

Z
DODPS

8 Semaines
plus tard





RÉSISTER
OU
FUIR ?

CRÉDITS

Idée originale

Florrent et Neko

Direction éditoriale et artistique

Neko

Textes

Z-Team : Willy Favre, Neko, Florrent et Jérôme Huguenin (Jee)

Relecture

Willy Favre et Neko

Illustration de couverture

Jérôme Huguenin (Jee)

Illustrations intérieures, éléments graphiques, cartographie

Jérôme Huguenin (Jee), Florrent, Willy Favre

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
Sommaire	3
Le guide du Survivant	4
Fuir et survivre	7
Gérer la chronologie	8
Roadmap	8
Bonnes rencontres	15
Mauvaises rencontres	26
Résister et survivre	34
Assembler un groupe	35
Principes de survie	39
Les planques	48
Gérer une Planque	56
Armes de fortune	60
Gérer les Hostiles	62
Bite the big one	62
Nouveaux archétypes	66
Écrivain	66
Showgirl	66
Routier	67
Restricted Area	68
Évolution	70
Semaine 6	70
Semaine 7	72
Semaine 8	74
Le territoire des morts	76
Colorado	76
Wyoming	79
Hostile de Phase 6 : Sniffer	81
Scénario : Eden	85
Préambule	85
L'intrigue	85
Amener le ranch aux survivants	85
Historique de la communauté	87
Événements avant l'arrivée des Survivants	87
Arrivée musclée au ranch	89
Le ranch	90
Événements	92
Indices	93
Les galeries	94
Conclure l'aventure	95
La communauté d'Eden	95
Les Zombies	99
Scénario : Embrouilles	101
Préambule	101
Introduction	101
Les décors et la communauté	102
Débarquement	104
Débarquement II	105
Débarquement III	105
Résister ou Fuir ?	106
Événements secondaires	106
Les PNJs	107



DU



LE GUIDE DU SURVIVANT

« Si vous faites partie des survivants,
si vous faites partie de ceux qui n'ont
pas été contaminés, cachez-vous !
Allez vous mettre à l'abri, ne faites
confiance ni à vos proches, ni à vos amis,
ni à votre entourage ! »

-- L'Antre de la folie

Ce supplément pour Z-Corps est destiné au Meneur de Jeu. Vous trouverez dans les pages suivantes de nombreux conseils, inspirations et synopsis afin de vous aider à mettre en scène un groupe de personnages survivants, piégés par l'épidémie.

La première partie de ce livre est entièrement consacrée à la gestion des survivants (Comment s'organiser ? Comment gérer une planque ? Comment concevoir un itinéraire ?), tandis que la seconde développe la chronologie du jeu sur 3 nouvelles semaines. Vous aurez ainsi l'occasion de découvrir l'évolution de l'épidémie, ainsi que celle de ses principaux protagonistes, d'explorer de nouvelles zones et aller un peu plus loin dans les secrets du jeu. Enfin, deux scénarios complets vous sont proposés en fin d'ouvrage.

Et n'oubliez pas votre machette !

Est-ce que vous connaissez la différence entre les survivants d'une Apocalypse zombie et les rescapés d'un crash d'avion, échoués sur une île lointaine ?

Il n'y en a aucune.

Dans les deux cas, tous ces miraculés vont devoir apprendre des autres, découvrir leurs forces et leurs faiblesses. Compter sur des individus, qu'ils connaissent souvent à peine, pour se tirer de ce mauvais pas et jongler régulièrement avec leurs aspects les plus sinistres. Mais surtout, ils ne disposent que de deux choix possibles, toujours les mêmes :

• **le premier choix** consiste à partir à la rencontre des secours, à s'échapper. Construire un radeau de fortune et naviguer vers le large, au hasard, malgré les requins qui rôdent, les intempéries et les pirates. Dans l'espoir, aussi mince soit-il, de croiser la route d'un cargo, d'un bateau, pour pouvoir enfin se tenir à l'écart du danger. Voire, soyons fous, de trouver enfin une terre promise : un véritable refuge.

• **le second choix**, quant à lui, est la stratégie de l'attente. Prendre son mal en patience, pour permettre à une aide providentielle de pointer le bout de son nez. Dans cette éventualité, il n'est plus question de construire un radeau et de voguer au gré du vent. Juste de rester sur place et de tenir, de résister le plus longtemps possible, de construire une cabane suffisamment solide pour pouvoir patienter en toute sécurité sur la plage. Avec tout ce que l'attente peut générer comme déprime, paranoïa et angoisses. Surtout lorsqu'il n'y a pas assez d'eau, de nourriture pour toute la communauté et que les bêtes sauvages rôdent.

Même si les survivants ont leurs propres objectifs, comme celui de retrouver un membre de leur famille ou de récupérer un artefact à l'autre bout du pays, ils ne pourront échapper à ces deux options. Vaut-il mieux prendre une voiture et tenter de sortir de la zone de quarantaine, ou est-il plus prudent de se planquer dans une usine et d'attendre la Garde Nationale ? Et dans toutes ces éventualités, comment s'organiser, par où passer, que risque-t-on de croiser sur les petites routes, quelle est la meilleure planque ?

Tant que les survivants n'auront pas opté pour le troisième choix, qui est celui de rejoindre les Z-Corps (si on oublie le quatrième choix, consistant à se laisser simplement mourir), ils feront leur maximum pour repousser les Hostiles. Ils devront choisir une de ces deux options ou oscilleront parfois entre les deux, selon l'orientation que vous donnez à vos scénarios : traversant une ville pour trouver une nouvelle planque, se faisant attaquer par des zombies sur la route 65, les obligeant à se replier dans une ferme abandonnée... etc.

dTunes

Parmi les différents conseils et synopsis présents dans ce livret sous forme d'encadrés, ceux intitulés dTunes (Dead tunes) s'adressent tout particulièrement aux Meneurs de Jeu qui aiment sonoriser leurs parties. Chaque encadré vous propose des listes d'artistes et d'albums, pour rythmer des scènes de Z-Corps. De quoi préparer vos *playlists* !

Les trois chapitres suivants abordent ces choix vitaux, ces différents aspects de la vie d'un "survivant", d'une personne ordinaire coincée au beau milieu d'une épidémie zombie. Vous trouverez de nombreuses informations et éléments pour pouvoir enrichir les mésaventures de vos personnages-joueurs : ce qu'il peut se produire quand ils prennent la route, ce qu'ils peuvent rencontrer lorsqu'ils choisissent de se planquer, la façon dont les Hostiles peuvent être gérés, pour devenir bien plus qu'une simple menace de fond. Enfin, trois nouveaux archétypes sont proposés à la fin de cette première partie.

FUIR ET SURVIVRE

« Qu'est-ce qu'il y a, les raccourcis te font peur ? »

-- Shaun of the Dead.

On poireautait depuis plus d'une semaine dans ce foutu appartement d'Ulysses (Kansas), à compter les haricots dans trois malheureuses boîtes de conserve, à boire une gorgée d'eau à heure fixe, à zapper sur toutes les chaînes du câble pour tomber sur autre chose qu'un fond neigeux, à faire des

rondes derrière les barricades de la porte d'entrée pour vérifier que rien n'approchait. Les hurlements de la rue avaient peu à peu disparus, comme ceux des hélicos. Plus de réseau. Plus rien à bouffer. Plus de vie. Juste la sale impression d'avoir été oublié par les secours, d'avoir rejoint la longue liste des pertes humaines.

L'idée nous est venue un matin, comme ça, sans prévenir. Mais il nous a fallu plusieurs jours pour nous organiser correctement. Se tirer de l'Enfer demande un minimum de préparation, ne serait-ce que pour descendre au parking et récupérer le pick-up du voisin. C'est pas le genre de virée qui s'improvise, surtout lorsque le voisin en question rôde encore dans l'immeuble, avec son rictus de cadavre de merde et sa robe de chambre à carreaux.

On est loin d'imaginer à quel point la fuite en avant d'un groupe de survivants peut devenir une véritable odyssée. Dans un environnement où le monde bascule mais dispose encore de nombreux endroits non infectés, il apparaît normal qu'une troupe de personnages tente sa chance pour sauver sa peau. Imaginez un seul instant que vous soyez piégé dans une ville, hantée par des zombies, tandis que des zones de sécurité militaires ont été implantées à quelques kilomètres de là. Si personne ne vient vous chercher, quoi de plus humain que de partir à leur rencontre ? Surtout si votre immobilisme signifie une mort pure et simple. Il doit bien y avoir un lieu plus sûr quelque part, non ?

Et c'est là que les choses se compliquent. En effet, si vous faites le choix d'utiliser Z-Corps pour gérer des personnages survivants, vous allez devoir animer leur fuite (et plus généralement, leurs virées) pour la rendre digne du voyage d'un hobbit en direction du Mordor (ou plutôt l'inverse). Se frayer un chemin à travers une ville, un quartier, un district, un Etat, des Etats, doit devenir un vrai périple, constitué de rebondissements, de périls, de rencontres, d'aventures secondaires et de drames.

Gérer La chronologie

Pour mettre en place une campagne surviva-liste, tournant tout particulièrement autour d'un groupe de survivants, il est indispensable de bien choisir le créneau temporel. Comme vous l'avez compris, Z-Corps propose une progression de l'épidémie et les difficultés que rencontreront les personnages seront bien différentes d'une semaine à l'autre.

Ainsi, en semaine 2, le périmètre pour s'échapper d'un secteur contaminé sera bien plus court (une ville) qu'en semaine 6 (plusieurs Etats). Du coup, si vous souhaitez plonger les personnages-joueurs dans un voyage au bout de l'Enfer, soit vous tablez sur une semaine lointaine, soit vous n'avez pas d'autres choix que de les bloquer quelque part un bon moment. Juste le temps de faire évoluer la pandémie autour d'eux, afin de les obliger à parcourir encore plus de kilomètres pour échapper aux zombies.

Roadmap

Lorsqu'on parle de « survivants », on évoque des personnages coincés au beau milieu d'une marée de morts-vivants et non pas un simple PJ, affrontant deux malheureux zombies dans une ville parfaitement saine. Contrairement aux Z-Corps, qu'il est assez aisé de placer sur différentes missions pour pouvoir lancer des scénarios, les survivants peuvent rapidement devenir des électrons libres. Des personnages sans nul autre but que celui de s'échapper, de trouver une issue à leur calvaire, sans nécessairement chercher à comprendre ce qu'il leur arrive. Ni, par conséquence, à résoudre les énigmes que vous placerez sur leur route. En effet, quel individu survivant perdrat son temps à résoudre un mystère secondaire, s'il doit avant tout sauver ses fesses ? Pourquoi s'enquiner à solutionner le meurtre énigmatique du vieux garagiste Mosley, vu le nombre de zombies qui attendent autour de la pompe à essence ? Comment ne pas passer son temps à improviser et tenter, tant bien que mal, d'impliquer les « fugitifs » dans des

scénarios ? Selon votre expérience comme Meneur de Jeu, vous aurez parfois l'étrange sensation que gérer des survivants peut s'avérer répétitif et que rien ne vaut un engagement rapide chez les Z-Corps. À moins que... Vous n'impliquez directement les personnages-joueurs en les laissant élaborer eux-mêmes leur plan, leur parcours, leur fuite, leur *roadmap*.

Élaborer une roadmap



Il y a trois grandes situations pour lesquelles la structuration d'une « feuille de route » peut s'avérer intéressante :

1. Pour une traversée : les survivants ont décidé d'abandonner définitivement le lieu où ils se (ce n'est donc pas une simple sortie) pour rejoindre une autre planque, un autre endroit plus sûr, bien que toujours en zone infectée.

Exemple : les personnages ont été totalement pris au dépourvu par l'épidémie et n'ont pas eu d'autre choix que de se replier dans un appartement. Loin d'être sûre, cette planque s'avère surtout particulièrement limitée : plus assez de vivres, plus de moyen de communiquer avec l'extérieur suite à une panne de courant, que des armes improvisées (couteaux de cuisine, club de golf...). Or, en montant sur le toit de l'immeuble cette nuit, un des personnages a aperçu un bâtiment encore alimenté électriquement dans la zone industrielle : la vieille fonderie de Simon&Simon. Semi-automatisée pour fonctionner jour et nuit, disposant de groupes électrogènes, elle abrite certainement de nombreux outils (autant d'armes efficaces), des véhicules et des possibilités de recharger des portables. Seul problème : elle est située à cinq kilomètres à pied, soit le bout du monde lorsqu'il faut traverser un territoire hanté par des morts affamés.

2. Pour un éloignement : les personnages ont pour objectif de rejoindre définitivement une ville saine, de quitter un secteur en quarantaine pour laisser virus et zombies derrière eux.



Exemple : le temps presse. Suite à une violente attaque d'Hostiles, un des personnages a été grièvement blessé après une chute dans une cage d'escalier. Si son action a permis de sauver tout le groupe, ces derniers ont dû l'emmener rapidement dans une ancienne clinique pour stabiliser son état. Désormais, les heures sont comptées et ils vont devoir faire encore plus rapidement pour quitter la ville et rejoindre de vrais médecins. Et un terrain enfin sûr. L'itinéraire qu'ils avaient choisi, qui passait par des rues et des quartiers relativement dégagés, a été abandonné. Il prendrait bien trop de temps. Il va donc falloir choisir un trajet beaucoup plus court et forcément, bien plus risqué.

3. Pour une infiltration : les survivants doivent se rendre au beau milieu d'une zone contaminée, pour récupérer une personne, enquêter ou rejoindre quelqu'un d'autre. Ils font donc le trajet inverse de l'éloignement.

Exemple : un des personnages est bien décidé à récupérer sa fille de 11 ans, perdue lors de sa fuite. Sans être certain qu'elle soit encore en vie, la retrouver coûte que coûte est devenue une véritable obsession. Particulièrement depuis que le personnage a eu écho de rumeurs au sujet de communautés de survivants, cachées dans l'enceinte de la ville et regroupant plusieurs enfants. Pour cela, il a engagé les autres personnages -des mercenaires

n'ayant plus grand-chose à perdre - pour la récupérer. En effet, aucune unité Z-Corps n'est disponible pour sauver une simple fillette, qui plus est, en se basant sur de vagues présomptions. Ils vont donc devoir mettre un plan au point pour pénétrer dans la ville, en évitant l'armée et les prédateurs.

À partir du moment où les personnages-joueurs se trouvent dans une de ces situations et ont décidé de tout quitter, de rejoindre une autre destination pour s'éloigner du danger (ou y plonger), vous devez leur donner la charge d'élaborer leur propre itinéraire. Pour cela, rien de plus simple, mais vous devez bien leur faire comprendre que ce sont eux qui vont décider librement de leur organisation, de leur trajet et de la manière dont ils souhaitent atteindre leur objectif. Cette *roadmap* peut être élaborée en début de scénario ou, plus efficacement, à la fin. C'est-à-dire une fois qu'ils savent précisément où ils souhaitent se rendre, quitte à refaire un point à chaque nouvelle séance (les événements risquant de faire évoluer leurs plans).

Vous pouvez utiliser de nombreux accessoires pour réaliser cette feuille de route : plan de ville imprimé à partir d'internet, carte routière américaine (souvent trouvable en librairie), simple schéma tracé à la main... L'idéal étant toujours d'avoir un support écrit, permettant aux joueurs de savoir où leurs personnages en sont précisément à chaque séance et surtout à vous, MJ, de disposer d'un véritable canevas pour y greffer vos idées. Inutile de s'encombrer de détails inutiles, tout ce que vous avez besoin est de savoir **comment** vont faire les personnages pour partir et **par où** ils souhaitent passer. Ils peuvent tracer des lignes sur la carte ou simplement noter itinéraire et sur une feuille volante. Laissez-leur le temps nécessaire pour réfléchir et n'hésitez pas à impliquer directement les connaissances de leurs alter-égos :

10

Une ville, c'est grand : les connaissances des joueurs ne sont pas celles de leurs personnages et, à moins que vous ou certains de vos joueurs n'ayez une parfaite représentation des villes américaines, il ne va pas être facile de savoir précisément ce qu'il y a dans telle rue, tel bâtiment...etc. Mais c'est justement l'occasion d'orienter un peu l'itinéraire, en demandant aux personnages d'effectuer des tests de Navigation (Connaissances –

Utiliser le visuel

Pour renforcer le côté réaliste de la fuite des survivants, faire appel à de véritables cartes est un bon atout. On peut ainsi imaginer un plan de New-York tâché avec du faux sang et légèrement déchiré, qu'un personnage aura pu dérober dans un kiosque à journaux abandonné. Une sorte de précieux sésame pour circuler dans les avenues et effectuer de nombreuses annotations, sur les lieux ressources ou simplement dangereux. Et si jamais le Meneur de Jeu est un *fan* de technologie, et que les personnages ont accès à ce genre de chose, rien n'empêche de préparer directement vos cartes et plans sur portable, *ebook* ou tablette. En 2012, un survivant peut faire ses repérages directement par satellite...

difficulté 15), pour savoir s'ils connaissent un chemin, l'intérieur d'un immeuble ou simplement un bon raccourci. N'hésitez pas à laisser la parole aux joueurs, à les laisser décrire librement une ruelle ou un parc. Peu importe que vous ne sachiez pas à quoi ressemble précisément l'Hôtel Hyperion, que les joueurs ont choisi de traverser sur la carte. Laissez-leur imaginer à quoi il ressemble, en jouant sur les souvenirs de leurs personnages. Vous aurez toute l'amplitude nécessaire pour y rajouter des événements (rien ne ressemble plus à un building qu'un autre) et rebondir sur leurs propositions par la suite.

Évidemment, les personnages ne sauront jamais vraiment si les lieux qu'ils désirent de franchir sont bourrés de zombies ou non. Ils ne pourront pas non plus connaître tous les raccourcis de la ville. Profitez de leurs échecs aux dés et de leurs doutes pour orienter l'itinéraire, placer des lieux qui vous intéressent, distiller des «on-dit» (« tu as entendu parler d'une petite armurerie sur cette avenue»)...etc.

Je ne suis jamais allé en Californie: l'avantage de Z-Corps est qu'il se situe dans notre propre monde, à une période très proche. Du coup, si un petit tour sur *Google Maps* peut suffire pour dévoiler le réseau routier d'un Etat américain, il suffit rarement pour savoir exactement à quoi ressemblent les comtés et districts traversés. D'autant plus dans un pays aussi vaste. Là encore, lors de l'élaboration de la *roadmap*, il faut faire appel à la Navigation (Connaissances – difficulté 15) des personnages et aux idées des joueurs pour tracer grossièrement l'itinéraire. Untel se souviendra peut-être qu'il a de la famille dans une ferme, tandis que l'autre proposera de traverser un parc naturel (« parce qu'à part des marmottes, on ne risque pas de trouver grand-chose »). Prenez une fois de plus le temps de planifier les choses avec les joueurs, de rebondir sur leurs jets de dés et inspirations, afin d'avoir un itinéraire **qu'ils auront choisi** qui servira de base à vos propres scénarios. Reportez-vous également à la carte de l'épidémie présente dans Z-Corps, pour savoir précisément quelles sont les zones infectées et à quel stade elles se trouvent, selon la chronologie.

Exemple : après que les personnages survivants ont joué le premier scénario du *Bowling Paradise*, le Meneur de Jeu décide de les plonger dans une véritable traversée infernale. Leur but est désormais de sortir du Kansas, tout en échappant aux zombies et à quelques ennemis typiquement humains qui pourchassent l'un d'entre eux. Le Meneur de Jeu a imprimé une carte du Kansas, leur point de départ se trouvant à proximité de Lawrence.

Après leur avoir passé la carte, il demande à ses joueurs quel est leur plan pour sortir du Kansas. Après plusieurs échanges et des lancers de dés pour tester les connaissances de leurs survivants, les joueurs décident de dérober un camion dans une usine. Puis de prendre la route en passant par Gardner puis Spring Hill, pour éviter les grands axes. L'un des personnages se souvient d'une petite station service vers Gardner, qui pourrait permettre de faire aisément le plein, tandis qu'un autre se rappelle d'une petite route entre Spring Hill et le Missouri.

Tous ces éléments sont notés par le MJ et tracés sur la carte. Désormais, il va falloir compliquer le voyage en insérant différentes intrigues dans l'usine, à Gardner (la station service est-elle tou-

jours en usage ?), Spring Hill (ses habitants para-noïaques), voire à la frontière du Missouri... Voilà un voyage d'à peine 50 kilomètres qui risque de s'avérer fort agité et plus long qu'il n'y paraît.

Complexifier une roadmap



L'avantage d'une feuille de route pour le Meneur de Jeu est qu'elle permet non seulement aux joueurs d'avoir une emprise sur leur aventure (en cassant une éventuelle impression de linéarité), mais elle est surtout un véritable découpage de scénario ou de campagne. Chaque choix d'organisation (« on s'arrête là pour refaire le plein ! »), chaque lieu choisi (« je suis certain qu'on pourra choper une autre camionnette dans ce garage »), chaque endroit traversé (« on a qu'à passer par le parking, ce sera plus court »), chaque ville franchie (« ça m'étonnerait qu'il y ait encore des zombies dans ce petit bled ») sont autant de motifs d'événements, voire de scénarios. Ainsi, si les personnages ont décidé de traverser cinq villes du Kansas en voiture pour pouvoir sortir enfin de la zone de quarantaine, vous avez quasiment cinq scénarios possibles. Voire plus. En sachant pertinemment par où ils vont passer, vous pouvez compliquer leur périple, préparer des scénarios adaptés à leurs plans et placer de nombreux incidents en travers de leur route.

On se sent forcément plus impliqué lorsque les difficultés sont engendrées par nos propres choix et avec un tel canevas, le Meneur dispose à l'avance d'une grande trame où installer ses histoires et personnages non-joueurs.

Les deux chapitres suivants (*Bonnes rencontres et Mauvaises rencontres*) vous donnent plusieurs sites et individus génériques que vous allez pouvoir placer dans cette roadmap, comme autant d'imprévus plus ou moins importants.

Mais pour cela, vous n'avez pas d'autre choix que de compliquer cette carte de départ, en rajoutant de l'inattendu et des éléments pouvant accélérer ou freiner radicalement leur fuite en avant. Il existe ainsi plusieurs moyens de faire surgir l'aventure sur leur route, de les contraindre à faire halte, d'abandonner temporairement leur programme, dont voici quelques pistes :

La panne : oh non, pas le coup de la panne ! Et pourtant, quel meilleur moyen pour stopper les personnages dans leur course ? A moins qu'ils n'aient l'obligation d'effectuer leur périple à pied (terrain accidenté, égouts, risque majeur d'attirer les Hostiles avec le bruit du moteur...), les survivants feront le choix le plus évident : utiliser un véhicule. Quitte à le renforcer pour pouvoir écarter quelques cadavres ou les faucher, en équipant la carrosserie façon *Mad Max*. Pire, imaginez qu'un personnage sache piloter un avion ou un hélicoptère... Il serait aisé de franchir les kilomètres de la roadmap en survolant simplement les zombies. Mais si la jauge d'essence s'allume, si un pneu éclate sur une herse de l'armée, si une balle perdue endommage le rotor, les personnages vont devoir s'arrêter et trouver une solution. Récupérer du carburant ? Une pièce de rechange ? Un autre moyen de transport ? Voilà un nouvel objectif qui servira d'introduction et de motivation pour un scénario.

Exemple minute : *tandis que les personnages s'apprêtaient à quitter une zone hostile à bord de leur voiture, un fourgon noir leur rentre dedans au beau milieu d'un croisement. Malgré le choc, personne n'est gravement blessé mais en ouvrant les yeux, les survivants découvrent avec horreur que le carambolage a attiré les premiers morts-vivants. Les deux groupes d'accidentés vont devoir s'échapper rapidement, quitte à s'entraider (ou se tirer dans les pattes) pour pouvoir distancer les prédateurs.*

L'incident de parcours : même à pied, les personnages ne sont pas à l'abri des mauvaises surprises. Une cheville foulée, une mauvaise chute, une jambe cassée, un objet essentiel perdu bêtement en échappant à une embuscade (le coup de la clef dans la bouche d'égout)... Autant de moyens de compliquer les plans des personnages et de les amener vers une autre intrigue. Pour cela, le mieux est souvent de se baser sur les histoires personnelles des survivants ou sur leurs relations. Un personnage a perdu sa femme et ne se sépare jamais de sa photo. Si jamais cette photo tombe de sa poche ? Peut-être cherchera-t-il à la récupérer, quitte à faire demi-tour ? Si un autre a l'impression d'apercevoir son meilleur ami, embarqué dans un curieux convoi de militaires, cherchera-t-il à le rejoindre ? Plus prosaïquement, si vous paumez

otre flingue en repoussant une horde, il est peu probable que vous ne cherchiez pas rapidement à en récupérer un autre.

Exemple minute : *après avoir récupéré des vivres en vitesse dans un petit commerce, le conducteur découvre avec stupeur qu'il n'a plus les clefs de son véhicule. Il se souvient pourtant parfaitement les avoir déposées sur le comptoir, le temps de prendre des boîtes de conserve et des cigarettes. Et pour cause : il y a quelqu'un dans le bâtiment, caché sous le vieux parquet de la boutique, qui ne souhaite pas voir les personnages partir tout de suite.*

Les obstacles : si les rues sont trop dangereuses et risquent d'attirer un Hostile au moindre bruit, autant utiliser des voies différentes. Comme circuler sur les toits par exemple, se suspendre d'un immeuble à un autre ou emprunter les canalisations. En gros, se servir des trajets que les zombies fréquentent peu et qui permettent de passer au-dessus de leur tête ou sous leurs pieds, sans se faire repérer. Bien entendu, les personnages n'étant pas des *yamakasi* ou des adeptes du "par-kour", ils risquent fort de se faire de grosses frayeurs. Mais qui sait, il y aura peut-être dans le lot un fan de *base-jumping* ou de sport extrême, capable de s'élancer d'un immeuble pour échapper à une meute affamée ? Ces tentatives acrobatiques pour progresser vous permettront de décrire une autre vision de la ville, de découvrir des communautés regroupées en hauteur (ou dans les souterrains) et de faire rebondir les personnages vers une autre aventure.

Exemple minute : *les personnages utilisent une corde afin d'atteindre un autre immeuble, tandis que les zombies envahissent celui qu'ils sont en train de quitter. Au moment où le dernier personnage emprunte la corde, tendue au-dessus du vide, celle-ci cède et le voilà agrippé comme Tarzan au bout de sa liane. Il finit sa course à travers une vitre du building, dix étages plus bas, attirant du même coup les Hostiles présents au rez-de-chaussée. Simplement sonné, il va devoir grimper très vite jusqu'en haut de la tour pour rejoindre ses compagnons. Seul problème : une femme et son enfant apeuré se trouvent dans l'appartement dans lequel il a atterri.*

Le samaritain de la fin du monde : ce qu'on nomme parfois le «théorème de Newt» part du principe que, confronté à une personne faible ou fragile, le personnage-joueur cherchera toujours à lui venir en aide. En pratique, dans un univers où il est question de survie, il y a peu de chances que les PJ s'encombrent d'un excès de bagage. Du style une petite fille orpheline ou une jeune femme traumatisée. Lorsqu'il est menacé, l'être humain utilise ses pires instincts pour subsister, souvent au étriment des autres. L'esprit de sacrifice, bien que réel, est ainsi régulièrement absent chez les personnages des films de zombies. C'est ce qui rend les survivants parfois bien pires que les morts-vivants, mais qui permet également de développer des intrigues et des tensions. Donc, dans le cadre d'une *roadmap*, mieux vaut lier directement cet événement aux besoins des personnages-joueurs, plutôt que de les obliger systématiquement à jouer aux bons samaritains. Il faut sauver un jeune garçon, coincé dans un puits entouré d'Hostiles ? Et bien ce jeune garçon est certainement le fils du garagiste, le seul à pouvoir réparer convenablement leur véhicule ! Un adolescent les appelle à l'aide et fait de l'auto-stop au bord de la route ? Lui seul connaît parfaitement la prochaine ville et peut leur servir de guide...etc.

Exemple minute : en traversant un quartier pavillonnaire relativement sécurisé, les personnages découvrent avec stupeur une femme attachée à une grande croix de métal. «Crucifiée» mais toujours vivante, elle leur demande de l'aide dans un cri de douleur. Accusée d'être infectée, elle a été placée là par un groupe de survivants déments (qui occupent des résidences bourgeoises et se sont regroupés en une milice impitoyable), qui n'apprécient guère les inconnus. Pourtant, la jeune femme sait où ils se terrent et comment éviter les pièges qu'ils ont posé dans les environs (mines, gaz et autres)...

Le détour mortel : le sens de l'orientation n'est pas inné et même un GPS peut indiquer une route qui n'existe plus. Surtout lorsque bombardements massifs, barrages militaires et autres catastrophes obligent à faire de multiples détours. Perdre les personnages au milieu de nulle part est le meilleur moyen de les éloigner de leur *roadmap* et de leur faire visiter des lieux inconnus, pour rencontrer tout ce qui y habite.

Et en matière de catastrophe coupant les autoroutes et les ponts, il ne faut pas compter uniquement sur les zombies ou les complots de quelques groupuscules paramilitaires. Le *Middle-West* est bien connu pour ses tempêtes, ses *dust-devil* ou ses ouragans capables de souffler des bâtiments. Pluie diluvienne d'automne, débris de hangars, glissement de terrain, carcasses de camions renversées par une tornade, sont autant d'éléments capables de barrer l'avancée des personnages. Qui n'a pas rêvé de fuir des zombies, à pied, sur l'autoroute, en plein déluge ?

Exemple minute : voilà quelque chose que les personnages n'avaient pas prévu sur leur *roadmap*. Une petite ville qu'ils devaient traverser a disparu ! Ou plus exactement, il ne reste plus rien à part décombres, fumées et cendres ! Obligés de contourner le site, les survivants vont découvrir des habitants de l'ancienne ville –terrés dans les coins avoisinants – qui tentent d'échapper à des unités militaires qui ont reçu l'ordre effroyable de ne laisser aucun témoin derrière elles.

