a de la viande à trouver »). Et même si ce combat paraît joué d'avance, ils continuent à tenir bon, en mémoire des milliers d'habitants qui sont morts avant eux. Parfois sans même avoir le temps de quitter leur ville natale à bord de leur voiture.

Les LoDo rats ont déjà tout perdu alors que peuvent-ils perdre de plus ? C'est un véritable siège et il faut tenir bon !

Même si ces survivants protègent le centre-ville et agissent sous une même bannière, ils sont tiraillés par diverses guerres des chefs. Ainsi, les trois mille survivants de Low Downtown se répartissent en plus d'une centaine de petits groupes. Pour améliorer leur mobilité, mieux répartir leurs

forces sur les quartiers et améliorer leur discrétion. Mais également parce qu'à force de perdre des camarades suite à des stratégies bancales, les égos se chamaillent et chacun pense qu'il est le mieux placé pour protéger l'ensemble du clan. Si certains ont une vision kamikaze de leur action, d'autres songent d'ores et déjà à trouver un moyen de quitter Denver. Si possible en produisant un maximum de dommages.

En se rendant dans la zone centrale de Denver, les personnages-joueurs ont de grandes chances d'apparaître dans le viseur d'un franc-tireur des LoDo Rats. Et selon leur uniforme ou son absence, ils peuvent recevoir une aide providentielle ou juste un message abrupt les invitant à s'éloigner rapidement. En courant par exemple. Vite.

• **Patrick Osman** est une personnalité très importante au sein des LoDo Rats. Il est le seul survivant d'un groupe de cinq individus, à l'origine des manifestations et de l'insurrection des *Denverites*. C'est un leader charismatique qui a su organiser les civils et repousser les militaires jusqu'aux frontières de la ville. Âgé de 45 ans, cet ancien cadre issu du quartier d'affaires n'a pas son pareil pour remonter le moral des troupes et répartir les forces en présence. Plutôt modéré, il souhaite que les LoDo rats se concentrent avant tout sur les Hostiles, en profitant de l'appui des zombies Silverman. Ce qui n'est pas du goût de tout le monde, certains considérant les Silverman comme un mélange abject entre des morts-vivants et des outils d'espionnage militaire. Cependant, face à leur puissance de feu et leur indifférence lorsqu'ils passent à proximité des communautés, ils ne représentent aucun danger. Pour le moment. Mais qu'est ce qui prouve qu'ils ne purgeront pas ensuite la ville de ses derniers survivants ?

Après plusieurs morts brutales, engendrées par des assauts de Forty-Niners, l'autorité de Patrick Osman est vacillante. Il devient de plus en plus ardu de se cacher et de récupérer des vivres. Pillés depuis des semaines, les quartiers du centre offrent de moins en moins de nourriture et les « Pizza Runners » doivent se rendre toujours plus loin, traverser d'autres quartiers, sans la couverture de snipers, pour récupérer une poignée de munitions ou d'aliments non périssables. Patrick a pour idée de déplacer la communauté vers l'Ouest, pour profiter de nouvelles planques et de stock de vivres plus importants. Mais déplacer trois mille

individus dans Denver ne peut pas se faire en un jour. Il faut envoyer des unités en éclaireurs, afin de localiser de nouveaux bâtiments sûrs, dépourvus de charniers ou de bâches dissimulant des étages infectés. C'est au compte-goutte que cette compagnie doit se déplacer, en prenant en compte la quantité de réfractaires à ce projet.

Le leader chancelant a impérativement besoin d'un succès s'il veut redorer son blason. Et il a surtout besoin de remettre la philosophie des LoDo Rats en cause, s'il veut sauver un maximum de personnes. Si les survivants restent dans ces quartiers, ils sont condamnés. Malgré les astuces des rats et leur connaissance du terrain, les Forty-Niners ont compris que les derniers humains de Denver se terrent dans les entrailles de Low Downtown.

• **Rick Manning** hait les soldats par-dessus tout. Presque autant, si ce n'est plus, que ces foutus cadavres ambulants qui ont transformé sa ville en cimetière urbain. Cette guerre qui l'oppose depuis le début aux morts et aux vivants l'obsède au point d'en faire un intégriste de « la cause ». Rick est incapable de faire des compromissions, de s'allier ou d'envisager de battre en retraite. Il préfère mourir plutôt que de céder du terrain à l'armée, qui n'a pas hésité à abattre sa famille devant ses yeux. Ils étaient malades mais encore pleinement conscients et Rick sait qu'il aurait trouvé un moyen de les guérir. Il en est persuadé. Lui-même s'est tranché la main gauche, mordue par sa femme et il a survécu malgré tout.

Désormais, l'homme à la barbe brune et aux épaules massives, ne cesse de remettre en cause l'organisation des LoDo. Il ne voit en Patrick Osman qu'un leader de pacotille, responsable de bien trop de pertes. Rick a d'autres stratégies en tête et il n'écoute plus les ordres. Avec sa troupe de neuf dissidents, il veut suivre sa propre route et libérer Denver sans le soutien des survivants du Centre. C'est un électron libre, incontrôlable et aussi dangereux qu'il est manchot.

• **Josh Harper** est le leader d'un groupe de six snipers, qui se relaient sur le toit du Pepsi Center. Ils sont parvenus à condamner les portes principales et à bloquer les couloirs, afin d'empêcher les zombies d'accéder au toit. D'ailleurs, les membres de cette unité utilisent des cordes et du matériel d'alpinisme pour descendre et se hisser au som-



met de l'arène. Malgré toute sa détermination, les pertes subies ces dernières semaines ont profondément entamé le moral de Josh. Et passer son temps à contempler des ruelles vides au travers d'un viseur, ça laisse le temps de réfléchir. Cet ancien joueur de hockey a perdu confiance dans la stratégie des LoDo Rats et envisage de quitter la ville.

Parfois, lorsque la neige tombe et qu'il repense à son fils, mordu en début d'épidémie... Josh se demande s'il ne devrait pas se rendre à la Buckley Air Force Base pour rejoindre les militaires. Il pourrait leur expliquer le fonctionnement des rebelles de Denver, indiquer leurs planques et s'assurer ainsi une extraction dans un coin où il fait chaud.

Tant de morts, tant de querelles. Et tout ça pour quoi ?

LoDo RAT

LoDo Rat type

Agilité 3D+1 : Bagarre, Discrétion 4D, Esquive 4D, Grimper, Mêlée, Sauter

Adresse 3D : Armes à feu 3D+1, Arme de jet, Dextérité 4D, Lancer, Réparer

Puissance 3D+1 : Courir 3D+2, Endurance

Connaissances 2D+2

Perception 3D : Camouflage, Chercher 4D+2, Connaissance de la Rue, Pister, Survie 4D

Présence 2D+2 : Empathie, Volonté 3D+2

Déplacement : 6

Bonus aux Dégâts : +2D

Impliquer les personnages et les LoDo Rats (idées en vrac) :

- Les personnages sont faits prisonniers par une unité. Ils sont soupçonnés d'être des militaires.
- Les personnages doivent rejoindre une communauté dont les survivants sont sans nouvelles.
- Les personnages et des LoDo Rats ont pour mission de récupérer des vivres dans un bâtiment.
- Patrick Osman demande aux personnages de l'aider à déplacer la communauté.

Buckley Air Force Base (Aurora) :

L'Armée n'a pas disparu de Denver. Elle est toujours présente, regroupée à l'Est dans la ville d'Aurora, sur la Buckley Air Force Base. Le contingent militaire en place (environ 200 hommes) aurait dû être évacué depuis plusieurs jours mais il a reçu l'ordre de rester sur place, afin de maintenir une tête de pont dans le Colorado. Évidemment, cet ordre avait surtout pour finalité de pouvoir observer la progression et l'efficacité des Silverman. Malheureusement, les zombies mécanisés ne sont plus sous le contrôle de l'armée américaine. Le logiciel qui permettait de les localiser et de les piloter à distance a été piraté par Steven Berman. Et pour parachever cette succession d'emmerdes, les soldats refusent de se rendre en ville. Ils estiment avoir subi des pertes trop lourdes, engendrées non seulement par les Hostiles mais également par les LoDo Rats. À tort ou à raison, la majorité considère Denver comme perdue et contrôlée par une population qui ne veut aucune présence militaire sur son territoire. Seule leur importe leur propre survie et les officiers font leur possible pour éviter désertions et mutineries. On ne compte plus ceux qui ont préféré faire le mur ou dérober un véhicule blindé, plutôt que de rester entre les enceintes glacées de la base aérienne.

Pour couronner le tout, la coupure des transmissions a plongé les soldats dans un profond sentiment d'abandon. En fin de semaine 10, l'atmosphère au sein de la base Buckley était déprimante : des rations en chute libre, des véhicules endommagés ou dérobés, deux hélicoptères en manque de kérosène et un blizzard à décoller la peau du visage. Le Sergent Blannic, un brave type d'à peine 21 ans, n'a plus supporté cette condition et s'est pendu dans les douches. Cela a rajouté un peu plus de noirceur dans des cœurs déjà sombres.

Mais en début de onzième semaine, à la faveur d'une éclaircie, un convoi de dix véhicules (salemment amochés durant leur périple) a fait son apparition. A bord de ces Hummers et de ces camions bâchés se trouvaient 50 soldats supplémentaires, une dizaine de scientifiques, plusieurs officiers et deux invités de choix : **le Général O'Grady** et

Jessie Gunn. De quoi redonner un peu d'énergie aux soldats présents mais surtout faire la nique au Pentagone.

• **Le Général O'Grady** a été destitué de ses fonctions et mis aux arrêts. Fort heureusement pour lui, le Général Dunwoody n'est pas le seul à avoir le bras long. Après un bref passage en cour martiale, il a demandé à être relevé de ses engagements et sollicité la clémence. En échange de son éviction de l'État-major, Theodor « Ted » O'Grady a demandé à pouvoir rejoindre sa famille en Zone Orange. Avec l'aide de ses appuis gouvernementaux et face aux difficultés de fonctionnement de l'administration (qui a d'autres chats à fouetter), son cas fut rapidement expédié et ses doléances acceptées. L'idée derrière cette mise au placard était de ne pas faire d'ombre à l'armée américaine, à la veille de l'Opération Crépuscule.

Mais l'ancien Général ne rejoignit jamais sa famille, placée en sécurité à Hawaï. Il contacta directement Jessie Gunn, à l'origine de l'exosquelette Silverman. Et à force de persuasion, il réussit à convaincre ce membre éminent de OneWorld de rejoindre Denver pour terminer ce qu'ils avaient commencé.

Entouré de ses propres hommes et de scientifiques volontaires ayant participé au projet, O'Grady espère transformer son échec en victoire. Tout d'abord, il désire reprendre la main sur les Silverman et ensuite, activer le satellite Dawnrazor (cf. livre de base page 187).

Celui qui se considère dorénavant comme un mercenaire aux services de l'Amérique se contre-fout des luttes de pouvoir et des manipulations du Général Dunwoody. La seule chose que souhaite O'Grady c'est « cramer ces sales putains de machabées !!! ».

• **Jessie Gunn** n'a jamais aimé le poker. Le bluff, la prise de risques, n'ont jamais fait partie de son vocabulaire. Contrairement à son frère, plus fougueux, impulsif, extraverti, sans jamais réellement être intéressé par l'argent. Que ce soit en matière d'affaires ou de jeux de cartes, Cody est motivé par l'excitation de la gagne, l'adrénaline qui parcourt ses veines lorsqu'il s'approche du succès. Et il s'ennuie vite dès qu'il participe à un conseil d'administration, s'imaginant régulièrement sauter par la fenêtre avec un parachute sur le dos.

Mais Jessie Gunn, lui, n'est pas un suicidaire, ni une tête brûlée. Il déteste prendre des risques et c'est pour cela qu'il a encore ses deux jambes. Alors que vient foutre Jessie Gunn au beau milieu d'une Zone Rouge ?

Le projet Silverman devait lui rapporter suffisamment pour pouvoir s'installer en Europe. Malheureusement, la rapide (et brutale) mise à pied du Général O'Grady et la surveillance de l'espace aérien l'ont coincé sur le sol américain. Piégé dans les locaux d'Intech System à Phoenix, le jeune businessman a tenté de faire marcher ses relations afin de s'expatrier. Sans succès. Ses « relations » avaient disparu pour la plupart ou avaient connu un destin plus funeste. Même son frère, Cody, était injoignable à Albuquerque... Et c'est Ted, le Général cinq étoiles déchu qui lui a offert une nouvelle porte de sortie.

Le deal est simple : O'Grady a promis à Jessie qu'il ne resterait pas plus d'une semaine dans cette maudite cité de Denver. Il doit uniquement aider l'équipe de scientifiques à reprendre le contrôle des Silverman déjà en place et à activer de nouveaux spécimens. Rien de plus.

Après cela, Jessie pourra profiter d'un vol spécial à destination de Paris. Ce ne sera certainement pas en classe Affaires mais c'est toujours mieux que se faire becter les entrailles.

Note : les personnages-joueurs rencontrent le Général O'Grady et Jessie Gunn dans le scénario *Afterlight*.

• **Hannah Kato** est une contrôleuse principale Z-Corps qui s'est repliée avec sept autres collègues dans la base Buckley. Que ce soit dans son caractère très « tranché » ou dans son attitude générale, on pourrait comparer Hannah à la fameuse Vasquez du film *Aliens*. Lesbienne assumée, caractérielle et excessivement douée avec un flingue, cette femme de 28 ans n'est pas du genre à se laisser marcher sur les pieds. Elle ne comprend toujours pas pourquoi des civils se sont retournés contre OneWorld, en les prenant pour cibles. Et Hannah n'a plus aucun contact avec diverses unités de Z-Corps qui étaient censées intervenir dans Denver, peu avant les émeutes.

Coincée dans cette foutue place-forte militaire, elle a décidé de soutenir les soldats, en les aidant

à sécuriser les lieux. Ainsi qu'en faisant quelques patrouilles dans Aurora, jusqu'aux quartiers d'East Colfax et de Lowry Field. L'Est de Denver est hanté par bon nombre de Forty-Niners et plutôt que de secourir une population ingrate, Hannah préfère d'abord protéger son propre derrière. La nuit, elle entend parfois hurler des zombies dans le lointain. Et même si la contrôleuse n'est pas du genre impressionnable, elle raconte que les Hostiles sont toujours plus forts et intelligents. Un peu comme s'ils « évoluaient » au fil du temps.

« Bientôt, ils seront plus intelligents que nous. Faut dire qu'on est quand même une sacrée bande de cons. »

Impliquer les personnages et les militaires (idées en vrac) :

- Les personnages sont accusés d'être des LoDo Rats.
- Ils sont envoyés, en compagnie d'Hannah, à la recherche d'une Z-Team.
- Les personnages doivent récupérer un fourgon blindé, abandonné dans le centre.
- Ils sont chargés par O'Grady d'espionner les agissements de Steve Berman.

Les Outsiders

À côté de ces factions représentatives de Denver, se trouvent une quantité de groupes plus marginaux, agissant pour leur propre compte. Ceux-ci ont des visions différentes des LoDo Rats ou forment des groupuscules particulièrement dangereux. Leur présence, voire leur mainmise sur certaines zones de la ville, ajoutent un peu plus de chaos à une cité qui n'en manquait pas. Durant leurs périples au cœur de la ville ou dans son district, les personnages-joueurs seront certainement amenés à rencontrer ces individus ou à découvrir leur existence. Si certains ne sont rien d'autres que des survivants très indépendants et un poil excessifs, d'autres sont des dingues manipulés par quelques gourous de pacotille. La peur de la mort, le besoin d'être protégé, suffit souvent pour manipuler des esprits faibles.

On peut aisément comptabiliser près de mille personnes (au total) appartenant à ces divers groupuscules indépendants. Le plus petit est de la dimension d'une famille et le plus grand avoisine une vingtaine de membres. Ces communautés n'ont pas d'influence directe sur l'évolution de Denver ou sur l'histoire générale de Z-Corps. Vous pouvez donc les utiliser à votre convenance, voire en créer de nouveaux pour les adapter à vos besoins scénaristiques.

• **Dean Moriarty** est le véritable patriarche d'une troupe de mécanos, *riders* et amateurs de vitesse. Ancien champion de NASCAR âgé de 63 ans, il a passé les quinze dernières années de sa vie à faire fonctionner un garage de Denver. À force de fréquenter le pub situé juste à côté, rempli d'irlandais et de « gamins » pas trop neuneus, il a créé un petit club de motards. Oh, rien d'extravagant ou en rapport avec les Hell's Angels. Juste une bande d'amis, amateurs de vitesse, de sensations fortes et surtout de belles mécaniques. On raconte de Dean qu'il est tellement doué avec un volant, qu'il pourrait vous conduire jusqu'en Enfer.

Seul et célibataire, il a été rejoint par dix de ses jeunes potes quand le quartier a sombré sous l'attaque des zombies. La plupart n'avaient pas du tout prévu de rester coincés dans son garage et étaient même venus à vélo. Denver possède en effet un nombre considérable de pistes cyclables et des points de réparation sont même à disposition des cyclistes. Il s'agit de bornes où l'on peut récupérer des outils, des câbles ou des rustines en cas de pépin. D'ailleurs, ils existent toujours et sont utilisés par la bande de Dean et d'autres survivants.

Depuis cette captivité forcée, tout ce petit monde a pour objectif de se casser de la ville. Pour cela, ils comptent réparer et renforcer un autobus de la ligne Amtrak qui se rendait jusque dans les Rocheuses.

Depuis plusieurs jours, l'activité de ce clan tourne uniquement autour de ce projet. Dean a besoin de matériel, de pièces de rechange, de carburant et également d'armes pour permettre à son convoi de traverser les montagnes. Ses « gosses », dignes de ceux qu'on voyait sur des vidéos extrêmes, ont utilisé des rollers et des vélos pour circuler rapidement dans la cité. Pour choper des pièces détachées, remplir des bidons et se barrer

en vitesse en faisant un minimum de bruit. Très souvent, lorsque l'endroit ciblé était trop dangereux, un des leurs se chargeait de passer en moto pour attirer les zombies. Juste le temps de faire diversion pour que deux à trois cyclistes chargent le matos sur leur dos et se cassent par une piste sûre.

Malheureusement, l'arrivée du blizzard a chargé les routes de neige. Il est devenu impossible de se déplacer autrement qu'à pied, ce qui représente un risque trop important. Pourtant, malgré les avertissements de Dean qui ne veut pas risquer la vie de ses mômes (d'une vingtaine d'années), certains comptent bien récupérer les dernières ressources manquantes.

Les yeux couleur acier, la voie éraillée par l'excès de tabac, Dean est un homme usé mais qui possède une aura certaine. Il se contrefout éperdument des LoDo, de l'armée, des Z-Corps et de cette putain de ville. Ce qu'il veut, lui, c'est partir en bus en éclatant quelques cadavres avec son pare-choc. Voilà pourquoi il ne dort presque plus, passant le plus clair de son temps dans le bus qui trône désormais au centre de son garage-forteresse.

• Le cow-boy est un véritable emblème de Denver. Une imagerie qui se retrouve dans un nombre considérable de restaurants, de grills, dans les vitrines des commerces. Sans oublier les festivals country et les gars en Stetson qui vous accueillent à l'aéroport. L'histoire de la ville et son rôle durant la conquête de l'Ouest sont pour beaucoup dans l'omniprésence de cette image d'Épinal. Mais il ne faut surtout pas oublier les vrais cow-boys, ceux qui occupent les grandes plaines du Colorado pour y élever du bétail. Et même si la réputation de « ville de péquenots du Far-West » a longtemps horripilé les habitants de Denver, ces derniers cow-boys existent et ils tiennent bon.

Habitués à la gâchette, capables de traverser les zones enneigées à dos de cheval, **Dean Foster** et ses amis éleveurs ont réussi à repousser une horde entière. Ils se sont réunis, ainsi que les membres restant de leurs familles, dans un ranch placé à proximité de champs pétroliers. De là où ils se trouvent, au Nord-Est de la ville, ils peuvent observer les toits blancs de l'aéroport. Tout comme les fumées qui se sont longtemps élevées du centre et des bâtiments en flammes.

Cette communauté rassemble quatre familles, pour un total de dix-sept personnes : huit adultes et neuf enfants, âgés de 5 à 16 ans. Même si Dean joue un peu le rôle de chef, les fonctions sont partagées équitablement et chacun participe au fonctionnement du ranch. Celui-ci n'appartient d'ailleurs à aucune des familles présentes. Il était la propriété du vieux Claytus O' Maley, un ancien spécialiste du rodéo... Avant que des zombies ne le dévorent au milieu de la plaine.

Plutôt bien placé à proximité de la route, il dispose d'une configuration idéale pour résister à une invasion. Sans oublier sa situation particulière, offrant un bon point de vue sur les environs. Après avoir vérifié que la ferme n'était ni infectée, ni infestée de cadavres, le petit groupe a préféré se replier à l'intérieur. Leurs propres ranchs étant trop larges et plus difficiles à sécuriser. Ils ne sont toutefois pas venus les mains vides, emportant avec eux deux chiens et six chevaux. Leurs trois 4x4 restent constamment garés devant et ne sont pas utilisés afin de ne pas attirer de zombies.

Dean Foster essaye de limiter les sorties au possible mais malgré les efforts des épouses (qui récupèrent ce qu'elles peuvent pour nourrir tout le monde), la pénurie guette. Les cow-boys organisent donc quelques virées, en plein jour, sur l'autoroute menant à Topeka. Équipés de 22 Long Rifle, ils chevauchent sur le bitume enneigé à la recherche de véhicules abandonnés. Tombés en panne d'essence ou abandonnés précipitamment par leurs conducteurs, des milliers de voitures et de camions sont arrêtés au beau milieu de la voie, ou sont carrément encastrés dans les rails de sécurité, suite à une embardée. Les cavaliers sont excessivement prudents : couverts de cache-nez, de chapeaux et de gants pour se protéger du virus. Quand une épave est occupée par un cadavre ou que des éclaboussures sanglantes sont visibles, ils évitent de se rapprocher. Par chance, le froid a détruit de nombreux nuisibles susceptibles de transmettre le virus. Comme les mouches.

Les cow-boys se concentrent surtout sur le chargement des camionnettes et les *trucks*, même s'ils n'hésitent pas à fouiller des coffres ou des sacs laissés sur une banquette. À l'arrière de certains fourgons, ils ont réussi à récupérer des boîtes de conserve ou des canettes de boisson. Il y a deux jours, Lewis (le gamin de 16 ans qui vient avec eux) a dégommé une antilope. Un animal sauvage qui se

dirigeait vers Kansas City. L'impressionnant zoo de Denver a visiblement laissé ses portes grandes ouvertes et Dieu sait quels prédateurs se sont invités dans les rues de la cité. En attendant, une antilope, c'est toujours un peu plus de viande pour nourrir les occupants du ranch. Le bétail des éleveurs a malheureusement fui ou a été décimé par les vagues de Forty-Niners. Désormais des centaines de cadavres de bovins pourrissent dans les plaines...

Si les personnages se déplacent sur l'Interstate 70, il y a de grandes chances qu'ils croisent ces cow-boys. Et s'ils ont déjà rencontré quelques dégénérés de la campagne, il est fort probable qu'ils les prendront pour des ennemis. Pourtant, Dean et sa clique sont loin d'être des arriérés. Okay, ils prient sans doute un peu trop avant les repas mais ils sont armés, organisés et ont même accès à des poêles à pétrole pour chauffer la pièce principale. Impossible de faire un feu de cheminée sans attirer des « bouffeurs de viande crue ».

L'occasion de se faire de nouveaux alliés ?

• **Les Red Rocks Snipers** forment une communauté de survivants qui a trouvé refuge dans l'amphithéâtre du même nom. Il est situé à l'Ouest du quartier de Marston, à proximité de la petite ville de Morrison. Cette formation géologique, placée dans les Rocheuses, était utilisée pour accueillir près de 10.000 personnes lors de concerts et de manifestations musicales en plein air. Idéalement situé, l'amphithéâtre Red Rocks profite de la protection de la montagne et offre un beau panorama sur les collines environnantes. De quoi apercevoir les silhouettes désarticulées qui accourent en provenance de la ville... Et de les dégommer comme à la fête foraine.

Loin d'être amical, ce groupuscule compte quatre hommes pour douze femmes. Carl, Simon, Bobby et Burt ont su profiter de la situation dramatique de Denver afin de se créer une sorte de « harem ». Même si les malheureuses présentes sont loin d'être consentantes.

Sans nouvelles de leurs familles respectives, poursuivies par les zombies, la plupart ont été sauvées par les Red Rock Snipers. Mais ce sauvetage providentiel s'est rapidement transformé en cauchemar, quand les quatre brutes (soutenus par deux de leurs femmes, Liz et Mathilda) ont exigé

des faveurs sexuelles. En échange de leur protection, évidemment. Celles qui se sont rebiffées ont été éjectées de la communauté, en s'arrangeant pour que les Hostiles les retrouvent rapidement (une mauvaise blessure sous le pied et le sang les attire, tout autant qu'elle empêche de courir). Totalelement dominées par la violence de ces individus, les femmes n'osent pas se rebeller et préfèrent encaisser pour survivre.

Les quatre salauds, quant à eux, passent le plus clair de leur temps perchés sur le toit de la scène de l'amphithéâtre pour dégommer tout ce qui bouge. Parfois, deux d'entre eux se rendent en ville pour faire quelques emplettes. Les meilleures étant celles qui consistent à ramener une nouvelle « fiancée » à la maison...

- Les Red Rock Snipers ne sont pas les seuls à s'être repliés dans les montagnes et les parcs naturels, afin de se protéger des hostiles. On y trouve également une faction de déserteurs, de soldats ayant fui leur garnison après les violentes émeutes ou des traquenards tendus par des Forty-Niners. Ce groupuscule compte quinze individus, dont une portion de jeunes en provenance de quartiers plus défavorisés. Plutôt doués avec des armes à feu, ces derniers ont rejoint presque naturellement l'équipe de **Samuel Cochrane**. Sans doute pour avoir plus de chances de survivre, voire pour le respect que leur inspire cet homme.

Les pauvres bougres, plongés dans une spirale d'horreur et de violence faisant ressortir leurs pires instincts, ne réalisent même pas qu'il est complètement fou. Après avoir vu ses camarades dévorés vivants, le ventre ouvert et les entrailles enfournées dans des bouches affamées... Samuel a perdu la raison. Même s'il semble indéboulonnable et ne tremble jamais lorsqu'il tire, ses yeux rougis sont la manifestation de son état mental.

L'ancien sergent de la base d'Aurora se livre à une véritable guérilla. Et il n'épargne personne, ni humain, ni zombie, chacun pouvant être un infecté. Avec sa troupe de combattants sans limites, Samuel se dissimule dans le campement du 4 Juillet, à proximité d'Apache Peak.

Tous les trois jours, ils descendent vers Boulder et Denver pour s'emparer de vivres. Mais également pour mettre la main sur différents compo-

sants, indispensables aux compétences d'artificier de Samuel. Celui-ci a réussi à retrouver la trace du **Lieutenant-Colonel Bloom** (cf. 8 semaines plus tard – page 77) qui est replié dans le Denver Museum of Nature & Science. Celui qui était son supérieur l'a contacté sur un canal radio sécurisé, avant que les communications ne tombent. Ils ont eu le temps d'échanger suffisamment pour élaborer un semblant de plan. Lorsque deux esprits psychotiques s'entendent parfaitement, il faut s'attendre à des étincelles.

Le déserteur a pour objectif de faire exploser l'usine pétrochimique d'Xcell's South Platte, situé en bord de fleuve au Sud-Ouest de LoDo. La compagnie gagnerait ainsi sur deux tableaux : elle toucherait ces salopards de LoDo Rats, tout en attirant des zombies en quantité. De quoi faire une sacrée fête.

Surtout si les hommes de Bloom sortent de leur repaire pour tirer dans le tas.

- Il aura suffi d'une rencontre improbable, de vingt clients repliés dans une petite supérette, pour faire naître une secte. Un groupe complètement terrorisé et dominé par l'impressionnant **Stanley Davis**. Un homme qui sait manipuler les émotions, battre le chaud et le froid pour devenir l'élément vital de l'existence de ses victimes. Stanley ne sait rien de la situation actuelle de Denver, et ignore tout de l'origine du virus. Mais cela ne l'empêche pas d'affirmer le contraire. Pourtant, il n'a jamais été un médecin réputé, ni même un membre du CDC comme il le présente. Le jour où il est entré dans ce *mini-market*, comme tous les autres jours de la semaine, ce n'était qu'un chômeur en mal de vivre. Et lorsque tout ce petit monde s'est calfeutré dans l'établissement, pour échapper à des émeutes et des morts-vivants, il est devenu leur leader. Une personne fictive, inventée par l'esprit tortueux et mythomane d'un pervers en manque de reconnaissance.

Stanley est devenu dépendant de cette relation avec ce groupe de dix-neuf Denverites. Les seuls êtres qui lui aient porté de l'intérêt. À tel point que, lorsque l'opportunité de fuir du magasin s'est présentée, le gourou a fait en sorte de les convaincre du contraire. Du danger de cette tentative. Du triste jeu auquel se livrent les autorités.

Enfermés dans cette boutique d'un quartier pourtant pauvre en Hostiles, les anciens clients ne voient plus que par Stanley. Lui s'y connaît en

virus. Lui sait ce qui se passe à l'extérieur et quelle est la meilleure stratégie à adopter. Personne ne remet sa parole en doute, imaginant un quartier complètement dévasté et des soldats prêts à tirer à vue. Les malheureux sont tombés sous l'emprise de ce trentenaire lisse, aux lunettes fumées et à l'air si « honnête ».

Que se passerait-il si un autre survivant ou un individu venant de l'extérieur atterrissait dans ce microcosme ? Comment le prendrait « le Docteur » Stanley, lui qui a fini par croire à ses propres mensonges ?

• **Abby Meyer** fait partie de ces nombreuses personnes dont le caractère a diamétralement changé après une succession de drames. Mère au foyer de trois enfants (de 3 à 8 ans) et épouse d'officier sans histoires, Abby n'aurait jamais penser se retrouver dans ce genre de situation. Elle se trouvait chez sa mère lorsque les émeutes ont commencé. Son mari lui avait conseillé de s'éloigner du centre-ville et d'amener les enfants dans l'appartement de la grand-mère. Elle devait patienter avec sa famille, au 6^{ème} étage, le temps que des hélicoptères viennent les récupérer à proximité des parcs. Mais en l'espace d'une heure, sa vie entière bascula. Le père de ses enfants mourut dans les heurts qui opposèrent l'armée aux LoDo Rats. Et sa mère, inconsciente du danger, fut mordue dans le hall de l'immeuble en voulant simplement prendre des nouvelles du concierge. Denver sombra dans la violence, les vagues d'Hostiles et Abby se retrouva seule.

Faisant preuve d'un courage immense, elle enferma ses enfants dans la chambre lorsqu'elle découvrit que sa mère était infectée. Avec énormément de calme, Abby insista pour amener la pauvre femme à l'hôpital... Avant de l'abandonner, dans sa voiture, en bord de route. Esseulée, en larmes, la malheureuse revint à l'appartement et retrouva ses enfants sains et saufs. Ce n'est qu'à son retour qu'elle apprit la mort de son mari, tué par des humains. Non par des zombies.

Il fallut deux jours à sa mère pour retrouver le chemin de la maison. Et environ deux secondes à Abby pour lui exploser le crâne avec le pistolet, caché dans le tiroir de la commode.

Dans ce genre de situation, n'importe qui se serait jeté par la fenêtre ou aurait retourné l'arme contre lui. Mais pas Abby. Animée par le besoin

ardent de protéger ses enfants, elle barricada l'appartement, conçut des armes en récupérant des objets chez les voisins (morts ou disparus). Peu à peu, Abby développa une haine farouche envers les humains et les Hostiles, tous ceux qui lui avaient pris des personnes chères. L'ancienne femme au foyer se transforma en guerrière, en louve protégeant sa portée. Elle ne chercha même pas à contacter les amis de son mari pour être extraite de la ville.

Extrêmement paranoïaque, Abby cherche à quitter Denver par ses propres moyens. Ses yeux en disent long sur la fatigue et la rage qui l'animent. Everett, son fils de 8 ans, a été entraîné par sa mère pour se battre et ainsi protéger ses sœurs lorsqu'elle s'absente (pour récupérer des rations). Calfeutrée depuis plusieurs jours, Abby envisage de voler une voiture et d'amener les siens jusqu'à son ancienne maison. Celle-ci est dotée d'un abri souterrain, mais surtout des nombreuses armes de son mari, dissimulées dans une armoire.

Seul problème : pour cela, il lui faut rejoindre le Centre, occupé par les LoDo Rats et quantité de morts-vivants. Avec la neige, tout devient encore plus risqué et compliqué. Mais la petite dernière, Rose, est malade et il lui faut des médicaments. Les deux dernières balles présentes dans son chargeur ne suffiront pas à atteindre une pharmacie ou l'officine d'un médecin.



NOUVEAUX ARCHÉTYPES

Franc-tireur

« L'enfer c'est de se lever tous les matins et te demander pourquoi t'es là ! »

-- Sin City

Description : vous êtes un élément essentiel de votre communauté. Fermement attaché à Denver, vous avez refusé de fuir et pris les armes pour repousser les assauts des « Forty-Niners » : ce flot de macchabées en provenance de l'Est. Il n'y a pas si longtemps que ça, vous habitiez avec vos frères et vos sœurs dans un des bâtiments publics du quartier de Sun Valley. Une barre d'immeuble où se trouvaient tous vos potes latinos, avec lesquels vous glandiez le plus souvent dans le hall, quand vous ne vous livriez pas à de petits trafics sans envergure.

Oui, à cette époque pas si lointaine, vous aviez déjà tenu une arme à feu. Et on vous avait même dit que vous vous démerdiez plutôt pas mal, après avoir dégommé une série de ballons dans un parc d'attractions de West Colfax. Mais depuis que tout le monde est mort, vous n'avez jamais autant tiré sur de la chair humaine. Positionné sur les toits, sur les terrasses, les balcons, attaché à une façade, vous vous déplacez rapidement à l'aide de poulies, de grappins et de tyroliennes... Pour sniper tout ce qui bouge.

Psychologie : vous êtes là pour empêcher les Hostiles de s'approcher de la planque de votre communauté. Vous défendez votre territoire avec avidité et passez des journées entières à scruter dans le viseur de votre fusil de précision. Vous savez qu'au corps à corps, vous n'avez aucune chance face à une Horde. Vous possédez donc une parfaite connaissance des meilleurs points de vue et trimbalez un sac avec un matériel d'escalade sur



vosre dos. Ces saloperies ont tué la majeure partie de vos proches et de vos amis. Même en leur faisant exploser la cervelle un par un, même si cela doit prendre vingt ans, vous les éradiquerez de votre ville.

Car ici, c'est chez vous.

Phrase type : « *Les mecs, j'en ai deux dans le viseur qui traînent leur cul sur Sheridan Boulevard. Je leur fais sauter le caisson et je reviens, je suis à cours de dragées.* »

Agilité 2D+2 : Acrobaties 3D+2, Bagarre 3D+2, Discrétion, Esquive 3D

Adresse 3D+1 : Armes à feu 4D+1, Dextérité 4D+1

Puissance 4D : Endurance

Connaissances 2D : Sécurité 3D

Perception 3D : Chercher 3D+1, Connaissance de la Rue 3D+1, Survie 4D

Présence 3D : Volonté 4D

Déplacement : 7

Bonus aux Dégâts : +2D

Pizza Runner

« *Un milliard de mouches ne peuvent pas se tromper : il faut bouffer de la merde...* »

-- Road House

Description : les survivants qui se sont résignés à rester dans Denver n'ont pas la vie plus facile que ceux qui ont fui. Pour qu'une communauté puisse durer, elle n'a pas seulement besoin de chance, mais de ressources. Une vingtaine de personnes repliées dans un parking ou au dernier étage d'un building, c'est autant de bouches à nourrir et des rations qui finissent par décroître. Bouger en nombre, c'est attirer rapidement l'attention des Hostiles. Se regrouper en nombre, c'est épuiser l'eau et la nourriture plus vite... Et risquer un vrai massacre en cas d'invasion ou d'infections.

Plusieurs factions ont donc décidé de se morceler, de se répartir en petites « unités » à l'intérieur d'un même quartier. Pour mieux se défendre, améliorer leur mobilité, leurs chances de survie et couvrir l'ensemble des bâtiments. Mais il y a toujours besoin de liens : d'individus susceptibles de se déplacer rapidement d'un groupe à un autre, d'aller récupérer des provisions dans un supermarché, un médicament manquant dans une pharmacie...

Vous faites partie de ces gens là. À pied, à roller ou en vélo, vous devez vous déplacer le plus rapidement possible d'un point à un autre, quand vous ne fouillez pas les commerces dévastés afin de récupérer des petits pots pour bébé.

Psychologie : il est probable qu'avant l'apparition des Hostiles, vous aimiez la vitesse ou simplement prendre des risques. Certainement jeune et un peu chien fou, l'époque où vous filmiez vos chutes et vos exploits avec une caméra GoPro est révolue. Aujourd'hui, traverser une zone infestée à fond la caisse (mais jamais à moto pour limiter votre détection) n'a plus rien d'amusant. C'est une nécessité. Plutôt distant et replié sur vous-même, vous avez été traumatisé par la disparition des gens que vous aimiez. Et pour que les survivants qui vous aident ne s'en rendent pas compte, vous préférez bouger, tout le temps, sans arrêt... Jusqu'à ce que la mort finisse par vous rattraper.

En attendant, vous connaissez suffisamment de raccourcis pour la semer.

Phrase type : « *Écoute, j'ai traversé deux quartiers pour vous ramener ces putains de conserves avec une roue voilée. Alors tu mets la sauce que tu veux dessus, mais même si c'est moisi, on doit pouvoir le bouffer !* »

Agilité 3D+1 : Bagarre 4D+1, Discrétion 4D+1, Esquive 5D, Grimper, Mêlée 3D+2, Sauter

Adresse 4D : Armes à feu, Pilotage (au choix) 4D+1

Puissance 3D+1 : Endurance 3D+2

Connaissances 2D+1 : Affaire, Contrefaçon 3D+1

Perception 3D : Camouflage 4D, Survie

Présence 2D : Volonté 3D

Déplacement : 6

Bonus aux Dégâts : 2D

ONEWORLD RECRUTE !

« Qu'est-ce que tu crois ? Que tu peux sauver le monde avec un opinel et une carte routière ? Ici, on a des moyens et des caisses de munitions. »

À partir de ce supplément, il apparaît vital de faire jouer des Z-Corps et plus seulement des Survivants. Le but de cette partie est de donner des clés au MJ pour assurer le recrutement de son groupe de Survivants par OneWorld. En plus de divers conseils, une mise en situation est proposée.

Passer de Survivants à Z-Corps

« Personne ne vous demande de vous sacrifier. Personne. Mais y'a pas beaucoup d'individus qui, comme vous, ont affronté des zombies et ont survécu. »

À force d'écumer les routes, des Survivants finissent par croiser la route des hommes de OneWorld. Autant que possible, essayez de présenter ces derniers sous un jour favorable. Ils agissent le plus souvent pour le bien des civils et disposent de moyens conséquents même s'ils ne restent au final que des êtres humains. Aux différents points de contrôle visant à protéger un endroit stratégique, la différence est flagrante. L'Armée, lorsqu'elle est présente, a à cœur de rester efficace avant tout. Le virus est l'ennemi. Elle n'hésite pas à repousser ceux qui voudraient être en sécurité s'ils ont des chances d'être contaminés. Parfois, les attaques menées par les militaires font même des dommages collatéraux. Tout ceci contribue à en donner une mauvaise image.