Les échecs multiples : même si c'était râgeant, tout l'intérêt de la série « Le Fugitif » était de voir son héros échouer à chaque épisode, rendant son évasion et sa quête de justice toujours plus complexes. Ici, l'idée n'est pas d'écraser les survivants mais de passer à deux doigts d'un sauvetage, de louper le coche de peu, pour mieux rallonger leur périple... Voir les obliger à faire demi-tour ! Outre le fait que cela génère de la tension et du suspens, enchaîner les désagréments va permettre au Meneur de Jeu de placer de vraies aides providentielles (et donc plusieurs intrigues). L'exemple typique, c'est le groupe de survivants qui tente de prendre un avion pour s'enfuir mais qui, retardé par des zombies, échoue. Ils devront trouver un autre moyen de s'enfuir (plus terrestre et donc, plus lent), quitte à apprendre un peu plus tard que le fameux avion a été descendu par erreur par l'Air Force... Autre exemple : si les personnages enchaînent les galères, sont obligés d'abandonner leur véhicule, se perdent dans un bâtiment, ils ne pourront qu'accepter avec bonheur l'aide de l'étrange bus scolaire jaune qui fera halte juste devant eux.

Exemple minute : pour se rendre dans une zone beaucoup plus sûre, les personnages doivent traverser un long pont d'acier surplombant un fleuve.

Malheureusement, ce pont doit être détruit par l'armée dans quelques heures, afin de limiter la progression des Hostiles. S'ils ne parviennent pas à atteindre le pont à temps, que leur arrivera-t-il et seront-ils obligés de faire un monstrueux détour pour rejoindre l'autre rive ? Peuvent-ils emprunter une embarcation à partir des docks brumeux ? L'armée risque-t-elle de les prendre pour cible une fois sur l'eau ?

La séparation : bien que cela implique une certaine organisation de la part du Meneur de Jeu (nombre de joueurs suffisant, plusieurs séances, voire solos ou scénarios indépendants), le fait de diviser un groupe peut devenir un excellent motif scénaristique. Si les personnages sont séparés en deux groupes, voire plus, distincts pendant une fuite, chacun d'eux pourra connaître des aventures, récolter des informations parcellaires, avant de se retrouver.

Le fait de vouloir quitter un lieu dans un véhicule impose également que celui-ci puisse contenir tout le monde (pas facile de partir à cinq dans une petite voiture). Dans le cas contraire, les survivants devront sans doute circuler séparément ou à la manière d'un convoi. Et si l'une des voitures était séparée des autres lors d'une attaque à la sortie d'un tunnel ? Les personnages chercheront-ils à se retrouver ?

Exemple minute : en pleine progression dans une ville, les personnages sont séparés brutalement suite à un bombardement massif d'Agent Gris. Perdus dans la fumée, au bord de l'asphyxie, certains prennent une mauvaise direction et disparaissent. Laissant les autres partir par une rue transversale. Après avoir retrouvé leurs esprits, ils essayent de se contacter à l'aide de leurs walkies... Mais ce sont des voix inconnues qui leur répondent. Une sorte de message pré-enregistré leur donnant rendez-vous dans un immense building et parasitant tous les canaux de réception.

L'éclaireur : les survivants sont nécessairement des personnes prudentes. Même en élaborant un plan de route détaillé, ils ne pourront jamais savoir précisément ce qui les attend. Le simple fait de dérober une camionnette pour tenter de quitter la cité peut aboutir à des complications sans fin (alarme du véhicule qui se déclenche, zombies qui

rôdent, impossibilité de démarrer, sortie du parking bloquée par un tank abandonné...), sans oublier les enceintes à traverser, les rues à franchir...etc. Une roadmap ne sera donc jamais une simple ligne droite, fluide, sans arrêt, ni excès de prudence. Il est même plus que probable que certains personnages jouent les éclaireurs, étape par étape, pour repérer les lieux, les sécuriser et permettre à tout le monde de progresser sereinement.

Vous pouvez profiter de ces repérages pour lancer les éclaireurs sur des intrigues, en écarter un du groupe ou lui faire découvrir une autre communauté, un événement, un incident. Il est bien plus simple de tomber sur quelque chose d'étrange en fouillant une pièce, plutôt qu'en passant juste devant en moto.

Exemple minute : un des éclaireurs du groupe, pendant qu'il s'assure que les zombies sont absents d'un building, tombe par hasard sur une curieuse culture souterraine. Il s'agit de plantations hydroponiques, entretenues par une petite communauté qui tente – tant bien que mal – de survivre. Et qui risque d'avoir du mal à partager... Surtout si ces plantations ont tout de nouvelles espèces, génétiquement modifiées et offertes en test par un préteur « colis de survie de OneWorld ».

OneWorld : enfin, n'oublions pas la fameuse corporation de Bryan Clark qui risque fort de devenir rapidement une sorte de Saint Graal. Présentée dans tous les médias comme la seule et unique solution au problème, elle trouvera un écho tout particulier dans l'esprit des survivants. « Si nous trouvons des Z-Corps, nous sommes sauvés ! » autres « Nous devons nous rendre dans une clinique OneWorld » risquent de se multiplier autour de la table de jeu. Et quoi de plus logique, puisque les Z-Corps disposent du matériel nécessaire pour protéger les civils ? Encore peu nombreux en sixième semaine, plus imposants en huitième semaine, ils seront surtout une poignée à se rendre dans les secteurs les plus dangereux, comme le Kansas. Difficile, dans ce cas, de compter sur eux et les survivants qui débuteront leurs aventures à New-York, en Californie ou au Kansas, devront avant tout survivre grâce à leurs propres moyens.

Profitez également (à la façon du scénario « Clinique Apocalypse » publié dans l'écran de jeu) de l'existence de OneWorld pour donner de faux es-

dTunes : paysages apocalyptiques

Lors de leurs différents périples, les survivants deviendront les spectateurs de paysages déroutants : capitale vidée de ses habitants, rues désertes, autoroutes sans la moindre voiture, lieux gigantesques dépourvus de toute vie... Pour sonoriser cette ambiance de vide et de profonde solitude, vous pouvez utiliser différents morceaux d'*ambient* et de *soundscapes* susceptibles de faire ressentir tristesse et mélancolie. Pas de musique rythmée ou sombre, juste une étrange langueur. Voici quelques artistes (et exemples d'albums) adaptés à ce genre d'atmosphère :

- Aidan Baker (album « Dance of Lonely Molecules »)
- Tim Hecker (album « An imaginary Country »)
- William Basinski (album « El Camino Real »)
- Steve Roach (albums « Dreamtime Return » et « Dynamic Stillness »)
- Bass Communion (album « Ghosts on Magnetic Tape »)
- Lamenter (album « Sleeping me »)

À noter que vous pouvez découvrir certains de leurs morceaux sur des sites Internet consacrés au partage de vidéos, comme *Youtube* ou *Dailymotion*.

poirs aux personnages ou les obliger à modifier leur *roadmap*. Il n'y a rien de pire que de découvrir que les Z-Corps, ces redoutables « héros », ne sont que des humains, susceptibles d'être dépassés par une horde de zombies. Ou pire, des commandos épuisés et bien trop occupés pour venir en aide à des survivants esseulés (et sans grand intérêt pour eux). Alors que les survivants lisent parfois des panneaux publicitaires de la société, vantant

les mérites de leurs unités d'élite, ils découvriront sur le terrain des nouvelles recrues totalement perdues. Et si finalement, un des personnages disposait d'un objet ou de connaissances intéressant fortement OneWorld ? Que se passerait-il pour lui et les autres ?

Exemple minute : pendant qu'ils tentent de s'éloigner des secteurs les plus contaminés, les personnages tombent enfin nez à nez avec une Z-Team. Cette apparition est comme la fin de leur calvaire, le véritable bout du tunnel. Rapidement pris en charge par l'armée privée de OneWorld, les personnages sont conduits jusqu'à un imposant hangar où se trouvent déjà une trentaine d'autres survivants. Enfermés pour leur propre sécurité, leur repos sera de courte durée... Des détonations, des cris, le bruit d'un véhicule. Dehors, leurs sauveurs ont été massacrés par une horde d'Hostiles surgie de nulle part et ils se retrouvent une fois de plus seuls. Enfin, pas vraiment. Puisque cette fois-ci, ils vont devoir gérer la survie de toutes les personnes présentes. Comment sortir ? Où aller ? Est-ce que deux malheureuses grenades d'Agent Gris suffiront ?

Bonnes rencontres

« Bienvenue parmi les humains. »

-- Snake Plissken

Vous trouverez dans cette partie différents événements et personnages non-joueurs, destinés à animer la feuille de route des survivants (ou le périple de Z-Corps en vadrouille). Ces « bonnes rencontres » regroupent tout particulièrement des contacts positifs, c'est-à-dire utiles pour les personnages ou susceptibles de leur apporter un soutien ponctuel. Génériques, ils sont utilisables à loisir, selon votre bon vouloir et le déroulement de vos scénarios.

Ils sont tous présentés sous une dénomination de lieu indicatif, afin de les placer plus aisément sur une *roadmap* ou tout autre itinéraire.

Les murs de la maison d'Elias sont couverts de photos, retracant sa vie familiale et professionnelle. A côté des portraits d'une femme et de deux enfants dont il refusera obstinément de parler, trônent plusieurs clichés pris à Da Nang en 1965. L'un d'eux montre Elias au milieu de son bataillon des *Walking Dead*. Il avait alors 19 ans et parmi les soldats figurant sur la photo, se trouve le Sergent Gary Chambers.

La sentinelle - Lieu : Petite bourgade

Elias Clinton habite depuis des années à la périphérie d'une petite ville, au beau milieu des champs arides, des bois sombres et d'une décharge sauvage. Sa maison ressemble à un capharnaüm de tôles, de briques et de matériaux de récupération. Sa cour est envahie de carcasses de voitures, d'éviers, de morceaux de pvcet d'un antique frigo des années 60 ne servant plus que d'abreuvoir pour moineaux.

Lorsque l'épidémie a commencé à emporter les habitants du centre-ville, Elias n'a pas paniqué. Il a calmement enfermé ses six chiens dans la maison, pris son fusil de chasse et a explosé la cervelle du premier zombie qui s'est présenté sur son perron. Puis ce fut au tour du second, puis du troisième, puis du quatrième... Il y en avait peut-être même qui n'étaient pas encore des macchabées dans le lot, mais quelle importance ? Il n'a jamais pu les encadrer de toutes façons. Puis les militaires sont arrivés, à bord de leurs camions blindés. Ils avaient l'air totalement dépassés par les événements, comme si ce pays n'avait jamais connu de conflit.



Elias aurait pu accepter de les accompagner, d'être évacué dans une autre partie du pays. Mais c'était hors de question. Il ne pouvait pas abandonner ses seuls et uniques compagnons : ses chiens. Ni les souvenirs de sa vie, épargnés dans sa demeure. L'homme de soixante-six ans, aux cheveux grisonnantes et à l'aplomb digne d'un Clint Eastwood, se contenta donc de souhaiter bonne chance aux troupes américaines avant de refermer sa porte. S'il avait pu survivre au Viêt-nam, il pourrait sans peine nettoyer les rues de ces enfoirés de zombies.

Et c'est ce qu'il a fait.

Avec une extrême minutie, il a commencé à patrouiller chaque jour dans la bourgade, équipé d'armes et de chiens, et à repérer les Hostiles, pour leur tendre des pièges et se débarrasser petit à petit de la cinquantaine d'infectés qui nuisaient à sa tranquillité. Tous les autres habitants ont fui, laissant la ville en proie aux fantômes. Dorénavant, elle n'appartient plus qu'à Elias et ses «enfants», qui continuent à s'assurer qu'aucun nouveau zombie ne vienne déranger leurs habitudes. Sa maison est entourée de fils de nylons reliés à des boîtes de conserve, pour l'alerter en cas de présence et il a placé de nombreuses chausse-trappes dans pas mal de coins de la cité (du genre quelques surprises à base de grenades au phosphore). Juste histoire de rester tranquille.

Avec son visage sec et son air peu commode, Elias est un véritable vétéran. Particulièrement bien organisé, il n'ignore pas grand-chose du virus et utilise une vieille combinaison d'équarrisseur pour se protéger du sang. Le coffre de son *pick-up* est rempli de munitions, de bidons d'essence, d'acide et d'eau de javel pour nettoyer les cadavres ou les faire disparaître. Son aspect froid et très professionnel pourra grandement impressionner les personnages-joueurs, qu'il accueillera certainement avec une moue dédaigneuse (voire avec son canon scié pile sous leur nez, vu qu'ils seront repérés dès leur arrivée). Mais, paradoxalement, il peut surtout devenir un allié précieux qui dissimule un vrai besoin de compagnie sous des abords peu engageants.

Finalement, Elias Clinton est avant tout un héros...

Même s'ils paraissent montrer le contraire, New Jack et Peter se connaissent parfaitement bien puisqu'ils travaillaient ensemble. L'histoire de la panne de moto du jeune dealer n'est qu'une invention. En réalité, ils avaient tous les deux rendez-vous ce soir-là afin d'embarquer dans l'avion et de partir avec plusieurs kilos de cocaïne à bord. Rebecca n'en sait rien et n'est qu'un coup de tête, une jolie fille de passage, récupérée pour avoir un peu d'occupation durant le trajet jusqu'au Mexique. Mais suite à la mutilation de Peter, qui s'est produite lorsqu'il a fait entrer son complice dans le bâtiment, leurs rapports se sont grandement détériorés.

Le mécanicien ne se sent plus capable de piloter et refuse, quoi qu'il arrive, d'abandonner la fille et l'*imam*. Tandis que New Jack, de son côté, ne cesse de cogiter à un plan pour se tirer avec la dope... Mais dès qu'il s'approche de l'avion, pour satisfaire son besoin de drogue, Peter menace de tout dévoiler et de l'abattre. Du coup, New Jack attend une personne ayant les mêmes aspirations que lui. Bien qu'attaché à Abdul, il ne veut pas pourrir éternellement dans l'aérodrome.

Le phare - Lieu : Petit aéroport



Imaginez une sorte d'aérodrome, perdu à l'écart d'une grande agglomération. Une zone recouverte d'herbes sèches et de quatre pistes d'atterrissement très mal entretenues, creusées de nombreux nids de poule. Avec tout autour un immense grillage de plusieurs mètres de haut, derrière lequel patientent des dizaines de zombies, les mains crispées sur les poteaux d'acier. Incapables de franchir cette

barrière, ils se contentent d'observer fixement les allées et venues de la poignée d'humains qui occupe l'unique hangar, ainsi que la tour de contrôle. Le chef de cette petite communauté de survivants est **Abdul Al-Talib**, un *imam* qui utilise la radio de la tour de contrôle pour envoyer des messages aux alentours.

L'aéroport est ainsi devenu une sorte «d'oasis» au milieu des rues envahies par les morts, Abdul signalant que leur communauté est prête à accueillir de nouveaux survivants, égarés dans cette effroyable apocalypse. Tel un phare au milieu de la tempête, la tour de contrôle tente d'émettre le plus possible sur un maximum de fréquences, à la recherche de personnes encore vivantes... Mais personne ne répond plus aux appels de l'*imam*, comme si le monde avait cessé d'exister.

Pour le seconder dans son office, l'homme de foi est aidé par trois autres personnes :

Rebecca Skloot : âgée de 23 ans, cette étudiante s'est retrouvée coincée dans le parking souterrain d'une galerie marchande, envahie par des morts-vivants. Elle a réussi à s'échapper *in extremis* par un ascenseur, abandonnant deux de ses amies derrière elle... Et qui, depuis, la surveillent derrière la clôture de l'aérodrome. C'est New Jack qui lui a porté secours, en l'embarquant sur sa moto avant de tomber en panne à proximité des pistes d'atterrissement. Plutôt mignonne, elle a été effroyablement choquée par ces événements et suit désormais New Jack partout.

Peter November : mécanicien avion et professeur de parachutisme, cet homme de 37 ans travaillait pour l'aérodrome avant qu'il ne s'y retrouve coincé suite à une attaque. Un mort-vivant lui a arraché trois doigts de la main droite à travers le grillage et il a été obligé de se cautériser «à la sauvage». Pour le moment, le virus semble l'avoir épargné et malgré la douleur, il répare le seul avion du hangar doté d'assez de carburant. Malheureusement, avec une main dans cet état, il doute de pouvoir faire décoller le coucou.

New Jack : c'est un *dealer* américain de 23 ans qui arbore de nombreux *piercings* des tatouages macabres. D'un tempérament plutôt brutal, il a pris Rebecca sous son aile et sait parfaitement se servir des deux pistolets automatiques qui ne le quittent jamais. Il ne s'entend pas du tout avec Peter mais sait écouter Abdul, qu'il considère un peu comme le «chef de bande» et nomme affec-

tueusement «Vieil *Imam* ». Malheureusement, New Jack commence à ressentir le et devient de plus en plus impatient... Voire incontrôlable. Il lui arrive régulièrement d'aller hurler contre les zombies, figés de l'autre côté de la grille, voire de gaspiller une balle en éclatant un crâne au hasard.

Les personnages-joueurs peuvent trouver dans l'aérodrome un refuge providentiel, une fois ses grilles franchies grâce à une diversion de New Jack et Peter (qui feront un maximum de bruit à l'opposé de l'entrée pour attirer les Hostiles). Abdul Al-Talib, homme sage et prudent d'une cinquantaine d'années, fait tout ce qui est en son pouvoir pour maintenir cette petite communauté et la renforcer. Véritable homme de bien, il se morfond de ne pas pouvoir sauver plus de vies et s'obstine à lancer des bouteilles à la mer, au micro de sa radio. Mais plus le temps passe et plus il craint la pénurie, observant le grillage avec beaucoup d'appréhension. Combien de temps cette fortification de fortune tiendra-t-elle encore ?

Les enfants enragés - Lieu : Ecole

« Putain, dis-moi que t'as tout filmé ! »

[Rec]

Au tout début de l'épidémie, lorsqu'on ignorait encore exactement de quoi il s'agissait, une petite équipe de journalistes de la chaîne CBS fut dépêchée dans cette école. Un informateur anonyme leur avait signalé, par téléphone, que des médecins du CDC (*Center for Disease Control*) effectuaient des analyses dans l'établissement. En effet, plusieurs cas avaient été détectés chez des enfants de quatre à six ans et on commençait à soupçonner fortement une souche du virus Ebola. Un germe placé là, sans aucun doute par un groupuscule terroriste. Excitée par ce drame, la journaliste **Anna Paige** se précipita sur place en compagnie de son cameraman et de son perchman, bien décidée à récolter le premier scoop majeur de sa jeune carrière.

Pour pénétrer dans l'établissement, placé en quarantaine, elle utilisa de multiples stratagèmes

pour graisser la patte d'un membre enseignant et ainsi approcher au plus près les experts du CDC. Elle découvrit que parents et enfants étaient désormais confinés dans l'imposant bâtiment, pour éviter tout risque de propagation du virus. Lorsque sa couverture fut percée à jour, il était déjà trop tard : elle fut contrainte par le CDC à rester également dans les locaux, pour pouvoir garder cette information confidentielle.

Mais Anna était fort loin de se douter qu'elle devrait, dans les jours suivants, se battre pour sa survie...

Rapidement, les enfants attaquèrent leurs parents, avant que ces derniers ne s'en prennent aux enseignants et aux médecins. Tout aurait pu être très simple si un des experts du CDC, un ancien agent du FBI nommé **Zachary Swan**, n'avait pas intimé l'ordre de boucler toutes les issues et de faire feu sur toute personne tentant de sortir de l'édifice. Obsédé par l'idée de laisser un porteur infecté s'échapper, Zachary se lança dans une véritable croisade au cœur de l'école, menaçant les personnes présentes, enfermant des zombies dans des classes, n'hésitant pas à abattre le preneur de sons qui tentait de briser une fenêtre. L'espace d'un court instant, Anna pensa qu'elle n'en sortirait pas vivante mais que le virus resterait peut-être piégé dans cette grande cage de quatre étages. Coupée de l'extérieur, elle était loin de se douter que ce qui se produisait dans cet espace confiné se déroulait également à l'extérieur.

Lorsque Zachary disparut mystérieusement dans un des étages, ceux qui tentèrent une nouvelle fois de s'enfuir furent accueillis par des morts-vivants, qui n'attendaient qu'un peu plus de chair fraîche devant l'école. Anna et la poignée de médecins ayant survécu se trouvaient dorénavant piégés. Incapables d'affronter ce qui les attendait au-dehors, ils furent contraints de rester entre les murs de l'école maudite. Dans l'attente d'une aide quelconque, sans même savoir si des enfants zombies ne circulaient pas encore dans l'imposant système de ventilation.

Anna n'arrive plus du tout à joindre sa rédaction, encore moins les secours. Mais elle ne désespère pas qu'une équipe de policiers ou de soldats viennent la délivrer. Son caméraman dispose dorénavant de plusieurs heures de bobines, soit un vrai reportage choc sur ce massacre et les méthodes du CDC. Ils ne sont plus que six à occuper les lieux, dans une partie retranchée de l'édifice :

CDC

Le Center for Disease Control and Prevention(ou CDC) est un acteur un peu à part dans la lutte contre le virus d'Alma. Sorte de FBI de la Santé publique, cette agence fédérale fut la première à traquer et analyser le germe, avant que la pandémie ne nécessite l'intervention des autres forces du gouvernement. Habituel à travailler avec d'autres structures, comme l'OMS, le CDC fut obligé d'apporter son soutien à One-World suite au vote du Congrès. C'est ainsi qu'il a mis à disposition de Bryan Clark le laboratoire de niveau « Biosafety level 4 », situé à Galveston (Texas), qui contient de nombreuses souches rares de maladies extrêmement virulentes. Les membres du CDC font tout leur possible pour faire avancer la recherche sur le virus et informer la population, en soutenant la campagne de prévention (et les guides de survie) de One-World.

Cependant, on ne peut réfuter que les employés du Centre ont également de gros doutes face à l'opacité de OneWorld, son populisme et sa façon d'intervenir sur le terrain. Faire des personnages des agents du CDC, intervenant au tout début de l'épidémie, pourrait être une façon intéressante de mettre en scène des survivants. À la fois médecins et enquêteurs, ils se trouveraient ainsi au beau milieu des différents protagonistes, quitte à découvrir d'étranges expérimentations issues de la Chambre Noire ou de Genomic Trust (c).

Tant qu'à Zachary Swan, le fameux membre du CDC disparu dans l'école, il est bel et bien vivant. Coincé dans une salle du dernier étage par plusieurs zombies, il ne compte pas lâcher le morceau.

Anna, Antonio Delgado le caméraman, deux médecins et une enseignante totalement hystérique. En leur venant en aide, les personnages-joueurs pourront récupérer le matériel médical du CDC, la camionnette des reporters (équipée d'une antenne satellite et de matériel vidéo) et bénéficier des compétences des médecins.

Sans oublier la possibilité – dixit Miss Anna Paige – de devenir de véritables stars, s'ils acceptent de la sortir de ce pétrin évidemment.

New World Order - Lieu : Salle de jeux

« La vengeance est un plat qui se mange froid. Vieux proverbe Klingon. »

-- Kill Bill

C'est dans une petite salle de jeux vidéos, située à l'écart des grandes avenues, qu'un curieux trio d'individus a installé son quartier-général. Plutôt discrète, la boutique est dorénavant protégée par un lourd rideau de fer et un véritable fatras qui barricade sa porte d'entrée. Il faut dire qu'elle se trouve au beau milieu d'une zone rouge, assistant aux passages nocturnes de bandes de zombies déchaînés. Difficile d'entrer ou de sortir de l'édifice, sans alerter les morts-vivants, à moins d'être aussi astucieux que ses occupants. Ces derniers sont tous issus des meilleures universités américaines et ont aménagé un véritable centre de contrôle dans la cave du bâtiment : un réseau d'ordinateurs parfaitement fonctionnel (alimenté par deux groupes électrogènes placés dans d'autres lieux) et connectés à un satellite piraté. Tandis que la ville est plongée dans le silence et l'obscurité, ceux qui se surnomment « le Nouvel Ordre Mondial » se tiennent au courant de tout ce qui se passe dans le monde... Entre deux parties de *Left 4 Dead*.

Difficile d'imaginer qu'en dessous de cette simple salle de loisirs, remplie d'une splendide collection de bornes d'arcades, se cachent trois redoutables *hackers* derrière une porte blindée. Leur situation ne paraît pas les inquiéter outre mesure, même s'ils ont parfaitement organisé leurs stocks alimentaires et qu'ils ne pinaillent pas avec

la nourriture. Loin de simples stéréotypes de *nerds* un peu allumés, ce Nouvel Ordre Mondial est surtout composé d'anciens salariés de SynthecTrex, une filiale informatique de Genomic Trust (c). Ce sont les premiers à avoir piraté des bases de données de OneWorld et à avoir pénétré plusieurs fois les ordinateurs du Pentagone. Ils ont une vague connaissance du Village mais ne se sont jamais véritablement intéressés à l'activité de l'entreprise. Tant qu'ils étaient grassement payés pour effectuer de l'espionnage industriel, ils ne posaient aucune question.

Dotés de QI très élevés, ils n'avaient aucun problème à récupérer illégalement des plans confidentiels de Strontium Consortium, un *donut* à la main, tout en surfant sur *4Chan* en arrière-plan. Jusqu'au jour où ils sont tombés sur des informations étranges, peu de temps après le début de l'épidémie. Plusieurs sources anonymes sur le net, visiblement *fans* de théories du complot, affirmaient avoir aperçu des petites équipes « d'observateurs » (sans aucun signe distinctif) assister à de véritables massacres urbains... Sans jamais être menacés. Ces hommes, vêtus de combinaisons blanches, ne paraissaient susciter aucun intérêt de la part des zombies.

Le trio eut juste le malheur de chercher des preuves, des clichés, d'autres témoignages. Et ce qui n'était qu'une marotte, une lubie, une légende urbaine occupant des esprits terrorisés par ce qui se déroulait au Kansas, transforma leur vie en cauchemar. Après avoir échappé deux fois de suite à une tentative d'assassinat, les trois comparses décidèrent de disparaître. Incapables d'identifier précisément l'origine de la menace (OneWorld, Genomic Trust (c) ou une quelconque troisième force ?), ils organisèrent méticuleusement leur fuite vers un secteur à risques. Grâce à de fausses identités et de contacts privilégiés auprès de militaires infiltrés de Genomic Trust (c), ils réussirent à se faire convoyer (à bord d'un camion des Marines) jusqu'à la boutique qu'ils fréquentaient assidûment par le passé et où ils s'installèrent. Quelques jours plus tard, la ville basculait définitivement et plus personne n'osait venir les chercher... Depuis, en attendant que les événements se calment, ils compilent tous les indices au sujet de ces mystérieux observateurs, qu'ils ont baptisé « Les Hommes en Blanc du Majestic 13 » (en hommage au présumé groupe gouvernemental *Majestic 12*, lié aux diverses théories de conspirations extraterrestres). Mais leurs informations sont



minces car leurs adversaires paraissent particulièrement coriaces et plus insaisissables encore que les membres du Village.

Buck Dixon dit « Bucky » (24 ans) : ce grand benêt blond de 1m90 à la démarche mollassonne est à l'origine de cette idée de planque. Idée totalement saugrenue et suicidaire mais qui a su convaincre ses acolytes. Ces derniers se sentaient bien trop menacés et les mouvements de panique, se multipliant dans les lieux public (comme les aéroports ou les gares), faisaient parfois plus de morts que le virus. Particulièrement timide et terriblement agoraphobe, Buck se sent en sécurité dans cette boutique, ayant l'impression de vivre à l'intérieur d'un coffre-fort entouré

de chiens de garde. Paradoxalement, le fait de savoir que la ville est envahie de zombies le rassure et il est le seul à refuser toute sortie. Capable de rester des heures, voire des jours, devant un ordinateur, il a commencé à compiler un maximum d'informations sur les protagonistes de l'épidémie. Ainsi que de vagues témoignages prouvant l'existence du « *Majestic 13* ».

C'est un mathématicien hors-pair, un programmeur de génie, ainsi qu'un très grand fan de Kristen Bell dans la série Veronica Mars... Mais on ne compte plus le nombre de ses troubles obsessionnels compulsifs (vérifier quinze fois les verrous, ranger les barres de céréales par ordre de taille, nettoyer les combinaisons Hazmat...).

Sa théorie préférée : «Les zombies ne sont qu'une étape pour créer une nouvelle race d'hommes immortels. Un peu comme des vampires, tu vois ?»

Douglas Darofnosky dit « Double D » (26 ans) : celui-ci a toujours été, du fait d'un caractère bien trempé, le leader plus ou moins avéré du groupe. Plutôt rond, barbu, aux longs cheveux roux, il ne quitte jamais les oreillettes de son baladeur qui laissent s'échapper le son lourd de morceaux de *Black Metal*. Seule chose qui l'aide véritablement à se concentrer.

Après avoir travaillé quelques années dans une boîte de logiciels de Los Angeles, il a été recruté par un chasseur de têtes de Genomic Trust (c) où il est devenu un spécialiste de l'armement «non-conventionnel». Passionné par les armes à feu, il a collectionné un nombre incalculable d'informations sur le projet Montauk (prétendu projet américain visant la création d'armes de guerres « psychologiques» et «temporelles») et sur les autres conspirations militaires (armes météorologiques, attentats du 11 Septembre, expérience de Philadelphie, accident de Port Chicago...). Douglas a permis à Genomic Trust (c) de dupliquer certaines conceptions technologiques d'Intech System, voire à orienter ses chercheurs dans de nouvelles directions.

Plus le temps passe et plus il regrette de croupir ici, entre les ventilateurs des ordinateurs et les papiers gras. Il n'hésite donc pas à sortir parfois de sa planque, en compagnie de Wes, pour prendre un peu l'air et vérifier l'état des générateurs. Il craint de plus en plus que les Hommes en blanc du *Majestic 13* les retrouvent. Après tout, s'ils ne craignent pas les zombies, qu'est-ce qui les empêcherait de venir les chercher ici ? Terrorisé par cette pensée, être transformé en proie facile, il monte, démonte, nettoie, remonte et démonte à nouveau ses précieuses armes automatiques pour se calmer. Mais Douglas envisage, de plus en plus, de déplacer leur quartier général ailleurs.

Particulièrement volubile, il adore vous *spoiler* la fin d'un film ou tenter de vous convaincre que vous avez tort (quel que soit le sujet d'ailleurs).

Sa théorie préférée : «C'est clair de chez clair, l'Agent Gris rend stérile, mec !»

Wes Woods dit «WW.Lethal » (26 ans) : ce grand brun au crâne tatoué de lignes de codes binaires détonne un peu dans ce trio d'informaticiens survoltés (ou presque). Très sportif, il a participé à plusieurs disciplines au niveau universitaire, dont deux sports de combat. Nerveux, il semble avoir la bougeotte et passe son temps à effectuer exercices, squats et pompes dans le hall de la boutique. Du moins, lorsqu'il n'est plus sur un ordinateur, comme ses confrères. Résultat : sa musculature est fine et véritablement sculptée. Pourri par diverses névroses, il ne cesse de murmurer, de parler tout seul, de trembler, de suer, de gribouiller de grands dessins noirs sur un petit cahier à spirales. Il a travaillé pendant une année complète comme mercenaire pour Genomic Trust (c) et a donc subi plusieurs injections qui ont mis ses nerfs (et son cerveau) à rude épreuve. C'est son goût pour le risque et l'aventure qui lui ont fait quitter les salles informatiques pour le véritable terrain, choses dont Bucky et Double D ont toujours été incapables.

Ses compétences sont particulièrement précieuses puisqu'il sait parfaitement se servir de l'*exo-armure Mobius III*, volée à Genomic Trust (c), qui lui permet d'être bien protégé face aux Hostiles (morsures et éclaboussures). Assez doué avec une arme, il fait appel à plusieurs « *Chokers* », des sortes de *tasers* conçus par Douglas qui permettent de paralyser un Hostile avec un minimum de bruit. Il utilise également plusieurs sortes de diversion, comme des grenades sonores et des fumées.

Peu loquace, il s'est arraché quelques dents pour se débarrasser des prétendus mouchards qui y étaient implantés et se méfie de tout le monde. En particulier des jolies femmes, très souvent à la solde des Illuminati (enfin, d'après lui).

Sa théorie préférée : «Ils ont fait un second test du virus le 11 Septembre et ils ont effacé leurs traces avec les avions. Et le premier test ? Ben, pourquoi est-ce que tu crois qu'ils sont jamais retournés sur la Lune depuis Apollo 17 ?»

Marcus Dutch (46 ans) : ce responsable d'une petite boutique de comics ne se trouve pas du tout en pleine zone en quarantaine. Il en serait même très éloigné, vivant dans une agglomération de grande ampleur encore intacte. Totalement accroc au *crystal meth*, il connaissait le trio bien avant de devenir toxicomane et de s'endetter pour pouvoir acheter ses doses. Et pour cause : c'est lui l'ancien propriétaire de la salle de jeux, qu'il a revendu au

groupe il y a seulement quelques mois. Bien malgré lui, il est devenu le complice du New World Order, seul apte à approvisionner son compte en banque régulièrement, en échange de quelques services. C'est Marcus qui sert donc de lien entre les trois lascars et leurs diverses connaissances, en suivant rigoureusement les directives de leurs *emails*. Vivant hors des secteurs infectés, il lui est ainsi possible de se renseigner sur différentes personnes ou lieux et de jouer le rôle «d'homme de main». Son teint cireux, ses épaules voûtées, ses cheveux sales et son sempiternel t-shirt de super-héros font de lui une personne très ordinaire, qui passe particulièrement inaperçue au milieu de la tension ambiante.

Sa théorie préférée : «*Mon ex-femme est une vraie morue.*»

Même s'ils paraissent difficiles à contacter, les personnages-joueurs pourraient être amenés à tomber sur le New World Order totalement par hasard. En observant Wes circuler dans une ruelle ou en apercevant une légère lumière, à la nuit tombante, dans la boutique. Voire, carrément, en découvrant certaines de leurs informations sur le Net. Bien que très prudent, le New World Order pourrait ouvrir sa porte à de précieux informateurs ou des personnes discrètes en quête de vérité... Ou plus logiquement, à des individus faisant un tel raf-fut en tambourinant sur leur porte d'entrée, qu'ils risqueraient d'attirer une meute d'Hostiles.

Dans tous les cas, le trio n'hésitera pas à mentir un maximum pour tirer les vers du nez de leurs hôtes. Par contre, à l'exception de Wes, ce ne sont pas des tueurs-nés et ils préféreront laisser leur porte close plutôt que de leur tirer une balle dans la tête.

Mine de rien, derrière leur accumulation de délires et de troubles mentaux divers, ces types en savent énormément sur le sujet. C'est le moyen parfait, pour des survivants, de tenter de comprendre enfin ce qui leur arrive.

dTunes : Country et Blue Grass

Vue l'ambiance très « *Middle-west* » de Z-Corps, il vous sera difficile de faire l'impasse sur les musiques country et assimilées. Assez idéales pour sonoriser le *juke-box* d'un petit restaurant, une salle de bowling encombrée de *Hell's Angels* ou tout autre lieu, paumé dans les champs de blé. Voici une brève sélection d'artistes, issus des différentes mouvances *country* (*bluegrass, honky tonk, rockabilly, Nashville sound...*), qui pourront vous être utiles :

- Bill Monroe (album « *Blue Moon of Kentucky* »)
- Johnny Cash (album « *I Walk the Line* »)
- George Strait (album « *Honkytonkville* »)
- Willie Nelson (album « *Countryman* »)
- Kris Kristofferson (album « *Closer to the Bone* »)
- Tammy Wynette (album « *Divorce* »)
- Kevin Fowler (album « *Loose, Loud & Crazy* »)

Le Blue Grass Bar - Lieu : Restaurant de bord d'autoroute

Ce restaurant routier typique, à la façade chromée délicieusement rétro, se trouve à proximité d'une zone infectée. Suite à un violent carambolage sur l'autoroute, causé par une poignée de zombies abattus par des militaires, un petit groupe de naufragés de la route se sont réfugiés dans le Blue Grass Bar. La plupart s'éloignaient simplement des

Idée de scénario : Le fil d'Ariane

Coincés depuis un bon moment dans une planque ou en mouvement pour sortir de ce bourbier, les personnages vont rencontrer une mince lueur espoir. Durant un périple en ville, ils vont découvrir qu'une Z-Team est larguée non loin d'eux, pour accomplir une mission inconnue. Malheureusement, les survivants vont assister à l'attaque des soldats de OneWorld par une vague entière de zombies. Celle-ci va les obliger à disparaître dans un lointain bâtiment. Transformée en fil d'Ariane, cette équipe va apparaître comme le seul moyen de s'en sortir efficacement. Grâce à eux, les personnages pourront peut-être partir ? Ils ont certainement des contacts avec un hélico ou d'autres secours ? Et au pire, s'ils sont décimés, ils auront certainement encore du matériel important sur eux ?

Les survivants réussiront-ils à rejoindre ces Z-Corps, voire à les sauver de leur terrible sort ?

villes voisines ou se contentaient de traverser le comté, sans même réaliser ce qui se passait à côté. Sans véhicule en état de rouler, légèrement blessés, en panne d'essence ou piégés par des barrages infranchissables, ils ont tous fini leur course au même endroit. Dans une atmosphère un peu familiale, entourés de posters d'Elvis, d'un *juke-box* chargé de disques *country*, de deux ventilateurs et d'une télévision marchant 24 heures sur 24, les réfugiés ont organisé leur défense. Le dernier camion de l'armée s'est arrêté il y a à peine 72 heures, pour leur laisser de l'eau, des rations, des couvertures et leur promettre qu'ils seraient évacués sous peu. Mais depuis, plus rien. Et certains ont entendu des hurlements dans les champs voisins.

Plus personne n'ose bouger et tout le monde préfère se serrer les coudes, profitant de quelques armes et attendant des secours hypothétiques qui sont censés pointer leur nez. Il y a onze personnes dans le Blue Grass Bar, dont voici les principaux représentants :

Wendy Brenner : ce petit morceau de bonne femme de 53 ans est la propriétaire du bar. Vêtue de son costume de serveuse rose pâle, elle semble totalement imperturbable face aux événements. Son sourire toujours jovial et ses grands yeux clairs sont très rassurants pour la «clientèle» présente, qu'elle fournit le plus fréquemment possible en café. Malgré tout, sa bonne humeur n'est qu'un simple masque. Elle fait l'impossible pour ne pas montrer qu'elle est totalement terrifiée. Seuls quelques tremblements trahissent sa fragilité et sa crainte viscérale que des infectés attaquent le bar.

Alberto Estrada : le cuisinier du Blue Grass Bar, un mexicain rablé de 55 ans aux tempes blanches, entretient depuis de longues années une relation amoureuse avec Wendy. Très prévenant, il est devenu au fil du temps une véritable épaule sur laquelle la gérante peut s'appuyer, déverser ses craintes et sa colère. Armé d'un hachoir et d'un fusil à pompe, il s'assure que le stock de nourriture tienne le plus longtemps possible et fait son maximum pour aider Kaitlynn à soigner les blessés. Il en est déjà venu aux mains avec Cody, qu'il soupçonne d'avoir volé de la viande en douce.

Cody « T-Bone » Sheperd : ce sosie d'un guitariste de ZZ-Top, au t-shirt noir, aux bras couverts de tatouages et aux doigts encombrés de bagues bon marché est une véritable plaie. Camionneur de son état, il a été forcé de faire demi-tour à un des barrages militaires placé sur l'autoroute et il ne dispose plus d'assez de carburant pour revenir à son point de départ. Il ne cesse de se plaindre de la chaleur, de la faim, de la soif et peste sans arrêt sur ces «crétins de G.I.». Planqué sous sa casquette et derrière sa longue barbe, il n'hésite pas à balancer des remarques assassines à tous ceux qu'ils n'apprécient pas (en gros, tout le monde à l'exception de Wendy)... En prenant bien soin, au préalable, de montrer le pistolet coincé dans sa ceinture. Dernier arrivé au Blue Grass, il y a à peine trois jours, l'insupportable T-Bone n'a pas encore révélé aux autres qu'il cache cinq immigrés clandestins à l'arrière de son poids-lourd.

Kaitlyn Carson-Wall : cette mère de trois enfants a perdu son mari, pendant qu'ils tentaient de fuir de chez eux en voiture. Seule rescapée avec ses enfants, elle a été prise dans le carambolage qui a blessé sa plus jeune fille : Ashley (bras cassé et légère commotion). Vétérinaire de profession, Kaitlyn est le seul élément doté de compétences médicales dans ce restaurant oublié. Elle a donc procédé aux premiers soins de toutes les personnes impliquées également dans l'accident. Fort heureusement, ces blessures restent légères et les plus grosses pertes restent mécaniques.

Fragilisée après avoir vu son mari mourir, elle ne parvient pas à trouver le sommeil et souffre de diverses hallucinations engendrées par le stress et la fatigue. Elle paraît littéralement au bout de rouleau et fait uniquement bonne figure pour rassurer ses enfants de 8, 6 et 5 ans. En vérité, Kaitlyn souhaite en finir et a perdu goût à la vie.

Ce restaurant, aux volets tirés et à la porte bloquée de l'intérieur, est le seul endroit un peu sûr à plusieurs kilomètres à la ronde. Totalement paumé au milieu de nulle part, en bordure d'une autoroute déserte, chargée d'épaves et de traces de l'armée, il pourrait devenir un lieu appréciable pour les personnages-joueurs. Histoire de soigner leurs plaies et prendre un peu de repos... Tant que les Hostiles n'ont pas encore pris conscience de son existence.

La Panic Room - Lieu : Loft/Appartement

L'histoire de **Cary Silkin** est très particulière et intimement liée à une filiale très importante de OneWorld : Intech System. Pourtant, lorsqu'on observe cet homme de 34 ans, lourdement paralysé dans son fauteuil roulant dernier cri, on a du mal à imaginer qu'il était un des associés des frères Gunn. Même plus, puisqu'il était le meilleur ami de Cody Gunn (cf. livre de base page 163).

Il a rejoint la société au tout début de sa création, fort d'un doctorat en robotique et de recherches théoriques –mais très convoitées– en matière d'endosquelettes à vocation médicale (un réseau de fibres et d'implants, permettant à un paralytique de se mouvoir par impulsions électriques). Mais ce qui a toujours distingué Cary de ses semblables, ce n'est

nullement son simple esprit brillant, c'est avant tout son sens aigu des détails. Sa faculté à comprendre les individus, à les percer à jour, à entrevoir leurs mensonges et leurs incertitudes. Ce qu'il convient parfois de nommer un don de «mentalisme», très prisé parmi les experts en profilage des services fédéraux.

Pour Cary, les humains sont quasiment tous des machines, tout comme le monde qui l'entoure. Il y a des rouages partout, plus ou moins rodés, plus ou moins graissés, qu'il parvient assez clairement à percevoir et à actionner pour obtenir ce qu'il souhaite. Charmeur, éloquent et empathique, Cary a vite fait oublier ses simples compétences scientifiques pour devenir le vrai visage d'Intech System durant quatre années. Un porte-parole implacable, à qui il était impossible de mentir et susceptible de signer les plus gros marchés. De remporter les contrats les plus juteux. Un individu dont même Bryan Clark se méfiait.

Malheureusement, après un début de carrière explosif et particulièrement prometteur, Cary fut victime d'un accident de moto dramatique. Cette collision le rendit tétraplégique et lui laissa uniquement la capacité de s'exprimer et de bouger les yeux. Totalement anéanti, il décida de se retirer de la société, après avoir vendu ses parts sociales à Cody et s'être replié dans son grand appartement luxueux (pourvu d'un ascenseur privatif) qu'il ne quitta quasiment plus par la suite.

Il devina, bien avant qu'elle ne lui avoue, que sa femme désirait demander le divorce. Et il ne broncha pas lorsqu'elle lui montra avec fermeté les papiers de son avocat.

Seul, oublié de tous, Cary Silkin faillit en finir à de nombreuses reprises, avant de reprendre un peu goût à la vie, grâce à son kinésithérapeute et aide soignant : **Kevin Trend**. Ce dernier offrit à Cary un petit singe capucin, dressé pour venir en aide aux personnes handicapées. Un adorable compagnon baptisé **Mario**, particulièrement agile et vif d'esprit, capable d'ouvrir les portes, tenir une fourchette, zapper sur une commande de télévision ou appuyer sur le clavier d'un ordinateur. C'est à ce moment précis que Cary choisit enfin de reprendre ses recherches et reprit contact avec Cody Gunn, afin de poursuivre le projet d'endosquelettes. L'aîné des frères Gunn accueillit cette nouvelle avec enthousiasme et octroya à Cary un petit budget pour lui permettre de travailler, à distance, en lien avec certains de ses chercheurs. Mais à peine trois mois plus tard, le virus commençait à éradiquer la population de Topeka...

Ce matin-là, Cary n'avait toujours pas de nouvelles du laboratoire de Cody à Albuquerque, malgré ses appels répétés et ses nombreux mails, restés sans réponse. Le terrifiant virus avait fait ses premières victimes dans la ville mais les autorités étaient particulièrement rassurantes sur le sujet. Pourtant, cloué sur son fauteuil, Cary sentait pertinemment que quelque chose ne tournait pas rond. Kevin Trend était parti depuis plusieurs heures faire des commissions et lorsque l'ascenseur privé remonta enfin dans l'appartement, Cary eut la confirmation de ses craintes. Même s'il cherchait maladroitement à le dissimuler, à l'aide d'un bandage placé sur une plaie au poignet, Kevin ne réussit pas à le tromper. Son teint, sa sueur, ses gestes, son regard de biais et sa façon étrange de claquer la grille de l'ascenseur derrière lui... Cary sut immédiatement que son ami avait été mordu et infecté. Et qu'il n'allait pas tarder à se transformer. C'était comme s'il pouvait lire dans un livre ouvert, comme s'il parvenait à se connecter directement à la Fréquence Morte, sur le point d'émettre. Un horripilant grésillement de radio résonnait dans son crâne et son sang paraissait se glacer dans ses veines. Avec l'aide de Mario, il eut tout juste le temps de profiter d'un moment d'hésitation de Kevin pour rejoindre la «panic room» aménagée dans le loft. Une chambre forte, sans aucune fenêtre, chargée de le protéger d'une éventuelle agression. C'est Mario qui enclencha la fermeture du sas, en abandonnant Kevin à son triste sort.

Sale, fatigué, affamé, Cary est coincé volontairement dans cette pièce depuis plusieurs jours et n'est plus en état de se battre. Kevin, quant à lui, n'est plus qu'un zombie incapable de se servir d'un ascenseur et tourne inexorablement dans l'appartement. Seules des caméras placées dans différentes pièces permettent encore à Cary de garder un lien avec l'extérieur, lui qui n'a plus que Mario pour lui tenir compagnie. Si des survivants pénétraient dans son luxueux appartement, toujours alimenté par l'électricité, ils pourraient peut-être le sortir de son calvaire... Et qui sait, connaître un ami de Cody Gunn leur permettrait peut-être de rejoindre les laboratoires d'Albuquerque ?

Mauvaises rencontres

«Boris le hachoir, Boris pare-balle.
Aussi tordu que la fauille soviétique et
aussi dur que le marteau qui l'accompagne.»

-- Snatch

Si les Hostiles étaient la seule menace des survivants, leur existence se limiterait à un combat sans fin face à des carcasses mouvantes. Malheureusement, si le zombie est le plus affamé, c'est bien l'homme qui reste un loup pour l'homme. Cette partie présente donc quelques complications à placer sur la route des personnages-joueurs, en autant d'individus et d'événements susceptibles de faire basculer leur parcours. N'hésitez pas à les utiliser librement, pour agrémenter vos campagnes et scénarios.

Tout comme les bonnes rencontres, ces contacts «négatifs» sont présentés sous un intitulé de lieu générique, pour pouvoir les intégrer aisément sur une roadmap.

Le Rapace - Lieu : Abattoirs



« La plupart des gens n'ont aucune reconnaissance d'être en vie. »

-- Saw

Dans un monde ordinaire, **Leon Harper**aurait certainement été jugé pour ses crimes et sans aucun doute condamné à mort. Mais dans celui de Z-Corps, l'un des *serial-killer* plus abjects de l'histoire des États-Unis n'est même pas arrivé jusqu'aux portes de la prison. Pour tout dire, il n'a même pas eu le temps d'être reconnu coupable des onze meurtres dont il était accusé. Après avoir été appréhendé dans les abattoirs de *Meat Inc.*, où il mutilait sauvagement des femmes après les avoir

enfermées dans la chambre froide, cet agent d'assurance fut conduit en voiture jusqu'aux bureaux du FBI. Mais les zombies en décidèrent autrement... Durant son trajet, le véhicule fut attaqué par une dizaine d'Hostiles, qui obligèrent les agents à faire feu et à ne plus prêter attention à leur passager. Celui-ci en profita pour exploser la fenêtre du véhicule et sauter en marche, avant de disparaître dans une rue étroite. Si aucun agent fédéral ne survécut ce jour-là, ce ne fut pas le cas de Leon qui échappa de justesse aux morts-vivants, en se cachant plusieurs heures au fond d'une grande poubelle.

Après avoir détaché les menottes qui enserraient ses poignets, il reprit la route des abattoirs où il constitua sa planque. Aucun policier, aucune autorité ne vinrent à nouveau le déranger dans son activité, sans doute trop occupés par la pandémie ou persuadés de la mort du tueur. Mais celui qui compte en vérité une trentaine de victimes à son actif, toutes des femmes jeunes et blondes, doit désormais vivre avec d'autres prédateurs. Des êtres impitoyables qui n'ont de cesse de passer avant lui et de lui compliquer le travail.

Les jeunes demoiselles se font dorénavant rares en ville et celles qu'il a attrapées ne sont que des répliques "mortes-vivantes" sans grand intérêt. Il s'est cependant beaucoup amusé à tester leur résistance au gel, avant de les découper minutieusement ou de les vider de leur sang, en évitant tout contact (rien ne vaut le froid pour maintenir le virus). Mais cela ne vaut guère l'excitation produite par une peau laiteuse entaillée, les larmes d'une biche apeurée et la mort grotesque d'une jeune proie innocente.

Il a donc décidé de prendre les Hostiles de vitesse : éliminer ceux menaçant une femme pour mieux s'en occuper lui-même. Un peu comme si un justicier nocturne sauvait des vies pour s'en emparer ensuite. Pour l'instant, son plan l'a contraint à tenter de repérer des groupes de survivants en ville. Celle-ci tombe progressivement sous les coups de boutoir de l'épidémie, mais il a déjà eu la satisfaction de venir en aide à un sympathique groupe de demoiselles en détresse... Avant de les amener dans son antre, où elles reposent désormais suspendues à des crocs de boucher. Tant qu'il lui est possible de lier connaissance avec des survivantes, de se faire passer pour un ami en intégrant une communauté, il aura toujours moyen de trouver de la viande à son goût. Et, qui sait, lorsque plus aucune femme blonde n'arpentera les rues de la cité,

peut-être ira-t-il poser ses scies un peu plus loin ? Le virus n'est pas encore partout, mais encore faut-il éviter la police.

Les Razzieurs - Lieu : Route



Les pénuries ont toujours engendré des conséquences dramatiques. Depuis le début de l'épidémie, les mouvements de panique font régulièrement plusieurs blessés mais ont surtout provoqué un nombre incalculable de pillages et de violences. Dès qu'une ville est touchée, elle voit - dès les premiers jours de l'infection - ses vitrines brisées, ses stocks volés et certains de ses habitants sauvagement agressés. Si ces actes d'incivilité sont essentiellement le fruit d'une population déboussolée, qui a peur de manquer d'eau et de nourriture, beaucoup d'autres sont commis par de véritables bandes organisées. Des «razzieurs» qui suivent littéralement la progression de l'épidémie pour profiter des premiers troubles et ainsi se jeter sur les magasins déserts ou sur les domiciles abandonnés à la hâte. Tels des essaims de criquets, suivant le malheur pour se repaître rapidement de ses restes.

Mais les actions de ces pillards n'en restent pas là. On peut également trouver ce genre de spécimen dans des quartiers beaucoup plus atteints, au sein même de communautés de survivants, qui n'hésitent pas à piller d'autres survivants. Lorsqu'il ne reste plus grand-chose dans les commerces ou qu'un supermarché, par exemple, est devenu le repaire d'une bande de réfugiés, la misère attise les convoitises. Des groupes d'hommes n'hésitent à pénétrer les planques occupées et à s'emparer du butin, quand elles ne se contentent pas directement de mettre leurs occupants à la porte... Au beau milieu des Hostiles.

Parmi tous les modes d'action de ces pirates d'un genre nouveau, les routes demeurent des lieux particulièrement propices aux pillages brutaux. En effet, une majorité d'Américains ont choisi le transport routier pour s'éloigner des zones de quarantaine, pour rejoindre de la famille ou suivre les convois militaires. Intercepter des voitures isolées, se faire passer pour des soldats, tendre des herses sur une petite voie à l'abandon, sont autant de moyens pour dérober des biens et laisser des innocents démunis et perdus.

Josh Jasper fait partie de ce genre de piranhas sans aucun scrupule. Surnommé «*The Juice*», il est entouré de quatre autres razzieurs, pourvus de caissiers judiciaires relativement conséquents (pour divers vols et autres braquages). Il a l'allure d'un *cow-boy* rugueux, à la joue balafrée, aux yeux inquiétants et aux dents pourries. Doté d'un accent du sud à couper à la scie, il mâche la chique, en crache le jus noir et joue continuellement avec un gros couteau de chasse marqué d'un insigne sudiste. Lui et ses potes du bayou ont déjà pendu quelques infectés aux arbres de Louisiane, avant de se lancer dans ce qu'il nomme «la récolte». Activité bien moins risquée et plus lucrative s'il en est.

Il se déplace avec ses compagnons dans un long van noir, à la carrosserie écaillée et fait généralement croire aux véhicules qu'ils sont tombés en panne. Quelques signes de la main, une vitre qui se baisse, le couteau sur la gorge et le tour est joué. Jasper prend rarement le véhicule, sauf lorsqu'il s'agit d'une marque intéressante, mais il n'hésite pas à pomper le réservoir pour augmenter son stock personnel. Quant aux passagers, ils sont tout au plus un peu molestés mais toujours abandonnés à leur triste sort, en bord de route. Malheureusement, le laxisme dont fait parfois preuve Jasper a tendance à persuader ses complices qu'ils peuvent violenter n'importe qui... Sans aucune conséquence.

Depuis quelques jours, un autre groupe de pirates de la route paraît opérer sur le territoire de «*The Juice*», ce qui le met profondément en colère. Après avoir établi une planque dans un garage à l'abandon, où sont stockés les biens dérobés ainsi que le carburant, les cinq marginaux envisagent d'entrer en guerre avec leurs «concurrents».

Le comédien - Lieu : Petit quartier tranquille

28

Quand on souhaite devenir une personne célèbre, soit on y met les moyens, soit on se contente de sombrer dans la facilité. **Leroy Babcock** n'a jamais eu de réelles capacités intellectuelles ou artistiques, encore moins le courage de décrocher la lune. Mais l'envie d'être riche et célèbre, ça, à coup sûr, il l'a toujours eu. Et ce ne sont certainement

pas les jeux télévisés, les émissions de télé-réalité et les autres stars éphémères du petit écran qui l'ont poussé à se dépasser pour avoir son nom inscrit sur Hollywood Boulevard.

Médiocre, banal, antipathique, Leroy a cherché de nombreux moyens de devenir enfin quelqu'un. Fasciné par les acteurs de cinéma, il a commencé par en harceler quelques-uns, avant de se voir contraint par la Justice à trouver d'autres voies vers la célébrité facile. Oh, évidemment qu'il a déjà songé à assassiner une star, pour devenir encore plus connu que sa victime. Mais le meurtre n'est vraiment pas sa tasse de thé. C'est bien trop salissant et cela demande un effort qu'il n'est pas en mesure de fournir. Alors, bien sûr, il reste les jeux télé et les émissions de casting qui, malgré de nombreux essais, lui ont continuellement fermé leurs portes. Acteur pitoyable, chanteur exécrable, cet homme de 37 ans, à la physionomie mollassonne, a fini sa course dans divers petits jobs : vendeur de hot-dog, laveur de voitures sur la 11ème, gardien de parking, homme-sandwich pour un cinéma porno gay... Autant d'expériences qui n'ont fait que détruire définitivement sa faible notion des réalités et accentuer son désir ardent d'échapper à son quotidien si banal.

Fort heureusement pour Leroy, la chance lui a enfin tendu la main cet été, lorsque les premiers morts-vivants se sont relevés dans le Kansas. Il était loin de se douter que cet événement retentissant engendrerait un tel affolement médiatique dans le monde entier. Mais surtout, que la lutte contre les tristement célèbres «*Hostiles*» aboutirait à la création d'une nouvelle génération de stars : les Z-Corps. Des individus souvent présentés comme des héros, des sauveurs, des êtres pétris de qualités et de bons sentiments. Des sortes de chevaliers du XXI^e siècle, qui attirent les caméras comme des aimants et attisent les sentiments d'un public angoissé.

Okay, le plus simple aurait été de s'engager, mais à quoi bon ? Tout ceci paraissait tellement risqué que Leroy n'aurait jamais eu le temps de devenir une star avant de se faire dévorer. Mais dans le crâne d'un tel mythomane, toutes ces images, toutes ces histoires, devinrent autant d'informations pour façonner sa propre réalité. Il ne fut pas très évident de confectionner un treillis assez proche des Z-Corps mais une fois le déguisement réalisé, le comédien de pacotille n'avait plus qu'à passer pour ce qu'il n'était pas dans son quartier.

Et c'est sous cette identité factice que les talents de Leroy Babcock explosèrent enfin. Avec un aplomb terrifiant, Leroy se présenta comme un véritable Z-Corps, revenant de temps en temps au bercail après de terribles missions à l'autre bout du pays. Fier et indéboulonnable, il a réponse à tout et a depuis longtemps persuadé de nombreuses personnes (dont des journalistes locaux) de son honnêteté et de sa droiture. Pour tout le monde, Leroy est quelqu'un sur qui l'on peut compter, lorsque des doutes planent sur un risque d'infection. Et tout le monde a été ravi d'apprendre, de la bouche même du Contrôleur-Principal, qu'il a été affecté définitivement dans le quartier... Grâce à ses excellents états de service.

Désormais, les enfants le saluent dans la rue lorsqu'il se promène avec son treillis et son pistolet d'alarme. Les personnes âgées le remercient d'un signe de la tête et les jeunes femmes le dévorent du regard. Évidemment, aucun Hostile n'a pour l'instant fait son apparition par ici mais Leroy en invente parfois, afin de rajouter quelques faits d'armes supplémentaires à son palmarès.

Manipulateur et narcissique, il n'existe qu'à travers le regard des autres et serait bien incapable d'affronter le moindre zombie, si l'un d'eux arrivait dans le coin. Mais comment réagirait-il à la venue de survivants, de véritables connaisseurs du problème ? D'individus qui risquent de faire de l'ombre à sa célébrité naissante ? Que serait-il capable de faire pour que personne ne découvre la supercherie ? Et surtout, comment Leroy va-t-il réagir aux sollicitations des habitants, lorsque des Hostiles vont faire enfin leur apparition ? Qui sera en mesure de défendre le quartier et d'éviter les bavures de ce dingue illuminé ?

La meute - Lieu : Eglise luthérienne



L'épidémie a donné naissance à de très nombreux faits-divers horribles, relatés par la presse ou connus simplement d'une poignée d'habitants. Comme l'histoire de cette femme et de son nouveau-né, enfermés dans un wagon de métro en compagnie de trois zombies, ou encore le fameux massacre de la chapelle ardente d'Evans Street.