Au contraire, les Deathkeepers s'assurent du bien-être de chacun, encadrant les réfugiés et leur fournissant si possible ce dont ils ont besoin. Les Z-Corps, contrairement aux soldats, sont parfois envoyés pour des missions hautement dangereuses mais n'ont pas peur de se frotter aux Hostiles. Ils sont équipés pour ça et se sont la plupart du temps engagés dans ce but. En outre, ces derniers temps, toute aide est la bienvenue et OneWorld recrute plus que jamais, affiches et spots publicitaires à l'appui. L'offre est alléchante : un salaire plus que confortable, les moyens de lutter contre les Hostiles et un entraînement intensif à Savannah. Cette dernière s'est forgée une solide réputation de forteresse imprenable faisant office de centre névralgique de la lutte contre les contaminés.

Les Z-Corps sont humains, certes, mais ils font tout leur possible pour améliorer la situation. Si le danger semble trop grand, il reste toujours envisageable de rejoindre les Deathkeepers. Les hommes que OneWorld envoie sur le terrain ne sont pas infailibles pour autant mais c'est aussi ce qui les rend plus attachants, plus accessibles et en définitive plus humains. Si la situation l'exige, ils peuvent s'allier aux Survivants contre une opposition trop importante. Avoir un ennemi commun est toujours un très bon moyen de rendre d'autres protagonistes sympathiques.

Les Z-Corps sont bel et bien le dernier rempart de l'humanité contre les Hostiles et il ne tient qu'aux Survivants de rejoindre leurs rangs.

Frères d'Armes

Cette situation est prévue pour un groupe de Survivants que le Meneur de Jeu souhaite voir rejoindre les rangs des Z-Corps. Pour cela, ils vont se retrouver projetés à leur insu dans un imbroglio impliquant une opposition beaucoup trop puissante pour eux seuls. Heureusement, ils pourront compter sur l'aide de quelques Z-Corps pour en venir à bout.

Ce scénario peut être situé n'importe où sur la route des personnages. Il suffit de choisir un coin un peu isolé. Si la grande ville encore habitée la plus proche est à au moins cent miles, c'est encore mieux. Le tout se déroulant n'importe quand à partir de la semaine 9, ce genre d'endroit est facile à trouver.

Les protagonistes

LA FRATRIE CARLSON

Au nombre de six en tout, les frères Carlson ont entre 30 et 50 ans et sont toujours restés dans les environs. Ils étaient globalement appréciés des villes voisines où ils rendaient quelques services régulièrement. Depuis l'arrivée du virus et avec la transformation du plus vieux d'entre eux, les frères semblent avoir sombré dans la folie. Ils sont prêts à tout pour nourrir leur frère, y compris le pire.

• **L'aîné, Ted, a été mordu par un Hostile dès l'arrivée du virus.** Ses frères n'ont pas voulu l'achever et le gardent depuis lors de la remise. Ils ont même réussi à trouver de l'Agent Gris pour le calmer, même si cela n'a déjà plus d'effet. Là, ils le nourrissent grâce aux autostoppeurs et autres survivants faisant escale à leur station-service. L'appétit de Ted n'a pas cessé de croître au fil du temps et il est aujourd'hui presque impossible à satisfaire. Heureusement, il est également devenu beaucoup moins difficile. Même s'il rechignait un peu au début, il mange maintenant d'autres Hostiles sans difficulté. Il est aujourd'hui devenu un Grand Blanc. Seules les lourdes chaînes d'acier tout autour de son corps l'empêchent de s'échapper de la remise.

• Pour nourrir Ted, les autres frères ne manquent pas d'idées. **Organisés autour du jeune Jeff Carlson**, ils mettent à contribution la station-service familiale. Afin d'être sûrs d'attirer les survivants, ils ont tout fait pour qu'il n'y ait pas âme qui vive ni aucune trace de nourriture ou d'essence à une cinquantaine de kilomètres à la ronde. En plus, ils ne manquent pas de signaler aux gens de passage qu'ils sont là et prêts à aider. Afin de ne pas trop attirer la suspicion, ils affichent même des prix légèrement élevés pour l'essence, l'eau et la nourriture en général. Jeff a tout compris aux lois de l'offre et de la demande. Il a envoyé Elliot et Eugene mettre le feu aux autres stations-service les plus proches. Comme ses frères, Jeff est armé. Lui-même possède un fusil de chasse et un pistolet.

• **Baratineur-né, c'est Clyde qui assure l'accueil des visiteurs** pendant que ses frères se tiennent prêts à passer à l'attaque. Il suffit généralement de signaler que l'endroit dispose dans la cour arrière de WC en parfait état pour que les groupes se scindent. Dès qu'une telle occasion se présente, les acolytes de Clyde se présentent armes au poing pour capturer leurs cibles prises au dépourvu. Elles sont alors attachées et enfermées dans la chambre froide en attendant d'être transférées vers la remise pour être offertes à Ted.

• **Bill se charge le plus souvent de nourrir Ted.** Les autres prennent un malin plaisir à le persécuter et à lui confier les tâches plus ingrates. Celle-ci ne le dérange pas outre-mesure parce qu'il adore toujours son grand frère. Il aurait tellement aimé devenir aussi grand et fort. Par contre, ça devient de plus en plus difficile parce que Ted a toujours faim. La dernière fois, il a même essayé de l'attaquer.

• **Le cadet, Eugene, tient le comptoir.** Il n'a clairement pas honte de son sourire édenté ni de son zéaiement. Plutôt à l'aise avec une arme, il aura au moins appris ça lors de son séjour à l'armée. Il était d'ailleurs persuadé de pouvoir y faire carrière. Il est grand, costaud et sait obéir aux ordres. Lorsque le virus est apparu, il s'est empressé de revenir pour protéger sa famille. Il aurait sûrement pu sauver Ted s'il était arrivé à temps.

• **Les frères ont de plus en plus de mal à supporter Elliot.** Il y a définitivement quelque chose de malsain chez ce garçon, du moins depuis qu'il est adolescent. Les garçons se relayaient pour accompagner leurs parents en ville. Un jour, alors que c'était le tour d'Elliot, il est revenu seul. On n'a jamais vraiment sur ce qui s'était passé. Elliot maintient qu'ils ont eu un accident sur la route mais il est revenu indemne, au volant de leur voiture intacte. De toute façon, Pa avait la main un peu trop lourde et Ma ne faisait rien pour les protéger.

Z-CORPS

LA FRATRIE CARLSON

Ted

Grand Blanc (UDOA p61)

Agilité 3D : Bagarre 5D

Adresse 3D

Puissance 4D : Sauter 6D, Soulever 6D

Connaissances 2D

Perception 3D : Chercher 3D+2, Pister 3D+2

Présence 3D : Intimidation

Déplacement : 8

Bonus aux Dégâts : +2D

Armure naturelle : PUI + 2D

Spécial : Insensible à l'Agent gris

Jeff

Agilité 2D+2 : Bagarre 4D

Adresse 3D : Armes à feu, Réparer 4D

Puissance 3D

Connaissances 3D+1 : Affaires 3D+1, Contre-façon, Sécurité

Perception 2D+2 : Chercher 3D+2, Connaissance de la Rue, Survie

Présence 3D+1 : Charmer, Commander, Empathie 4D+1, Escroquerie 4D+1, Volonté 4D

Déplacement : 5

Bonus aux Dégâts : +2D

Clyde

Agilité 3D : Bagarre, Esquive

Adresse 2D : Armes à feu 3D

Puissance 3D : Courir

Connaissances 2D+2 : Médecine

Perception 3D+1 : Chercher 3D+2, Connaissance de la Rue, Investigation 3D+2, Jeux, Survie

Présence 4D : Charmer 5D, Empathie, Escroquerie, Persuasion 4D+1, Volonté

62

Déplacement : 6

Bonus aux Dégâts : +2D

Bill

Agilité 3D : Bagarre 4D, Esquive, Mêlée

Adresse 3D : Armes à feu 4D

Puissance 3D : Endurance

Connaissances 3D : Sécurité

Perception 3D : Chercher 3D+1, Jeux, Survie 3D+1

Présence 3D : Dressage, Empathie, Volonté 3D+1

Déplacement : 6

Bonus aux Dégâts : +2D

Eugene

Agilité 3D : Bagarre, Mêlée 3D+1

Adresse 4D : Armes à feu 5D, Crochetage, Dextérité, Pilotage, Réparer

Puissance 3D+1

Connaissances 2D+2 : Démolition 3D

Perception 3D : Chercher 3D+1, Jeux, Survie

Présence 2D : Volonté 3D

Déplacement : 6

Bonus aux Dégâts : +2D

Elliot

Agilité 3D : Bagarre, Discrétion, Esquive, Mêlée 4D

Adresse 3D : Armes à feu 3D+1, Crochetage, Dextérité

Puissance 3D : Endurance 3D+1

Connaissances 3D

Perception 3D : Chercher, Survie 3D+1

Présence 3D : Intimidation, Volonté 4D

Déplacement : 6

Bonus aux Dégâts : +2D

LES Z-CORPS

Après une mission un peu mouvementée, ce groupe de quatre Z-Corps a appris son transfert vers une ville proche afin de préparer le terrain en vue de l'arrivée prochaine d'un convoi de ravitaillement. C'est en cours de route qu'ils ont fait la rencontre de la fratrie Carlson. Ils n'auraient jamais dû relâcher ainsi leur vigilance. Le temps de dégourdir un peu leurs jambes et pour certains de visiter les toilettes, ils ont été neutralisés et capturés. Parmi eux, **le repris de justice Jigsaw a été directement abattu d'une balle dans le crâne** pour avoir essayé de résister. Ceci a suffi pour calmer le reste de l'escouade. Parmi les trois survivants, on compte :

• **Checkmate : le leader et le plus expérimenté du groupe.** Cet hispanique grisonnant a rejoint les Z-Corps presque dès leur création. Depuis, il a enchaîné les missions, toujours plus périlleuses. Il s'en veut cruellement de n'avoir pas pu empêcher la capture de son escouade et surtout la mort de Jigsaw. Il ne le portait pas vraiment dans son cœur mais, en tant que chef, il considère qu'il a salement merdé.

• **Diesel :** sous ses airs de jeune blanc-bec, il s'agit là d'un **chauffeur aguerri**. Il n'a pas son pareil lorsqu'il s'agit de conduire l'équipe hors d'une zone envahie par les Hostiles. Traumatisé par sa capture, il est persuadé qu'il va bientôt mourir même s'il ignore encore comment. Il n'a d'ailleurs probablement pas tort.

• **Hawkeye :** il s'éclatait déjà à la chasse lorsqu'il n'était encore qu'un ado. Pouvoir traquer des zombies est pour lui un exutoire incomparable. Il espère bien pouvoir se libérer, choper un flingue et se venger de ceux qui l'ont enfermé dans cette chambre froide.

Le van blindé de l'escouade a été planqué sous une bâche à l'arrière de la station-service. Tout le matériel est encore à l'intérieur d'une malle dans le coffre. Il y a là suffisamment de grenades d'Agent Gris et d'armes pour équiper tout le monde. Les Carlson ne l'ont pas ouvert pour l'instant mais espèrent bien obtenir la combinaison du cadenas auprès de l'un de leurs prisonniers.

LES Z-CORPS

Checkmate

Agilité 3D+1 : Bagarre 4D+1, Esquive 5D, Grimper, Mêlée 3D+2, Sauter

Adresse 4D : Armes à feu 5D, Pilotage (Voiture)

Puissance 3D+1 : Endurance 4D+1

Connaissances 2D+1 : Démolition 3D+1

Perception 3D : Camouflage 4D, Survie

Présence 2D : Volonté 3D

Déplacement : 6

Bonus aux Dégâts : +2D

Diesel

Agilité 3D+1 : Bagarre 4D+1, Esquive 3D+2, Mêlée

Adresse 4D : Armes à feu 5D, Pilotage (Voiture) 5D

Puissance 3D+1 : Endurance

Connaissances 2D : Contrefaçon, Sécurité 2D2

Perception 2D+1 : Connaissance de la Rue 3D+1, Jeux, Survie 2D+2

Présence 3D : Intimidation 3D+2, Volonté 4D

Déplacement : 6

Bonus aux Dégâts : +2D

Hawkeye

Agilité 3D+1 : Bagarre 4D+1, Esquive 5D, Grimper, Mêlée 3D+2, Sauter

Adresse 4D : Armes à feu 5D

Puissance 3D+1 : Endurance

Connaissances 2D+1 : Démolition 3D+1

Perception 3D : Camouflage 4D, Chercher 4D, Pister 4D, Survie

Présence 2D : Volonté 3D

Déplacement : 6

Bonus aux Dégâts : +2D

Les lieux

La station-service dispose de **deux pompes en état de marche** sur le devant, reliées aux **cuves souterraines sur la droite** du bâtiment. Le rez-de-chaussée de celui-ci est divisé entre **une supérette** étrangement bien achalandée, principalement suite au pillage des véhicules de passage et des bâtiments alentour. Une porte donne sur **une réserve donnant elle-même sur une imposante chambre froide**. C'est dans cette dernière que sont enfermées les victimes de la fratrie. La température est suffisamment élevée pour ne pas les tuer mais assez fraîche pour leur enlever toute combativité et conserver les éventuels cadavres. Actuellement, à l'intérieur, **un couple de jeunes mariés, Jeff et Sylvia, accompagne Diesel et Hawkeye**. Ils sont arrivés ici alors qu'ils fuyaient la contamination. Après un bref séjour, Jigsaw a été donné comme nourri-

ture pour Ted. Il est impossible d'ouvrir la porte depuis l'intérieur de la chambre froide mais rien n'empêche de le faire de l'extérieur. Malgré des nettoyages fréquents, **il reste de légères traces de sang sur le sol de la réserve.** Quiconque s'y aventure est aussitôt rappelé à l'ordre.

Un escalier part de la remise pour conduire jusqu'au **premier étage. Celui-ci est divisé en 3 chambres, une salle de bains et une cuisine.** C'est là que vivent les membres de la fratrie. L'ensemble est terne et mal entretenu. Sans être non plus une porcherie, ce n'est pas non plus un endroit où l'on a forcément envie de s'éterniser.

Dans la cour à l'arrière se trouve **le minuscule préfabriqué abritant les toilettes.** Elles sont en effet impeccables.

Juste à côté, **sous une bâche kaki, le van des Z-Corps** est dissimulé. Tout autour se trouve d'autres véhicules à l'abandon. Ces reliquats laissés par les précédentes victimes des Carlson s'accumulent progressivement. **Une énorme Mustang est suspendue par des poulies,** en attente de réparations.

Non loin de là, se trouve **l'énorme remise.** Celle-ci est constituée de murs de tôle ondulée et divisée en deux parties. La première comprend un bric-à-brac poussiéreux contenant tout et n'importe quoi. Des raclement et bruissement divers proviennent du fourbi omniprésent. Les responsables sont les souris qui y pullulent mais aussi les rares chats qui se risquent à essayer de les attraper. La faune locale a vite compris qu'il valait mieux se tenir éloignée du fond de la remise. **Une lourde chaîne cadénassée empêche de toute façon d'accéder à l'espace où est attaché Ted, le Grand Blanc.** L'odeur répugnante et les gémissements déchirants qui en proviennent peuvent être faiblement entendus depuis les WC.

Jeff et les autres frères encore vivants ignorent que les liens de Ted ne suffisent à le retenir que parce qu'il reste calme. Pourtant, à mesure que son appétit grandit, il tire de plus en plus sur ses entraves et les fixations métalliques au sol commencent à montrer des signes de faiblesse. Avec un stimulus suffisamment puissant, ce redoutable Hostile pourrait très bien se libérer. Une fusillade, des explosions, une forte odeur de sang... il en faudrait bien peu pour faire basculer la situation.

Le plein et un coup sur le pare-brise



Les Survivants font une halte pour se ravitailler.

La faim et la soif commencent à tenailler les Survivants. La jauge d'essence de leur(s) véhicule(s) ne cesse de diminuer et il va vraiment falloir trouver de l'essence. Cela fait un moment déjà qu'ils n'ont pas croisé âme qui vive. Les stations-service qu'ils ont aperçues jusque-là avaient connu des jours meilleurs. Elles étaient réduites à un tas de décombres calcinés. Heureusement, enfin, celle qui se profile au loin semble être en état de fonctionnement. Il y a même un panneau garantissant une escale sans Hostiles. Au moins, les autochtones n'ont rien perdu de leur humour ni de leur hospitalité.

Dans sa salopette grise, Clyde Carlson vient accueillir ses nouveaux clients. Aimable et bavard, il loue la présence de toilettes propres et d'un frigo bourré à craquer. Il se propose également de passer un coup de chiffon sur les véhicules après avoir fait le plein.

Pendant ce temps...



En coulisses, un évènement inattendu va tout chambouler.

Avant l'arrivée des personnages, Bill Carlson était en train de transporter Checkmate, attaché et bâillonné, vers la remise. En attendant qu'ils repartent, Bill décide de surveiller son prisonnier avant de pouvoir le livrer à Ted, de peur que le bruit ne les alerte. Un instant d'inattention suffit pour que le Z-Corps passe à l'action. Il parvient, malgré ses liens, à poignarder à plusieurs reprises Bill à l'aide d'un fragment métallique rouillé qu'il dégote sur le sol. L'odeur du sang parvient aux narines du Grand Blanc qui commence à hurler et à s'agiter. Toujours avec son arme improvisée, Checkmate se défait de ses liens. Avant de sortir, il s'empare du fusil de Bill.

Tout bascule

Brusquement, l'enfer se déchaîne.

Dès que les Survivants décident de se séparer pour une raison ou pour une autre (aller aux toilettes, se dégourdir les jambes, surveiller les véhicules pendant que le reste du groupe fait des emplettes), la situation devient hors de contrôle.

Alors même qu'ils se préparent à surgir pour capturer les Survivants, les Carlson entendent le cri de Ted et voient, en même temps que les personnages, Checkmate surgir armé de la remise.

Partant de là, tout est possible.

Checkmate ne partira pas sans ses camarades. Il n'hésite pourtant pas à se mettre en danger pour les Survivants. Ils n'ont rien à voir dans tout ça mais peuvent lui être utile pour mener à bien son objectif.

Les frères Carlson sont bien décidés à ne pas se laisser faire. Clyde peut tenter de liguer les Survivants contre Checkmate mais ses frères sont bien moins subtils et n'hésite pas à canarder le Z-Corps. Il ne manquerait plus que Bill se relève...

Ted a faim et ce n'est qu'une question de temps avant qu'il ne se libère. Une fois libre, il dévore tout ce qui croise sa route, famille ou pas. Pour l'éliminer, il y a plusieurs possibilités.

En l'attirant sous la Mustang suspendue à l'arrière du magasin, il est possible de lâcher le véhicule pour écraser l'Hostile.

Plus radical encore, il suffit de le mener vers les pompes ou vers les cuves avant de faire exploser celles-ci.

Enfin, même si cela ne suffit pas à le tuer, le percuter de plein fouet avec un van blindé est un bon moyen de le blesser.

N'oubliez pas : il y a tout ce qu'il faut pour se défendre à l'arrière du van des Z-Corps, même si l'Agent Gris ne sert plus à rien contre Ted.

Conséquences

Lorsque le calme revient, prenez le temps de faire le point. Les Survivants ont eu l'occasion de venir en aide aux Z-Corps et réciproquement. Si les jeunes mariés sont indemnes, il faut les escorter en lieu sûr, ce que les Z-Corps survivants se feront un plaisir de faire. Ça tombe bien, il y a une Zone Orange non loin qui attend du ravitaillement. Checkmate et ses hommes étaient venus pour ça, d'ailleurs.

Selon toute vraisemblance, l'ensemble de la fratrie Carlson est hors d'état de nuire. Si certains Z-Corps ont survécu, ils sont sûrement très reconnaissants envers les personnages. Ces derniers ont pu faire leurs preuves et il leur est proposé de travailler pour OneWorld. Chacun a évidemment un objectif, un but, une bonne raison de braver les Hostiles. Pourtant, ne serait-ce pas plus simple avec le bon matériel et un entraînement adéquat ?

Si Checkmate et ses hommes ont été exterminés, une escouade arrive sur place quelques temps plus tard. Sans nouvelles de leurs collègues, ils ont utilisé la balise GPS du van pour les localiser. Ils arrivent après la bataille ou au cours de celle-ci si la situation semble désespérée. Voici donc une occasion supplémentaire d'être recrutés par OneWorld.

Si, malgré tout, les Survivants déclinent l'offre, les Z-Corps insistent pour leur fournir des vivres et du matériel afin de les aider dans leur voyage.







SCÉNARIO : AFTERLIGHT



SCÉNARIO : AFTERLIGHT

(SEMAINE 11)

« C'est une belle journée pour mourir. »

-- L'Expérience Interdite

Synopsis

Ce scénario plonge vos joueurs au cœur de l'action et des intrigues de l'univers Z-Corps. À la fois dirigeant (afin de placer les éléments clés de la campagne) et ouvert (pour vous permettre d'utiliser à loisir les outils et éléments présentés dans ce supplément), il s'ancre de plain pied dans la storyline du jeu. Maintenant, vos joueurs ne sont plus de simples spectateurs mais de véritables acteurs parmi les forces qui sont en jeu.

Toujours survivant ?

Si vos joueurs font toujours partie d'un groupe de survivants et n'ont pas encore franchi le pas pour s'engager parmi les Z-Corps, nous mettons à votre disposition des encadrés « Toujours survivants ? ». Ces derniers vous conseillent pour que vous puissiez adapter l'intrigue de ce scénario à un groupe de survivants. Bien évidemment, la condition *sine qua non* pour pouvoir faire jouer ce scénario est que vos PJ-survivants soient à Denver (ou à proximité).

One man, One World

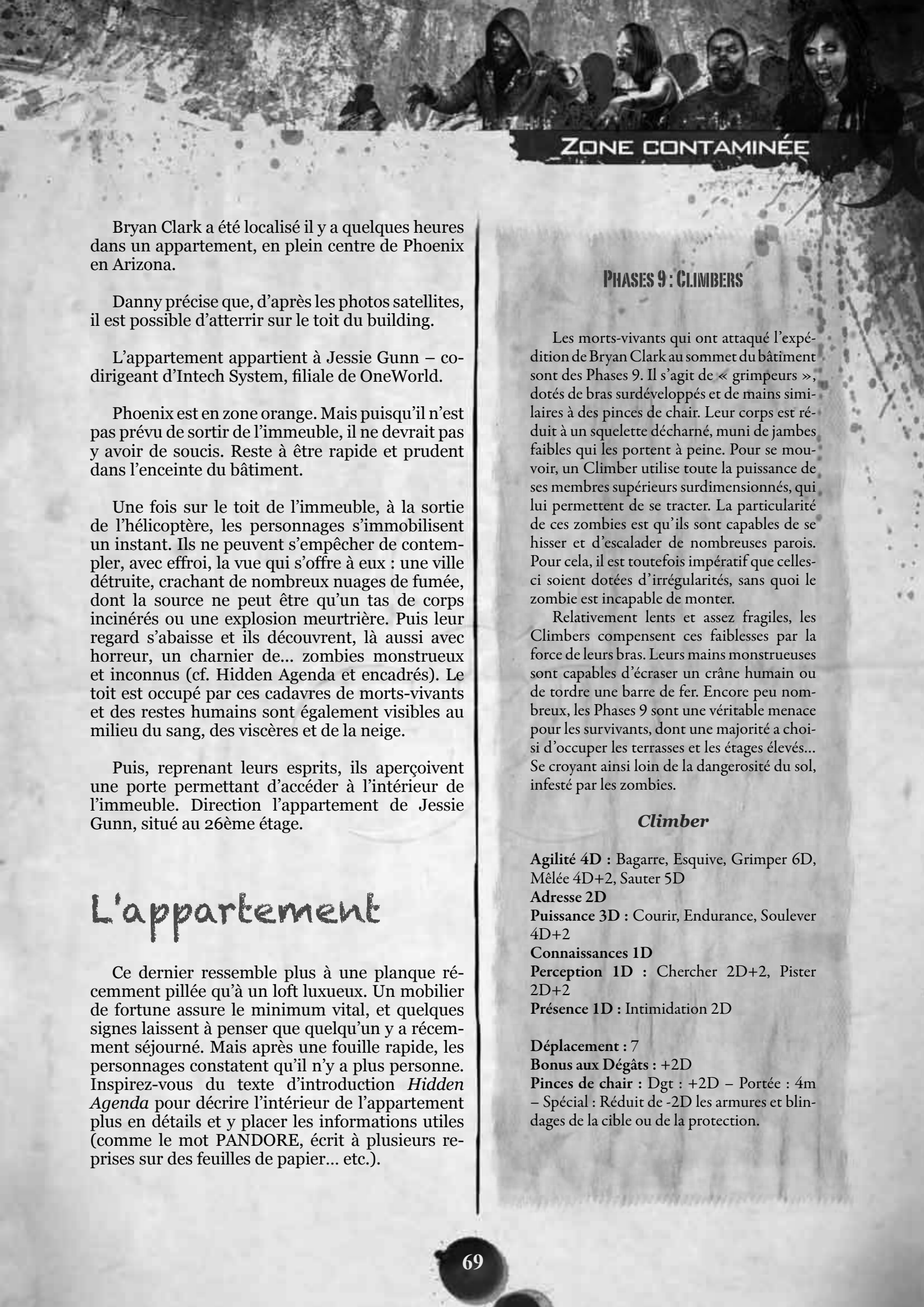
Les personnages-joueurs sont convoqués par J.H. Donaldson. Étrangement, cette rencontre n'a pas lieu dans son bureau, mais dans un bar « jazzy » qu'il fréquente régulièrement. Donaldson n'est pas comme d'habitude. Excité ? Angoissé ? Difficile de déterminer son état, mais quoiqu'il en soit, il paraît tendu. D'ailleurs, il n'attend pas que les PJ s'installent pour prendre la parole :

« J'ai une grande nouvelle à vous annoncer. Si je vous le dis ici, c'est pour rester discret et ne pas éveiller l'attention de Bruce Palmer. La confiance que je mets en vous est à la hauteur de cette annonce : nous avons localisé Bryan Clark ! Il y a quelques heures à Phoenix, en Arizona. Un hélicoptère vous attend en ce moment même à l'aérodrome de la base. Le pilote, une personne de confiance, a les coordonnées et pourra vous donner toutes les informations que nous possédons. C'est-à-dire très peu. Dans un premier temps, vous ne ferez votre rapport de mission qu'à moi. Nous aviserons par la suite en fonction des événements. Mais je tenais à vous voir avant pour vous dire une chose, droit dans les yeux : je compte sur vous ! Maintenant soldats, rompez ! »

Si les PJ demandent comment Clark a été localisé, Donaldson répond qu'il a intercepté un appel téléphonique. Désespéré de ne pas retrouver son ami, il a utilisé des méthodes peu recommandables certes, mais pour le coup efficaces.

L'hélicoptère attend les Contrôleurs sur l'aérodrome OneWorld. Il est piloté par **Danny**, un jeune militaire ayant déjà beaucoup d'heures de vol au compteur. Un vrai virtuose du manche, ce qui lui vaut la primeur d'être régulièrement sélectionné pour tout type de mission. Mais lui aimerait devenir Z-Corps, comme il aura le plaisir de le raconter aux personnages.

Concernant la mission, les PJ peuvent apprendre les choses suivantes :



ZONE CONTAMINÉE

Bryan Clark a été localisé il y a quelques heures dans un appartement, en plein centre de Phoenix en Arizona.

Danny précise que, d'après les photos satellites, il est possible d'atterrir sur le toit du building.

L'appartement appartient à Jessie Gunn – co-dirigeant d'Intech System, filiale de OneWorld.

Phoenix est en zone orange. Mais puisqu'il n'est pas prévu de sortir de l'immeuble, il ne devrait pas y avoir de soucis. Reste à être rapide et prudent dans l'enceinte du bâtiment.

Une fois sur le toit de l'immeuble, à la sortie de l'hélicoptère, les personnages s'immobilisent un instant. Ils ne peuvent s'empêcher de contempler, avec effroi, la vue qui s'offre à eux : une ville détruite, crachant de nombreux nuages de fumée, dont la source ne peut être qu'un tas de corps incinérés ou une explosion meurtrière. Puis leur regard s'abaisse et ils découvrent, là aussi avec horreur, un charnier de... zombies monstrueux et inconnus (cf. *Hidden Agenda* et encadrés). Le toit est occupé par ces cadavres de morts-vivants et des restes humains sont également visibles au milieu du sang, des viscères et de la neige.

Puis, reprenant leurs esprits, ils aperçoivent une porte permettant d'accéder à l'intérieur de l'immeuble. Direction l'appartement de Jessie Gunn, situé au 26ème étage.

L'appartement

Ce dernier ressemble plus à une planque récemment pillée qu'à un loft luxueux. Un mobilier de fortune assure le minimum vital, et quelques signes laissent à penser que quelqu'un y a récemment séjourné. Mais après une fouille rapide, les personnages constatent qu'il n'y a plus personne. Inspirez-vous du texte d'introduction *Hidden Agenda* pour décrire l'intérieur de l'appartement plus en détails et y placer les informations utiles (comme le mot PANDORE, écrit à plusieurs reprises sur des feuilles de papier... etc.).

PHASES 9 : CLIMBERS

Les morts-vivants qui ont attaqué l'expédition de Bryan Clark au sommet du bâtiment sont des Phases 9. Il s'agit de « grimpeurs », dotés de bras surdéveloppés et de mains similaires à des pinces de chair. Leur corps est réduit à un squelette décharné, muni de jambes faibles qui les portent à peine. Pour se mouvoir, un Climber utilise toute la puissance de ses membres supérieurs surdimensionnés, qui lui permettent de se tracter. La particularité de ces zombies est qu'ils sont capables de se hisser et d'escalader de nombreuses parois. Pour cela, il est toutefois impératif que celles-ci soient dotées d'irrégularités, sans quoi le zombie est incapable de monter.

Relativement lents et assez fragiles, les Climbers compensent ces faiblesses par la force de leurs bras. Leurs mains monstrueuses sont capables d'écraser un crâne humain ou de tordre une barre de fer. Encore peu nombreux, les Phases 9 sont une véritable menace pour les survivants, dont une majorité a choisi d'occuper les terrasses et les étages élevés... Se croyant ainsi loin de la dangerosité du sol, infesté par les zombies.

Climber

Agilité 4D : Bagarre, Esquive, Grimper 6D, Mêlée 4D+2, Sauter 5D

Adresse 2D

Puissance 3D : Courir, Endurance, Soulever 4D+2

Connaissances 1D

Perception 1D : Chercher 2D+2, Pister 2D+2

Présence 1D : Intimidation 2D

Déplacement : 7

Bonus aux Dégâts : +2D

Pinces de chair : Dgt : +2D – Portée : 4m
– Spécial : Réduit de -2D les armures et blindages de la cible ou de la protection.



Avec un jet d'investigation, difficulté 17 : les personnages trouvent une petite caméra très bien cachée pointant vers le séjour. S'ils font plus de 25 à leur test, ils en trouvent une autre dans chaque pièce principale.

Ces dernières appartiennent au Majestic 13. Cet indice, facultatif, sera développé en même temps que le Majestic 13 dans un prochain supplément. Cette révélation, réservée au MJ, ne doit donc pas être dévoilée aux joueurs pour le moment. Ils trouvent la caméra mais ne peuvent pour l'instant que spéculer sur ses origines.

Les voisins

Porte de devant : des râles se font entendre provenant de l'appartement d'en face. Si les personnages toquent ou sonnent, les gémissements se rapprochent et quelque chose gratte à la porte.

Porte de droite : une mamie, après avoir demandé 4 fois « Qui c'est ? », ouvre à la Z-Team. Elle est inconsciente du danger, de la situation de la ville et n'a rien à dire au sujet de ses voisins de gauche. Par-contre, ceux du dessus font beaucoup de bruit, donc si les PJ – qu'elle prend pour des agents de police – pouvaient aller voir, ce serait bien gentil.

Porte de gauche : un jeune prénommé Jason y habite, seul. Si les contrôleurs ne pensent pas à aller interroger les voisins, Jason sort de son appartement en même temps qu'eux. Armé d'un club de golf, il part en « expédition » pour aller retrouver sa copine. En attendant, Jason peut leur apprendre qu'il y avait quatre hommes ici et qu'ils sont partis il y a une dizaine d'heures.

Sur le trajet de retour à l'hélicoptère, l'une des portes du couloir cède sous le poids de deux zombies Climbers. Un jet d'esquive (diff. 10) réussi permet au personnage qui se trouvait à proximité de ne pas se faire agripper par l'un d'entre eux.

Une fois sur le toit de l'immeuble, un jet de perception (diff.8) réussi permet à la Z-Team de trouver un dictaphone par terre, taché de sang, de l'autre côté du charnier. Ce dictaphone est celui de Clark.

« Je m'appelle Bryan Clark, fondateur et dirigeant de One World. Du moins c'est ce que je croyais... Je quitte Phoenix accompagné de mon ami Cody Gunn. Nous nous dirigeons vers Denver, à la Buckley Air Force Base. Cody doit y retrouver son frère, et moi, j'espère y retrouver une vieille connaissance... N'oubliez pas : je m'appelle Bryan Clark. Et cet enregistrement est mon témoignage et la preuve de mon identité. Que Dieu nous pardonne et nous protège. »

Les douilles et les traces sur le sol indiquent que Bryan Clark et Cody Gunn sont partis eux aussi en hélicoptère. Danny informe les PJ qu'il est possible de se rendre à Denver tout de suite (le niveau de carburant est juste mais le permet). N'hésitez pas à placer quelques éléments durant le trajet pour rendre l'univers plus animé :

- Les PJ peuvent écouter l'intégralité de l'enregistrement en vol (Cf. *Hidden Agenda*). Dans celui-ci, Clark répète à plusieurs reprises qu'il doit se rendre à Denver, dans la base aérienne Buckley, afin de trouver un certain Steve Berman.

- Danny en profitera pour placer quelques rumeurs concernant Denver. Et, bien évidemment, il aura un avis sur chacune d'entre elles.

- Durant les quelques heures de vol, les personnages peuvent observer les variations du paysage. Entre les zones encore épargnées par la menace et les décors apocalyptiques (bâtisse en feu, message « HELP » de fortune, un survivant qui se fait courser par une horde de zombies, rattraper, puis dévorer...etc.).

À quelques kilomètres de Denver, si les PJ ne l'ont pas fait auparavant, leur téléphone ou la radio de l'hélicoptère sonne. C'est Donaldson qui vient aux nouvelles. Les contrôleurs peuvent lui dire tout ce qu'ils veulent. Mais juste avant qu'ils puissent indiquer leur destination, la communication s'interrompt brutalement (si les personnages ont appelé Donaldson avant de s'envoler pour Denver, vous devrez noter ce détail. En effet, cela compliquera la tâche des personnages dans le prochain scénario). Les contrôleurs viennent de rentrer dans la zone aérienne de Denver, toutes les communications sont coupées. Plus rien ne fonctionne : téléphone, radio, GPS.



ZONE CONTAMINÉE

Pas le temps de faire demi-tour, Danny gueule « Putain, c'est quoi ça ? », l'hélicoptère vire à gauche (test d'acrobatie diff.10 pour garder l'équilibre) pour éviter un missile (tiré par un LoDo rats). Danny panique, le rotor est touché, une fumée brune s'échappe de la queue de l'appareil. Il faut se poser rapidement tout en se dirigeant à vue. Heureusement, la tour de la Buckley Air Force Base est visible.

Les retrouvailles

Une fois l'hélicoptère posé, un commando Z-Corps et des militaires encerclent l'appareil et le tiennent en joue. **Hannah Kato** s'approche pour accueillir ses passagers et leur demande de s'identifier, ordonne à ses hommes de baisser leur arme, puis s'inquiète de savoir où sont les provisions et les autres renforts.

Elle propose aux personnages-joueurs de rentrer, pour ne pas geler sur place et leur fait un topo sur la situation. Elle explique également qu'elle est loin d'être seule au sein de la base : Jessie et Cody Gunn, le général O'Grady, ainsi que Bryan Clark sont de la partie. Une fois rentrée, elle laisse les PJ avec Cody Gunn en concluant par : « Je vous proposerais bien quelque chose à boire, mais malheureusement, je n'ai pas été livrée. »

Note pour le meneur de jeu : vous trouverez ci-dessous la liste des PNJ clés pour la suite de ce scénario, ainsi que leur introduction auprès des personnages. Toute cette phase de présentation est importante, car à partir de maintenant, le scénario devient plus ouvert et son déroulement dépendra des priorités fixées par vos joueurs.

Ces PNJ possèdent leurs propres objectifs, qui sont autant de leviers sur lesquels vous pourrez appuyer afin d'orienter ou dynamiser la suite de l'intrigue.

- **Bryan Clark :** Cody Gunn explique aux personnages que Bryan Clark se repose dans une pièce voisine et qu'il ne vaut mieux pas le déranger pour le moment. Il justifie cette fatigue, si tant est qu'il ait besoin de la justifier, en leur retraçant

TOUJOURS SURVIVANTS ?

Si vos personnages sont toujours au stade de survivants, nous vous suggérons de commencer le scénario à ce moment de l'intrigue : les personnages se trouvent dans les rues de Denver et entendent un hélicoptère s'approcher (chose rare puisque plus aucun avion ne survole la zone). Ce dernier passe au-dessus d'eux au moment où un missile l'atteint, tiré à partir de l'immeuble d'en face. Ils peuvent en déduire deux choses :

- Les secours sont enfin arrivés et semblent se diriger vers la Buckley Air Force Base.
- Un groupe de LoDo Rats, armé d'un bazooka, se trouve dans cet immeuble.

brièvement tout ce que Clark a vécu ces dernières semaines (l'enlèvement, la séquestration, sa fuite à Santa-Fe...). Comment il l'a retrouvé dans l'appartement de son frère et ce qui les amènent à Denver : retrouver Jessie Gunn pour lui et un certain Steve Berman pour Clark. Cette personne, un ancien scientifique et doyen de l'Université de Denver, semble importante à ses yeux. Cody n'en sait malheureusement pas plus.

- **Cody Gunn :** sûrement la plus enthousiaste de toutes les personnes présentes dans la base. Les deux cents soldats inclus. Et pour cause : son frère est vivant et il l'a enfin retrouvé. Malheureusement, Jessie semble moins enthousiaste et préfère rester concentré sur ses recherches. Pour Cody, il ne faut pas rester plus longtemps dans cette ville en perdition. À leur arrivée, une unité de soldats (enfin, ce qui restait de l'unité – soit trois hommes sur douze) a mentionné avoir été attaqués par un zombie différent, armé d'un couteau de chasse (cf. les FortyNiners - The SadMan). Et d'après d'autres soldats, ce ne serait pas la première fois.



Denver a toujours été considérée comme perdue. Cody valide cette affirmation et préfère partir (mais pas sans son frère) pour sauver ce qui peut encore l'être.

Note pour le meneur de jeu : les joueurs doivent comprendre que Cody est un proche de Clark et que pour gagner la confiance de ce dernier, le soutien de Cody sera d'une aide précieuse.

• **Jessie Gunn :** les personnages peuvent le rencontrer dans un atelier de la base aérienne en train de réparer un zombie harnaché dans un exosquelette. Celui-ci, très impressionnant, se tient debout, immobile. Pour ne pas dire « débranché ». Focalisé sur ses réglages, marmonnant ce qu'il fait ou ce qu'il constate, Jessie ne s'aperçoit pas tout de suite de la présence des personnages. Les PJ, quant à eux, voient ici leur premier Silverman.

Dès qu'il se rend compte de la présence des personnages-joueurs, Jessie Gunn leur demande de lui servir la même chose que d'habitude et de poser l'assiette là, sur l'établi. Mais si les personnages lui demandent ce qu'il fait, ou juste ce que « c'est », il leur explique en détails le principe des Silverman. Malheureusement, il rencontre actuellement un problème. Quelqu'un s'est « amusé » à reprogrammer ces soldats morts-vivants. Quelqu'un de très doué d'ailleurs. Cela fait maintenant plusieurs jours qu'il travaille dessus et Jessie pense pouvoir localiser le coupable.