Cet événement eut lieu peu de temps après l'incident d'Alma, vers la semaine 2 de la pandémie et à plusieurs kilomètres de Topeka. Un incendie prétendument criminel se déclara dans un immeuble occupé par de nombreuses familles défavorisées. Piégées par une infrastructure ancienne et défaillante, plus d'une cinquantaine de personnes périrent dans les fumées et les flammes. Face à l'ampleur du désastre, et en attente d'être identifiés, les corps furent placés dans une chapelle ardente : une grande salle moderne, annexe de la petite Église luthérienne. Là, enfermés dans des *body-bags* et entourés de nombreux cierges, les cadavres furent peu à peu identifiés à l'aide de relevés ADN, empreintes dentaires et grâce à l'aide des familles. Malheureusement, leur deuil fut de très courte durée. Lors d'une identification dentaire, un médecin légiste eut une phalange arrachée par un cadavre brûlé mais toujours en vie. En réalité, il s'agissait du mort-vivant qui, ce soir-là, avait pénétré dans l'immeuble et attaqué un de ses occupants. Par inadéquation, c'est ce dernier qui avait mis le feu à son appartement en tentant de se défendre, après avoir répandu de l'alcool sur un tapis de sol.

Mais l'Hostile, à la peau noircie par les flammes, ne se contenta pas de transmettre le virus au médecin. Il s'extirpa lentement de son sac, avant de s'en prendre aux autres personnes présentes dans ce lieu de recueillement. Et lorsqu'il fut enfin repoussé et hors d'état de nuire, le mal était fait. Soumises aux effets d'un virus de forte génération, toutes les personnes mordues se transformèrent à leur tour en morts-vivants, en l'espace de quelques minutes. Parfois sans même avoir le temps de sortir de la maudite chapelle ardente. Les familles éplorées qui se rendaient sur place au même moment furent donc accueillies par une vision cauchemardesque et les claquements de mâchoires insatiables.

Aujourd'hui la fameuse chapelle ardente a bien changé. Elle est recouverte (tout comme l'église située à proximité) d'une immense bâche plastique, marquée du signe Biohazard. Ce type de bâche est visible dans de très nombreux lieux et villes du Middle-West. Elles sont posées par l'armée et le CDC afin de cantonner, dans un premier temps, les cadavres infectés et les traces du virus. On en trouve encore énormément un peu partout, même si les Z-Corps ont rarement le temps d'installer de telles structures plastiques pour indiquer les charniers et les sites hautement contaminés.

Si on excepte cet incident, la ville où elle se trouve a été relativement épargnée par les morts-vivants et fut assez bien protégée par l'armée. La plupart des habitants ont été évacués et peu d'Hostiles hantent encore les bâtiments et les coins obscurs. En réalité, le seul véritable danger de la bourgade réside toujours dans la chapelle d'Evans street. Malgré les signes d'avertissemens en jaune fluorescent, un groupe d'une dizaine de «*gangstas*» des quartiers difficiles y ont élu domicile. Ceux qui se sont auto proclamés les nouveaux rois de la ville, circulent parfois en plein jour dans une Mustang aux couleurs criardes et au goût douteux.

Ils sont dirigés par un jeune afro-américain de 19 ans, baptisé simplement «**Dog**». Particulièrement violents, ils n'apprécient pas du tout que des étrangers viennent piller les vitrines et les commerces de LEUR capitale. Et ils n'hésitent pas à réserver un sort peu enviable à ceux qui osent les défier.

D'abord, ils ont récupéré une petite quantité de sang infecté (prélevé sur les victimes de la chapelle), à l'intérieur d'une valise médicale abandonnée sur place. Ils apprécient énormément menacer des personnes avec une seringue, contenant le liquide contaminé. La plupart du temps, ils agissent de la sorte lorsqu'ils souhaitent obtenir quelque chose par le chantage : ils gardent avec eux une personne menacée d'être piquée, tandis que les autres se voient demander quelque chose. Ce «quelque chose» pouvant être aussi futile que tout ce que la folie et la pénurie peuvent engendrer dans le coin : jantes chromées pour la Mustang, bottes en crocodile, eau, bacon, beurre de cacahuète...

Ensuite, pour les survivants les plus robustes, **Dog** possède son propre animal de compagnie. Affublé du nom de **Joe Rotten** (ou Joe le Pourri), ce zombie est enchaîné dans le caveau du temple et parfois nourri avec quelques animaux. Le gang n'hésite pas à y enfermer tous ceux qui refusent de lui obéir ou montrent de trop grandes velléités de rébellion.

Si jamais les personnages-joueurs rencontrent **Dog** et ses hommes, ils pourront difficilement penser que l'humanité mérite d'être sauvée.

La belle et la bête - Lieu : Squat



Savannah était la créature dont tout le monde rêvait. Dotée d'un physique particulièrement avantageux, d'un corps sculptural, de grands yeux verts, d'une bouche pulpeuse et d'une délicate crinière rousse à damner un saint, elle réalisa rapidement qu'aucun homme ne pouvait lui résister. Après de brèves études universitaires et quelques mois à poser pour divers magazines et sites Internet de charme, elle prit la décision de rejoindre l'industrie des films pour adultes. Elle abandonna son véritable nom (Jennifer Kilby) pour le pseudonyme de Savannah Storm, véritable phénomène incendiaire de 21 ans.

Forte d'un palmarès de 53 films et de multiples récompenses, elle s'installa dans la célèbre « vallée du X » de Van Nuys, située à quelques kilomètres de Los-Angeles. C'est là qu'elle fit la connaissance d'un petit producteur, **Garth Roth**, qui devint rapidement son amant. Grande gueule, petite frappe, c'était un habitué des milieux glauques de la nuit et un véritable dealer à ses heures perdues. Les deux amoureux vécurent une histoire passionnée, fusionnelle, avant que les travers de Garth ne finissent par détruire leur couple.

Suite à des placements hasardeux lors de la crise économique de 2009, le fiancé de Savannah perdit une petite fortune en Bourse et sombra progressivement dans la déchéance et la drogue. Après avoir convaincu Savannah d'abandonner la pornographie et de vider ses comptes en banque pour épouser ses dettes, il utilisa l'amour qu'elle ne cessait de lui porter pour lui faire vivre un véritable enfer. L'ancienne *playmate* connut ainsi les affres de la toxicomanie, des petites chambres d'hôtel crasseuses, de la soupe populaire et des virées au poste de Police. La violence, aussi et surtout, durant presque 3 ans lorsque Garth la battait après l'avoir surprise à consommer des doses de crack, destinées aux clients.

Transformée en véritable épave, Savannah prit enfin conscience de la réalité lorsqu'il tenta de la frapper une fois de trop. L'amour malsain qui les liait se brisa enfin en morceaux, et l'ancienne Jennifer Kilby décida d'en finir. Bien malgré elle ceci dit, puisque c'est une mauvaise rencontre qui produisit ce déclic.

Garth et Savannah squattaient dans un immeuble abandonné de banlieue, lorsqu'ils furent réveillés brusquement par des bruits au rez-de-chaussée. Un groupe, constitué d'une poignée de morts-vivants, fit une entrée fracassante dans la pièce et se précipita, vorace, sur le couple. Ces derniers eurent tout juste le temps de passer par la fenêtre, en utilisant l'escalier de secours, les zombies sur leurs talons. Dans un geste irréfléchi et désespéré, tandis qu'ils étaient enfin dans la ruelle et que les cadavres les avaient presque rattrapés, Savannah se saisit d'une barre de fer qui traînait près d'une poubelle. Elle se retourna brusquement et frappa Garth en pleine tête, avant de reprendre sa course, abandonnant son ancien amant à la meute.

Elle réussit ainsi à échapper de peu à la mort et prit la décision de quitter la ville, pour laisser son passé derrière elle. Elle essaya de joindre sa famille, disparue sans laisser d'adresse, avant de demander l'hospitalité dans diverses communautés et de voguer à nouveau de squat en squat. Malgré ses pommettes creusées, ses yeux vagues et son aspect négligé, elle dispose toujours de ce charme irrésistible qui lui permet d'être appréciée, de trouver des personnes désirant la protéger.

Mais Savannah ne cesse de bouger, d'abandonner ceux qui lui viennent en aide pour partir. Comme si elle était recherchée, pourchassée par quelque chose d'irrésistible... Et cette chose n'est autre que Garth, revenu d'outre-tombe après avoir repoussé les morts-vivants malgré quantité de morsures atroces. Un zombie obsessionnel qui suit Savannah à la trace, comme s'il s'agissait du seul et unique but qu'il souhaite dévorer. Plus intelligent et résistant que la moyenne des Hostiles, Garth Roth est un adversaire redoutable, dont le peu de cerveau n'est motivé que par la haine et la jalouse.

Gare au personnage-joueur qui souhaiterait enlacer la belle et fragile Savannah ! Son amant particulièrement encombrant risque fort de mal le supporter. Et il n'en est pas à sa première communauté de survivants massacrée.

Idée de scénario : L'oasis du Diable

La nuit tombe et les personnages sont toujours coincés à l'extérieur, leur véhicule en panne, blessés ou en quête d'un refuge. Pressés par le temps, ils trouvent enfin asile dans un immeuble occupé par une vingtaine de survivants. Tous des anciens locataires des appartements, à de rares exceptions près. Très bien organisés, sympathiques et volontaires, les membres de cette communauté vont apparaître comme une véritable chance, un oasis de tranquillité. Un refuge idéal, bien placé et sécurisé avec fermeté.

Mais leur repos va être de courte durée. La planque est en réalité dirigée par Georges MacGraff, un leader violent et hyper charismatique, qui est quasiment devenu le gourou local. Celui qui décide du rationnement, qui attribue les armes, les sanctions, s'est entouré d'une petite cour d'anciens locataires perturbés, qui choisissent chaque soir une nouvelle femme pour satisfaire leurs besoins primaires. Après s'être caché derrière un visage avenant, Georges fera pression sur les survivants afin qu'ils rejoignent le rang... Ou ils seront bannis de l'immeuble et ligotés, en plein milieu de la nuit.

L'appriboiseur - Lieu : Pavillon de banlieue



Johnny Bolman fait partie des nombreuses victimes d'un produit expérimental, utilisé par une clinique privée durant les années 70 afin de traiter les femmes enceintes : *l'Ephemeryl*. Censé faciliter le développement des bébés et empêcher les fausses couches, ce prétdenu remède conçu par la société **Dallas Pharm**, fut injecté à une centaine de femmes volontaires (ayant des difficultés à enfanter), pendant toute la durée de leur grossesse. Mais ce qui devait être un moyen de faciliter les naissances fut un véritable désastre. Au final, 90% des enfants traités finirent morts nés, tandis que les 10% restant naquirent avec d'effroyables déformations et séquelles : hydrocéphalies, malformations organiques diverses, handicaps lourds... La société à l'origine de *l'Ephemeryl*, malgré ses efforts pour étouffer l'affaire en se basant sur les contrats signés, fut condamnée à plusieurs milliards de dollars de dommages et intérêts. Et au bout d'un procès interminable, qui fit de nombreuses victimes collatérales (faux témoignages, suicides de mères ne supportant pas leur état, pressions...), le directeur de Dallas Pharm, **le Docteur Walter Broockmyre**, fut reconnu enfin coupable et condamné à 60 ans de prison ferme.

Mais Johnny n'eut jamais véritablement conscience des années de combat de ses parents, ni même de son propre état. Pourvu d'un crâne horriblement déformé et d'une hémiplégie du côté gauche, il parvient à s'exprimer très difficilement et à se déplacer à l'aide d'un fauteuil roulant. Particulièrement sensible aux lumières fortes et aux UV, à cause d'un manque de pigmentation de la peau et des yeux, il passe le plus clair de son temps dans la pénombre. Pour s'occuper, il regarde quelques dessins animés, dessine des animaux sur de grandes feuilles de papier, compulsé sans arrêt un dictionnaire dont il connaît tous les mots ou surfe de temps en temps sur Internet pour regarder des paysages lointains et des photos de papillons albinos. Malgré les sollicitations du corps médical et de divers instituts spécialisés, ses parents (de fervents catholiques) ont toujours refusé de placer Johnny dans un centre adapté.

Pourtant, Johnny est loin d'être un garçon merveilleux. Lourdement handicapé, il souffre de plusieurs troubles mentaux et possède l'âge mental d'un enfant de 4 ans. Incapable de se débrouiller seul, il souffre rapidement de solitude lorsque ses parents s'absentent trop longtemps et entre parfois dans des crises d'hystérie impressionnantes.

Depuis plusieurs jours, Johnny doit pourtant se débrouiller tout seul. Ses parents ont mystérieusement disparu, tandis qu'ils faisaient juste un détour par le supermarché. Attaqués par les morts-vivants qui ont envahi la ville, ils ont eu une dernière pensée pour leur fils avant de succomber. Désormais enfermé chez lui, à l'étage, Johnny observe des silhouettes étranges courir après les voisins dans la rue. Ça l'amuse.

L'un de ces hommes, à la chemise tachée de rouge, est même venu le voir dans sa chambre. Il avait les yeux bizarre, très noirs et de la bave coulait de ses lèvres toutes bleues. Johnny lui a souri et lui a demandé son nom, mais ce dernier n'a pas répondu. Il a juste entendu un grésillement dans sa tête, comme le son de la télé lorsqu'elle ne diffuse plus aucune émission.

Johnny ne sait pas réellement comment ce bruit s'appelle mais il le connaît parfaitement, puisqu'il l'entend régulièrement depuis qu'il est né.

Le zombie n'a même pas essayé d'attaquer Johnny, bloqué dans son fauteuil. Il s'est contenté de le regarder fixement, puis de partir, comme il lui a demandé. Aucun autre Hostile n'est venu depuis, car les morts-vivants ressentent les ondes produites par le crâne difforme de cet être inquiétant de 33 ans. C'est comme une télécommande qui les tient à distance ou qui leur demande de ramener un peu de nourriture sur son palier. À la moindre crise de nerfs ou de phobie, liée à la solitude, une vingtaine de zombies se rassemblent autour de la maison de Johnny. Pour lui dire qu'ils sont là, fixes, attirés par ses ondes cérébrales comme un papillon par une flamme.

Le petit Johnny serait certainement très content d'avoir la visite de survivants (en quête de nourriture ou d'un abri visiblement sûr), lui qui reste enfermé derrière ses épais rideaux opaques. Il aimerait beaucoup rencontrer de nouvelles personnes avec lesquelles jouer. Il pourrait même, un peu malgré lui, faire en sorte qu'aucun zombie ne vienne les menacer. Mais s'ils sont méchants, lui font du mal ou se moquent de lui, alors sa peine fera venir à lui encore plus d'amis pâles et silencieux.



RÉSISTER ET SURVIVRE

Docteur Walter Broockmyre

Le créateur et médecin à l'origine de Dallas Pharm et de l'*Ephemeryl* n'en est pas à son coup d'essai. Emprisonné depuis 1997 au pénitencier d'état de Huntsville (Texas), cet homme nouveau de 65 ans fait partie des 20 personnes ayant participé au projet *Homme Millenium*, aux côtés de Bryan Clark. Affublé d'une Boîte mentale –contre son gré- depuis 1981, il n'a plus aucun souvenir de son implication dans ce projet militaire. Cependant, des bribes de ses recherches furent utilisées dans la conception de l'*Ephemeryl* vers 1970. On en trouve également désormais dans certains médicaments de LabWatch, filiale pharmaceutique de OneWorld qui racheta Dallas Pharm en 1996, soit un an avant la condamnation de Walter Broockmyre.

Bien au chaud dans sa prison, il observe les événements à la télévision et reçoit régulièrement des injections (des soit-disant doses d'insuline) d'un infirmier, à la solde du Général Dunwoody, pour maintenir la Boîte. Broockmyre est loin de se douter qu'il s'apprête à recevoir la visite du Sergent Chambers, à la recherche de ses origines... (cf. *Restricted Area, à la fin de ce livre*).

«Tu ne comprends pas ?
T'es un rat dans un labyrinthe.»

-- Shutter Island

On a hésité pendant plusieurs jours, Suzan et moi, à nous tirer d'ici pour sortir de Columbia. Mais chaque fois qu'on passait la tête par la fenêtre, on observait de plus en plus de silhouettes difformes marcher dans la rue et gratter à la porte d'entrée. Le jour où ce convoi militaire a tenté d'embarquer nos voisins et les employés coincés dans la Callaway Bank, ils se sont fait massacrer sans même avoir atteint le coin du boulevard. C'est une horde de zombies qui leur est tombée dessus... Ça nous a tellement paralysés de trouille qu'on a loupé notre dernière chance de fuir et qu'on a assisté aux premiers bombardements. Par chance, on dispose toujours de l'électricité. Du coup, même si les communications téléphoniques sont impossibles, on a encore accès à la radio et certaines stations de télévision.

C'est ça qui nous aide à tenir. Tout n'est pas perdu, le pays tient bon et plein de gens ne savent pas ce qui se passe ici. La nuit dernière, Suzan a aperçu d'autres survivants dans l'immeuble d'en face avec ses jumelles. Ils sont assez nombreux et paraissent armés. Si on parvenait à les rejoindre, ça nous permettrait d'être plus efficaces pour nous défendre et, qui sait, ils ont peut-être un moyen de contacter ces fameux « Z-Corps ». De toute façon, nous n'avons pas d'autre choix que celui d'attendre que ça se tasse. Il n'y a plus d'explosions dans le centre mais bien trop de morts-vivants encore debout...

Ce second chapitre aborde le deuxième choix, généralement offert aux survivants : rester sur place et attendre que la tempête soit passée. Pour cela, les personnages-joueurs vont devoir s'aménager une planque, c'est-à-dire un refuge suscepti-

ble de les protéger longtemps, de ne pas être repéré par les zombies et capable de subvenir suffisamment longtemps à leurs besoins.

Tout comme dans la partie «Résister et Fuir», nous vous proposons ici diverses idées et grands principes, afin de vous aider à gérer une planque et le quotidien de ses survivants.

Assembler un groupe

Ainsi, vos joueurs ont choisi de laisser leurs personnages sur place et de ne pas tenter de les extraire de la zone de quarantaine ? Si ce choix paraît très réaliste dans la vie réelle, il peut générer de nombreux problèmes dans un jeu de rôles, du fait du manque d'actions ou de personnages aux objectifs diamétralement opposés. Pour pouvoir gérer efficacement ce type de groupe, il faut les lier un minimum avec un objectif commun, afin d'éviter que chacun ne parte de son côté et rende vos scénarios ingérables. En outre, lorsqu'ils n'iront pas réellement vers l'aventure, c'est elle qui devra venir à eux en surgissant brutalement dans leur quotidien.

Si le fait de quitter un lieu infecté pour sauver sa peau lie aisément les personnages entre eux (tout le monde veut partir et survivre, du coup chacun fait un minimum d'effort), séjourner dans une planque peut devenir plus confus. Pourquoi rester ici ? Quel intérêt auraient des personnes qui ne se connaissent pas à séjourner dans le même espace, avec le risque de tourner en rond et de se taper dessus ?

Lorsque le Meneur de Jeu souhaite mettre en place des scénarios *Survival*, accès sur la gestion d'un refuge et sur des expéditions à l'extérieur, il doit préalablement s'assurer que la majorité des personnages ont le même objectif. Et pour cela, il doit s'appuyer sur l'historique des survivants et sur les deux seules motivations possibles dans ce type de choix :

Se planquer pour ne pas mourir

Imaginez un instant que poser un seul pied à l'extérieur vous tue. Bon, l'image est un peu exagérée, mais elle doit être clairement perceptible par les personnages. S'ils sont tous repliés dans un refuge, c'est d'abord et avant tout pour se protéger et éviter de périr sous les attaques des Hostiles. Ceux-ci sont rapides, puissants et innombrables. Il est difficile, voire impossible, de survivre très longtemps en marchant dans la ville. Et chaque personnage, fut-il très costaud, ressent une boule dans le ventre lorsqu'il doit quitter un lieu sûr pour arpenter les avenues.

Plus la menace extérieure sera forte et ressentie par les joueurs, moins ils hésiteront à garder leurs personnages dans une planque.

Le monde extérieur doit apparaître violent, inhospitalier et sans pitié, afin que chaque survivant ressente le besoin de rester ici... Pour continuer à vivre.

Pour cela, vous pouvez renforcer ce sentiment à l'aide de plusieurs méthodes, par exemple :

- Un PNJ qui les accompagne depuis un moment (et avec lequel ils ont pu tisser des liens amicaux) décide de quitter la planque, pour s'éloigner de la zone de quarantaine. Quasiment sur un coup de tête ou suite à une dispute, il prend la porte et marche seulement quelques mètres avant de se faire attaquer par des Hostiles... Et d'être mis littéralement en pièces, sous les yeux des personnages. Peut-être parviendra-t-il à échapper aux zombies et tentera-t-il de rejoindre la planque, le corps couvert de morsures ? Faut-il alors faire entrer le virus, le laisser à son triste sort derrière la porte ou abréger ses souffrances avec un fusil à lunette ?
- Un personnage-joueur peut avoir une idée toute aussi saugrenue. Z-Corps ne vous encourage pas à massacer les survivants de votre table, mais plutôt à leur faire vivre des situations tendues, risquées, dignes d'un vrai film de morts-vivants. Cependant, il arrivera forcément un moment où un personnage aura envie de faire bande à part, de partir de la

planque, d'essayer un plan abracadabrant dans son coin, au risque de faire basculer votre scénario. Profitez alors de cette impulsion pour laisser le joueur aller jusqu'au bout de ses idées, avant de se servir de son personnage pour faire comprendre aux autres, à quel point il est mortel de faire «n'importe quoi». Cela sera sans aucun doute encore plus efficace qu'un PNJ et permettra peut-être au joueur concerné, de ne pas retenter l'expérience avec un autre survivant.

- On connaît tous ce sentiment de crainte et de réconfort, lorsque la tempête gronde à l'extérieur et qu'on reste blotti au chaud, sous la couette. Alors, lorsque les personnages entendront à plusieurs reprises des bruits de pas, des râles et des hurlements nocturnes, il se peut qu'ils aient la sensation d'être bien abrités entre les quatre murs de leur repaire. Surtout si ces cris se rapprochent et ne passent pas loin d'une porte ou d'une fenêtre, telles des ombres chinoises désarticulées qui courrent devant une baie vitrée... Sans s'arrêter.

- La planque peut donner naissance à de multiples scènes de paranoïa. Sans forcément abuser de ce principe, un simple petit détail qui cloche peut occuper les survivants quelques minutes. Une luarne de la salle de bain mal fermée, un bruit sourd dans le grenier, une goutte de sang sur la table de la cuisine, un poste radio allumé et au son trop élevé, peuvent faire monter la tension d'un cran. Un Hostile est-il entré ? Quelqu'un souhaite les attirer à l'intérieur ? Le sang signifie-t-il qu'un des personnages est infecté ? Le refuge, ce lieu si sûr et vital, n'en sortira que renforcé lorsque les survivants découvriront que la moindre erreur, comme un verrou oublié, peut tout faire basculer.

- Comme vous le verrez dans le chapitre qui leur est consacré (cf. Gérer les Hostiles), les zombies ne sont pas omniprésents, bien au contraire. En les faisant apparaître à la moindre occasion, comme une petite expédition pour récupérer des vivres, vous risquez de les rendre trop prévisibles. Si un mort-vivant surgit de l'ombre dès qu'un personnage sort de sa planque, la menace deviendra trop tangible. À l'opposé, une rue déserte, une ville fantôme, laissent beaucoup plus de créneaux à la méfiance et à la prudence. Qu'est ce qui est le pire ? Savoir qu'en s'éloignant de sa planque on sera systématiquement attaqué par des Hostiles, ou marcher dans un silence de mort, sans savoir s'ils sont là ou pas ?

Revenir dans leur refuge, lieu calme et sécurisant, sera mieux vécu par les personnages qui n'auront plus cette épée de Damoclès au-dessus de la tête.

- Enfin, les personnages ne sont pas forcément les seuls survivants dans le coin. Si tomber nez à nez avec d'autres rescapés devient peut-être un prétexte à quelques scénarios, assister à la destruction d'une planque par les Hostiles risque fort de les chambouler. Renvoyés à leur propre fragilité, les personnages essaieront certainement de ne pas commettre les mêmes impairs et agiront dans leur propre refuge en conséquence.

Se planquer en attendant



Parallèlement à ce besoin unanime d'être en sécurité, les personnages peuvent également choisir de demeurer sur place pour des motifs bien plus personnels (voire, peu avouables). Pour cela, il convient de bien définir avec les joueurs l'historique de leurs personnages, ce qui peut les lier les uns aux autres et les motiver à ne pas trop s'éloigner du secteur. Ces différents buts peuvent devenir de vraies amores pour placer des intrigues, voire des secrets qui peuvent faire germer méfiance ou compassion chez les autres survivants.

Il existe plusieurs raisons qui peuvent pousser des survivants, voire un groupe entier, à demeurer dans une ville envahie par les Hostiles. Plus les personnages disposeront de motivations similaires, ou complémentaires, plus il sera possible de les maintenir sur place, en se basant de moins en moins sur la seule dangerosité de l'extérieur. L'idéal reste, évidemment, de rendre les personnages-joueurs indispensables les uns aux autres, en se basant sur leurs connaissances et leur savoir-faire.

Voici d'ailleurs quelques exemples d'objectifs individuels, tout comme des idées de liens qui peuvent se tisser entre les individus :

- Liens familiaux : les personnages sont tout simplement unis par des liens affectifs, familiaux ou amicaux. Ce ne sont nullement des inconnus les uns pour les autres, et il est inimaginable pour eux de ne pas agir de concert. Du coup, si l'un d'eux est blessé ou est une personne âgée, affublée d'une

mobilité réduite, ils resteront sans doute un moment dans leur planque avant d'envisager d'abandonner les plus faibles. Une personne amochée sera maintenue dans le refuge, pendant que les autres partiront en quête de médicaments pour arrêter une infection ou soigner une fracture.

- Inconsolables : dans la panique, des personnages ont peut-être perdu des êtres chers. À moins qu'ils ne les aient tout bonnement abandonnés par lâcheté, afin d'échapper aux Hostiles. Quelle que soit la personne perdue (femme, enfant, mari, amant), celle-ci est devenue une véritable obsession. Ils ont peut-être l'intuition, ou la preuve, que celle-ci est encore vivante, quelque part en ville et ils cherchent irrésistiblement à la retrouver ? Cette personne est peut-être connue de plusieurs survivants, à moins que les autres personnages ne soient les individus les plus à même de la retrouver (bonne connaissance de la ville, mieux armés, habitués aux Hostiles...etc.).

- Dette de sang : difficile de trouver des esprits irréprochables dans un univers où le chacun pour soi est le maître mot. Mais il se pourrait fort bien qu'un personnage en ait sauvé un autre, ou simplement extirpé d'un mauvais pas. Reconnaissant et dorénavant liés à la vie, à la mort, le personnage se couru fait peut-être son possible pour rembourser sa dette. Ou alors il se contente juste de suivre son sauveur partout, pour profiter de ses armes et de ses connaissances en la matière. Quitte à rester en milieu hostile, autant être bien accompagné.

- Préparer les secours : s'il s'avère bien trop difficile de sortir de la ville ou du secteur, cela ne signifie pas pour autant qu'il faille faire une croix sur une aide providentielle. Les hélicoptères de l'armée ou de OneWorld interviennent toujours dans des zones infectées et les personnages peuvent tenter de provoquer leur propre évacuation. D'abord, cela peut consister à repérer les sites au maximum pour les baliser et indiquer la présence de survivants sur place (en écrivant « HELP » sur le toit d'un immeuble par exemple). Ensuite, la planque peut tout bonnement servir de point de chute après de nombreux balisages. Avant de préparer une roadmap, les personnages devront pouvoir se reposer, stocker du matériel, afin de s'organiser convenablement. Bref, un refuge n'est pas forcément définitif et peut servir de quartier général aux survivants, avant de fuir ou de courir vers une équipe d'extraction des Z-Corps.

- La vengeance : cela peut paraître un peu futile, mais cette motivation est bien plus ancienne que la justice expéditive rendue par Charles Bronson. Pour un survivant ayant tout perdu, la vengeance peut paraître une solution bien plus tentante que le suicide. Et dans ce cas, le personnage peut souhaiter partir à la chasse aux Hostiles, pour en éliminer le plus possible. Il ne reviendra à sa planque que pour stocker des munitions, indiquer des « nids » sur une carte de la ville, voire développer des photos prises durant la journée.

Tous les personnages ont un ennemi commun : le virus et les monstres qu'il a engendrés. Certains pourraient bien s'unir dans ce seul et unique objectif : libérer la ville de ses parasites, ou bien mourir dans un coup d'éclat.

- Le casse du siècle : ce qu'il y a d'intéressant avec des villes évacuées ou en train de l'être, c'est que les forces policières sont moins vigilantes et les bureaux souvent abandonnés. Du coup, lorsqu'on souhaite s'emparer de bijoux, pénétrer dans une banque ou mettre la main sur une collection privée, les choses deviennent un peu plus aisées. Du moins, tant qu'on n'attire pas quelques Hostiles en cassant une vitrine ou en faisant exploser la porte d'un coffre-fort.

Une personne appâtée par le gain devra certainement jongler entre son plan et la survie de sa planque. Elle profitera des virées en extérieur pour faire ses repérages, dissimulera des choses aux autres pour améliorer ses chances de succès (C4, plan, clef d'accès...) et devra bien réfléchir aux moyens de s'échapper avec son butin. Elle aura certainement besoin des autres survivants, comme l'ancien employé de la banque qui connaît bien les lieux, l'ouvrier du chantier qui sait manipuler une grue équipée d'une boule de démolition, l'informaticienne qui peut désactiver une alarme qui risquerait d'attirer des zombies... À moins, tout bêtement, que tout le monde soit dans le coup, un peu style « Ocean Eleven chez les macchabées ».

- Lié à la storyline : le professeur Robert Neville n'est peut-être pas le seul à rester en plein New-York, dans l'espoir de trouver un vaccin au virus. Certains personnages peuvent être des scientifiques, poursuivant inexorablement des recherches dans leur laboratoire, situé en pleine zone à hauts risques. Ou bien, les survivants se sont retrouvés, bien malgré eux, mêlés à une mission de Genomic Trust (c). Piégés dans une planque avec des mer-

cenaires à la solde du concurrent de OneWorld, ils doivent à la fois gérer la survie de leur refuge et des hommes armés capables de faire feu à n'importe quel moment.

Enfin, ce n'est pas parce que les survivants n'appartiennent pas aux Z-Corps que leur trajectoire ne peut pas rejoindre celle de la storyline. En réalité, ils risquent même de croiser plusieurs individus ou vivre des événements, en lien direct avec l'incident d'Alma. Et si un personnage faisait le rapprochement entre le début de l'infection dans sa ville et le passage d'Apokalupsis ? Si l'un d'eux comprenait que l'homme en combinaison, qui a percuté la façade du Bowling Paradise, est un salarié de One-World disparu à Alma ? Que se passerait-il ?

Pour pouvoir gérer aisément ces motivations, le Meneur de Jeu peut demander à ses joueurs d'indiquer, en secret, sur une simple feuille de papier, les trois principaux objectifs de leur personnage. Le premier objectif sera le plus important pour le survivant et les autres le suivront simplement, par ordre de priorité. Cette petite liste sera ensuite remise au Meneur de Jeu qui pourra s'en servir afin de lier les personnages, générer des conflits dans le groupe ou les conduire dans la même direction.

Exemple : en début de partie, le Meneur de Jeu demande à ses trois joueurs (qui incarnent des survivants coincés dans une planque) d'indiquer les principales motivations de leurs personnages respectifs. Chacun doit donner trois objectifs, notés de 1 à 3, sur une feuille de papier puis la remettre au MJ.

Le premier joueur, qui incarne Ted Addams, indique pour son personnage : 1 Trouver un lieu sans Hostile / 2 Retrouver sa famille / 3 Comprendre l'origine du virus.

Le second joueur, qui joue Travis Quinn, écrit les objectifs suivants : 1 Détruire le mort-vivant qui lui a pris sa femme (et plus largement un maximum d'Hostiles) / 2 Aider les autres survivants / 3 Trouver le coupable à l'origine du virus.

Enfin le troisième joueur, qui interprète David Cooper, choisit comme motivations : 1 Sauver sa peau / 2 Quitter le pays / 3 Contacter OneWorld.

Avec ces éléments en main, le Meneur sait désormais que les personnages-joueurs 1 et 3 ne resteront pas éternellement dans la planque, n'ayant

aucune raison de rester ici. Pour eux, une road-map s'imposera tôt ou tard. Contrairement au joueur de Travis Quinn qui, poussé par la vengeance, risque de compliquer leur départ ou les contraindre à rester plus longtemps. Cependant, ils possèdent tous des points communs qui peuvent permettre au Meneur de Jeu d'animer la période de planque ou les lancer dans différentes intrigues (la famille de Ted Addams, sa quête de vérité ou encore la lâcheté implicite de David Cooper, prêt à tout pour partir d'ici... Quitte à faire bien trop de bruit en voulant attirer un hélico des Z-Corps).

Idée de scénario : Général Grant

« Général Grant » est le surnom d'un fourgon blindé de la United Bank, méchamment amoché mais renforcé à l'aide de fils barbelés, de tôles et de divers pieux improvisés. Il est en cours de réparation, depuis de nombreux jours, par un duo de demoiselles qui ne sont pas du genre à se laisser marcher dessus. Planquées dans le sous-sol d'une petite clinique vétérinaire, elles tentent tant bien que mal de réparer le véhicule, amoché par une récente explosion. Plutôt débrouillardes (l'une était flic, l'autre cuistot), elles ont réussi à déplacer le camion en plein jour, pendant que les Hostiles avaient disparu vers le Nord.

Mais si elles ont réussi à le rendre plus solide, il leur manque pièces et compétences pour réparer les pneus avant, les freins et l'essieu. Leur objectif est de partir d'ici, en utilisant le fourgon qui devrait pouvoir repousser les Hostiles sans sourciller (du moins, s'ils n'attaquent pas à trois cents en même temps). Les survivants leur viendront-ils à l'aide, afin de profiter de cette opportunité ? Elles pourront peut-être les convaincre, en leur parlant d'une grande communauté de survivants, cachée dans un « fort » à l'est de la ville ?

Principes de survie

«Je m'appelle Robert Neville. Je suis un survivant de la ville de New-York. Je diffuse sur toutes les fréquences A.M. Je serai au South Street Seaport tous les jours, à midi, à l'heure où le soleil est à son zénith. Si vous m'entendez... s'il y a quelqu'un dans les parages... je peux fournir de la nourriture, j'ai un toit, je peux assurer la sécurité... S'il y a quelqu'un qui m'entend... n'importe qui... je vous en prie... Vous n'êtes pas seul. »

-- I Am Legend

L'épidémie n'est pas assez vieille pour avoir transformé les survivants en une troupe de miraculés post-apocalyptiques. Cependant, même si les personnages n'ont pas encore totalement perdu de vue leur ancienne vie, leur nouvelle existence est déjà rythmée par des rituels monotones. Pour pouvoir survivre en pleine quarantaine ou dans un coin reculé bourré d'Hostiles, il faut apprendre à respecter des consignes bien précises. Et immuables.

Les principes de survie listés ci-dessous vont vous permettre de décrire la vie quotidienne des survivants, après plusieurs jours d'enfermement dans leur planque. En tant que Meneur de Jeu, vous pouvez vous baser sur ces derniers afin de débuter votre tout premier scénario (en décrivant simplement une journée ordinaire en zone rouge), ou bien leur faire découvrir ces règles les unes après les autres. Qu'ils soient des rescapés déjà installés ou des survivants en devenir, apprenant de leurs erreurs, les personnages devront rapidement assimiler toutes ces notions. Celles-ci ne sont pas issues des guides de OneWorld ou des conseils de quelques spécialistes du virus, profitant d'une tribune médiatique pour faire leur propre publicité. Ce sont des gestes de bon sens, utilisés par de très nombreux survivants, piégés dans des périmètres de quarantaine. Ces principes vitaux peuvent parfaitement donner naissance à des scènes ou des événements pour animer une partie. D'autant plus, lorsqu'ils ne sont pas scrupuleusement respectés.

N°1 – Trouver une planque adaptée



La première règle pour un survivant, coincé au beau milieu de hordes de zombies, est de trouver un refuge idéal. Cette planque, pour être la plus opérationnelle possible, doit disposer de 4 grandes qualités :

Implantation : elle doit être difficilement repérable par les Hostiles. Il peut très bien s'agir d'un refuge situé au beau milieu de la ville, mais celui-ci doit être suffisamment discret pour ne pas attirer inutilement le regard. Une maison, perdue au beau milieu d'un lotissement, ou au bout d'une impasse sans importance, est assez bien camouflée. Il en va de même avec un repaire souterrain, une péniche ou une ferme perdue au fin fond de la campagne.

L'idée est de ne pas permettre aux Hostiles de découvrir la planque aisément, ni de pouvoir l'atteindre facilement. Elle doit être implantée dans un lieu stratégique, améliorant sa discréption et sa sûreté.

Protection : une planque dotée de trop d'ouvertures est une proie facile pour les Hostiles, qui savent parfaitement défoncer des vitres et des portes. À l'inverse, séjourner dans un refuge sans aucune issue de secours risque de condamner ses habitants en cas d'intrusion. La planque idéale doit avoir des ouvertures suffisamment solides (initialement ou suite à l'installation de barricades) pour résister à l'attaque d'une Horde, voire disposer de moyens de sécurité supplémentaires (caméras, alarme silencieuse, digicode, activimètre placé à l'entrée). Inutile de songer vivre bien longtemps dans une maison d'architecte moderne, bardée de baies vitrées par exemple.

Installations : vivre dans une cave voûtée, bien à l'abri des regards, peut être très rassurant. Mais si cette dernière ne dispose pas de l'électricité, d'un moyen de communication, voire de l'eau courante, les survivants vont avoir l'obligation de sortir souvent pour récupérer des stocks de piles et de bougies.

Disposer d'une planque dotée d'un groupe électrogène, d'un réseau électrique toujours fonctionnel et de différents appareils en état de marche (ordinateur...) est un plus considérable. Tout particulièrement au milieu d'une zone rouge.

Rations : pour tenir le plus longtemps possible dans une planque, il faut disposer d'un bon stock de nourriture. Même si cette réserve peut se constituer au fil des expéditions des personnages (histoire de faire le plein à l'extérieur), trouver dès le départ une tanière équipée de nombreuses boîtes de conserve et bouteilles d'eau est un plus non négligeable.

Ainsi, si aménager sa planque dans un supermarché peut apporter ce confort, tout comme des installations efficaces, l'implantation et la protection sont particulièrement faibles. Difficile de sécuriser toutes les ouvertures d'un espace commercial aussi grand, régulièrement situé dans un lieu visible et où les Hostiles avaient autrefois leurs habitudes.

Le chapitre suivant (cf. « *Les Planques* ») présente différents lieux génériques qui peuvent servir de repaires aux personnages survivants, ainsi que les règles pour gérer ces différents paramètres et les améliorer.

N°2 – Consolider son refuge



Même une planque imparfaite peut être améliorée, afin d'augmenter sa protection et ses installations. Cela demande toujours du travail et pas mal de matériel (pas toujours à portée de main), mais c'est souvent le meilleur moyen de construire un refuge adapté.

Les premiers jours des survivants consistent toujours à améliorer la planque, à récupérer du bois, des outils, des câbles, des barres de fer, pour renforcer tout ce qui peut l'être. Et le reste du temps, à vérifier que le tout tienne du mieux possible.

Parmi les différentes améliorations qu'un survivant peut apporter à son repaire, on peut notamment citer :

- la condamnation de toutes les ouvertures fragiles ou non essentielles (portes, fenêtres, garage...) à l'aide de volets, de planches clouées, de morceaux de rideaux de fer volés, de poutres, de barres de métal, voire de structures en PVC.

- la fermeture définitive de toutes les pièces qui ne sont pas indispensables, trop fragiles ou peu surveillées. Les survivants préfèrent se replier dans un «noyau», le cœur du refuge, plus facile à protéger et plus difficile à atteindre. Tout doit être pensé pour qu'un zombie, qui pénètre dans le refuge, mette plusieurs minutes avant d'atteindre ce noyau.

- la destruction des escaliers, passerelles et ponts, multipliant les risques d'invasion.

- le raccordement de l'installation électrique à un groupe électrogène récupéré ou au tableau d'une infrastructure voisine, toujours fonctionnelle.

- la mise en place de différentes mesures de défense et de sécurité, comme des pièges, des signaux sonores pour alerter de la venue de quelque chose dans le quartier, d'un miroir permettant d'observer à l'extérieur... etc.

- la récupération de l'équipement indispensable à la survie (bois de chauffage, lanternes, couvertures, munitions, nourriture, réservoirs d'eau...).

N°3 – Garder la planque secrète



Comme expliqué plus haut «l'implantation» de la planque est un critère important, afin d'éviter de se retrouver régulièrement au beau milieu des passages des Hostiles. Et du même coup, augmenter ses (mal)chances d'être repéré par un simple bruit de vaisselle.

Plus le refuge est paumé, discret, oublié ou dur à atteindre (les zombies ne savent pas nager, ne peuvent grimper ou sauter), plus il est en sécurité. Accessoirement, s'éloigner des quartiers à risques permet également aux survivants de mieux se re-



poser, sans la crainte d'entendre continuellement en pleine nuit le piétinement des hordes et leurs mugissements lugubres.

Malheureusement, ce n'est pas parce que la planque est bien située qu'elle ne peut pas être découverte. Bien au contraire. Chaque survivant doit impérativement, après chaque sortie, faire attention à ne pas être suivi ou laisser derrière lui des traces repérables par les zombies (gouttes de sang par exemple). Les traces humaines doivent être effacées, le sang nettoyé et les odeurs masquées avec quelques aérosols ou bouteilles d'eau de Cologne. En effet, à force d'allées et venues dans le repaire,

les survivants laissent sans le savoir un nombre considérable d'empreintes olfactives, sur les murs, le sol, les marches d'escalier. Un peu comme les chiffres d'un digicode, effacés à force de taper continuellement la même série de chiffres.

Si les personnages ne prennent pas garde à dissimuler ces traces, le plus régulièrement possible, ils transformeront leur planque en un concentré d'odeurs humaines.

N°4 – Limiter les risques sonores

Paradoxalement, les Hostiles ont une très mauvaise vue et peuvent passer devant une fenêtre allumée sans vraiment y prêter attention. Néanmoins, par mesure de sécurité, il convient d'éviter d'utiliser des lumières pendant la nuit. Une lueur trop forte, en effet, peut parfois attirer un zombie dont les pupilles dilatées ne perçoivent qu'une vague tache colorée.

Par contre il est impératif de limiter, au possible, tous les bruits. De jour comme de nuit. Les Hostiles n'ont pas l'ouïe d'un félin mais une oreille suffisamment fine pour repérer des sons de basse (comme une voix d'homme ou un objet lourd qui tombe sur le sol), ainsi que pour déterminer leur origine.

Les personnages doivent donc, rapidement, prendre certaines habitudes :

- ne jamais parler à voix haute mais toujours murmurer, surtout en extérieur. Tout son passant au-delà des 50 décibels devient repérable par un Hostile (bruit d'un téléphone, d'un lave-linge, d'une conversation normale, d'un aspirateur). Vous pouvez demander à vos joueurs de murmurer à votre table, lorsqu'ils incarnent leurs personnages.
- privilégier la marche à la course, sauf en cas d'urgence.
- éviter au maximum de générer des bruits malencontreux (cri de joie, éternuement, grincement de porte, toux, chute de pierre, hoquet, ronflements, sifflement, chant...).
- utiliser de préférence les armes tranchantes aux armes à feu, pour limiter les bruits de détonation. Note : seules certaines munitions subsoniques permettent d'utiliser un silencieux sans trop de bruit. Dans tous les autres cas, un silencieux provoque une détonation repérable par des Hostiles situés à proximité.
- limiter l'utilisation des appareils électriques et ménagers, pouvant devenir de véritables appâts (ex : son de la radio ou de la télévision trop élevé...).

• les groupes électrogènes, à cause de leur volume sonore, représentent des dangers. Tout comme les moteurs des véhicules. Un groupe électrogène placé à l'extérieur d'une planque attirera à coup sûr une quantité effroyable de zombies, en l'espace de quelques minutes.

• les sons aigus sont moins perceptibles par les morts-vivants. Le sifflement d'une théière, par exemple, n'attirera pas les zombies.

• enfin, pour assurer la pérennité de la planque, il convient de ne pas laisser s'installer des éléments perturbateurs. Un survivant secouru, par exemple, incapable de contrôler sa colère et son volume sonore, risque fort de mettre en danger tous les personnages présents.

N°5 – Limiter les risques de contamination

Qui dit Hostiles, dit forcément virus et risques épidémiques. Les personnages survivants doivent toujours garder en tête qu'ils ont un ennemi invisible, qui ne demande qu'à corrompre leur organisme. En pleine zone infectée, les charniers sont nombreux et un personnage-joueur peut parfaitement tomber par inadvertance dans une mare de sang. Ou plus simplement ramener des germes sous ses semelles.

Même si le virus Z ne se transmet pas dans l'air, un contact avec une plaie ouverte ou une exposition prolongée de la peau avec du sang ou des viscères infectées peuvent suffire. Sans oublier les survivants qui, affamés, tentent parfois de se nourrir d'animaux ou de rats contaminés.

Il convient donc de limiter la propagation du virus dans la planque, en procédant à des décontaminations méthodiques. Les personnages doivent laver leurs vêtements et prendre des douches après chaque sortie. Tout objet ramené de l'extérieur doit être minutieusement désinfecté. L'utilisation de gants et d'habits qui recouvrent l'intégralité du corps sont indispensables. Les gels hydro-alcooliques (utilisés face à la grippe) peuvent également être utilisés pour nettoyer les mains et la peau. Il

faut impérativement éviter que des insectes, comme les mouches, ne pénètrent dans la planque et n'entrent en contact avec la nourriture.

En outre, il convient d'éviter de boire l'eau au robinet ou de s'alimenter avec autre chose que des produits sous vide ou en boîte. Cela ne signifie pas forcément que le délicieux bacon, trouvé dans la vitrine du boucher, est forcément contaminé. Mais à force de se focaliser sur le virus, on oublie tous les autres germes... Les frigos ne marchent plus, les rayons frais sont arrêtés depuis des jours. Autant dire que les risques de botulisme, salmonellose et autres maladies gastriques sont des dangers réels.

En plus de proposer divers kits et rations de survie, les caisses larguées par OneWorld contiennent différents outils de décontamination : gels désinfectants en bidon de 5 litres et combinaisons jetables. Celles-ci ressemblent à des combinaisons médicales blanches, qui peuvent être portées sur des vêtements ordinaires. Pourvues d'un masque, de gants et difficiles à déchirer, elles sont un moyen efficace pour prévenir les éclaboussures et les contaminations de contact. Aucun activimètre n'est pour l'instant fourni dans ces colis, même si OneWorld travaille à des versions plus simples et moins coûteuses.

Enfin, pour éviter toute contamination, les personnages doivent apprendre à repérer les signes cliniques, à éradiquer les personnes infectées et à ne pas ouvrir leur porte à tous les étrangers. Toute personne nouvelle, qui souhaite rejoindre le refuge, doit être inspectée et désinfectée. Même si le fait d'être méticuleusement scruté, totalement nu, par des inconnus, a de quoi être particulièrement humiliant, il est le seul véritable moyen de repérer des morsures ou les traces de la maladie.

N°6 – Oublier les animaux de compagnie

Ce principe peut paraître très cruel, surtout si l'un des personnages possède un compagnon qui le suit partout. Malheureusement, à moins d'être surveillés, muselés ou parfaitement encadrés, les chats et les chiens peuvent devenir les déclen-

cheurs d'éradications de masse. Passons sur les chiens, dont l'abolement, s'il est un excellent moyen d'alerte, est surtout le meilleur moyen d'attirer des Hostiles. Après tout, un chien peut être contrôlé ou dressé pour ne pas réagir à l'approche d'un zombie.

En réalité, le véritable danger est de faire entrer le virus dans une planque, par le biais d'un animal. Depuis peu, des Contrôleurs Z-Corps (cf. scénario «*Sunday Night Fever*» du livre de base) ont eu la confirmation que le germe peut se transmettre à certains animaux. Or, s'il attaque un mort-vivant, le mord, le griffe ou se fait lui-même agresser, un animal peut devenir un porteur. Puis un Hostile de Phase 3. Si ce type de mort-vivant, baptisé Necro-beast, est incapable de transmettre la maladie aux êtres humains, il peut provoquer d'énormes dégâts... Et indiquer la présence de la planque aux autres Hostiles qui rôdent dans les environs.

Enfin, un dernier détail : le rationnement. Posséder un animal c'est également prévoir de le laver après chaque sortie, mais surtout de lui donner de quoi se nourrir. Ce qui, dans des cas extrêmes, peut compliquer les relations entre les survivants. Le partage, en cas de famine, ça finit parfois mal dans un groupe «d'amis».

N°7 – Prévoir une retraite

La principale erreur que commettent bon nombre de survivants, c'est de ne jamais prévoir de solution de repli. Relâcher sa vigilance, se sentir très à l'aise dans son refuge, sont les meilleurs moyens de tout perdre. Et lorsque vous êtes obligé de fuir votre planque, dans laquelle vous avez mis tout ce qu'il vous restait, où pouvez-vous aller ensuite ?

Afin d'augmenter leurs chances de subsister, les survivants doivent mettre en place des planques de secours. Ou tout du moins, élaborer un plan en cas d'attaque et d'intrusion massive. Ils doivent savoir par où s'enfuir, comment s'échapper et surtout, où se rendre. Cela implique d'avoir repéré d'autres lieux, d'autres repaires, qui peuvent servir de repli. Ces retraites peuvent parfaitement disposer de rations et de munitions, stockées là «juste au cas où».

La meilleure façon de mourir est d'être chassé par des Hostiles de son refuge, en abandonnant tout, sans savoir où se rabattre.

N°8 – Créer des diversions



La capacité des Hostiles à repérer les bruits qui dépassent les 50 décibels est également une faiblesse. Pour peu qu'on sache l'utiliser. Les personnages peuvent mettre au point un certain nombre de diversions, pour éloigner les Hostiles de leur planque, les attirer dans un traquenard ou simplement leur faire changer de direction. Tous les objets, appareils ou combinaisons d'objets susceptibles de faire un maximum de boucan, sont en mesure d'attirer les morts-vivants vers eux. Cela peut permettre aux survivants de s'assurer qu'aucun zombie ne fasse le planton devant leur planque ou limiter les chances d'être suivi (voire carrément poursuivi).

On peut, par exemple, songer à un poste de radio allumé dans une maison voisine, à des pétards lancés à l'autre bout de la rue, à un jouet pour enfant mis en marche dans un couloir, à une batterie de casseroles agitée par une ficelle, à un chien au collier chargé de grelots, dressé pour éloigner les zombies, à un magnétophone planqué dans un mannequin, à un explosif déclenché à l'autre bout du quartier... etc.

Mais, faites attention. Bien qu'ils disposent d'un niveau intellectuel assez basique, les Hostiles ne passeront pas des heures à attendre autour d'un lecteur CD en marche. Dès lors que l'objet est inanimé, dépourvu de sang et sans aucun intérêt gustatif, il n'attire pas l'attention des morts-vivants plus de quelques minutes. Temps qui est parfois bien suffisant pour s'échapper, cela dit.

44

N°9 – Ne sortir qu'en cas de nécessité



Il pourrait devenir tentant, après plusieurs raids positifs, de sortir régulièrement de sa planque pour

récupérer du matériel. Néanmoins, si les personnages-joueurs rencontrent peu d'obstacles lors de leurs pérégrinations, l'aspect «mortel» (que nous avons évoqué précédemment) finirait littéralement par s'estomper.

Alors qu'au contraire, chaque virée à l'extérieur doit être mûrement réfléchie et longuement préparée. Les survivants ne doivent pas sortir par hasard, mais pour faire progresser leurs histoires personnelles, leur objectif de groupe ou améliorer leur refuge.

Exemple : récupérer des munitions, mettre la main sur un colis de OneWorld, secourir un survivant, remplir leurs sacs à dos de vivres, laisser un message pour les secours, explorer un site important, trouver des cartes et un véhicule...

Chaque sortie irréfléchie, voire stupide, a une chance sur deux de très mal finir.

N°10 – Organiser chaque raid



Lorsqu'on veut rejoindre le petit supermarché pour mettre la main sur des produits de première nécessité, il est nécessaire de trouver le crâneau idéal. Le fameux pas de tir, susceptible de mettre un maximum de chances du côté des survivants. Pour cela, il faut comprendre et analyser le fonctionnement, forcément très chaotique, des morts-vivants. Même si leurs agissements sont brutaux, impulsifs et irréfléchis, ils obéissent à des critères d'effet de masse et de stimulus. Et ces indices peuvent suffire à organiser convenablement le raid en ville :

Toujours agir de jour. Ce n'est pas que les zombies ne se déplacent jamais en journée mais la luminosité ambiante gêne considérablement leur vision. Parasités par des taches de chaleur, ils ont tendance à perdre en vigilance et à ne pas pouvoir poursuivre un humain. La silhouette de ce dernier se confond régulièrement avec les rayons du soleil, avec le bitume chauffé, le reflet d'une vitre ou la carrosserie d'un véhicule abandonné en plein soleil.

Sortir en plein jour, vers midi, est un bon moyen de croiser moins d'Hostiles ou de leur échapper plus aisément.

Éviter les jours couverts. Corollaire du point précédent, dès qu'un survivant pénètre dans un coin sombre ou sort un jour de pluie, il ne peut plus bénéficier des effets du soleil. Les zombies profitent toujours des lieux ombragés, des ciels chargés et, bien évidemment, de la nuit. Les survivants doivent apprendre à patienter, à attendre la journée idéale pour s'aventurer en dehors de la planque.

Malheureusement, après un été caniculaire ayant permis à pas mal de survivants de se sauver, l'arrivée de l'automne et la vision prochaine de l'hiver les inquiètent au plus haut point. Avec des jours raccourcis, un ciel bas et le froid glacial, le monde deviendra un territoire idéal pour les Hostiles.

Laisser passer les vagues de zombies. Les Hostiles ne sont pas du tout grégaires, ni même de vrais solitaires. Ce ne sont que des pantins qui répondent aux mêmes *stimuli*. Lorsque deux zombies s'attaquent à un humain, ils génèrent un phénomène « d'hystérie collective » (que l'on retrouve communément chez les requins) : les cris, le sang, les bruits de lutte, attirent immanquablement d'autres Hostiles qui produisent d'autres *stimuli*... Et ainsi de suite. Un corps humain peut être démantibulé en quelques minutes, avant que les zombies ne partent ailleurs, attirés par d'autres bruits.

Les personnages peuvent donc s'arranger pour créer des diversions, susceptibles d'attirer un nombre important de zombies : une vague. Une fois celle-ci passée, ils peuvent circuler librement, avec la certitude qu'ils ne croiseront pas d'autre cadavre ambulant pour le moment.

Ce phénomène a fait germer plusieurs croyances chez les survivants, dont la plus importante consiste à croire que les zombies ne peuvent pas rester éternellement dans un site. En gros, si les Hostiles ne trouvent plus de nourriture, n'ont plus rien à chasser, ne peuvent plus répondre à ce besoin maladif, pourquoi resteraient-ils dans une cité totalement vide ? Autant se déplacer vers d'autres villes, des coins sains et peuplés de nombreux humains.

Cela confirmerait qu'en attendant longtemps dans une planque, on aurait peut-être plus de chance de voir les zombies partir définitivement ailleurs que les secours arriver. Cependant, pour l'instant, la pandémie est encore trop récente pour pouvoir totalement vérifier cette théorie. Mais les incidents de Denver (cf. « *Restricted Area* ») tendent vers cette direction.

Repérer les nids. Les Hostiles, suite à la formation d'une vague, ont tendance à s'agglomérer et patienter ensemble, toujours aux mêmes endroits. Après une course après un humain, ils reviennent souvent dans le même lieu, comme par réflexe communautaire, un automatisme, la trace d'un souvenir ou une habitude étrange qui revient continuellement.

Parfois nommés « nids », ces simples lieux d'attente (à l'abri du soleil, comme un tunnel, une cave ou un parking souterrain) méritent d'être repérés et notés sur une carte de la ville. Même si un certain nombre de morts-vivants ne répondent pas à ces réflexes, et hantent d'autres sites en plus petit nombre, éviter les « nids » reste un bon moyen d'échapper au pire.

N°11 – Gérer ses stocks



C'est une évidence, mais s'approvisionner en nourriture risque de devenir l'activité principale des survivants qui ont fait le choix de se cacher dans une planque. Et malheureusement pour eux, à moins d'avoir opté pour un refuge doté de réserves importantes, il faudra sortir régulièrement. Et s'aventurer de plus en plus loin.

Les survivants ne peuvent pas se permettre de se surcharger inutilement, au risque de s'épuiser et d'être incapables d'échapper à un cadavre qui les pourchasse. Un sac à dos rempli de boîtes de conserve est particulièrement lourd à trimballer et gène énormément dans les sauts ou les escalades. Du coup, les personnages seront forcés de moins remplir leurs sacs mais de sortir plus régulièrement. En évitant de circuler en groupe trop important, pour minimiser les risques sonores.

Kit de survie OneWorld

Chaque caisse larguée par OneWorld au-dessus d'une zone de quarantaine fait environ 20 kilos. Elle prend la forme d'une caisse en plastique bleu, totalement hermétique, qui contient les éléments suivants :

- 6 combinaisons jetables
- 6 mini-kits de survie. Chacun d'eux contient : 5 piles, 50 mètres de ficelle, une paire de ciseaux, une boussole, un pistolet éclairant, une lampe torche, des allumettes, un briquet, un petit couteau, des pansements, une bouteille de désinfectant, 20 pétards claqué-doigt, du fil pour recoudre une plaie, du matériel d'hygiène (savon, brosse à dent, dentifrice, coton), un marqueur, une bombe de peinture, un stylo, un tournevis cruciforme, des médicaments (aspirine, antibiotiques), deux mini *talkie-walkie*, des ballons colorés, une couverture de survie, un bloc-notes, du café en poudre, un paquet de chewing-gum, des filtres et un paquet de cigarettes.
- 2 bidons de produit décontaminant (10 litres)
- 30 rations militaires (une ration pour un repas)
- 6 gourdes contenant chacune 1 litre d'eau
- 6 machettes
- 1 Glock 17 9mm avec deux chargeurs
- Un rapport sur les événements (avec consignes) issu de OneWorld. Ce rapport indique la situation actuelle, les zones sécurisées, les quartiers d'isolement (prêts à accueillir les survivants) et informe au maximum sur les Hostiles. Le numéro d'appel des Z-Corps est bien évidemment signalé, accompagné d'une présentation de cette armée privée.

Au fil du temps, il est fort probable que les «ré-serves» (magasins, épiceries, petits commerces...) situées à proximité de leur refuge soient totalement épuisées. Les personnages auront donc l'obligation d'effectuer des périples encore plus loin, pour mettre la main sur de l'eau et de la nourriture. Sans oublier les fameux colis OneWorld, largués au hasard par avion, qui peuvent atterrir au sommet d'un immeuble, au milieu d'un parc ou dans un secteur particulièrement dangereux.

Eau, médicaments et nourriture doivent être rationnés. Personne ne sait combien de temps durera ce calvaire et chacun doit y mettre du sien, pour éviter la pénurie. Ce genre de situation peut engendrer des fatigues, des crampes d'estomac et de vrais drames lorsque des rations disparaissent mystérieusement.