• **Le Général Ted O'Grady :** il entre dans l'atelier, salue les personnages d'un « Soldats » respectueux, accompagné d'une inclinaison de la tête. Puis il se dirige vers Jessie et lui demande un état des lieux sur les Silverman, mais aussi s'il a pu se pencher sur le rétablissement des communications. Suite à la réponse négative du frère Gunn, O'Grady rappelle que cet élément est important pour la suite du projet et s'en va.

Note pour le meneur de jeu : le général O'Grady fait ici référence au projet Dawnrazor (LdB p.187).

L'échange entre Jessie Gunn et le général O'Grady est assez « tendu », même s'ils restent très courtois et respectueux l'un envers l'autre.

Table ronde et plans d'actions

Une fois que les présentations sont faites et que les PJ ont bien cerné l'état d'esprit de chacun de ces protagonistes, Cody Gunn les rejoint. Il est accompagné d'un homme barbu, aux traits aussi fatigués que ses vêtements.

« Je vous présente Mr Bryan Clark, votre employeur. »

Après quelques échanges de politesses, Clark invite tout le monde (les frères Gunn, O'Grady et les personnages) dans une salle de réunion située à l'étage. Sur place, se trouvent déjà Hannah Kato et une poignée de Z-Corps.

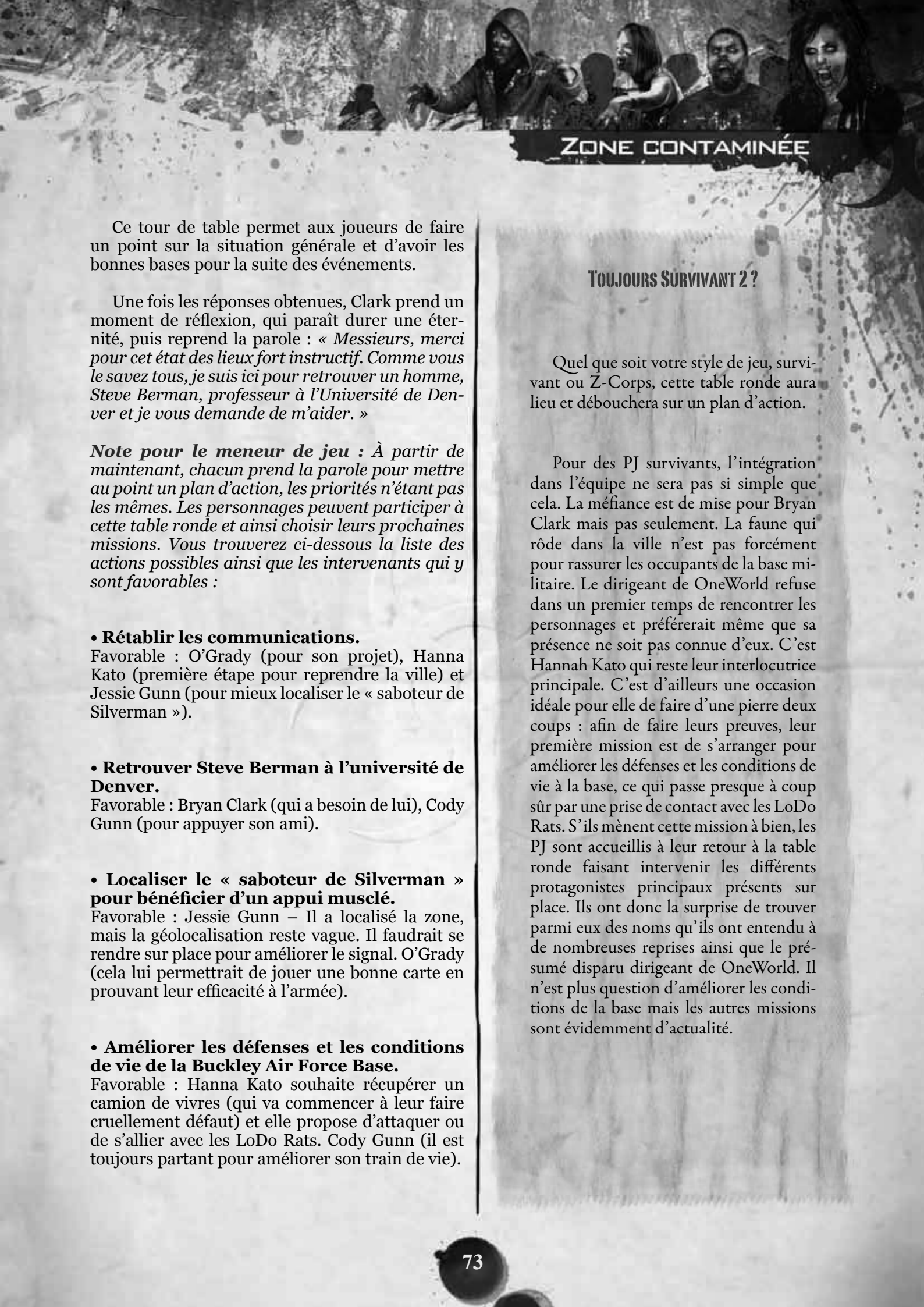
Clark prend la parole en premier et questionne les personnages sur plusieurs sujets : qui les envoie et pourquoi ? Comment l'ont-ils retrouvé ? Que deviennent OneWorld et Donaldson ? Que sait Donaldson sur leur présence ici ?

Clark écoute chacune de leurs réponses, sans y porter un quelconque commentaire ou jugement. La pertinence de cet échange démontre aux personnages que l'homme bénéficie toujours de sa vivacité d'esprit, malgré son état de fatigue apparent.

L'ex-dirigeant de OneWorld explique à son tour, sans qu'on ne lui pose la question, ce qui lui est arrivé durant ces quelques semaines. Les personnages ont déjà eu connaissance de son périple en ayant écouté le dictaphone dans l'hélicoptère ou en ayant discuté avec Cody Gunn à leur arrivée.

L'histoire reste la même mais l'intérêt de l'entendre de la bouche de Clark est de se rendre compte à quel point Clark insiste sur la mascarade qui a été mise en place pour le faire parler. Sur les moyens mis en œuvre et la tromperie dont il a été victime, sans qu'il n'en sache le but précis (que cherchaient ses ravisseurs ?). Les personnages-joueurs comprennent maintenant pourquoi il est devenu aussi paranoïaque. Ils peuvent également remarquer que Clark se tient le bras et qu'il a un bandage sous sa manche.

Puis, il passe au général O'Grady : comment l'armée gère-t-elle la menace, quels sont les moyens mis en œuvre ? Qui sont les LoDo rats ? Quel est le problème avec les Silverman ? Pourquoi O'Grady a-t-il été relevé de ses fonctions ? Qui est le Général Dunwoody ? Etc...



ZONE CONTAMINÉE

Ce tour de table permet aux joueurs de faire un point sur la situation générale et d'avoir les bonnes bases pour la suite des événements.

Une fois les réponses obtenues, Clark prend un moment de réflexion, qui paraît durer une éternité, puis reprend la parole : « *Messieurs, merci pour cet état des lieux fort instructif. Comme vous le savez tous, je suis ici pour retrouver un homme, Steve Berman, professeur à l'Université de Denver et je vous demande de m'aider.* »

Note pour le meneur de jeu : À partir de maintenant, chacun prend la parole pour mettre au point un plan d'action, les priorités n'étant pas les mêmes. Les personnages peuvent participer à cette table ronde et ainsi choisir leurs prochaines missions. Vous trouverez ci-dessous la liste des actions possibles ainsi que les intervenants qui y sont favorables :

- **Rétablir les communications.**

Favorable : O'Grady (pour son projet), Hanna Kato (première étape pour reprendre la ville) et Jessie Gunn (pour mieux localiser le « saboteur de Silverman »).

- **Retrouver Steve Berman à l'université de Denver.**

Favorable : Bryan Clark (qui a besoin de lui), Cody Gunn (pour appuyer son ami).

- **Localiser le « saboteur de Silverman » pour bénéficier d'un appui musclé.**

Favorable : Jessie Gunn – Il a localisé la zone, mais la géolocalisation reste vague. Il faudrait se rendre sur place pour améliorer le signal. O'Grady (cela lui permettrait de jouer une bonne carte en prouvant leur efficacité à l'armée).

- **Améliorer les défenses et les conditions de vie de la Buckley Air Force Base.**

Favorable : Hanna Kato souhaite récupérer un camion de vivres (qui va commencer à leur faire cruellement défaut) et elle propose d'attaquer ou de s'allier avec les LoDo Rats. Cody Gunn (il est toujours partant pour améliorer son train de vie).

TOUJOURS SURVIVANT 2 ?

Quel que soit votre style de jeu, survivant ou Z-Corps, cette table ronde aura lieu et débouchera sur un plan d'action.

Pour des PJ survivants, l'intégration dans l'équipe ne sera pas si simple que cela. La méfiance est de mise pour Bryan Clark mais pas seulement. La faune qui rôde dans la ville n'est pas forcément pour rassurer les occupants de la base militaire. Le dirigeant de OneWorld refuse dans un premier temps de rencontrer les personnages et préférerait même que sa présence ne soit pas connue d'eux. C'est Hannah Kato qui reste leur interlocutrice principale. C'est d'ailleurs une occasion idéale pour elle de faire d'une pierre deux coups : afin de faire leurs preuves, leur première mission est de s'arranger pour améliorer les défenses et les conditions de vie à la base, ce qui passe presque à coup sûr par une prise de contact avec les LoDo Rats. S'ils mènent cette mission à bien, les PJ sont accueillis à leur retour à la table ronde faisant intervenir les différents protagonistes principaux présents sur place. Ils ont donc la surprise de trouver parmi eux des noms qu'ils ont entendu à de nombreuses reprises ainsi que le présumé disparu dirigeant de OneWorld. Il n'est plus question d'améliorer les conditions de la base mais les autres missions sont évidemment d'actualité.



***Note pour le meneur de jeu :** la suite du scénario est maintenant beaucoup plus ouverte. Les différentes missions possibles sont donc proposées sous forme de « briques » que vous pouvez utiliser pour construire l'intrigue qui vous convient et qui correspond aux choix de vos joueurs.*

Améliorer les défenses et les conditions de vie de la base

Pour mener cette mission à bien, les personnages disposent de plusieurs options.

De la nourriture pour tous

D'après quelques militaires en poste à la base, les LoDo Rats auraient récemment mis la main sur un camion de vivres destiné à la ville. Probablement envoyé par OneWorld, il pourrait s'agir là d'un bon moyen de nourrir les occupants de la base. En outre, il reste peut-être des Z-Corps vivants parmi ceux qui accompagnaient le convoi.

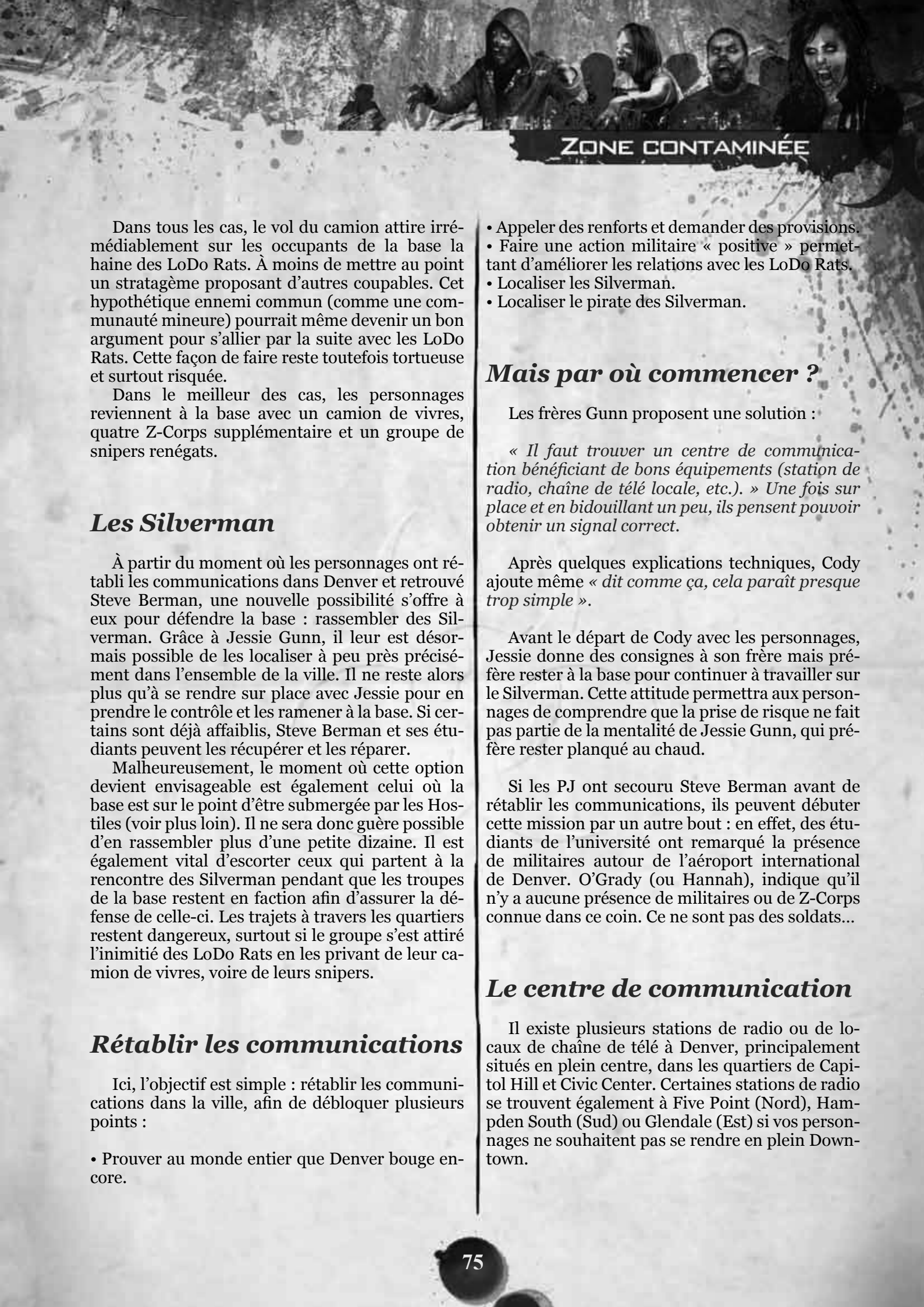
Dans un premier temps, il faut déjà localiser le camion. Ce n'est pas si compliqué dans la mesure où il a été installé au pied du Pepsi Center afin de commencer rapidement la distribution des vivres. Les LoDo Rats trépignent déjà à cette perspective et commencent à se regrouper dans les environs. Ils sont déjà une cinquantaine, femmes et enfants compris. Sur le toit du Pepsi Center, Josh Harper et ses snipers (**p.50**) s'assurent du bon déroulement des opérations en tenant les éventuels Hostiles à distance. C'est d'ailleurs ainsi qu'ils repèrent les personnages. Ceux-ci voient donc l'un des hommes de Harper venir à leur rencontre dès qu'ils commencent à rôder dans le coin. Celui-ci leur propose de rencontrer son chef dès maintenant. Celui-ci serait prêt à négocier. Histoire de prouver sa bonne foi, il leur indique la position des snipers au sommet du bâtiment et les points rouges des viseurs laser à leurs pieds. Pour cela, il les guide sans difficulté jusqu'au sommet du Pepsi Center.

Le marché proposé par Harper est simple : ses hommes et lui souhaitent rejoindre la base aérienne. Depuis l'épidémie, chacun a énormément perdu. Ils ont dans un premier temps trouvé réconfort auprès des LoDo Rats mais cette faction semble véritablement stagner. Il n'y a plus de perspective d'avenir pour eux. Ils semblent ne plus avoir pour objectif que de rester à Denver en tentant de survivre tant bien que mal. Harper est persuadé qu'il serait mieux avec les militaires. Ses hommes et lui proposent donc de mettre leurs talents à contribution à la Buckley Air Force Base. En gage de leur bonne foi, ils sont prêts à aider les personnages à récupérer le camion. De leur position en hauteur, ils n'auront aucun mal à maintenir les Rats à distance (sans les blesser). Harper et les autres snipers rejoindront le camion à deux rues de là. Sinon, si les personnages sont d'accord, les snipers peuvent se contenter de les accompagner jusqu'à la base en laissant le camion aux LoDo Rats. Au passage, les PJ peuvent également remarquer que le toit du Pepsi Center constitue un emplacement stratégiquement très intéressant. De là, ils n'auraient aucun mal à disperser eux-mêmes les LoDo Rats pour s'emparer du camion.

Harper est également prêt à indiquer que les Z-Corps qui escortaient le convoi sont encore en vie. Pour l'instant, ils sont retenus prisonniers dans un bureau des étages inférieurs du Pepsi Center. Deux Rats ont été chargés de les surveiller, ce qui est très léger mais amplement suffisant à partir du moment où des snipers assurent la sécurité de l'endroit.

Les personnages ont donc tous les éléments en main afin de concocter leur plan d'action. Avec l'aide de Harper, il s'avère en effet très facile de récupérer le camion pour partir avec. D'autant plus si les quatre Z-Corps retenus prisonniers, se joignent au groupe. Reste à voir si les PJ tiennent la promesse faite à Harper et à ses hommes. En neutralisant les snipers pour s'emparer de leurs armes et de leur position, c'est déjà beaucoup plus délicat (avec de plus le risque qu'ils alertent les autres LoDo Rats avant d'être mis hors combat).

Alors que le camion s'éloigne, les personnages peuvent constater par eux-mêmes que leur intervention a attiré de nombreux Hostiles vers le bâtiment. Les LoDo Rats coincés sur place, peut-être privés de leurs snipers, sont donc probablement condamnés. Priver des survivants de leurs vivres n'était déjà pas très charitable, les personnages vont-ils accepter de les livrer aux zombies ?



ZONE CONTAMINÉE

Dans tous les cas, le vol du camion attire irrémédiablement sur les occupants de la base la haine des LoDo Rats. À moins de mettre au point un stratagème proposant d'autres coupables. Cet hypothétique ennemi commun (comme une communauté mineure) pourrait même devenir un bon argument pour s'allier par la suite avec les LoDo Rats. Cette façon de faire reste toutefois tortueuse et surtout risquée.

Dans le meilleur des cas, les personnages reviennent à la base avec un camion de vivres, quatre Z-Corps supplémentaire et un groupe de snipers renégats.

Les Silverman

À partir du moment où les personnages ont rétabli les communications dans Denver et retrouvé Steve Berman, une nouvelle possibilité s'offre à eux pour défendre la base : rassembler des Silverman. Grâce à Jessie Gunn, il leur est désormais possible de les localiser à peu près précisément dans l'ensemble de la ville. Il ne reste alors plus qu'à se rendre sur place avec Jessie pour en prendre le contrôle et les ramener à la base. Si certains sont déjà affaiblis, Steve Berman et ses étudiants peuvent les récupérer et les réparer.

Malheureusement, le moment où cette option devient envisageable est également celui où la base est sur le point d'être submergée par les Hostiles (voir plus loin). Il ne sera donc guère possible d'en rassembler plus d'une petite dizaine. Il est également vital d'escorter ceux qui partent à la rencontre des Silverman pendant que les troupes de la base restent en faction afin d'assurer la défense de celle-ci. Les trajets à travers les quartiers restent dangereux, surtout si le groupe s'est attiré l'inimitié des LoDo Rats en les privant de leur camion de vivres, voire de leurs snipers.

Rétablir les communications

Ici, l'objectif est simple : rétablir les communications dans la ville, afin de débloquent plusieurs points :

- Prouver au monde entier que Denver bouge encore.

- Appeler des renforts et demander des provisions.
- Faire une action militaire « positive » permettant d'améliorer les relations avec les LoDo Rats.
- Localiser les Silverman.
- Localiser le pirate des Silverman.

Mais par où commencer ?

Les frères Gunn proposent une solution :

« Il faut trouver un centre de communication bénéficiant de bons équipements (station de radio, chaîne de télé locale, etc.). » Une fois sur place et en bidouillant un peu, ils pensent pouvoir obtenir un signal correct.