N°12 – Gérer son arsenal

« Les lames n'ont pas besoin d'être rechargées. »

-- Max Brooks

Inutile de se mentir : pour tenir pendant des jours, des semaines et des mois dans une planque, il faut avoir de quoi assurer sa défense. Et ce n'est même pas la peine de songer à traverser une ville, sans aucune arme sur soi. Il faut juste le minimum syndical pour garder les Hostiles à bonne distance, pouvoir trancher le bras qui vous agrippe les cheveux ou pour en finir une fois pour toutes d'une balle dans la tête.

Un arsenal se gère plus ou moins comme un stock de vivres. Il convient de déterminer les besoins du groupe, les armes les plus efficaces, les personnages qui savent s'en servir et ensuite partir en chasse. Comme trouver une armurerie, un commissariat, une école de tir, un *ball-trap*, une grande surface ou plus simplement les cadavres décomposés de quelques flics et militaires. Même si les armes à feu sont de vrais nids d'emerdes, elles sont également une solution efficace pour exploser des crânes et des hypophyses, seules méthodes ef-

ficaces pour annihiler un Hostile. Mais encore faut-il savoir viser correctement, recharger sans trembler et économiser les balles.

Pour un Américain lambda (enfin, disons « rural »), la manipulation d'une arme de poing n'est pas nécessairement une nouveauté, surtout dans le *Middle West*. Mais ça ne signifie pas forcément que le personnage dispose d'une telle arme ou de munitions en quantité. Et comme privilégier les armes à feu signifie se faire repérer en un quart de seconde, mieux vaut faire appel à des instruments plus silencieux.

Oui mais lesquels ?

Les cuisines, les cabanes au fond du jardin ou encore les boutiques de bricolage regorgent d'armes potentielles. À moins que les personnages n'aient opté directement pour une planque dans une armurerie, ils devront fouiller tous les tiroirs, tous les placards, pour se constituer une palette d'armes improvisées. Quitte à les détourner ou les assembler (avec quelques clous et bandes adhésives) pour fabriquer des instruments de mêlée beaucoup plus efficaces.

Vous trouverez dans le chapitre intitulé «*Armes de Fortune*» une liste non exhaustive d'instruments qui peuvent être manipulés ou fabriqués par les personnages-joueurs. De la pelle à bord aiguisé, à la débroussailleuse à lame, en passant par la tronçonneuse ou la bêche, il y a de quoi faire.

De la même façon, les personnages doivent prendre le temps de réfléchir à leurs protections et aux vêtements qu'ils doivent porter. Avoir les cheveux longs est un risque de les voir saisis par un Hostile, tout comme des habits trop amples (capuche, robe, écharpe...). À l'inverse, si des vêtements épais peuvent amoindrir les blessures ou les morsures, ils sont plus lourds à porter et gènent les mouvements. Protégez en particulier le cou, les mains et les poignets, qui sont toujours visés en premier.

N°13 – Ne jamais se faire oublier

À force de se battre pour survivre, les personnages peuvent en oublier leur avenir, la possibilité d'être secourus par l'armée ou les Z-Corps. Ou plus simplement, de tomber sur d'autres survivants, dotés de meilleurs moyens de défense ou d'un refuge mieux adapté.

Les personnages ne doivent pas perdre de vue qu'ils doivent faire connaître leur existence, dès qu'ils peuvent, afin d'attirer le regard des équipes d'extraction. Ils sont toujours en vie et doivent le faire savoir !

Cela peut passer par la recherche d'un moyen de communication opérationnel (téléphone, ordinateur) ; de tracer des mots ou des signes sur les toits ; la diffusion d'un message radio ; de laisser des marques ou des messages sur les murs (pour indiquer un danger à d'autres survivants par exemple) ; d'allumer un feu pour se servir de la fumée comme repère ; d'activer une fusée éclairante au passage d'un hélico ; de tenter de rejoindre des Z-Corps déposés à l'autre bout de la cité ; de récupérer le communicateur d'une mission militaire annihilée...etc.

N°14 - Conserver un repère chronologique

Sans montre adaptée, sans radio et sans télévision, on finit tôt ou tard par perdre le fil du temps. Cela n'a pas forcément d'importance au départ, lorsqu'on vit simplement au jour le jour. Mais si les survivants apprennent par hasard l'arrivée d'une équipe de sauvetage ou un bombardement un jour précis, comme savoir si ce jour est demain ? Ou juste aujourd'hui ?

Les personnages doivent apprendre à utiliser un almanach, un calendrier ou tout autre système de repérage chronologique. Ce lien pourra non seulement les maintenir dans la même sphère d'exis-

tence que ceux qui habitent hors des zones contaminées, mais elle leur évitera de louper des événements importants.

N°15 – Éviter la folie

« J'adore Shrek. »

-- I Am Legend

Les plus anciens survivants sont parfois enfermés depuis plus de cinq semaines dans leur refuge. Même si ce temps paraît assez court, il ne prend pas en compte les effets de la solitude et de la peur permanente. Le stress, le silence imposé par les Hostiles, l'ennui, les bruits inquiétants, les cauchemars, les scènes épouvantables vécues à l'extérieur, peuvent vite faire basculer n'importe quel esprit.

Les personnages doivent s'aménager de rares moments de repos et de détente, quitte à regarder un film sans le son, à écouter un peu de musique au casque, à jouer aux échecs ou aux cartes. Ils doivent faire leur maximum pour échapper à la claustrophobie et au stress, afin de donner tout ce qu'ils ont en cas d'attaque. Se complaire dans la tristesse ne débouche jamais sur rien de bon et il est essentiel de maintenir son esprit en éveil. Sans oublier qu'un esprit fragilisé peut mettre en danger toute la communauté. Une porte mal fermée par manque de vigilance, un hurlement de terreur, des gémissements trop forts, et c'est la fin...

Idée de scénario : Alliance, Nebraska

La petite ville d'Alliance n'a pour seule particularité que le « Carhenge » : une sculpture moderne, située en plein champ, qui imite Stonehenge avec 38 voitures plantées dans le sol. Pourtant, elle pourrait s'avérer un excellent moyen pour les personnages-joueurs de s'échapper vers le Wyoming. John Tanner, un conducteur de train, s'apprête à partir vers l'Ouest, en faisant appel à une ancienne locomotive. Bien planqué dans la gare d'Alliance, contaminée à 99%, il met les derniers détails au point. Mais il n'est pas seul. Il a été secouru par trois mercenaires de Genomic Trust, chargés de faire des prélèvements il y a plusieurs semaines. Coincés par les militaires et le virus, ils s'estiment totalement abandonnés par leurs « salopards de commanditaires » et font leur maximum pour aider le vieux John.

Si les personnages parviennent jusqu'à la gare d'Alliance ou prennent simplement le train en marche, en sautant dans un wagon lors d'une course-poursuite, ils seront les bienvenus. Plusieurs bras seront utiles et le voyage vers le Wyoming risque d'avoir des allures de conquête de l'Ouest (en remplaçant les malheureux indiens par des Hostiles).

Les planques

Ce chapitre présente des lieux génériques qui peuvent servir de refuges aux personnages-joueurs. Chaque description indique ses avantages, ses défauts et ses valeurs de base (Visibilité et Résistance). Ils peuvent être placés dans n'importe quelle ville ou État de votre choix, selon les besoins de vos scénarios.

Pour des personnages joueurs, les valeurs par défaut des critères suivants (voir p56), sont :

Taille de la communauté

Survivant : 7

Z-Corps : 7

Combattants

Survivant : 4

Z-Corps : 10

Vous pouvez vous inspirer librement de ces différentes présentations pour créer vos propres planques.

Commissariat

Un lieu solide, bien protégé, avec des réserves d'armes et de munitions, que rêver de plus ? Peut-être des téléphones, des cellules où s'enfermer pour se protéger (ou enfermer un zombie) et un peu de nourriture dans le frigo de la salle commune ? Qu'à cela ne tienne ! Il y a un peu de tout ça dans un commissariat, dont les ouvertures sont pare-balles ou protégées derrière des barreaux. Même si les armes à feu n'attendent pas par centaines à l'intérieur, il y a sans doute moyen de trouver son bonheur dans la salle des pièces à conviction (à côté de diverses drogues récupérées pendant des interventions). Il y a toujours une ou deux armes de guerre qui traînent, prises à un gang ou à un petit revendeur de quartier.

Et puis, il serait dommage d'oublier les motos et voitures de service qui stationnent probablement sur le parking. Tout cela pourrait donner un refuge efficace, si on était bien certain de ne pas trouver d'Hostiles à l'intérieur. Mais qui dit aux personnages que des flics zombies ne rôdent pas dans le coin ou que des prostituées, ramassées pour racolage, ne sont pas en train de gémir –les yeux révulsés- derrière les barreaux de leur cellule ?

D'un autre côté, on peut aussi imaginer que des policiers, mieux armés et plus dégourdis que des citoyens ordinaires, aient survécu et ne voient pas d'un très bon œil l'arrivée des survivants.

Visibilité : 42

Résistance : 36/42

Supermarché

Ah, forcément, si on pense à une planque pour les survivants d'une apocalypse zombie, on ne peut pas faire l'impasse sur le fameux supermarché. Il y a de tout, par exemple, dans un Wal-Mart : de la nourriture, des matelas, des trousse de premiers secours, des galeries marchandes, des treillis et même des fusils de chasse à l'intérieur de vitrines fermées à clef. En outre, un supermarché dispose souvent de grilles intérieures, pour empêcher l'accès aux caisses, et de portes solides. Il n'est pas for-

cément impossible d'y pénétrer, mais pour cela il faut s'obstiner sur les vitres avec des objets lourds. Et les mains des morts-vivants ne sont pas assez lourdes pour les faire éclater. En se débrouillant bien, des personnages-joueurs peuvent s'enfermer à l'intérieur de ce type de planque et y demeurer un bon moment, avec pas mal de vivres sous le coude.

Le seul véritable problème, c'est que tout le monde y pense à ce satané supermarché. Tout d'abord les pillards, qui l'auront peut-être déjà dévalisé ou endommagé avant que le virus ne dévaste tout. C'est toujours regrettable de tomber sur un supermarché et de découvrir que deux de ses portes d'entrée sont grandes ouvertes, et hors d'usage. Et encore plus dommage de voir des razzieurs débarquer dans sa propre planque pour tout rafler, armes aux poings.

Ensuite les morts-vivants. Certains rôdent peut-être déjà à l'intérieur, comme par exemple ce membre du personnel qui a perdu la vie dans la salle de repos. Avant d'ouvrir des yeux aux pupilles dilatées.

Particulièrement visible, marqué d'un nombre considérable de traces humaines, un supermarché est une sorte d'aimant à Hostiles. Tous se souviennent être allés ici de leur vivant et tous se rappellent que leurs « proies » appréciaient également de venir ici.

Lorsque les personnages auront trouvé un moyen de pénétrer à l'intérieur et de verrouiller les issues, ils ne devront compter qu'une poignée de minutes avant de voir le premier zombie rapprocher sur le parking. Ils pourront apprécier la profusion de matériel mais devront également bien comprendre une chose : une fois à l'intérieur d'un supermarché, on ne peut plus en sortir. En tout cas, jamais à pied, étant donné la quantité de créatures affamées qui attendent dehors.

Visibilité : 42

Résistance : 26/32

Resto routier

Un restaurant de bord d'autoroute (un peu comme le *Blue Grass Bardé* crit plus haut) a plus l'allure d'un point de chute transitoire, que d'une véritable planque. Relativement isolé des passages d'Hostiles, sa proximité avec un axe principal peut permettre aux personnages de réfléchir sérieusement à une *roadmap* d'attendre des renforts. Ce-

dTunes : la Muzak

Utiliser des morceaux de Muzak (ou easy-listening) lorsque l'électricité revient dans le supermarché, que les personnages prennent un ascenseur ou déambulent dans une galerie marchande éclairée, est un excellent moyen de créer une sensation de décalage. La Muzak est de la pure musique d'ascenseur, utilisée dans les grands magasins et qui simplifie parfois (à l'aide de mélodies guillerettes) des chansons connues. Pour mettre en place cet environnement sonore, vous pouvez faire appel à des morceaux instrumentaux, des balades connues, des artistes de variétés ou des groupes de bossa-nova.

Vous pouvez également trouver des morceaux utilisables à cette adresse :

<http://fr.audiomicro.com/musique-libres-de-droits/de-specialite/muzak>

pendant ce type de restaurant pour routiers est très difficile à protéger. Ses nombreuses vitres, ses portes battantes assez fragiles, ses possibilités de retraites proches du néant (il n'y a pas plus vide qu'un bord de route), n'en font pas un refuge reposant. Si plusieurs Hostiles débarquent, ils n'auront aucune peine à défoncer une fenêtre, à moins de la consolider avec quelques tables.

Évidemment, la recherche de nourriture devient tout à coup moins problématique dans un resto et avec un peu de chance, il sera même couplé avec un petit motel. Juste histoire de s'accorder un peu de repos. Mais les survivants commettraient une erreur en s'obstinant à rester ici... Si plus aucune voiture ne passe sur la route, c'est qu'il y a sans doute une raison. Voire plusieurs. Et il y a de grandes chances que ces « raisons » soient en train de courir sur le bitume dans leur direction, à la recherche d'un menu personnalisé.

Visibilité : 17

Résistance : 16/22

Cinéma

Cela peut sans doute paraître incongru d'installer une planque dans un cinéma. Pourtant, au même titre que d'autres salles de spectacle (comme les théâtres ou certains cabarets), un cinéma a le mérite de n'avoir qu'une seule entrée. Et plusieurs sorties de secours. Une fois les portes principales condamnées ou sécurisées, un cinéma devient un vaste espace clos où il est possible de disparaître. Il y a de l'eau, des fauteuils qui peuvent être démontés pour utiliser leur mousse comme matelas et des choses à bouffer. Si on n'est pas trop allergique aux sucreries, on a de quoi tenir quelques jours avec ce genre de régime (soda, popcorn, bonbons). Un des points importants dans les salles de cinéma, ce sont les pièces réservées aux projectionnistes ou aux systèmes de projection. Celles-ci peuvent s'avérer d'excellents points de repli en cas d'invasion.

Mais une fois qu'on y est entré, on ne dispose plus d'accès de secours pour pouvoir s'échapper. On est coincé comme dans le trou d'une souris.

Les multiplexes les plus récents, quant à eux, ont la particularité d'être équipés de parois intérieures destinées à empêcher le public d'accéder aux salles. Une fois ces parois fermées, il devient impossible d'y accéder sans les briser.

Visibilité : 34

Résistance : 26/32

Bunker

La « Guerre Froide » et la crainte des attaques nucléaires ont eu un énorme avantage : la construction de petits bunkers individuels. Dissimulés dans certains jardins ou dans les caves de particuliers, ces abris ont été reconvertis depuis longtemps en simples espaces de rangement. Du moins, avant que le virus ne fasse son apparition du côté de Topeka. Du coup, ceux-ci ont parfois retrouvé une nouvelle vie, lorsque leurs propriétaires ont eu le temps d'y pénétrer ou de les réhabiliter dans leur fonction première.



L'énorme avantage d'un bunker est qu'une horde de zombies serait bien incapable d'y pénétrer, même en s'obstinant des jours entiers sur la porte blindée. Conçus pour la survie, pour patienter le temps d'un bombardement ou lors d'effluves radioactives, ces minuscules blockhaus disposent de tout l'équipement nécessaire. Les mieux aménagés possèdent des étagères chargées de boîtes de conserve et de bouteilles d'eau. Des lits pliants permettent de se reposer, des réchauds à gaz pour cuire la nourriture, une trousse à pharmacie est disponible et des combinaisons anti-radiations patientent parfois sur un portemanteau.

Et n'oublions pas non plus les toilettes chimiques ou la petite douche, reliée à une mince réserve d'eau potable.

Mettre la main sur ce type de planque est un excellent moyen pour les survivants de s'abriter un long moment du danger. Sans crainte de voir débarquer un Hostile au beau milieu de la pièce (sauf si on est enfermé avec une personne infectée, évidemment). Par contre, à la grande différence des *panic room* construites dans certains appartements, un bunker ne peut disposer que d'un groupe électrogène installé à l'extérieur ou en surface (ce qui implique de sortir

pour le remplir d'essence). Et aucun de ces refuges ne possède de moyen de communication avec l'extérieur, du style caméras ou interphone. Pour entrer ou sortir du bunker, mettre en place un code (comme frapper un certain nombre de fois sur la porte) est indispensable.

Les survivants ont, quoi qu'il advienne, de grandes chances de finir aux bougies, sans savoir si quelque chose les attend dehors lorsqu'ils décident de s'extirper de leur antre en béton armé.

Visibilité : 52

Résistance : 41/47

Usine



Usines abandonnées et friches industrielles sont d'excellents sites pour établir une planque. Ou pour installer une petite communauté, désirant vivre en autarcie le temps que l'épidémie passe son chemin (utopiste donc). Implantées dans des secteurs relativement à l'écart des agglomérations, elles sont trop vides pour susciter une grande attention de la part des zombies. Ces derniers se servent de quelques fragments mémoriels pour se déplacer, trouver des coins «riches en viande». Dans ce qui leur reste d'esprit, les lieux publics ou particulièrement fréquentés de leur vivant représentent des endroits propices à la chasse. Gares, métros, universités, magasins du centre ville leur paraissent plus intéressants à inspecter qu'une malheureuse usine de biscuits paumée dans une zone industrielle. Évidemment, les exceptions existent toujours puisque d'anciens salariés zombifiés peuvent parfois revenir sur leur lieu de labeur. Mais en optant pour une industrie, les survivants sont sûrs d'être relativement à l'abri. Tant qu'ils ne commettent pas d'erreur grossière tout du moins. Du genre être suivis ou faire trop de boucan.

Une usine dispose généralement d'un espace remarquable, contenu dans une coque métallique dotée de très peu d'ouvertures. Des portes renforcées ferment ses entrées et des clôtures font souvent le tour de son terrain. Autant de facteurs qui rendent une usine assez difficile à envahir pour des Hostiles, incapables de franchir des barrières ou de déchirer une paroi en aluminium. À l'intérieur, c'est plutôt sommaire, même si on peut trouver des distributeurs de nourriture, des

machines à café, des frigos, des téléphones, des bombes d'eau, voire un grand canapé où il est possible de s'allonger.

Selon l'activité de l'usine, les personnages-joueurs peuvent avoir sous la main des vivres en cours de fabrication (ex : usine de barres chocolatées, de produits surgelés...), des armes improvisées (ex : entreprise de fabrication de taille-haies et de coupe-bordures) ou des objets totalement inutiles (ex : fabrication de déguisements de carnaval, conception de pédiluves masseurs pour personnes âgées...).

Mais la surface offerte par une usine, ainsi que les outils présents (comme des treuils imposants, des chaînes ou des machines de transport), permettent non seulement de bien barricader les issues mais également de l'aménager aisément. Une communauté est en mesure de créer des potagers, installés dans une zone du bâtiment, pendant qu'une autre partie sert de salle d'entraînement.

Une structure industrielle peut ainsi être complètement reconvertisse en «complexe pour survivants».

Visibilité : 26

Résistance : 24/30

Maison individuelle



Le seul véritable atout de l'habitation de lotissement typique (avec ses jolies haies, son jardin, sa boîte aux lettres et son parterre de fleurs), c'est qu'il y en a beaucoup. Du coup, lorsqu'on est pourchassé par une meute de zombies avides de chair, on peut rapidement se replier derrière la porte ouverte d'une baraque laissée à l'abandon.

Mais en ce qui concerne la possibilité d'en faire une planque sur le long terme, c'est une autre histoire. Une maison individuelle n'est pas conçue pour résister à l'assaut d'une vingtaine de morts-vivants. Elle possède de trop nombreuses ouvertures qu'il est indispensable de calfeutrer: fenêtres, porte arrière, garage, véranda... Cela implique toujours un long travail de préparation, le déplacement de kilos de meubles pour encombrer les portes et les escaliers, sans oublier la consolidation de l'ensemble (avec planches, clous et parpaings).

En fait, le meilleur moyen de se prévenir des Hostiles dans une habitation standard, c'est d'occuper uniquement un étage, le grenier ou la cave.

Même si ces différents choix réduisent considérablement les possibilités de sorties de secours, elles permettent au moins de se protéger et de ne pas surveiller quantité d'accès.

Parmi les autres points positifs, on peut tout de même signaler l'éventuelle présence d'un véhicule dans le garage, d'ustensiles coupants dans la cuisine, contondants dans l'atelier (club de golf, batte, raquette, outils) et de nourriture (dans l'épicerie, les placards de la cuisine, le frigo ou le congélateur, si la privation d'électricité n'a pas tout réduit en bouillie).

Néanmoins, avant que les personnages ne s'installent dans un charmant pavillon, ils doivent bien faire attention à son aspect. Si les portes sont fermées et que les voitures sont toujours garées devant, il se peut que ses habitants soient encore bloqués à l'intérieur.

Pas mal de personnes, atteintes par le virus, sont mortes chez elles et y « habitent » toujours. Coupées des *stimuli* sonores extérieurs, elles attendent juste la petite étincelle pour raviver leurs maux d'estomac.

Visibilité : 27

Résistance : 19/25

Immeuble

Explorer un immeuble de plusieurs étages est une véritable aventure. On ne sait jamais ce qui peut s'y terrer, se dissimuler derrière la porte d'un appartement ou dans le local à ordures. Les personnages qui cherchent un refuge peuvent aussi bien avoir la chance de tomber sur d'autres survivants, sur des réfugiés rendus fous ou encore sur des zombies qui circulent dans les couloirs sans le moindre but. À part celui de satisfaire un vague résidu mémoriel, en arpantant un lieu familier.

C'est le principal danger de ce type de planque, qui offre en contrepartie un vaste espace à organiser et quantité de matériel. Chaque studio ou appartement visité peut recéler des vivres, des armes, du mobilier susceptible d'être utilisé comme barricade. Les survivants doivent impérativement organiser l'espace, implanter le cœur de leur planque dans un appartement unique et barrer tous les autres accès. Un building doté d'un escalier de secours extérieur et d'un toit accessible est un plus non négligeable.

Par contre, mieux vaut éviter les grands immeubles de bureau ou les hôpitaux. Outre le fait que ces derniers sont bourrés de cadavres contaminés, les premiers sont avant tout des blocs de verre modernes qui offrent peu de possibilités de s'enfuir. Si les personnages se retrouvent piégés au 53ème étage du siège d'un important groupe financier, ils devront emprunter le même escalier que les zombies pour redescendre. C'est encore pire avec des ascenseurs en panne. Et là, soit on sait s'envoler par la fenêtre, soit on est condamné. À moins, bien évidemment, de jouer les alpinistes en descendant en rappel directement dans une cage d'ascenseur.

Un certain nombre d'édifices disposent de places de parkings souterrains qui peuvent s'avérer bigrement pratiques pour trouver rapidement une camionnette. Il faut toutefois garder en tête que ce genre d'infrastructure souterraine est très appréciée par les Hostiles, qui peuvent s'y agglutiner en journée lorsque le soleil tape trop fort.

Visibilité : 29

Résistance : 19/25

Armurerie

Ah ! La planque rêvée ! Un local parfaitement protégé par un rideau d'acier, des grilles aux fenêtres et des alarmes. Sans oublier, évidemment, toutes les friandises qui sont exposées avec sensualité sur les racks et dans les vitrines (fusils, carabines, revolvers, lunette de visée, lunettes de vision nocturne, munitions...).

Cependant, pour pouvoir convertir une armurerie en refuge, il faut déjà trouver le moyen de contourner deux problèmes de taille. En premier lieu, le propriétaire risque de ne pas être d'accord et même en cas d'absence, y pénétrer pour en prendre possession n'est pas chose aisée (abîmer le rideau de fer le rendra forcément plus fragile par la suite). Ensuite, s'il y a bien un endroit où des pillards vont se précipiter pour pouvoir combattre les Hostiles, c'est bien là. Les personnages, s'ils se trouvent coincés dans une armurerie en début de contamination, vont donc devoir d'abord affronter d'autres survivants avant de voir débarquer des Hostiles. Une armurerie, comme une pharmacie, c'est un peu le coffre à jouet des gangsters et des toxicomanes, qui veulent faire le plein de bonbons avant de se tirer.

Dans tous les cas, si les personnages-joueurs parviennent à contourner ces obstacles, ils auront sous la main de quoi tenir un siège (ce qui tombe bien puisqu'ils en subiront un dès le premier coup de feu). Sans oublier un choix assez vaste en armes silencieuses, comme les poignards, les arcs, les pistolets à impulsion électrique, les poings électriques ou les couteaux de chasse pour gros gibiers. Ainsi que des kilomètres de fils de pêche pour tendre quelques pièges, à l'aide d'une grenade dégoupillée.

Seules ombres au tableau : une armurerie dispose très rarement de porte de secours et la réserve de nourriture est inexistante.

Visibilité : 34

Résistance : 36/42

Garage



Un petit garage automobile de quartier ou de bord de route dispose de trois gros avantages : il contient de très nombreux outils pour se défendre, il renferme des véhicules utilisables et il est généralement protégé par un épais rideau de fer.

Si on exclut les concessions automobiles, qui sont plus proches d'agences commerciales bourrées de baies vitrées et de portes automatiques, le garage type est bien plus trapu. Quelques rares fenêtres, voire de simples vasistas pour aérer un bureau et les toilettes, sont les seules ouvertures de l'édifice en plus du hangar et d'une porte d'entrée discrète à l'arrière. Si on adjoint au garage une casse ou des citerne de carburant, on obtient le coin rêvé pour les survivants qui souhaitent se reposer un moment avant de repartir. Aucun Hostile ne parviendra à traverser le rideau de fer, conçu pour éviter les cambriolages.

Siphonner les réservoirs des véhicules en réparation est une excellente méthode pour remplir des jerricans ou fabriquer des cocktails Molotov. De surcroît, les crics, tournevis, manivelles, câbles de remorquage et démonte-pneu peuvent constituer un arsenal de fortune plutôt efficace. En ce qui concerne la nourriture cependant, il faudra se contenter des barres de céréales qui se battent en duel dans le distributeur, ou de vieux restes qui pourrissent dans le frigo.

Enfin, avec un choix de véhicules aussi varié, ce serait dommage que les survivants ne trouvent pas leur bonheur. Même s'il s'agit de simples pneus, dérobés pour palier aux risques de crevaison sur des routes encombrées d'épaves. En espérant tout de même qu'ils aient quelques connaissances en mécanique.

Visibilité : 21

Résistance : 19/25

Parc d'attraction



Passé le côté un peu original de ce genre de refuge, on peut se poser la question de son aspect pratique. En effet, quel intérêt pourraient avoir des survivants à se planquer au milieu des manèges et des stands de tir ?

Un parc d'attraction est constitué d'éléments très différents, plus ou moins dispersés, qui peuvent apporter certains avantages aux personnages. La maison hantée ou le train fantôme ne disposent généralement que de deux ou trois ouvertures (qui possèdent chacune des portes automatisées), en plus d'une quantité non négligeable de raccourcis. Même si les Hostiles ne seront pas effrayés par les fantômes qui pendent au bout d'une corde, ils devront faire face à des obstacles multiples et de véritables labyrinthes. L'image d'un zombie dans un palais des glaces peut faire sourire mais il est peu probable qu'il parvienne à en sortir, sans exploser les vitres avec son front.

Les groupes électrogènes sont nombreux et peuvent parfois alimenter de petites attractions, très efficaces pour servir de diversions sonores. Et pendant que les Hostiles s'agitent autour d'un carrousel enchanté, quoi de plus simple que de les aligner les uns après les autres, en jouant les *snipers* du haut des montagnes russes ?

En plus, on connaît bien les forains. Ils n'ont pas toujours que du liquide sous le matelas de leur caravane... Oh si, vous y avez tout de suite songé, avouez-le !

Visibilité : 22

Résistance : 21/27

Ferme

L'énorme intérêt d'un ranch ou d'une ferme, c'est que ce genre de planque est généralement bien paumé à l'autre bout d'une grande plaine. Et si les morts-vivants rôdent en grand nombre dans les secteurs urbains, ils se font tout de même bien plus rares à la campagne. Mais cela ne les empêche pas de parcourir des kilomètres pour autant, surtout lorsqu'une petite bourgade située à proximité tombe sous le coup de l'épidémie. Du coup, même confortablement à l'abri dans un ranch, on peut voir accourir des silhouettes désarticulées qui sont plus attirées par les éleveurs que par leur bétail.

Qu'à cela ne tienne ! Une ferme, ce n'est pas seulement un lieu perdu au milieu de rien, c'est également un bâtiment solide qui dispose de bon nombre de dépendances. Tout d'abord, on peut espérer que la grange contienne pas mal de matériel utilisable : outils (pioche, pelle, bêche, tronçonneuse, hache), tracteur, moissonneuse-batteuse...etc. Construit en bois comme de nombreuses habitations, un ranch peut avoir ses volets cloués et ses principales ouvertures condamnées à l'aide de simples planches. La grange possède certainement une sorte de «mezzanine» pour y stocker de la paille. Ce qui s'avère l'idéal pour monter avec une échelle avant de la hisser. Se placer en hauteur reste la meilleure solution pour dominer les Hostiles et rester hors de leur portée.

Accessoirement, le fermier dispose certainement d'une carabine, plutôt d'un gros calibre, planquée sous son lit. Et avec un élevage à proximité, inutile de chercher trop longtemps de la nourriture. Comble du pratique, si le ranch dispose de quelques chevaux, ceux-ci peuvent être le moyen de locomotion le plus commode pour partir en vitesse, notamment en cas de panne d'essence.

Par contre, la force de cette retraite est également son principal défaut : une fois que les zombies vous ont trouvé, pas la peine de songer à rejoindre un autre endroit sans courir à travers une plaine désespérément vide... Et longue, terriblement longue...