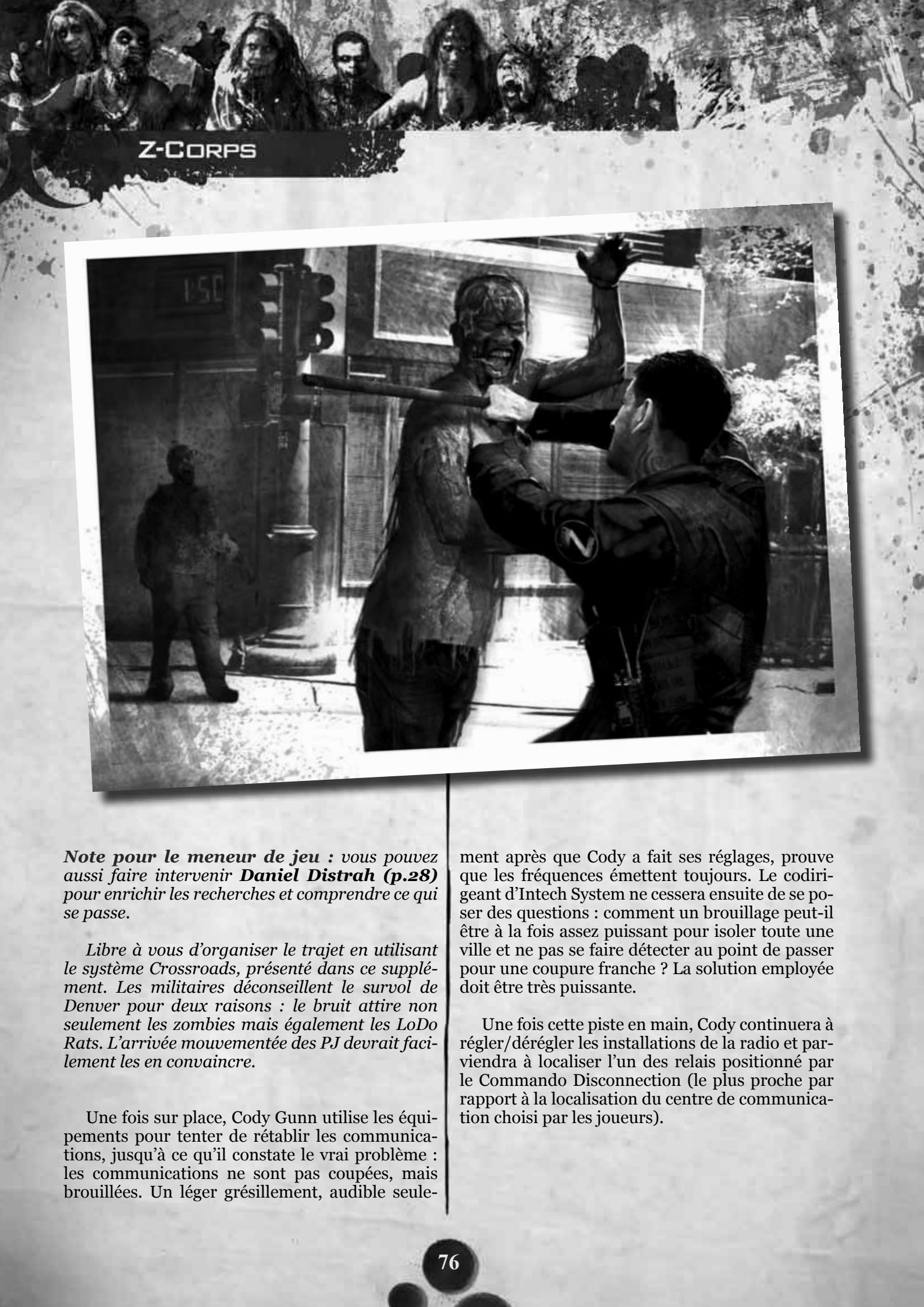
Après quelques explications techniques, Cody ajoute même *« dit comme ça, cela paraît presque trop simple »*.

Avant le départ de Cody avec les personnages, Jessie donne des consignes à son frère mais préfère rester à la base pour continuer à travailler sur le Silverman. Cette attitude permettra aux personnages de comprendre que la prise de risque ne fait pas partie de la mentalité de Jessie Gunn, qui préfère rester planqué au chaud.

Si les PJ ont secouru Steve Berman avant de rétablir les communications, ils peuvent débiter cette mission par un autre bout : en effet, des étudiants de l'université ont remarqué la présence de militaires autour de l'aéroport international de Denver. O'Grady (ou Hannah), indique qu'il n'y a aucune présence de militaires ou de Z-Corps connue dans ce coin. Ce ne sont pas des soldats...

Le centre de communication

Il existe plusieurs stations de radio ou de locaux de chaîne de télé à Denver, principalement situés en plein centre, dans les quartiers de Capitol Hill et Civic Center. Certaines stations de radio se trouvent également à Five Point (Nord), Hampden South (Sud) ou Glendale (Est) si vos personnages ne souhaitent pas se rendre en plein Downtown.



Z-CORPS



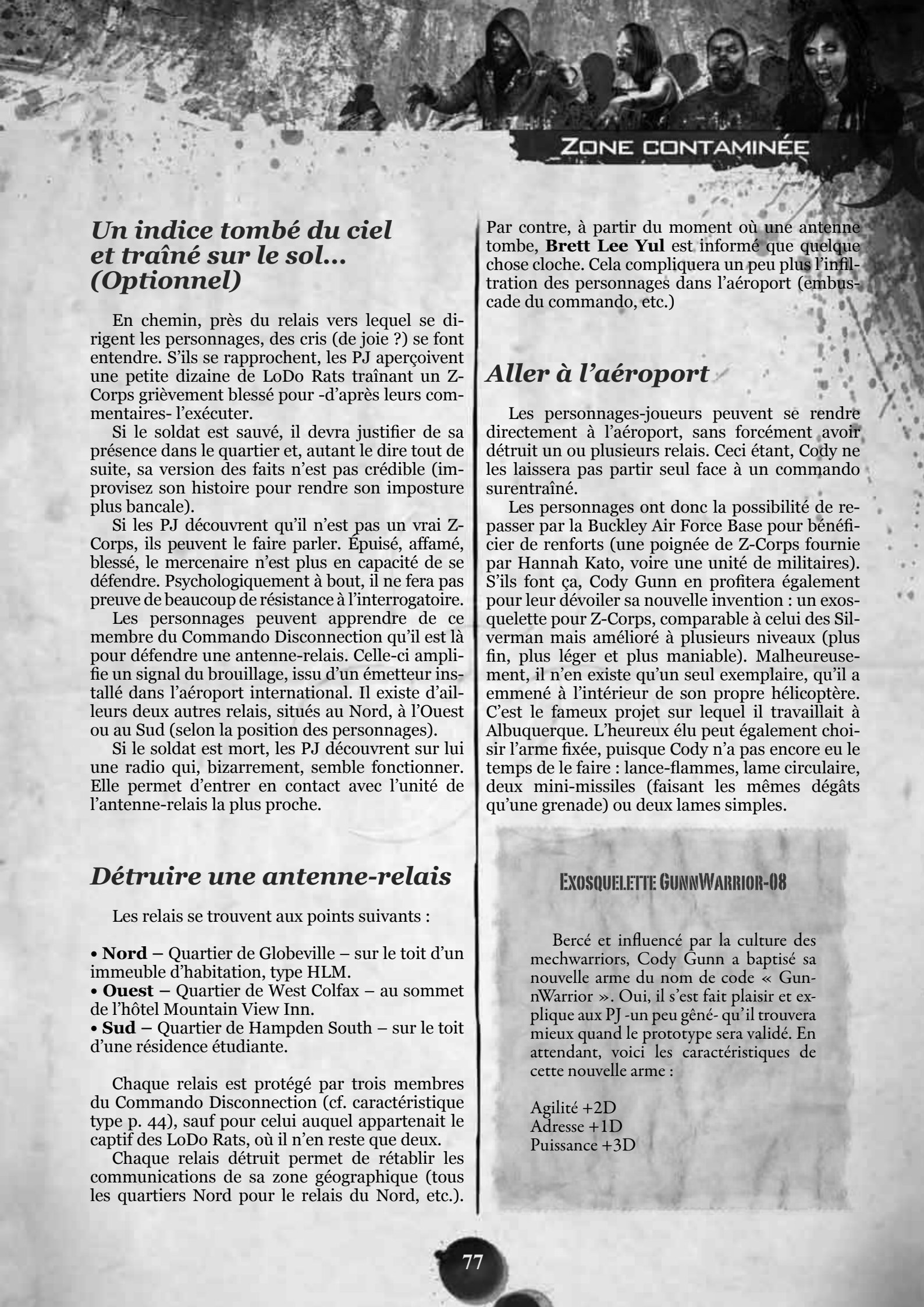
Note pour le meneur de jeu : vous pouvez aussi faire intervenir **Daniel Distrak (p.28)** pour enrichir les recherches et comprendre ce qui se passe.

Libre à vous d'organiser le trajet en utilisant le système Crossroads, présenté dans ce supplément. Les militaires déconseillent le survol de Denver pour deux raisons : le bruit attire non seulement les zombies mais également les LoDo Rats. L'arrivée mouvementée des PJ devrait facilement les en convaincre.

Une fois sur place, Cody Gunn utilise les équipements pour tenter de rétablir les communications, jusqu'à ce qu'il constate le vrai problème : les communications ne sont pas coupées, mais brouillées. Un léger grésillement, audible seule-

ment après que Cody a fait ses réglages, prouve que les fréquences émettent toujours. Le codirigeant d'Intech System ne cessera ensuite de se poser des questions : comment un brouillage peut-il être à la fois assez puissant pour isoler toute une ville et ne pas se faire détecter au point de passer pour une coupure franche ? La solution employée doit être très puissante.

Une fois cette piste en main, Cody continuera à régler/dérégler les installations de la radio et parviendra à localiser l'un des relais positionné par le Commando Disconnection (le plus proche par rapport à la localisation du centre de communication choisi par les joueurs).



ZONE CONTAMINÉE

Un indice tombé du ciel et traîné sur le sol... (Optionnel)

En chemin, près du relais vers lequel se dirigent les personnages, des cris (de joie ?) se font entendre. S'ils se rapprochent, les PJ aperçoivent une petite dizaine de LoDo Rats traînant un Z-Corps grièvement blessé pour -d'après leurs commentaires- l'exécuter.

Si le soldat est sauvé, il devra justifier de sa présence dans le quartier et, autant le dire tout de suite, sa version des faits n'est pas crédible (improviser son histoire pour rendre son imposture plus bancale).

Si les PJ découvrent qu'il n'est pas un vrai Z-Corps, ils peuvent le faire parler. Épuisé, affamé, blessé, le mercenaire n'est plus en capacité de se défendre. Psychologiquement à bout, il ne fera pas preuve de beaucoup de résistance à l'interrogatoire.

Les personnages peuvent apprendre de ce membre du Commando Disconnection qu'il est là pour défendre une antenne-relais. Celle-ci amplifie un signal du brouillage, issu d'un émetteur installé dans l'aéroport international. Il existe d'ailleurs deux autres relais, situés au Nord, à l'Ouest ou au Sud (selon la position des personnages).

Si le soldat est mort, les PJ découvrent sur lui une radio qui, bizarrement, semble fonctionner. Elle permet d'entrer en contact avec l'unité de l'antenne-relais la plus proche.

Détruire une antenne-relais

Les relais se trouvent aux points suivants :

- **Nord** – Quartier de Globeville – sur le toit d'un immeuble d'habitation, type HLM.
- **Ouest** – Quartier de West Colfax – au sommet de l'hôtel Mountain View Inn.
- **Sud** – Quartier de Hampden South – sur le toit d'une résidence étudiante.

Chaque relais est protégé par trois membres du Commando Disconnection (cf. caractéristique type p. 44), sauf pour celui auquel appartenait le captif des LoDo Rats, où il n'en reste que deux.

Chaque relais détruit permet de rétablir les communications de sa zone géographique (tous les quartiers Nord pour le relais du Nord, etc.).

Par contre, à partir du moment où une antenne tombe, **Brett Lee Yul** est informé que quelque chose cloche. Cela compliquera un peu plus l'infiltration des personnages dans l'aéroport (embuscade du commando, etc.)

Aller à l'aéroport

Les personnages-joueurs peuvent se rendre directement à l'aéroport, sans forcément avoir détruit un ou plusieurs relais. Ceci étant, Cody ne les laissera pas partir seul face à un commando surentraîné.

Les personnages ont donc la possibilité de repasser par la Buckley Air Force Base pour bénéficier de renforts (une poignée de Z-Corps fournie par Hannah Kato, voire une unité de militaires). S'ils font ça, Cody Gunn en profitera également pour leur dévoiler sa nouvelle invention : un exosquelette pour Z-Corps, comparable à celui des Silverman mais amélioré à plusieurs niveaux (plus fin, plus léger et plus maniable). Malheureusement, il n'en existe qu'un seul exemplaire, qu'il a emmené à l'intérieur de son propre hélicoptère. C'est le fameux projet sur lequel il travaillait à Albuquerque. L'heureux élu peut également choisir l'arme fixée, puisque Cody n'a pas encore eu le temps de le faire : lance-flammes, lame circulaire, deux mini-missiles (faisant les mêmes dégâts qu'une grenade) ou deux lames simples.

EXOSQUELETTE GUNNWARRIOR-08

Bercé et influencé par la culture des mecharriors, Cody Gunn a baptisé sa nouvelle arme du nom de code « GunnWarrior ». Oui, il s'est fait plaisir et explique aux PJ -un peu gêné- qu'il trouvera mieux quand le prototype sera validé. En attendant, voici les caractéristiques de cette nouvelle arme :

Agilité +2D
Adresse +1D
Puissance +3D



La base souterraine

Une fois les préparatifs terminés, il est temps de rentrer dans le vif du sujet et de rétablir les communications de la ville.

Parvenus à proximité de l'aéroport enneigé, tout semble anormalement calme. La zone a été comme nettoyée de toute menace et des traces de lance-flammes confirment cette impression. Les personnages peuvent également remarquer un véhicule faisant une patrouille autour de l'aéroport international, grâce à des traces de pneus dans la neige.

Libre aux joueurs d'organiser l'assaut ou l'infiltration à leur guise. Voici les informations qui vous seront utiles pour les aider ou leur mettre des bâtons dans les roues :

- Il y a onze soldats du commando d'élite dans l'aéroport. Six se trouvent à l'extérieur et cinq, dont les Master Chief, sont repliés à l'intérieur. Dehors, opposez quatre soldats en résistance aux PJ. Les deux derniers serviront pour la fuite de fin en avion.

- Les caméras de surveillance sont actives et surveillées par un soldat.

Si les personnages optent pour une approche musclée, la base peut appeler les neuf soldats gardant les relais en renfort si ceux-ci n'ont pas déjà été éliminés.

- Un soldat capturé peut indiquer l'accès à la cachette souterraine. Si les personnages ont tenté une infiltration plus discrète, les traces de boue laissées par la neige fondue indiquent l'entrée de la planque. Un jet d'Électronique (diff.12) réussi permet d'ouvrir la porte sans déclencher l'alarme. Sinon, la porte s'ouvre, mais l'alarme se déclenche, attirant tous les membres survivants du commando.

En entrant, les PJ accèdent à un long couloir au mur carrelé de blanc et éclairé d'une lumière vert pâle. Les salles du complexe sont : la grande salle commune, le dortoir, le bureau de Paula Peterson (avec l'équipement de visioconférence pour la liaison avec le Village), la salle technique où se situe la machine, un dortoir et un réfectoire.

- À l'intérieur du complexe souterrain, la résistance des soldats est plus forte que les gardes à l'extérieur. Le nombre est moindre, mais leurs compétences font la différence.

- **Paula Peterson** est clairement la meneuse du Commando Disconnection. À vous d'en faire le grand méchant de cette mission. Sans concession, elle fera tout pour éliminer les assaillants. Si, à un moment ou à un autre, le combat tourne à son désavantage, elle trompe les personnages en leur proposant un cessez-le-feu. Ses hommes et elle se rendent. Une fois qu'elle est face aux PJ, elle jette le germe du virus Z sur ses soldats. Faisant d'eux des guerriers plus résistants et profitant de cette diversion pour s'enfuir. À moins que les contrôleurs ne parviennent à retourner **Ramzan Oliev** contre son propre camp.

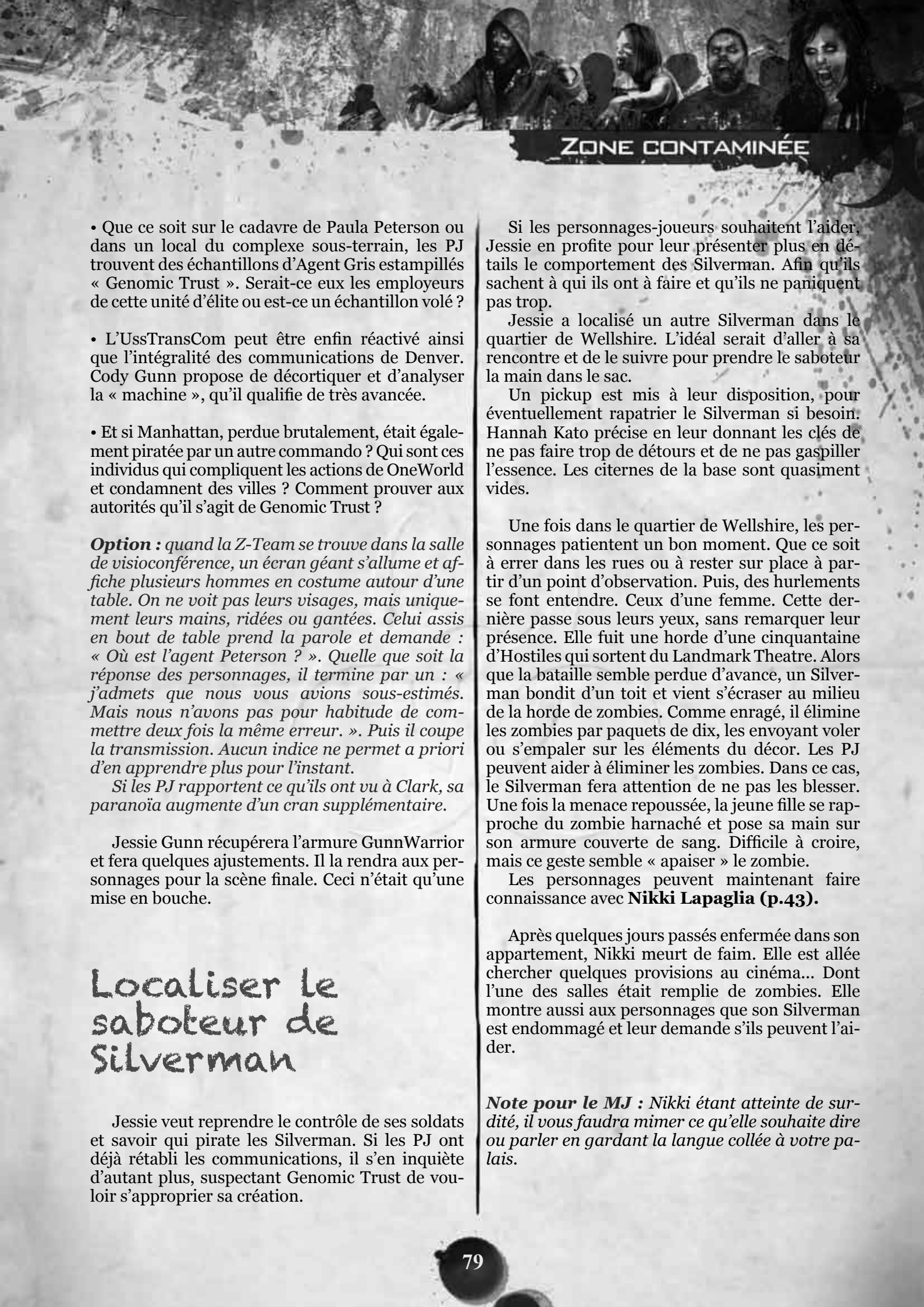
- Sur la piste de décollage, les personnages verront Paula monter dans un Pilatus PC12 prêt à partir. Si un PNJ Z-Corps est blessé durant l'assaut, il est pris en otage par les deux mercenaires qui accompagnent Paula et emmené dans l'avion comme prisonnier. Le peu d'informations qu'il détient est assez compromettant (Clark est vivant et se trouve à Denver, de même que ses alliés, etc). Seule solution : prendre la jeep garée sur le côté pour poursuivre l'avion et l'empêcher de décoller. L'agilité de l'armure GunnWarrior peut s'avérer une aide précieuse.