Visibilité : 29

Résistance : 19/25

École

On est loin d'imaginer qu'une école ou un collège représente quasiment le refuge parfait. Et pourtant, réfléchissons cinq minutes : de longs couloirs, un très grand nombre de classes, des escaliers, des portes coupe-feu. En gros, une école propose souvent un espace efficace pour se replier dans une partie du bâtiment avant d'en condamner toutes les autres. Quitte à encombrer les escaliers ou à les détruire pour en barrer l'accès. Mais ce n'est pas tout ! Une école, c'est également un nombre considérable de tables, de pupitres, de chaises, de bureaux, de mobiliers, de caissiers métalliques qui peuvent être utilisés pour obstruer des ouvertures. Et avez-vous pensé à la salle informatique, capable de fournir des accès Internet si l'électricité est présente ? Aux nombreux téléphones (qui fonctionnent même en cas de panne de courant) ? À la cafétéria qui contient très certainement de quoi se nourrir plusieurs jours ? Sans oublier les outils du local technique ou encore les merveilles que l'on peut trouver dans le gymnase. Avec un filet de volley-ball ou de hand-ball, combien peut-on arrêter d'Hostiles ? Le claquement d'un ballon de basket ou de soccer est certainement suffisant pour faire diversion, non ? Vous croyez qu'ils ont stocké des bâttes pour les cours de base-ball ou des protections pour le football américain ?

Et puis, vous avez vu le bus scolaire qui attend là, sans chauffeur, depuis une semaine sur le parking ?

Visibilité : 32

Résistance : 15/22

Base militaire

La base militaire est une fausse bonne idée. Dans l'esprit des survivants, à la manière de l'armurerie ou du commissariat, ce type de planque représente sans doute un bon plan. Des grillages, des barbelés, des tours, des camions, des armes, de la nourriture, des logements, sont autant de choses que l'on est en droit d'espérer d'une base de l'US Army.

dTunes : virées en Enfer

Les personnages risquent d'être confrontés régulièrement à un élément angoissant : marcher dans une ville contaminée, errer dans des lieux inquiétants, explorer une maison aux murs couverts de sang, chasser un Hostile dans les couloirs gelés d'un vieil abattoir... Pour "habiller" musicalement toutes ces scènes glauques, angoissantes, sanglantes ou sordides, vous pouvez utiliser d'excellents groupes de *dark ambient* ou d'*industrial*. De quoi installer une atmosphère lourde et instaurer un climat de crainte autour de la table de jeu. Voici quelques artistes et certains de leurs albums, parfaitement adaptés à des scénarios de Z-Corps :

- Desiderii Marginis (album «Deadbeat»)
- Gustaf Hildebrand (album «Starscape»)
- New Risen' Throne (albums «Crossing the Withered Regions», « Prophet from the Abyss » et « Whispers of the Approaching Wastefulness »)
- Nordvargr (album «Pyrrhula »)
- David Lynch (album «The Air is On Fire »)
- Lustmord (albums « The Dark Places of the Earth », « Stalker » et « Heresy »)
- M.J Harris & Martyn Bates (albums « Murder Ballads »)
- Lacus Somniorum (album « Tideshaper »)
- Raison d'Etre (album « The Empty Hollow Unfolds »)
- Northaunt (album « The Ominous Silence »)
- Funerary Call (albums « The Black Root » et « Beckoning at the Black »)
- Megaptera (album « The curse of the scarecrow »)

Malheureusement, les soldats de l'armée américaine furent les premiers mobilisés par l'épidémie et les bases oscillent dorénavant entre deux apparences :

- soit elles sont en pleine activité et sont donc remplies de militaires, de Z-Corps et de civils évacués.
- soit elles ont été déplacées ou abandonnées en urgence, en ne laissant quasiment rien sur place. En tout cas, ni armes, ni véhicules. Et les survivants auraient bien de la chance s'ils ne croisaient pas des Hostiles ou une bande de déserteurs totalement incontrôlables.

Restent peut-être quelques refuges bétonnés et autres abris anti-atomiques qui, bien que vides, peuvent assurer une excellente protection temporaire.

Visibilité : 26

Résistance : 22/26

Gérer une Planque

Dès qu'un groupe de survivants décide de s'installer à plus ou moins long terme dans un lieu, un endroit contaminé, on parle alors de communauté. Ce groupe d'individus tente alors de s'adapter et de survivre en territoire zombie.

Quand vous souhaitez résoudre rapidement le sort d'une communauté, voici quelques règles permettant de gérer la « planque », le refuge d'une communauté face aux Hostiles.

Afin de définir la solidité d'un lieu ou si quelles sont les possibilités que les zombies repèrent la communauté, il faut déterminer deux Indices ou Seuils de Réussite, le premier étant la Visibilité de la communauté et le second la Résistance du lieu.

Les Survivants



Indice de Visibilité

Les tableaux suivants vous permettront de déterminer le Seuil de Réussite pour savoir ou non,

si des zombies découvrent où se cache une communauté. Pour déterminer l'Indice de Visibilité, il suffit de prendre la « base », c'est-à-dire le chiffre correspondant au lieu, de le modifier avec les autres paramètres (taille de la communauté, fournitures vitales et confort). Le score final donne, tout simplement, l'Indice de Visibilité.

La Planque

Dans quel type de lieu, la communauté s'est-elle réfugiée ? Est-ce un simple restaurant ou par chance les survivants ont-ils découvert un bunker ?

Lieu

Lieu visible, en rez-de-chaussée, plusieurs fenêtres, plusieurs portes d'accès	3
(Maison, magasin, centre commercial, ...)	
Lieu visible, en rez-de-chaussée, plusieurs fenêtres, une seule porte d'accès	5
(Maison, bureau, magasin, local, clinique, caserne de pompiers, ...)	
Lieu peu isolé, en étage, plusieurs fenêtres, une seule porte d'accès	10
(Appartement, bureau, local,...)	
Lieu isolé, sans fenêtre, une seule porte	15
(Cave, garage, ...)	
Lieu totalement isolé, sans fenêtre, une seule porte d'accès	20
(Bunker, laboratoire secret,...)	

La taille de la communauté

De combien de personnes se compose la communauté ? Plus elle est importante, plus les chances d'être repéré sont grandes, à cause du bruit, des allées et venues, ...

Nombre de personnes

100 et +	0
51 à 100 Personnes	2
21 à 50 Personnes	4
11 à 20 Personnes	7
4 à 10 Personnes	10
1 à 3 Personnes	15

Les stocks de nourriture

Quelles sont les ressources de la communauté ? Les personnes sont-elles obligées d'aller chercher de la nourriture tous les jours ou par chance disposent-elles des vastes stocks de denrées ?

Nourriture disponible

Inexistante	0
(Il n'y a pas de nourriture dans le lieu, plus d'un 1km)	
Lointaine	2
(À plusieurs blocs, un autre quartier, moins de 1km, ...)	
Proche	5
(À quelques blocs, moins de 500m, ...)	
Très proche	10
(Bâtiment mitoyen, à quelques étages dans le même immeuble, moins de 100m, ...)	
Abondante	15
(Le lieu est un supermarché, un bunker approvisionné, une cantine militaire, ...)	

Nid douillet

La communauté dispose-t-elle de matériel médical, de médicaments, d'électricité, d'un système d'aération, de lits, ... Autant d'éléments qui déterminent la « stabilité » des personnes qui composent la communauté.

Confort

Inexistant	0
(Aucun matériel, pas d'eau, pas d'électricité, 1 pièce pour toute la communauté, ...)	
Très faible	2
(Des vieux matelas, de rares meubles abimés, pas d'eau, pas d'électricité, 2 pièces, ...)	
Faible	4
(Quelques lits, eau non -potable, quelques meubles, 3-4 pièces, ...)	
Moyenne	7
(Électricité par générateur, eau potable, des lits, quelques médicaments, 3-4 pièces, ...)	
Correct	10
(Électricité de ville, ventilation, eau courante, plusieurs pièces, meublé correctement, ...)	
Excellent	15
(Électricité de ville, ventilation, eau courante, nombreuses pièces, très bien meublé, salle d'opération, ...)	

Indice de Résistance

Les tableaux suivants vous permettront de déterminer le Seuil de Réussite pour savoir ou non, si des zombies arrivent à pénétrer dans le refuge d'une communauté. Pour déterminer l'Indice de Résistance, il suffit de prendre la « base », c'est à

dire le chiffre correspondant au lieu, de le modifier avec les autres paramètres (Combattants et Arment). Le score final donne, tout simplement, l'Indice de Résistance.

La Planque

Dans quel type de lieu, la communauté s'est réfugiée. Est-ce un simple restaurant ou par chance les survivants ont-ils découverts un bunker ?

Lieu

Lieu visible, en rez-de-chaussée, plusieurs fenêtres, plusieurs portes d'accès (Maison, magasin, centre commercial, ...)	3
Lieu visible, en rez-de-chaussée, plusieurs fenêtres, une seule porte d'accès (Maison, bureau, magasin, local, clinique, caserne de pompiers, ...)	5
Lieu peu isolé, en étage, plusieurs fenêtres, une seule porte d'accès (Appartement, bureau, local, ...)	10
Lieu isolé, sans fenêtre, une seule (Cave, garage, ...)	15
Lieu totalement isolé, sans fenêtre, une seule porte d'accès (Bunker, laboratoire secret, ...)	20

La taille de la communauté

De combien de personnes se compose la communauté ? Car plus elle est importante, plus les chances de repousser l'ennemi sont grandes.

Nombre de personnes

1 à 3 Personnes	0
4 à 10 Personnes	2
11 à 20 Personnes	4
21 à 50 Personnes	7
51 à 100 Personnes	10
100 et +	15

Note : Bien entendu, si une communauté arrive à 0 personne, son Indice de Résistance est alors de 0.

Les Combattants

Parmi les individus de la communauté, combien de personnes sont aptes à se battre et à repousser une attaque de zombies sans se faire contaminer ? Combien de personnes ont un sens du combat et une connaissance des différentes stratégies de défense ?

Combattants

0 à 5%	0
6 à 20%	2
21 à 40%	4
41 à 75%	7
76 à 99%	10
100%	15

L'Arsenal

La communauté dispose-t-elle de moyen efficace pour se défendre ? Et de quel type d'armement ?

Arment

Inexistant (Aucune arme en sa possession)	0
Léger (Des armes de contact (batte, matraque, hache,...), quelques armes à feu (fusil, pistolet,...), quelques munitions)	3
Correct (Armes de contact, armes à feu, munitions, ...)	5
Lourd (Armes lourdes (mitrailleuse, lance-flamme,...), armes de contact, armes à feu, munitions, ...)	10
Très lourd (Explosifs (grenade, C4,...), armes lourdes, armes de contact, armes à feu, munitions, ...)	15

Exemple de Communauté

Les Rats

Un groupe d'évadés de prison a décidé de s'installer dans le parking d'un centre commercial. Savant que leur retour à la civilisation les renverrait en prison, ils ont décidé de tenter leur chance en zone contaminée. Après avoir dévalisé le magasin d'armes de la ville, ils ont consolidé le parking en murant les entrées principales. La ville étant déserte, ils ont aménagé le parking en volant tout ce dont ils avaient besoin (litterie, meuble, armement, vaisselle,...). La nourriture provient de l'hypermarché, situé juste en dessous du parking, par lequel ils accèdent grâce à un conduit de ventilation aménagé. Par chance, le parking est toujours alimenté en électricité, et grâce à des bidouillages, l'eau arrive jusqu'à eux.

En quelques semaines, le groupe de départ a récupéré plusieurs personnes égarées, et il se compose maintenant d'une trentaine d'individus dont la moitié sait se battre.

Chef : Four-fingers
 Individus : 32
 Combattants : 16
 Visibilité : 39
 Résistance : 34

Les Zombies



Découvrir une communauté

Une fois que l'on connaît l'Indice de Visibilité d'une communauté, il faut effectuer un Test. Le nombre de D6 et la périodicité du Test dépendent directement du nombre de zombies qui errent près de la communauté. Plus le nombre de zombies est important, plus il est facile pour eux de se rendre compte que de la chair fraîche est à portée...

Nombre de Zombies

Le tableau ci-dessous, permet de déterminer le nombre de D6 à jeter pour effectuer le Test. Il suffit de réaliser un score supérieur à l'Indice de Visibilité de la communauté pour que les zombies découvrent celle-ci. Dans ce cas, il sera nécessaire d'effectuer, en suivant, un Test de Résistance (voir plus loin).

Périodicité du Test

Le nombre de zombies qui errent, à proximité de la zone de la communauté détermine aussi la période à laquelle est effectué le Test. Ce laps de temps est donné à titre indicatif, car si de graves événements, se produisent entre temps, il est évident que le Meneur de Jeu pourra effectuer ce Test en dehors de cette période.

Nbre de zombies	D6	Période
1 à 5	3D	/ 2 Semaines
6 à 10	3D+2	/ Semaine
11 à 20	5D	/ 5 Jours
21 à 50	5D+2	/ 2 Jours
51 à 100	6D+1	/ Jour
101 à 500	9D+1	/ 12 Heures
501 à 1000	11D+1	/ 6 Heures
1001 et +	14D+1 (+10 / 1000 en plus)	/ Heure

Note : Le Meneur de Jeu pourra changer comme il le souhaite les périodes proposées en fonction de l'ambiance et du stress qu'il voudra créer.

Résister à l'invasion

Quand une communauté a été découverte par des zombies, il ne lui reste plus que deux options : éradiquer la menace ou disparaître. Pour connaître les détails de cet affrontement, il suffit de comparer dans le tableau ci-après, l'Indice de Résistance au nombre de zombies qui tentent d'investir les lieux.

Affrontement

Tout d'abord, le Meneur doit choisir une unité de temps qui va correspondre au temps d'un assaut. Cette unité peut-être l'heure, le jour, la nuit, la semaine,... Bref, tout dépend de l'effet dramatique qu'il souhaite donner. En terme de jeu, nous vous conseillons quand même comme unité de temps, l'heure ou le jour (24heures).

Une fois choisie l'unité de temps, il faut maintenant déterminer les résultats de l'assaut des zombies sur la communauté. Pour déterminer le camp qui a pris l'avantage sur l'autre, on effectue un Test contre l'Indice de Résistance de la communauté. Le nombre de D6 qui vont servir au Test dépend directement du nombre de zombies qui participent à l'assaut. Consultez le tableau suivant :

Nbre de zombies	D6
1 à 5	3D
6 à 10	3D+2
11 à 20	5D
21 à 50	5D+2
51 à 100	6D+1
101 à 500	9D+1
501 à 1000	11D+1
1001 et +	14D+1 (+10 / 1000 en plus)

Si le Test est supérieur à l'Indice de Résistance, ce sont les zombies qui ont pris l'avantage dans l'assaut, sinon, c'est la communauté qui a réussi à se défendre et à prendre le dessus.

Les pertes

Une fois que l'on connaît le camp qui a l'avantage, il faut déterminer les pertes que chacun a subi lors de l'assaut. Pour cela, il faut comparer le ré-

sultat du Test à l'Indice de Résistance de la communauté pour connaître la Marge de réussite. Cette Marge de réussite servira à calculer les pertes dans chaque camp. La Marge est toujours positive, si les zombies ont l'avantage. Dans ce cas, le calcul est Résultat du Test - Indice de Résistance. Sinon, si la communauté a l'avantage, le calcul est de Résistance - Résultat du Test.

Exemple : La communauté des Rats (Indice de Résistance de 34) est confronté à une horde de 75 Zombies. Le Meneur de Jeu fait alors le Test pour savoir si la communauté résiste ou non. Le résultat du Test est de 23 (6D6+1 = 2 + 2 + 3 + 3 + 5 + 6 + 1). La marge de réussite est donc de 11 (Indice de Résistance - résultat du Test) avec un avantage pour la communauté.

Dans un autre cas, si le résultat du Test avait été 36, la Marge de Réussite serait de 2 avec un avantage pour les zombies.

Pour connaître les pertes dans chaque camp, il suffit de consulter le tableau suivant.

Avantage Zombies

Pertes Surv.
Marge / 2

Pertes Zomb.
Marge

Avantage Communauté

Pertes Surv.
Marge / 5

Pertes Zomb.
Marge x2

Note : Tous les résultats sont arrondis à l'inférieur. Si jamais le résultat est inférieur à 1, cela signifie qu'il n'y a pas eu de pertes.

Exemple : Dans le cas précédent, la Marge de réussite est de 11 avec un avantage pour la communauté. Cela donne comme pertes, 2 personnes dans la communauté la réduisant ainsi à 30 (32 - 2) et 22 pertes pour les zombies qui seront donc 53 (75 - 22) pour le prochain assaut.

Le combat

Une fois les pertes calculées dans chaque camp, on vérifie si l'Indice de Résistance de la communauté a changé ou non.

Comme les zombies sont d'horribles créatures avides de chair humaine, ils ne mettront jamais fin au combat. Donc, il faut faire se succéder les différents assauts, jusqu'à ce que l'un des deux camps soit annihilé.

Armes de fortune

« Je ne vais pas te faire de mal...
Je vais juste t'éclater la gueule ! »

-- The Shining

Comme nous l'avons vu précédemment, si les armes à feu sont radicales, elles sont surtout bruyantes. Et tous les survivants ne se baladent pas forcément avec un stock de fusils et de munitions sur le dos. Ils seront obligés, les trois-quarts du temps, d'utiliser tout ce qui leur passe sous la main : outils, instruments de cuisine, armes rafistolées ou fabriquées avec un peu de système D, morceaux de meubles... etc. Voici une liste de quelques armes improvisées (cf. livre de base page 71), et leurs dégâts, que les personnages-joueurs pourraient être amenés à manipuler :

Nom	Dégâts
Aiguille à tricoter	+2
Assiette	+1
Balai	+2
Barre de fer	+1D+1
Bâton de ski	+1D
Batte de base-ball	+1D+1
Bouteille à incendie	+1D+2
Brosse WC	+2
Bûche	+1D
Chaise	+1D
Cisaille à gazon	+1D
Ciseaux	+2
Clef à molette	+1D+1
Club de golf	+1D
Coupe branche	+1D
Coupe papier	+2
Coupe-bordure*	+1D+2
Couteau à huître	+1D
Couteau céramique	+1D+1
Couteau de cuisine	+1D
Couteau de plongée	+1D+2
Couvercle de toilette	+1
Crayon	+2
Crique	+1D+1
Crochet de boucher	+1D+1
Crosse de hockey	+1D+2
Cutter	+1D
Débroussailleuse thermique	+2D+2
Fleuret	+2D
Fourche	+1D+2
Fourche à fleurs	+1D
Fourchette	+2

Griffe de jardin	+1D
Guidon de vélo	+2
Guitare	+1D+1
Hachette	+2D
Hachoir	+2D
Harpon à baleine	+2D
Lame de rasoir	+1D+1
Lustre	+1D
Machette	+1D+2
Marteau	+1D+1
Marteau-piqueur*	+3D
Masse	+1D+1
Meuleuse*	+2D
Mixeur*	+2D+1
Patin à glace	+1D+1
Pelle à rempoter	+1D
Pelle à tarte	+2
Pelle bêche	+1D+1
Perceuse à percussion*	+2D+2
Perceuse-visseuse	+1D
Pic à glace	+2
Pied de bureau	+2
Pieu	+2
Pince coupante	+1D
Piolet d'alpinisme	+1D+2
Planche	+1D
Planche à clous	+1D+1
Plat à gratin	+2
Rabot*	+2D
Rame d'aviron	+1D+1
Raquette de tennis	+1D
Râteau	+1D+1
Scalpel	+1D
Scarificateur à main	+1D+2
Scie	+1D
Scie à métaux	+1D+1
Scie circulaire*	+2D
Scie sauteuse*	+2D
Scie vibrante médicale Stryker*	+2D
Sécateur	+1D
Seringue	+1
Skateboard	+1D
Ski	+1D
Table basse	+1D
Taille-haie*	+1D
Tesson de bouteille	+1D
Tire-bouchon	+2
Tisonnier	+1D+1
Tondeuse à gazon thermique	+3D+2
Tournevis	+2
Tronçonneuse thermique	+3D+2
Trophée sportif (coupe)	+1D

* nécessite un branchement électrique

Connaissez-vous la Dead Spade ?

On peine à imaginer qu'une catastrophe aussi monumentale que celle du virus Z ait pu donner naissance à des activités commerciales ? Et pourtant. Pendant que le centre du pays combattait les morts-vivants, les autres États profitaient de cette tragédie pour multiplier les gadgets et les «produits dérivés» de toutes sortes : gels et combinaisons anti-virus (totalement inefficaces), t-shirts humoristiques «Dead to be Alive», détecteurs d'infectés factices, kits de survie sans aucun intérêt... Néanmoins Lee Sang Woo, un jeu étudiant chinois de Harvard, eut l'idée très intéressante de concevoir une «pelle» multifonctions, inspirée du modèle utilisé par l'armée chinoise.

Petite, portative, elle est surtout un véritable couteau-suisse, susceptible de servir de hache, de couteau, de pince, de piolet, de grappin, de scie, de décapsuleur...etc. Conçue dans un alliage léger mais particulièrement solide, elle bénéficie du tranchant d'une machette (arme réputée pour être la plus efficace au corps à corps face aux zombies), mais aussi de bénéficier de nombreux atouts pour des survivants.

Celle qui a été baptisée la «Dead Spade» a connu son petit succès avant que son brevet ne soit racheté par OneWorld. Progressivement, la fameuse pelle-tranchante-pliante rejoint l'équipement de base des Z-Corps (au même titre que le masque physiologique et le poignet-activimètre) et se retrouve de plus en plus à l'intérieur des colis de survie, largués par le gouvernement sur les villes en quarantaine.

À noter que les véritables pelles Dead Spade disposent d'un logo de crâne, incrusté dans un as de pique, sur leur tête plate.

GÉRER LES HOSTILES

« Je suis désolé de ce qui vous est arrivé. »

-- The Walking Dead
-- Rick, s'adressant à un zombie

Si on fait abstraction des personnages non-joueurs que les survivants peuvent croiser, les Hostiles forment la principale menace. Très présents dans les secteurs contaminés, ils déambulent en hordes et foncent sur tout ce qui bouge et respire.

Le principal problème qu'un Meneur de Jeu risque de rencontrer avec les zombies, c'est leur omniprésence. À trop vouloir faire comprendre aux joueurs qu'il s'agit bien d'un jeu de rôles avec des morts-vivants, chaque scénario peut devenir un prétexte à rencontrer et dézinguer de la viande avariée. Au risque de rendre les Hostiles de moins en moins inquiétants et très prévisibles.

Malheureusement, si les adversaires principaux des personnages perdent de leur superbe, il deviendra beaucoup plus difficile d'instaurer un climat de tension. Ou, à l'opposé, si placer des zombies à la moindre virée peut paraître logique, cette habitude risque de donner aux survivants l'envie de rester cloîtrés définitivement dans leur planque (et aux Z-Corps de démissionner, après avoir enduré les pires supplices).

Les conseils suivants n'ont pas d'autre but que de vous donner quelques pistes de réflexions, pour vous aider à gérer les Hostiles. Plus vous utiliserez les zombies avec parcimonie, ou avec originalité, et plus leur impact sera fort en cours de jeu.

Bite the big one

Afin de faire des morts-vivants autre chose que des tueurs indestructibles ou de la chair à canon, voici quelques astuces :



Leur donner une apparence

D'être des morts-vivants, les Hostiles étaient des êtres humains. Ils avaient une certaine manière de se vêtir, de se coiffer, de se raser, de se maquiller. À moins qu'il n'ait déjà reçu quelques plombs dans le corps ou soit passé sous une voiture, un zombie est un individu à la décomposition ralenti. Même si sa chemise est couverte de sang séché, recraché avec douleur, il n'a pas nécessairement l'aspect d'un cadavre repoussant aux ossements visibles. Encore moins d'un squelette couvert de muscles sanguinolents et de tripes pendantes. C'est un cadavre. L'image même de ce que les êtres humains craignent le plus : la Mort.

Vous ne devez pas hésiter à décrire rapidement une petite poignée de zombies, lorsque les personnages se retrouvent confrontés à une meute : une mère de famille en robe à fleurs, un homme en chemise à carreaux, une vieille dame et sa parfaite mise en plis, un grand noir en salopette... etc. Un scénario les conduira peut-être à poursuivre un zombie précis, qui a une clef ou une information précieuse dans la poche de son jean ?

Les joueurs doivent avoir l'horrible image de personnes décédées, d'individus malchanceux qui ont été transformés en monstres par un virus terrifiant. Plus ils auront un air «humain» et plus ils seront effrayants car très proches des personnages.

Par contre, dans les secteurs où militaires et Z-Corps sont déjà intervenus, il est fort probable que les Hostiles aient des blessures peu ragoûtantes. Dans leur cas, rajouter une touche de *gore* est possible. Mais réaliser qu'une silhouette, à première vue normale, s'avère en vérité celle d'un zombie est toujours plus surprenant que de tomber sur une dépouille mutilée. Surtout s'il s'agit de la voisine, que l'on saisit par l'épaule pour lui dire simplement «bonjour».

Leur donner un visage humain

Il serait bien trop aisément de faire l'impasse sur le passé des morts-vivants, sur leur ancienne vie. Tous les Hostiles avaient une existence, une famille, des amis, des souvenirs, et ce n'est pas parce qu'ils ont perdu toute trace d'humanité que ceux qui leur ont survécu n'ont pas de chagrin. Comment survivre à la transformation de son enfant, de sa femme, de ses parents ? Quel homme serait assez courageux pour tuer un proche de sang-froid, en le sachant perdu ? Les personnages auront sans doute l'occasion de croiser des personnes qu'ils connaissaient, dont ils étaient proches, réduits à l'état de zombies. Et on ne décide pas de les éliminer froidement, sans penser à eux, sans ressentir de la peine. D'ailleurs arrive-t-on vraiment à les éliminer ?

Transformer un PJ ou un PNJ dont ils sont très proches, pour en faire un Hostile avec un rôle important, peut forcer les personnages à douter. Rencontrer un enfant zombie peut faire hésiter à tirer, retrouver sa femme contaminée peut mener à un vrai coup de folie (l'enfermer quelque part en priant pour trouver un remède, se persuader que cet état n'est que passager...).

Les Hostiles ne sont pas seulement des monstres à abattre. Ce sont d'anciens humains, dont ils ont encore le visage, qui ont aimé et ont été aimés. Faire vibrer les sentiments d'un survivant ou d'un Z-Corps est un bon moyen de le toucher au cœur et de lui faire commettre une erreur. Par simple faiblesse.

Leur donner des habitudes

Les Hostiles sont totalement chaotiques et incompréhensibles, les personnages auront toutes les chances de périr à chacune de leurs sorties. Impossible de les éviter, de comprendre leur maigre fonctionnement, leurs capacités et leurs faiblesses. Or nous avons vu, à plusieurs reprises, que les morts-vivants disposent de déficiences que les per-

sonnages peuvent exploiter. L'attrance pour le sang, les bruits, la mauvaise vision au soleil, le fait de silloner des lieux familiers, les résidus mémoires, l'hypophyse... Tous ces éléments forment un ensemble de paramètres qui peuvent être utilisés pour faciliter un raid, contourner un nid, faire des diversions. En , cela peut vous fournir un certain nombre de révélations à distiller aux survivants qui, contrairement aux Z-Corps, vont vraiment apprendre sur le tas.

Il peut être intéressant également de peindre les Hostiles comme de lointains humains, avec des manies étranges : comme faire toujours le même chemin, le même circuit au centre ville. Sauf si quelque chose éveille leur attention. Quand les personnages feront une *roadmap* ou une expédition de ravitaillement en ville, ils pourront ainsi observer les Hostiles et mettre au point un plan pour les contourner.

Sans en faire des êtres de pacotille bourrés de réflexes incongrus, ces rares points faibles auront le mérite de laisser un peu d'espoir aux joueurs. Si les morts-vivants ont un petit talon d'Achille, leurs personnages hésiteront moins à agir en extérieur. Par contre, s'ils ont la sensation que mettre un pied dans le secteur est aussi risqué que d'attirer un requin à coup sûr en plongeant dans l'eau, il y a peu de chances qu'ils sortent de leur repaire ou prennent des initiatives pour explorer un bâtiment inconnu. Ce serait dommage de bloquer un scénario par une crainte excessive des zombies, non ?

Un zombie isolé est plus efficace qu'une Horde : le véritable monstre dans l'histoire, c'est le virus et ses conséquences. La peur d'être contaminé ou de faire entrer un infecté dans son groupe doit être présente dans tous les esprits. Quoi de plus effrayant que le syndrome du « ils sont parmi nous » ? De quoi instaurer une bonne grosse dose de paranoïa autour de la table de jeu. N'hésitez pas à appuyer sur l'horreur psychologique, à instaurer un climat de peur, par la description de bruits étranges à l'extérieur, de traces de sang, de craquements sur le toit. Imaginez-vous dans cette situation, dans le monde réel. Qu'est ce qu'on ressent lorsqu'on doit sortir, un simple couteau à la main, en sachant pertinemment qu'on risque d'être dévoré ?

Au même titre, confronter régulièrement les personnages à des dizaines d'Hostiles n'est pas toujours le meilleur moyen de les faire flipper. Bon, évidemment, lorsqu'on se trouve coincé dans une

pièce avec 50 morts-vivants, le temps de survie est particulièrement limité. Mais quel intérêt de le faire si ce n'est pas pour permettre une fuite d'anthologie ou une scène dramatique : comme celle où le héros se sacrifie pour bloquer la porte, et sauver ses amis ? Quitte à faire appel aux zombies, autant les utiliser dans l'intérêt de l'histoire plutôt qu'à la manière d'un bouche-trou pour réveiller les joueurs. S'ils sont ici en nombre, c'est pour pousser les personnages dans une autre direction ou les bloquer à l'intérieur d'un bâtiment qui vous intéresse. Les Hostiles sont vos outils, sachez les utiliser dans le sens de votre récit.