L'avion ne décolle pas si : une aile est endommagée, l'hélice est brisée, le train d'atterrissage est rompu, faisant ainsi crasher l'avion alors qu'il est toujours au sol. Sinon, l'avion s'envole.

Note pour le meneur de jeu : pas de zombie pendant ce combat ? Rien ne vous empêche de rajouter quelques zombies dans cette scène d'action. Il y a deux raisons pour lesquelles, de base, nous n'en proposons pas : l'intérêt de cette opposition est de confronter OneWorld à Genomic Trust. L'ennemi doit donc être clairement identifié. Seconde raison : notre stock de zombies est mis de côté pour le combat final.

Mission réussie ?

Quelle que soit la finalité de cette scène et la manière employée par les personnages, plusieurs informations leur seront dévoilées :



ZONE CONTAMINÉE

- Que ce soit sur le cadavre de Paula Peterson ou dans un local du complexe sous-terrain, les PJ trouvent des échantillons d'Agent Gris estampillés « Genomic Trust ». Serait-ce eux les employeurs de cette unité d'élite ou est-ce un échantillon volé ?

- L'UssTransCom peut être enfin réactivé ainsi que l'intégralité des communications de Denver. Cody Gunn propose de décortiquer et d'analyser la « machine », qu'il qualifie de très avancée.

- Et si Manhattan, perdue brutalement, était également piratée par un autre commando ? Qui sont ces individus qui compliquent les actions de OneWorld et condamnent des villes ? Comment prouver aux autorités qu'il s'agit de Genomic Trust ?

Option : quand la Z-Team se trouve dans la salle de visioconférence, un écran géant s'allume et affiche plusieurs hommes en costume autour d'une table. On ne voit pas leurs visages, mais uniquement leurs mains, ridées ou gantées. Celui assis en bout de table prend la parole et demande : « Où est l'agent Peterson ? ». Quelle que soit la réponse des personnages, il termine par un : « j'admets que nous vous avons sous-estimés. Mais nous n'avons pas pour habitude de commettre deux fois la même erreur. ». Puis il coupe la transmission. Aucun indice ne permet a priori d'en apprendre plus pour l'instant.

Si les PJ rapportent ce qu'ils ont vu à Clark, sa paranoïa augmente d'un cran supplémentaire.

Jessie Gunn récupérera l'armure GunnWarrior et fera quelques ajustements. Il la rendra aux personnages pour la scène finale. Ceci n'était qu'une mise en bouche.

Localiser le saboteur de Silverman

Jessie veut reprendre le contrôle de ses soldats et savoir qui pirate les Silverman. Si les PJ ont déjà rétabli les communications, il s'en inquiète d'autant plus, suspectant Genomic Trust de vouloir s'approprier sa création.

Si les personnages-joueurs souhaitent l'aider, Jessie en profite pour leur présenter plus en détails le comportement des Silverman. Afin qu'ils sachent à qui ils ont à faire et qu'ils ne paniquent pas trop.

Jessie a localisé un autre Silverman dans le quartier de Wellshire. L'idéal serait d'aller à sa rencontre et de le suivre pour prendre le saboteur la main dans le sac.

Un pickup est mis à leur disposition, pour éventuellement rapatrier le Silverman si besoin. Hannah Kato précise en leur donnant les clés de ne pas faire trop de détours et de ne pas gaspiller l'essence. Les citernes de la base sont quasiment vides.

Une fois dans le quartier de Wellshire, les personnages patientent un bon moment. Que ce soit à errer dans les rues ou à rester sur place à partir d'un point d'observation. Puis, des hurlements se font entendre. Ceux d'une femme. Cette dernière passe sous leurs yeux, sans remarquer leur présence. Elle fuit une horde d'une cinquantaine d'Hostiles qui sortent du Landmark Theatre. Alors que la bataille semble perdue d'avance, un Silverman bondit d'un toit et vient s'écraser au milieu de la horde de zombies. Comme enragé, il élimine les zombies par paquets de dix, les envoyant voler ou s'empaler sur les éléments du décor. Les PJ peuvent aider à éliminer les zombies. Dans ce cas, le Silverman fera attention de ne pas les blesser. Une fois la menace repoussée, la jeune fille se rapproche du zombie harnaché et pose sa main sur son armure couverte de sang. Difficile à croire, mais ce geste semble « apaiser » le zombie.

Les personnages peuvent maintenant faire connaissance avec **Nikki Lapaglia (p.43)**.

Après quelques jours passés enfermée dans son appartement, Nikki meurt de faim. Elle est allée chercher quelques provisions au cinéma... Dont l'une des salles était remplie de zombies. Elle montre aussi aux personnages que son Silverman est endommagé et leur demande s'ils peuvent l'aider.

Note pour le MJ : Nikki étant atteinte de surdité, il vous faudra mimer ce qu'elle souhaite dire ou parler en gardant la langue collée à votre palais.



Si les PJ restent à leur point d'observation sans intervenir, le Silverman élimine la menace tout seul. Mais il termine le combat à terre, trop endommagé pour pouvoir avancer. Nikki s'approche alors de lui, s'agenouille en lui mettant les mains sur le torse. Puis, elle baisse la tête comme pour commencer à prier.

Réparer le Silverman blessé

La solution viendra d'elle-même aux PJ.

S'ils décident d'emmener le Silverman dans leur camionnette pour l'apporter à Jessie Gunn, les personnages se font intercepter par un groupe de jeunes étudiants. Il s'agit d'assistants du Professeur Steve Berman. Ils se proposent de réparer le Silverman, en affirmant qu'ils en ont l'habitude. Pour ce faire, ils doivent impérativement l'emmener à l'université.

Si les personnages ont décidé de ne rien faire lors de l'apparition de la Horde, une camionnette se gare à côté de Nikki et ses occupants tentent de communiquer avec elle. Ce sont les assistants du professeur Berman. Les personnages peuvent intervenir et accompagner le groupe à l'Université. Ils constatent également que Nikki est transie de froid.

Dans tous les cas, Nikki refuse de laisser son Silverman et l'accompagne où qu'il aille.

L'UNIVERSITÉ — À LA RENCONTRE DE STEVE BERMAN

Les PJ ont deux possibilités pour arriver à l'Université : soit en accompagnant les jeunes assistants de Berman, venus secourir le Silverman de Nikki. Soit en décidant d'aider en priorité Bryan Clark et de se rendre à l'université directement.

La première option a déjà été abordée ci-dessus. Nous allons donc présenter la seconde.

Aider Bryan Clark

Direction l'Université. Bryan Clark souhaite prendre un hélicoptère pour gagner du temps. Peu importe si les communications ont été rétablies ou si des missiles sont tirés des toits (ce que n'oubliera pas de rappeler Danny). Le chef a décidé et l'hélico est de nouveau opérationnel.

En chemin, les personnages sont victimes d'un accident (crash de l'hélicoptère, attaques des LoDo Rats s'ils sont en voiture...), les obligeant à terminer le trajet à pied.

Blessé, épuisé, Bryan Clark a du mal à suivre le groupe. Et ce que les PJ peuvent remarquer, c'est qu'il semble « ailleurs » : son attention et sa vivacité d'esprit sont moins présents qu'avant. Il peut expliquer aux personnages qu'il ressent comme un grésillement désagréable dans sa tête.

Note pour le meneur de jeu : mordu, Bryan Clark ressent la Fréquence Morte. Il n'en a pas encore conscience et les personnages peuvent penser qu'il devient l'un d'eux. Si c'est le cas, faites en sorte que Bryan Clark aille mieux. Il reprend ses esprits, devient plus alerte. Le dirigeant de OneWorld est condamné, certes, mais il lui reste encore du temps à vivre et beaucoup de choses à accomplir. Le virus n'a pas tout à fait le même effet sur lui.

Bienvenue à l'université

L'enceinte de l'Université est calme. Un Silverman patrouille tandis qu'un autre garde l'entrée. Quelle que soit la manière dont les personnages arrivent à l'Université, ils seront rapidement présentés à Steve Berman. Ils peuvent noter que les étudiants n'ont rien à cacher. Pour eux, il faut s'entraider et un groupe militaire a forcément les mêmes ambitions.



ZONE CONTAMINÉE

Note pour le meneur de jeu : pour la suite de l'intrigue, il convient que Bryan Clark et Nikki Lapaglia soient ensemble à l'Université. Or, selon leurs choix durant le plan d'action, il se peut que les personnages ne soient pas venus en aide à Nikki. Ou aient laissé Clark de côté en se rendant seuls à l'université. Pour faire en sorte que ces deux PNJ soient là au même moment, nous vous proposons les solutions suivantes :

- Si les personnages ont aidé Jessie Gunn et se rendent à l'université avec les jeunes assistants, ils constatent que Bryan Clark est déjà à l'université. Il est accompagné par Hannah et d'une dizaine de militaires. Certains sont blessés. Ils ont été attaqués par des LoDo Rats et ont dû faire la fin du trajet à pied. Hannah informera les PJ que Clark ne se sent pas bien. Qu'il ressent comme un grésillement dans la tête et que cela l'inquiète

- Si les personnages ont accompagné Bryan Clark et ont été victimes de l'accident : à leur arrivée à l'université, ils trouvent Steve Berman en train de réparer le Silverman de Nikki. Cette dernière, nerveuse, reste à côté pour s'assurer que tout se passe bien.

Dans la pièce où se trouve Steve Berman, les personnages-joueurs remarquent qu'il y a plusieurs notes de travail griffonnées. Il s'agit d'un croquis représentant un boîtier, une machine (qu'on pourrait comparer à une sorte de « machine à écrire bizarre ») ayant la taille d'une mallette. Cette reproduction obsessionnelle possède un nom, lui aussi répété à l'infini sur les pages : « PANDORE ». Ce terme rappelle immédiatement aux PJ les feuilles trouvées dans l'appartement de Phoenix.

En voyant le schéma, Bryan Clark comprend aussi et demande à Berman si c'est lui qui a dessiné ceci. Steve répond que oui, mais qu'il ne sait pas ce que cela représente. Bryan Clark semble alors se souvenir de quelque chose. Il comprend que cette machine s'appelle PANDORE et qu'elle agit sur la mémoire des individus. C'est ce genre de machine que ses ravisseurs utilisaient sur lui, tandis qu'il était prisonnier. Il s'en souvient désormais. Mais pour en être sûr, pour savoir ce qu'il a fait de sa mémoire, il a besoin de cette machine. Et Steve Berman est le seul à pouvoir la construire.

Les deux hommes continuent de se questionner à propos de PANDORE (Est-ce que Berman a déjà essayé de la construire ? Pourquoi se faire effacer une partie de sa mémoire ? Où Clark aurait caché cette mémoire ? Comment Clark connaît le scientifique ? Etc.). Les personnages peuvent constater durant l'échange que Bryan Clark semble presque connaître Berman, alors que Clark reste un « inconnu » pour ce dernier (il sait juste ce que tout le monde sait du dirigeant de OneWorld).

Au terme de cet entretien, les deux hommes se mettent d'accord : il faut construire la machine.

C'est à ce moment que Clark se tourne vers les PJ pour les faire participer à la conversation :

« Comme vous venez de l'entendre, une partie de ma mémoire a été comme effacée ou cloisonnée. Les derniers événements que j'ai vécus, le choc psychologique que j'ai subi, ont fait ressortir une partie de ces souvenirs. J'ai également eu l'occasion de discuter avec le Général O'Grady, en privé, après la réunion que nous avons faite à votre arrivée. Et, sans s'en rendre compte, il m'a apporté la pièce du puzzle qui me manquait : je sais maintenant comment construire cette machine. Nous avons besoin d'un exemplaire de cette machine et des pièces qui la composent. Pour cela, vous devez aller là où tout a commencé : dans une base secrète de l'armée, située à Alma, prêt de Topeka. Soldats, puis-je une nouvelle fois compter sur vous ? »

Sauf si les PJ souhaitent rester encore un peu dans l'enceinte de l'université, Clark demande à tout le monde de venir à la Buckley Air Force Base. Les militaires sécurisent le périmètre et il souhaite que Berman reste à ses côtés. Tout le monde plie bagage et récupère toutes les ressources possibles (provisions, essences...)

Nikki se laisse emmener dans le convoi militaire aisément, même si sa principale raison est d'avoir de la compagnie.

Le convoi retourne donc vers la base aérienne, escorté par trois Silverman.



UNE NOUVELLE MENACE

Si le début du voyage se passe bien, tout ceci attire rapidement l'attention d'individus peu recommandables. Si les PJ n'ont pas noué d'alliance avec les LoDo Rats, ceux-ci surveillent de près le convoi. Postés en hauteur, ils le suivent de loin, guettant une occasion de l'attaquer. De même, les bruits émis par le groupe parviennent aux oreilles d'Hostiles. Ceux-ci se jettent bêtement à l'attaque, rapidement mis en pièce par les Silverman. Pourtant, en retrait, une menace beaucoup importante se met en place. The SadMan observe avec attention ce regroupement de chair fraîche. Les vivants commencent à se faire rares à Denver et la destination de ceux-ci pourrait constituer un garde-manger des plus appréciables. Dans les heures qui suivent l'arrivée du convoi à la base, les hostiles commencent à s'amasser autour de celle-ci. Parmi eux, The SadMan rôde. Comme plusieurs autres Hostiles, il s'arrête parfois pour pousser un cri inhumain, attirant ainsi ses congénères pour le festin. Dans un premier temps, des militaires proposent de tirer dans le tas pour les disperser mais Hannah les en empêche. Ceci ne ferait qu'en attirer d'autres et gaspiller des munitions. Pour l'instant, il ne reste qu'à croiser les doigts en espérant qu'ils restent gérables et en attendant que les défenses de la base soient en mesure de leur tenir tête.

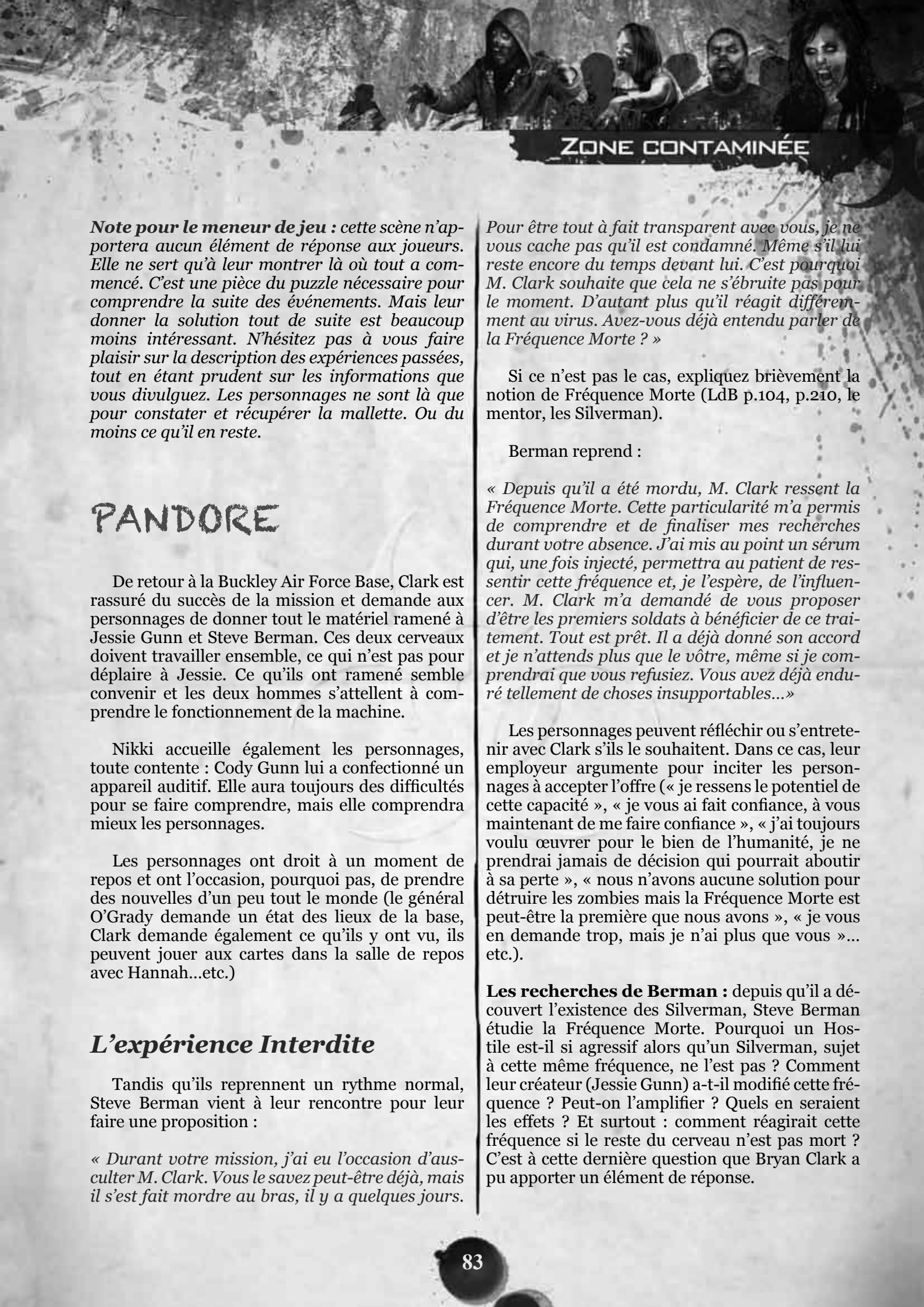
Au fil des heures, les cris des Hostiles se font entendre de plus en plus souvent et leur nombre ne cesse d'augmenter. Bientôt, cette position ne sera plus tenable mais il reste encore tant à faire avant d'envisager de partir...

Une fois de retour, les personnages se retrouvent autour d'une carte du Kansas, posée sur une table, avec le Général O'Grady, Bryan Clark, Steve Berman et Cody Gunn (Jessie Gunn étant pour le moment « en froid » avec Steve Berman, qui s'est permis de toucher à ses Silverman). Tous sont là pour donner des informations nécessaires aux personnages : l'emplacement exact de la base et la description de l'appareil qu'ils doivent ramener (une mallette contenant une machine). O'Grady précise que de nombreuses bases de ce type servaient à des tests psychologiques effectués par l'armée. Et qu'il ne sait pas s'il reste grand chose du bunker, suite aux bombardements. Même s'il a connaissance de leur existence et de leur emplacement, il ne sait pas exactement ce qui s'y passait. Une fois l'ordre de mission clairement défini, les personnages peuvent prendre un hélicoptère - toujours avec Danny aux commandes - pour les 850 kilomètres qui les attendent. Une poignée de Z-Corps et/ou de militaires les accompagnent. En partant, ils entendent Berman proposer à Clark de l'ausculter.

Le complexe Schrödinger

Le paysage autour de Topeka est apocalyptique. Ravagé par les bombardements de l'armée, il n'y a plus aucune trace de faune ou de flore. Les coordonnées fournies par le général O'Grady sont précises, ce qui permet de localiser la base rapidement. Le bunker paraît avoir disparu, mais une ouverture est toujours accessible : une trappe étroite, recouverte de gravats. Un long couloir sombre accueille les personnages. Les lampes torches sont indispensables pour pouvoir avancer. Ce complexe ne comprend plus que trois pièces encore accessibles. Toutes les autres ont disparu sous les décombres. Tout est rouillé, moisi ou cassé par les accès de colère de Chambers.

Parmi les débris, les personnages trouvent des morceaux de la fameuse « Pandore » mais ils sont très abîmés et loin d'être utilisables en l'état. Ils pourront toutefois être utiles à Berman afin de reconstruire la machine.



ZONE CONTAMINÉE

Note pour le meneur de jeu : cette scène n'apportera aucun élément de réponse aux joueurs. Elle ne sert qu'à leur montrer là où tout a commencé. C'est une pièce du puzzle nécessaire pour comprendre la suite des événements. Mais leur donner la solution tout de suite est beaucoup moins intéressant. N'hésitez pas à vous faire plaisir sur la description des expériences passées, tout en étant prudent sur les informations que vous divulguez. Les personnages ne sont là que pour constater et récupérer la mallette. Ou du moins ce qu'il en reste.

PANDORE

De retour à la Buckley Air Force Base, Clark est rassuré du succès de la mission et demande aux personnages de donner tout le matériel ramené à Jessie Gunn et Steve Berman. Ces deux cerveaux doivent travailler ensemble, ce qui n'est pas pour déplaire à Jessie. Ce qu'ils ont ramené semble convenir et les deux hommes s'attellent à comprendre le fonctionnement de la machine.

Nikki accueille également les personnages, toute contente : Cody Gunn lui a confectionné un appareil auditif. Elle aura toujours des difficultés pour se faire comprendre, mais elle comprendra mieux les personnages.

Les personnages ont droit à un moment de repos et ont l'occasion, pourquoi pas, de prendre des nouvelles d'un peu tout le monde (le général O'Grady demande un état des lieux de la base, Clark demande également ce qu'ils y ont vu, ils peuvent jouer aux cartes dans la salle de repos avec Hannah...etc.)

L'expérience Interdite

Tandis qu'ils reprennent un rythme normal, Steve Berman vient à leur rencontre pour leur faire une proposition :

« Durant votre mission, j'ai eu l'occasion d'ausculter M. Clark. Vous le savez peut-être déjà, mais il s'est fait mordre au bras, il y a quelques jours.

Pour être tout à fait transparent avec vous, je ne vous cache pas qu'il est condamné. Même s'il lui reste encore du temps devant lui. C'est pourquoi M. Clark souhaite que cela ne s'ébruite pas pour le moment. D'autant plus qu'il réagit différemment au virus. Avez-vous déjà entendu parler de la Fréquence Morte ? »

Si ce n'est pas le cas, expliquez brièvement la notion de Fréquence Morte (LdB p.104, p.210, le mentor, les Silverman).

Berman reprend :

« Depuis qu'il a été mordu, M. Clark ressent la Fréquence Morte. Cette particularité m'a permis de comprendre et de finaliser mes recherches durant votre absence. J'ai mis au point un sérum qui, une fois injecté, permettra au patient de ressentir cette fréquence et, je l'espère, de l'influencer. M. Clark m'a demandé de vous proposer d'être les premiers soldats à bénéficier de ce traitement. Tout est prêt. Il a déjà donné son accord et je n'attends plus que le vôtre, même si je comprendrai que vous refusiez. Vous avez déjà enduré tellement de choses insupportables... »

Les personnages peuvent réfléchir ou s'entretenir avec Clark s'ils le souhaitent. Dans ce cas, leur employeur argumente pour inciter les personnages à accepter l'offre (« je ressens le potentiel de cette capacité », « je vous ai fait confiance, à vous maintenant de me faire confiance », « j'ai toujours voulu œuvrer pour le bien de l'humanité, je ne prendrai jamais de décision qui pourrait aboutir à sa perte », « nous n'avons aucune solution pour détruire les zombies mais la Fréquence Morte est peut-être la première que nous avons », « je vous en demande trop, mais je n'ai plus que vous »... etc.).

Les recherches de Berman : depuis qu'il a découvert l'existence des Silverman, Steve Berman étudie la Fréquence Morte. Pourquoi un Hostile est-il si agressif alors qu'un Silverman, sujet à cette même fréquence, ne l'est pas ? Comment leur créateur (Jessie Gunn) a-t-il modifié cette fréquence ? Peut-on l'amplifier ? Quels en seraient les effets ? Et surtout : comment réagirait cette fréquence si le reste du cerveau n'est pas mort ? C'est à cette dernière question que Bryan Clark a pu apporter un élément de réponse.



Note pour le meneur de jeu : libre aux joueurs d'accepter ou pas la proposition. Ceux qui accepteront bénéficieront, par la suite, de compétences supplémentaires par rapport aux autres.

Steve Berman a aménagé l'infirmierie de la base pour pouvoir officier dans les meilleures conditions possibles. Les personnages volontaires s'allongent sur des lits individuels. Bryan Clark, présent dans la salle, leur rappelle qu'ils ont fait le bon choix, pendant qu'on leur installe la perfusion.

Les voix aux alentours se font de plus en plus lointaines, la vue se trouble et la fatigue les gagne. La dernière chose qu'ils perçoivent est Steve Berman, pointant une seringue remplie d'un liquide rouge sang.

Note pour le meneur de jeu : les PJ seront victimes ici d'une NDE (Near Death Experience). Pour symboliser ceci, faites cocher à vos joueurs une case de niveau de blessure. Progressivement. Jusqu'à « mortellement blessé ». Ces coches, n'ayant aucun impact sur le personnage, servent uniquement à symboliser ce rapprochement avec la mort et, accessoirement, à faire stresser vos joueurs. Dès que l'expérience touche à sa fin, vous pouvez leur faire enlever les coches. Là aussi, progressivement.

À leur réveil, ils apprennent qu'ils ont été absents durant sept heures. Ils ont la tête qui tourne et les moins endurants sont pris de nausées. Mais, dans l'ensemble, tout va bien. Ce que ne manque pas de confirmer le professeur Berman.

Hannah Kato est également présente pour prendre de leurs nouvelles. Quelques minutes après, un garde vient informer Hannah que l'enceinte de la base est sur le point de céder face aux Hostiles. La Contrôleuse Principale s'excuse et sort de la pièce pour aller voir ce qu'il en est. Elle revient rapidement vers les personnages pour un bref état des lieux : en l'état, les défenses de la base ne tiendront pas longtemps. Les personnages n'ont guère plus d'une journée pour accomplir une nouvelle mission à Denver, si tant est qu'il leur en reste une à accomplir. En s'attachant immédiatement à trouver de quoi renforcer les défenses, il doit être possible de tenir une journée de plus. Partez du principe que chaque objectif établi au

cours de la table ronde au début du scénario occupe les personnages une journée entière. Il ne reste donc possible d'en remplir qu'un seul, deux si les personnages ont déjà veillé à renforcer les défenses de la base ou s'ils s'y mettent immédiatement. Le temps presse.

Note pour le meneur de jeu : les capacités spéciales octroyées par cette expérience seront développées dans un prochain supplément. Pour le moment, les personnages ne constatent aucune différence à part un léger grésillement dans la tête, de temps en temps, en présence d'Hostiles.

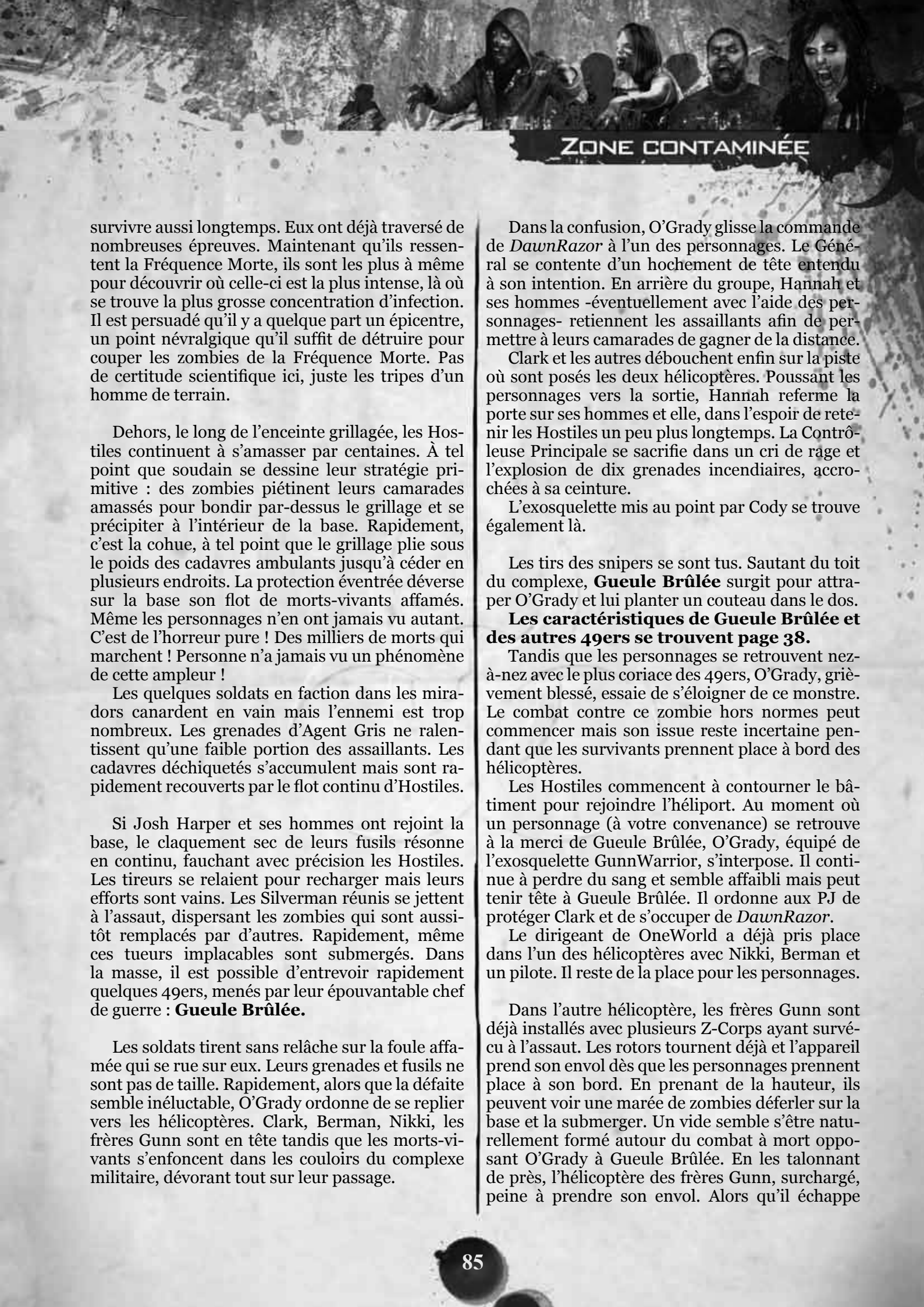
Onslaught

Tandis que les zombies continuent à s'amasser autour de la base et que le délai annoncé par Hannah touche à sa fin, O'Grady convoque les personnages. Il souhaite leur en dire plus sur le projet *DawnRazor*. Cette bombe propre, contrôlée par satellite, permet d'éliminer directement tous les Hostiles qui se trouvent à un endroit donné. En effet, elle ne vise que ceux qui ressentent la Fréquence Morte. Il ignore si cela pourrait dorénavant affecter les personnages mais cette question n'est pas prioritaire pour lui.

Ce qu'il cherche à dire aux personnages, c'est qu'il s'agit peut-être là du dernier moyen de mettre fin une fois pour toute à l'épidémie. Il sait que la base cédera et que Denver est d'ores et déjà perdue. Mais il sait également qu'il doit trouver le bon moment et le bon endroit pour activer le satellite et frapper pour décapiter la menace zombie. Pour cela, il faut déjà attendre que le satellite soit de nouveau opérationnel. Il a été coupé du centre de contrôle depuis son arrivée à Denver et, même si les communications ont été rétablies, il ne parvient toujours pas à le joindre. Il ne lui reste donc plus qu'à attendre que la commande à sa disposition lui indique que le moment est venu de frapper.

Cette « télécommande » ressemble fortement à un smartphone mais reste inactive pour l'instant, tant que le satellite n'est pas en place.

Pourquoi raconte-t-il tout cela aux personnages ? Parce qu'il sait qu'il n'est pas fait pour survivre à tout cela. Il ignore même comment il a pu



ZONE CONTAMINÉE

survivre aussi longtemps. Eux ont déjà traversé de nombreuses épreuves. Maintenant qu'ils ressentent la Fréquence Morte, ils sont les plus à même pour découvrir où celle-ci est la plus intense, là où se trouve la plus grosse concentration d'infection. Il est persuadé qu'il y a quelque part un épiscentre, un point névralgique qu'il suffit de détruire pour couper les zombies de la Fréquence Morte. Pas de certitude scientifique ici, juste les tripes d'un homme de terrain.

Dehors, le long de l'enceinte grillagée, les Hostiles continuent à s'amasser par centaines. À tel point que soudain se dessine leur stratégie primitive : des zombies piétinent leurs camarades amassés pour bondir par-dessus le grillage et se précipiter à l'intérieur de la base. Rapidement, c'est la cohue, à tel point que le grillage plie sous le poids des cadavres ambulants jusqu'à céder en plusieurs endroits. La protection éventrée déverse sur la base son flot de morts-vivants affamés. Même les personnages n'en ont jamais vu autant. C'est de l'horreur pure ! Des milliers de morts qui marchent ! Personne n'a jamais vu un phénomène de cette ampleur !

Les quelques soldats en faction dans les miradors canardent en vain mais l'ennemi est trop nombreux. Les grenades d'Agent Gris ne ralentissent qu'une faible portion des assaillants. Les cadavres déchiquetés s'accumulent mais sont rapidement recouverts par le flot continu d'Hostiles.

Si Josh Harper et ses hommes ont rejoint la base, le claquement sec de leurs fusils résonne en continu, fauchant avec précision les Hostiles. Les tireurs se relaient pour recharger mais leurs efforts sont vains. Les Silverman réunis se jettent à l'assaut, dispersant les zombies qui sont aussitôt remplacés par d'autres. Rapidement, même ces tueurs implacables sont submergés. Dans la masse, il est possible d'entrevoir rapidement quelques 49ers, menés par leur épouvantable chef de guerre : **Gueule Brûlée**.

Les soldats tirent sans relâche sur la foule affamée qui se rue sur eux. Leurs grenades et fusils ne sont pas de taille. Rapidement, alors que la défaite semble inéluctable, O'Grady ordonne de se replier vers les hélicoptères. Clark, Berman, Nikki, les frères Gunn sont en tête tandis que les morts-vivants s'enfoncent dans les couloirs du complexe militaire, dévorant tout sur leur passage.

Dans la confusion, O'Grady glisse la commande de *DawnRazor* à l'un des personnages. Le Général se contente d'un hochement de tête entendu à son intention. En arrière du groupe, Hannah et ses hommes -éventuellement avec l'aide des personnages- retiennent les assaillants afin de permettre à leurs camarades de gagner de la distance.

Clark et les autres débouchent enfin sur la piste où sont posés les deux hélicoptères. Poussant les personnages vers la sortie, Hannah referme la porte sur ses hommes et elle, dans l'espoir de retenir les Hostiles un peu plus longtemps. La Contrôleuse Principale se sacrifie dans un cri de rage et l'explosion de dix grenades incendiaires, accrochées à sa ceinture.

L'exosquelette mis au point par Cody se trouve également là.

Les tirs des snipers se sont tus. Sautant du toit du complexe, **Gueule Brûlée** surgit pour attraper O'Grady et lui planter un couteau dans le dos.

Les caractéristiques de Gueule Brûlée et des autres 49ers se trouvent page 38.

Tandis que les personnages se retrouvent nez-à-nez avec le plus coriace des 49ers, O'Grady, grièvement blessé, essaie de s'éloigner de ce monstre. Le combat contre ce zombie hors normes peut commencer mais son issue reste incertaine pendant que les survivants prennent place à bord des hélicoptères.

Les Hostiles commencent à contourner le bâtiment pour rejoindre l'héliport. Au moment où un personnage (à votre convenance) se retrouve à la merci de Gueule Brûlée, O'Grady, équipé de l'exosquelette GunnWarrior, s'interpose. Il continue à perdre du sang et semble affaibli mais peut tenir tête à Gueule Brûlée. Il ordonne aux PJ de protéger Clark et de s'occuper de *DawnRazor*.

Le dirigeant de OneWorld a déjà pris place dans l'un des hélicoptères avec Nikki, Berman et un pilote. Il reste de la place pour les personnages.

Dans l'autre hélicoptère, les frères Gunn sont déjà installés avec plusieurs Z-Corps ayant survécu à l'assaut. Les rotors tournent déjà et l'appareil prend son envol dès que les personnages prennent place à son bord. En prenant de la hauteur, ils peuvent voir une marée de zombies déferler sur la base et la submerger. Un vide semble s'être naturellement formé autour du combat à mort opposant O'Grady à Gueule Brûlée. En les talonnant de près, l'hélicoptère des frères Gunn, surchargé, peine à prendre son envol. Alors qu'il échappe



Z-CORPS

de justesse à la masse des Hostiles envahissant l'héliport, il semble perdre l'équilibre. Un fouet de barbelés s'est accroché à l'un des patins de l'appareil. Au bout est suspendu Barbelés, facilement reconnaissable à son masque de soudeur et à la plaque métallique qui orne son torse. Entraîné par le poids, l'hélicoptère remonte tant bien que mal avant de partir en vrille au-dessus du complexe.

L'appareil des personnages, après avoir atteint une altitude raisonnable, file rapidement. Bientôt trop éloigné, il est impossible de savoir avec précision ce qu'il est advenu de l'appareil transportant les frères Gunn. Clark en personne s'oppose -si nécessaire- à faire demi-tour. Ce serait trop dangereux et les personnages sont des atouts trop précieux désormais. La mort dans l'âme, il semble s'être résigné à abandonner ses alliés et amis.

Le cœur lourd, le petit groupe s'envole loin de Denver, porteur des derniers espoirs de l'humanité. La machine PANDORE est presque terminée. Entre les mains de Steve Berman, la mémoire de Bryan Clark va bientôt être restaurée...

Direction : Savannah, quartier général de OneWorld.

Note pour le meneur de jeu : cette scène finale est un prétexte pour plonger les personnages dans la plus grande offensive zombie de toute leur existence. L'action se doit d'être violente, spectaculaire et non-stop. Le déroulement décrit est donné à titre indicatif et vous pouvez y ajouter toute la sauce barbecue nécessaire. Cependant, vous devez être vigilant sur l'implication des PNJ. Ces derniers sont là pour sauver la peau des personnages-joueurs mais ne doivent pas les transformer en simple spectateurs. Ainsi, Gueule Brûlée peut être terrassée par les personnages-joueurs eux-mêmes, à moins qu'un autre 49er comme The SadMan vienne les affronter en face à face. O'Grady, Hannah Kato et les autres ne doivent pas agir à la place des personnages ou leur donner l'impression qu'ils ne servent à rien. L'un après l'autre, ces PNJ doivent tous tomber. Et si vous estimez qu'une puissante couche de drame est indispensable, c'est peut-être le bon moment pour qu'un PJ disparaisse aussi, coincé dans l'exosquelette prototype.

Les histoires de zombies finissent mal, en général.

Bilan de la semaine 11

Peu importe votre façon d'animer cette action finale, vous devez impérativement parvenir aux résultats suivants :

- Les personnages ont la télécommande du *Dawn-razor*.

- O'Grady et les Frères Gunn sont morts ou disparus. Si vous souhaitez les laisser en vie, vous avez dorénavant le droit de les utiliser à loisir. Ces PNJ sont sortis de la storyline et n'auront plus d'importance par la suite (autre que celle que vous souhaitez leur accorder). Pourquoi pas une mission secondaire pour récupérer les Gunn, durant laquelle Jessie prouvera enfin son courage et sa valeur pour sauver Cody ?

- Le contingent militaire n'existe plus à Denver. Pourtant, les communications sont de nouveau opérationnelles. Faut-il en profiter pour aider les LoDo Rats ?

- Le complot du Commando Disconnection est révélé. Même si tout accuse Genomic Trust, les personnages ne peuvent pas le prouver pour l'instant.

- Bryan Clark, Steve Berman et Nikki Lapaglia sont vivants. Son zombie Silverman l'accompagne peut-être (ce n'est pas obligatoire).

- Le Professeur Berman tient dans une mallette les éléments de la machine PANDORE. Elle ne fonctionne pas encore complètement mais les pièces manquantes se trouvent à Savannah. Vous savez, Savannah, là où se rend... le Sergent Chambers.



ZONE CONTAMINÉE

Z-CORPS