D'ailleurs, vous aurez certainement remarqué que dans les films, un seul zombie fait parfois bien plus de dégâts qu'une vague entière. Un PNJ qui se transforme, puis décime le groupe de l'intérieur, c'est souvent très efficace. Une présence qui rôde dans un building, un Hostile piégé dans une cave, un personnage infecté qui tente de le cacher, sont autant de rebondissements possibles dans un scénario de Z-Corps. Contrairement à la Horde, qui reste une menace impossible à anéantir ou à endiguer, et un simple motif de fuite.

Prendre les personnages à contre-pied



Si vous cassiez un peu le rythme de la partie ? Les personnages sont persuadés de tomber sur des zombies à cet endroit ? Eh bien il n'y en aura pas. Ils seront là où ils s'y attendent le moins, afin de les obliger à réagir différemment. Un PNJ a tous les symptômes de l'infection ? Ça n'en est pas une. Les survivants traversent une forêt particulièrement calme depuis plusieurs heures ? C'est le moment de les faire accélérer en lâchant la meute, alors qu'ils se croient totalement seuls !

Surprendre les joueurs avec les Hostiles est une bonne méthode pour les rendre plus dangereux, et rajouter un peu de piment dans certaines scènes. Après tout, même si les morts-vivants disposent de cerveaux très limités, qui leur dit qu'un zombie ne sort pas du lot ? Un être bien plus intelligent que les autres, qui ne tombera pas dans leurs diversions et leurs pièges grossiers. Les survivants seront sans doute déboussolés par cet Hostile ne réagissant pas comme ses congénères.

Et vous connaissez tous le meilleur moyen de faire sursauter un spectateur : faire surgir un bras de zombie au moment le plus propice ! Allez-y franco avec les morts-vivants, décrivez leur violence, leurs râles, leurs crachats sanguins, leur vitesse, la précipitation avec laquelle ils se jettent sur leur proie. Les personnages ne doivent pas avoir le temps de réfléchir. Gérez le tout en temps réel et ne laissez jamais vos joueurs souffler. Une attaque d'Hostiles est forcément rapide et brutale ! La réflexion et le recul ne sont jamais de mise.

Utiliser des Phases à bon escient



Dans Z-Corps, il existe plusieurs types de zombies afin d'apporter des rebondissements lors des aventures. Une fois que les personnages sont habitués aux Hostiles, à leur façon de fonctionner, faire apparaître un zombie de Phase 2 ou plus est un bon moyen de les déboussoler. Mais inutile de les multiplier ou de faire apparaître un nouveau type à chaque scénario. Ceux-ci doivent rester rares et avoir un vrai impact dans le récit.

Par exemple, la meilleure utilisation possible du Phase 4 débute une fois que les personnages ont compris l'intérêt de l'Agent Gris. Habituer à utiliser des grenades pour ralentir les zombies et obtenir un puissant avantage tactique, comment réagiront-ils en découvrant un Hostile totalement insensible à ce gaz ? Et si les survivants ont pris l'habitude de défendre leur planque à l'aide de nombreuses divulgations sonores, que se passera-t-il le jour où ils croiseront un Phase 6 (cf. *Restricted Area*) ?

Ne pas multiplier les invasions



Pénétrer les Hostiles dans une planque est un vrai moment de panique, effroyable et sans pitié. Il faut donc éviter au possible de multiplier ce genre d'événement, au risque de lasser les joueurs.

De base, une planque est un lieu sécurisant où ils auront entassé des objets intéressants, précieux, voire utiles. Abandonner tout cela est un réel sacrifice dans un univers où chaque chose manque. Et si des invasions d'Hostiles rasent à chaque fois leurs divers refuges, comment imaginer instaurer un climat de calme et ne pas frustrer les personnages ? Lorsqu'on perd systématiquement tout ce qu'on a entassé, on peut difficilement repartir à leur recherche le cœur joyeux.

Une invasion est quelque chose d'abominable et de traumatisant, qui doit aussi bien laisser des traces psychologiques (cauchemars, terreurs, phobies) que physiques (terrasser des PNJ est un bon moyen d'appuyer sur la violence de l'intrusion). Et après ce type d'événement, permettre aux personnages de se reconstruire au calme, ailleurs, est un excellent moyen pour les replacer sur les rails de vos histoires. On ne perd jamais une planque par hasard...

Idée de scénario : Dead Reckoning

Z-Corps n'est pas vraiment manichéen et les survivants vont une fois de plus en faire les frais. Alors qu'ils ont trouvé refuge (ou consolidé une planque) avec plusieurs PNJ, au beau milieu d'un secteur contaminé, ils voient débarquer une Z-Team. Cette dernière a pour mission d'extraire un des PNJ présents dans leur groupe (scientifique ou participant important de la Chambre Noire), sans faire cas des autres. En résumé, les personnages-joueurs auront la joie de faire face à des soldats, chargés de les abandonner sciélement et bien décidés à accomplir leur mission le plus rapidement possible.

Cette confrontation pourrait aboutir à un combat, entre les personnages et les Z-Corps, à l'intérieur de leur planque ou d'un building, sur le toit duquel est censé se poser l'hélico. Mais l'arrivée impromptue d'Hostiles, menés par un Blob particulièrement furieux et massif, pourrait bien changer la donne.

Nouveaux Archétypes

Écrivain

Description

Vous n'avez jamais été un bon journaliste. Malgré de brillantes études universitaires et une brève expérience dans un journal local, le fait de relater des informations réelles n'était vraiment pas votre tasse de thé. C'est pourquoi vous avez choisi la fiction, en créant des histoires dans des romans, des scénarios et des bandes dessinées. Fort d'une inspiration débordante, vous avez rapidement opté pour des univers gorgés de morts-vivants, de monstres dévoreurs de chair, au point de devenir une véritable référence en matière de zombies.

Vous étiez bien loin de vous imaginer que la guerre contre les Hostiles se produirait vraiment et que vous deviendriez l'invité de nombreux *talk-shows*, tel un spécialiste scientifique en matière de morts animés. Votre livre sur la survie en territoire zombie s'est vendu comme des petits pains, au point même d'intéresser OneWorld. Certains passages de vos conseils ont été cités dans les livrets des nouvelles recrues, ainsi que dans les rapports envoyés dans les kits de survie.

Mais maintenant que vous êtes piégé au beau milieu d'un secteur infesté, en revenant peut-être d'une Comic-con', il ne va pas falloir uniquement prendre des notes. Mais bel et bien vérifier vos théories.

Psychologie

Vous êtes un homme de lettres, doté d'une sacrée imagination. n'avez pas votre pareil pour transformer une histoire ordinaire en aventure rocambolesque. De quoi métamorphoser la triste vie des survivants en journées pleines de rebondissements, de drames et de surprises, dans les pages de votre vieux cahier. Par contre, pas la peine de vous demander de tenir une arme ou de passer devant. Vous vous débrouillez vraiment comme un manche mais vous êtes une bible de la survie à vous tout seul.

Phrase-type

«Utilisez votre tête ! Coupez les leurs !»

Agilité 3D : Esquive 4D

Adresse 2D+1 : Armes à feu 3D+1

Puissance 2D+2 : Nager

Connaissances 4D : Érudition 5D, Informatique, Langues (Espagnol)

Perception 3D : Art 4D, Chercher 4D, Investigation 3D+1

Présence 3D : Empathie 3D+1, Persuasion 3D+2, Volonté 3D+2

Déplacement : 4

Bonus aux Dégâts : 1D

Showgirl

Description

Ce n'est certainement pas par vice ou par plaisir que vous avez choisi ce sale boulot de strip-teuse à Las Vegas. Mais après avoir connu les galères sans nom, le chômage et la violence de certains quartiers, vous avez décidé de vous en sortir. Pas réellement pour vous, mais surtout pour votre enfant de 5 ans, laissé à vos parents à plusieurs kilomètres de Vegas. Juste le temps d'amasser suffisamment de blé pour ne plus vivre dans le besoin... Pour avoir enfin une vie, une vraie, honorable, sans besoin de voler de la bouffe dans les rayons d'un Wal-Mart.

Vous n'aviez plus que quelques mois à tenir dans ce club minable, à vous tortiller autour de cette barre chromée en tenue d'Ève, devant une bande de joueurs avinés et plumés au *black jack*. Vous étiez presque au bout du chemin, après plus de deux ans de travail acharné.

Mais lorsque les premiers zombies sont arrivés dans la cité, tels des spectres extirpés de la Vallée de la Mort, vous avez immédiatement su que votre calvaire ne faisait que commencer. Vous n'avez plus aucune nouvelle de votre enfant, de vos parents, de vos amis, situés au beau milieu des secteurs les plus contaminés. Et il est hors de question de les abandonner... Quitte à parcourir des centaines de kilomètres, à éviter les barrages et à plonger en Enfer.

Psychologie

Vous n'avez qu'une seule obsession, retrouver votre enfant. Malgré un physique qui ferait pourtant fantasmer n'importe quel homme, vous êtes une vraie dure à cuire, dotée d'un caractère en acier trempé. Une femme capable d'abattre des montagnes pour atteindre son objectif, même si cela signifie éclater des centaines de tronches à coup de batte de base-ball. Personne dans ce monde ne vous empêchera de retrouver ceux que vous aimez ! Aucune horde, aucun Hostile, ne vous prendra la chair de votre chair !

Phrase type

«Crève, saloperie !»

Agilité 3D+1 : Acrobaties 4D+1, Contorsion 4D+1, Esquive 4D+1

Adresse 3D : Dextérité

Puissance 2D+1

Connaissances 2D+1 : Érudition

Perception 3D : Art 4D, Chercher 4D

Présence 4D : Charmer 5D, Déguisement, Empathie, Persuasion 5D, Volonté

Déplacement : 5

Bonus aux Dégâts : 1D

Routier

Description

C'était pourtant une livraison banale. Un simple transport de côtes de porcs et de boulettes de bœufs d'un coin à un autre de l'État. Vous aviez prévu de faire halte dans ce petit restaurant de bord de route, pour revoir cette si jolie serveuse aux yeux verts. En plus, d'autres potes camionneurs s'étaient donnés rendez-vous pour fêter votre anniversaire. Ce devait être une belle surprise, une soirée sympa autour d'un billard, avec de la bière, des jolies blondes et de la bonne musique country.

Mais vous n'êtes jamais arrivé dans le petit restaurant. Vous avez vu les conducteurs, roulant juste devant vous, se faire démolir par des dégénérés au péage autoroutier. Et lorsque vous êtes sorti de votre cabine, un cric à la main, leurs yeux injectés de sang vous ont terrorisé. Vous êtes remonté en quatrième vitesse dans votre camion et vous avez tenté de forcer le barrage. Mais le radiateur n'a pas tenu plus que quelques kilomètres, percé par un morceau de carrosserie.

Paumé au milieu d'un no man's land, vous avez dû abandonner votre meilleur ami mécanique et partir à la recherche des secours. Plus personne ne répond à la CB, comme si le monde entier avait cessé de respirer.

Psychologie

Vous êtes l'image même du camionneur. Bourru, forte gueule, bagarreur. Certains diraient de vous que vous êtes un mec bien, qui déteste l'injustice, les petits emmerdeurs et ceux qui cherchent des crosses à ses amis. Ce n'est pas totalement faux. Vous n'avez jamais eu de goûts de luxe, à part l'envie de trouver une femme bien, qui cuisine comme votre maman et qui aime les disques de Willie Nelson. Pour le reste, la seule chose qui vous rend vraiment heureux dans la vie, c'est d'enquiller les kilomètres à bord de votre monstrueux *truck*, lunettes de soleil sur le nez, musique à fond les ballons et cigarette au bec. Le bonheur, quoi.

Phrase type

«Tout le monde se calme. Je suis là.»

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

Adresse 3D+1 : Crochetage 4D+1, Pilotage (Poids lourds) 4D+1, Réparer

Puissance 4D : Soulever

Connaissances 2D : Affaires 3D

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

Présence 3D : Intimidation 3D+1, Volonté 4D

Déplacement : 7

Bonus aux Dégâts : 2D



CROSS THE LINE

CROSS THE LINE



**RESTRICTED
AREA**

« Chaque espèce ressent l'approche de son extinction. »

--L'Antre de la folie
-- John Trent.

Cette deuxième partie contient des secrets supplémentaires, qui ne doivent pas tomber entre les mains de vos joueurs. Vous trouverez notamment un point sur l'évolution de la pandémie sur trois semaines, la description de nouveaux États touchés par l'infection, un nouveau type d'Hostile et enfin, deux scénarios.

ÉVOLUTION

Depuis la semaine 6, les forces des Z-Corps sont entrées en action et ont commencé à agir, difficilement, sur le terrain. Cela peut-être le cas des personnages-joueurs, recrutés par OneWorld ou perdus au beau milieu de ces territoires infernaux. Malgré les efforts de chacun, le virus continue à progresser inexorablement, jusqu'à une date fatidique en 8èmes semaine... Qui sera le début d'une véritable «guerre» face aux Hostiles, l'entrée dans un conflit ouvert et le premier événement à marquer d'une croix blanche sur le tableau noir des Z-Corps. La chronologie suivante résume l'évolution du virus d'Alma et l'implication des différents protagonistes présentés dans le livre de base.

Semaine 6

La crise provoquée par le virus et les bombardements sur le Kansas a des répercussions désastreuses sur l'économie américaine. Un nouveau krach boursier, couplé à des difficultés à l'export, jette des milliers de salariés dans la rue. Les États-Unis, qui se relevaient à peine de la crise des *sub-primes*, sombrent dans un début de récession sans commune mesure avec 1929. Vidés de leur population (évacuée ou zombifiée), certains États ne

Gérer les principaux protagonistes

La *storyline* de Z-Corps contient un certain nombre d'individus importants, ou non, qui peuvent être utilisés par le Meneur de Jeu. Cependant, certains d'eux peuvent avoir un rôle déterminant dans l'évolution de l'épidémie. Afin d'éviter au MJ de transformer en Hostile un PNJ capital, ou de le faire disparaître prématurément, nous vous indiquons ci-dessous les noms de ceux qu'il faut préserver. Du moins, pour le moment. Cela ne signifie pas pour autant que les personnages ne peuvent pas les croiser, les sauver ou leur rendre service, bien au contraire. Mais afin d'éviter toute contradiction dans la suite des événements, mieux vaut les protéger et les conserver au frais jusqu'à ce que nous vous indiquions le contraire.

Par défaut, tous les protagonistes non-listés peuvent être utilisés selon votre bon vouloir.

PNJ « sous protection » :

- **OneWorld** : Bryan Clark, les frères Gunn et John Harvey Donaldson
- **Apokalupsis** : Clarence Luther
- **Armée** : Le Général O'Grady et le Général Dunwoody
- **Genomic Trust (c)** : Nathan Bane et Légion
- Le Sergent Chambers

sont plus que des régions mortes et provoquent la fermeture d'un nombre invraisemblable d'entreprises. Privés de leurs succursales ou de sous-traitants, des *majors* implantées à l'autre bout du pays n'ont pas d'autre choix que de geler leur activité. L'industrie automobile est paralysée, des banques sont ruinées (trop de débiteurs décédés), plus personne n'a envie de consommer.



La mise en place des Z-Corps sur le territoire s'avère également laborieuse. Outre le fait que les campagnes de recrutement ne battent pas leur plein, les Maîtres Contrôleurs Principaux sont en nombre insuffisant pour gérer l'ensemble des Z-Teams. Les cafouillages se multiplient, des équipes sont envoyées, par erreur, sur la même mission, dans des lieux trop infectés pour être nettoyés et bien trop tard pour sauver qui que ce soit. Leur formation à Savannah est trop courte ou ne suffit pas à transformer en soldats des individus, motivés et volontaires, mais fragiles et maladroits. Après l'espoir soulevé par Bryan Clark, les illusions s'étiolent autant que les lointaines promesses du Président Obama. Les Z-Corps apparaissent comme des mercenaires grassement payés mais sans volonté, capables de déserter pour un oui ou pour un non. L'armée profite du crâneau pour redorer très légèrement son blason, en présentant des troupes efficaces, entraînées et susceptibles de maintenir des quartiers d'isolement avec fermeté.

La majeure partie du pays encore indemne, située à l'écart des zones de quarantaine, commence à peine à réaliser la gravité de la situation. Toujours sous contrôle militaire, les aéroports et les stations autoroutières deviennent le théâtre de terribles mouvements de foule. Totalement paniquées, certaines personnes tentent de forcer les barrages pour quitter la ville ou le pays. Des policiers sont obligés de faire feu, des citoyens sont écrasés suite à des bousculades, une personne saignant du nez dans un supermarché est étouffée dans un sac en plastique, une autre jetée sous une rame de métro... La crainte du virus rend la population paranoïaque et incontrôlable. Dans les cités du Nord, les bars et les restaurants se vident dès la nuit tombante, par peur de croiser des infectés ou des hostiles. Alors même que leur seuil épidémique est très loin d'être élevé. Impossible de croiser un habitant sans masque protecteur, les salles de concert se vident, de nombreux lieux publics sont désertés (cinémas, musées...). Les commandes par Internet explosent, et pour ne plus avoir à sortir de chez soi, certains employés refusent d'aller travailler. Armureries, supermarchés et pharmacies sont dévalisés ou simplement pillés. Tout sent le préambule à la guerre, tout a le goût de terreur et de mort.

Les routes du Nord et de l'Est sont de plus en plus encombrées par des voitures, des motos et des camions, qui tentent d'échapper aux régions du Sud. Les accidents graves se multiplient sur les

grands axes et il devient impossible de trouver une voiture de location dans les plus grandes agglomérations du Texas, de l'Alabama, du Colorado ou du Michigan.

• **OneWorld (p152 Livre de base)** : l'absence de Bryan Clark passe pour le moment inaperçue. Concentrés sur les Z-Corps, les téléspectateurs suivent ce feuilleton quotidien avec une extrême attention. À la demande du comité, c'est le **Dr. Bradley Finch** qui prend temporairement le contrôle de OneWorld. Il s'avère totalement dépassé par l'ampleur de la mission confiée par le gouvernement.

De son côté, **John Harvey Donaldson** entête à couvrir l'absence de Bryan Clark en prétextant un voyage confidentiel au Nouveau-Mexique. Trop focalisé dans ses recherches pour retrouver Clark, afin de ne pas alerter les médias, il en oublie la gestion des Z-Corps et laisse leur contrôle à du personnel incompétent.

• **L'Armée (p185 Livre de base)** : le Général Dunwoody rassemble un maximum d'informations sur les 20 personnes, à l'origine du projet *Homme Millénium*. Il parvient à en établir une liste extrêmement précise :

- Alexander Bridges (biogiste, décédé à 64 ans des suites d'un cancer)
- Ana Dietrich (anesthésiste, 59 ans, habite Austin-Texas)
- André Lebeau (chirurgien, 67 ans, habite New-York)
- Arthur Robinson (biogiste cellulaire, décédé à 55 ans d'un arrêt cardiaque)
- Carl Jules Johnson (anesthésiste, décédé à 48 ans dans un accident de la route)
- Dan Lee Wong (médecin légiste, 63 ans, habite San-Francisco)
- Dooley Laszlo (biochimiste, 66 ans, adresse inconnue)
- Edward Toland Jr. (physicien, 64 ans, habite Chicago)
- Elvis Campbell (médecin militaire, 65 ans, habite Dallas)
- Everett Sanford (biochimiste, décédé à 60 ans de complications rénales)
- Francis Foster (biogiste cellulaire, décédé à 49 ans du sida)

Que peuvent faire les personnages en sixième semaine ?

- Pour les personnages survivants : les zones infectées commencent à être particulièrement importantes. Pour ceux coincés à Topeka, il leur faudra traverser l'équivalent de deux États (peu importe la direction) pour parvenir enfin dans un secteur sain. Pour les survivants coincés dans une planque, les Hostiles sont particulièrement nombreux et les militaires ont été obligés régulièrement de battre retraite. Ils sont vraiment seuls.
- Pour les Z-Corps : c'est là où débute le jeu, pour eux, dans le livre de base. Cette semaine est l'occasion de prendre conscience de leur rôle, d'effectuer leurs premières missions et de découvrir de nouveaux types d'Hostiles. Ils peuvent être confrontés directement aux manques de moyens et d'expérience de certaines Z-Team. Ils doivent ressentir sur le terrain l'écroulement progressif du pays (émeutes, passages à tabac entre habitants, pillages, suicides indénombrables, lenteurs horribles du gouvernement fédéral).

- Gabriel Ladd (anesthésiste, 70 ans, atteint de la maladie d'Alzheimer à San-Diego)
- Jim Murphy (chimiste, 65 ans, habite Londres)
- Margaret Meeker (infirmière, assassinée par son mari à l'âge de 52 ans à Detroit)
- Norma Lochner (infirmière, 61 ans, habite Miami)
- Philip Warrick (biographe, disparu à Kansas City à l'âge de 68 ans)
- Sanjay Panthaki (médecin légiste, 58 ans, habite Nashville)
- Steve Berman (physicien, 73 ans, habite Denver)
- Vernon L. Stewart (mathématicien, 81 ans, habite Dallas)
- Walter Broockmyre (biographe moléculaire, 65 ans, emprisonné à Huntsville -Texas)

Il décide de dépêcher des hommes à la recherche de ces individus, en attendant que Bryan Clark ait délivré ses secrets.

- **Genomic Trust (c) (p 180 Livre de base):** la thérapie appliquée sur Bryan Clark s'avère particulièrement difficile et longue pour produire ses fruits. Plongé dans une illusion géante, le créateur de OneWorld est sollicité dès que possible pour déverrouiller sa Boîte mentale, mais sans grand succès. Nathan Bane commence à perdre patience et songe à prendre des mesures plus radicales pour extraire les souvenirs de son ennemi juré.

Semaine 7

C'est le tout début de la bataille de Denver. Repliés sur la capitale du Colorado, militaires et Z-Corps tentent de stopper des vagues de zombies enragés en provenance du Kansas. Comme de gigantesques déferlantes, les Hostiles accourent des grandes plaines pour pénétrer dans la ville. Pendant que les soldats forment un périmètre de sécurité autour de *The Mile-High City*, les Z-Corps sont envoyés dans *Downtown*, *Lower Downtown* et sa périphérie pour éradiquer les morts-vivants. La population est évacuée ou regroupée au cœur de la ville, qui s'avère plus facile à protéger. Les uns sur les autres, sans plus un seul objet personnel, certains échappent à la vigilance de l'armée et tentent de s'enfuir par leurs propres moyens... Avant de finir leur course entre les mâchoires des damnés.

Des activimètres sont utilisés par l'Armée afin de trier les infectés et les personnes saines. Pendant que les non contaminés peuvent embarquer dans des camions et des hélicoptères à destination de quartiers d'isolation, les infectés sont écartés. Et parfois abattus, sur ordre Fédéral. Cette situation soulève de violentes critiques dans les médias et la désapprobation de certaines forces armées, envoyées par l'ONU (canadiennes et européennes). Une fois encore, l'US Army et le gouvernement en prennent pour leur grade, mais OneWorld reste silencieuse et l'opinion publique est très partagée.

Pendant ce temps, le virus continue à dévorer les États-Unis. Le Texas résiste tant qu'il peut, à l'aide de troupes civiles et de milices très bien organisées. L'Oklahoma et l'Arkansas passent en



zone rouge, tandis que New-York et la Californie sont déclarées définitivement perdus. La perte de la Grosse Pomme, la ville qui ne dort jamais, provoque de violentes réactions dans le monde. C'est comme un véritable tremblement de terre, la confirmation qu'il est impossible de vaincre les Hostiles.

Le moral des Américains est au plus bas, les frontières du Canada et de l'Amérique du Sud se referment peu à peu. Et les Z-Corps souffrent d'un déficit d'image tel, que les centres de recrutement voient de moins en moins de personnes frapper à leurs portes.

• **OneWorld** : dans un discours solennel sur toutes les chaînes, le Président Barack Obama annonce la perte de nouvelles villes et la découverte de nouveaux types d'Hostiles. Le **Dr. Bradley Finch**, aux côtés de **Nathan Hewes**, prend ensuite la parole pour présenter, d'une voix tremblante à mille lieux de celle de Bryan Clark, les Hostiles de Phase 2 et 3. Photos et preuves à l'appui.

Cette intervention soulève un vent de questions dans les médias et dans tous les foyers : d'où viennent ces nouveaux Hostiles, et où est passé Bryan Clark ?

Face à cette bourrasque, **John Harvey Donaldson**, des petits groupes de Z-Corps (une quinzaine de Contrôleurs, les plus prometteurs) pour partir à la recherche de Clark. Sans savoir précisément qui ils recherchent, ces commandos sont tenus au secret absolu et équipés du meilleur matériel.

• **Apokalupsis (p 175 Livre de base)** : Clarence Luther poursuit sa croisade folle pour répandre «le baiser de l'Ange» partout où il passe. Toujours décidé à faire sombrer le pays, il prend l'initiative de diriger sa caravane de monstres vers la Maison Blanche.

• **Sergent Chambers (p 93 Livre de base)** : après plusieurs semaines passées au sous-sol du manoir du Gouverneur du Kansas, à Topeka, Gary Chambers a commencé à décortiquer tous les documents trônant dans la bibliothèque. Il les a feuilletés mécaniquement, le regard vide, et certains textes et photographies lui ont parfois rappelé son ancienne vie. Il les a compulsés comme d'antiques souvenirs.

Il ne se souvient pas de tous ces événements, toutes ces choses qui se sont produites depuis sa mort en 1981.

Mais en tombant par hasard sur une photo, un article de journal daté de 1997, il a immédiatement reconnu les traits du **Docteur Walter Broockmyre**, des scientifiques du projet *Homme Millénium*.

Son œil s'est éclairé d'une lueur étrange, presque humaine. Il se souvient bien de lui mais ne se rappelait plus de son nom, ni de celui des autres chercheurs dont il aperçoit parfois les traits en rêve. L'ancien Sergent des *Walking Dead* s'est donc levé de son fauteuil. Il a fait craquer les articulations de sa lourde silhouette voûtée et s'est dirigé vers la porte de la bibliothèque, qu'il a refermée consciencieusement derrière lui. Puis, d'un pas décidé, il a pris la direction du Texas... Plus précisément du pénitencier de Huntsville où le Docteur Broockmyre est incarcéré.

Que peuvent faire les personnages en septième semaine ?

- Pour les personnages survivants : ils vont peut-être parvenir à Denver au moment où celle-ci tente de résister aux Hostiles, réaliser que leur *roadmap* va se rallonger à cause d'une zone rouge ne cessant de grandir, croiser un Hostile de phase inconnue jusqu'alors, apprendre par la radio que New-York n'est plus...
- Pour les Z-Corps : ils seront peut-être à Denver qui sait ? Obligés de séparer les parents de leurs enfants, pour qu'aucun infecté ne quitte la ville. Avec tout ce que cela peut représenter dans leur esprit, comme choc psychologique et choix inhumain. À moins qu'ils ne soient recrutés par John Harvey Donaldson pour retrouver la trace de Bryan Clark, sans connaître sa véritable identité. Si leur enquête les conduit dans une impasse, elle suffira peut-être à désigner Manhattan comme lieu possible de détenzione du kidnappé. Et sera certainement l'occasion de rencontres effrayantes.

Semaine 8

«On a perdu le contrôle,
tirez sur tout ce qui bouge !»

-- 28 Semaines plus tard

Les jours de Denver sont désormais comptés. Contre toute attente, la défense de la plus grande cité du Colorado ne chute pas à cause des zombies, mais plie sous l'érosion de ses conflits internes. Refusant de se voir parqués comme des bêtes, d'être témoins de la séparation de leurs proches ou d'exécutions sommaires de membres de leur famille, des groupes entiers se retournent contre les forces militaires. Des soldats sont passés à tabac, la foule prend les armes et brise les barricades. Cent cinquante personnes perdent la vie le même jour, dans Washington Park, après de violentes manifestations.

Les Z-Corps sont pris dans la tourmente et ne distinguent plus les humains des zombies, les infectés des personnes indemnes. Les Hostiles profitent de la zizanie pour trouver des moyens de pénétrer le périmètre et les contaminés transmettent toujours plus le virus, au centre même du dispositif de sécurité. C'est une véritable petite guerre civile dont le seul dénouement possible est la mort.

Alors que le but premier était d'empêcher le mal d'entrer, les gens n'ont plus qu'une seule obsession : s'extirper de cet horrible cauchemar qu'est Denver. Une cité où les morts-vivants courrent après les vivants, et où ces derniers se battent entre eux !

Le Canada doit faire face à un afflux massif de réfugiés, sans disposer des structures adaptées pour les accueillir. Face aux risques de pandémie, les frontières entre l'Ontario et le Minnesota sont fermées. Le Wyoming prend des mesures radicales pour repousser les exilés du Kansas, du Colorado et du Nebraska : aucun d'entre eux n'est le bien-venu sur ces terres !

Les informations en provenance des autres nations sont contradictoires. Pendant que des rumeurs parlent de zombies se multipliant en masse en Afrique, en Russie et en Asie, les chefs d'État se veulent rassurants. Ils répètent que le virus n'a pas réussi à franchir les océans. Personne n'y croit mais tout le monde espère. Coincés dans leur propre patrie, les Américains du Middle West n'ont pas d'autre option que de tenter le tout pour le tout.

Comme rejoindre les États encore intacts, même si ceux-ci abusent de leur autorité pour endiguer les violences et les mouvements de foule.

En fin de semaine, le Président des Etats-Unis est contraint de quitter définitivement la Maison Blanche. Washington tombe également, à cause d'une épidémie galopante dans les quartiers pauvres. Le Secrétaire de la Défense, **Robert Gates**, pérît dans un attentat-suicide alors qu'il se rendait dans un quartier d'isolement de l'Ohio. Cet assassinat est revendiqué par une frange soit-disant révolutionnaire, le «**Dust Bowl**» (en référence aux tempêtes de poussière ayant ravagé certaines parties des États-Unis durant les Années 30), qui accuse le gouvernement d'être responsable de l'épidémie.

Le *kamikaze*, un étudiant de 22 ans (originaire de Columbus) nommé **Percy Mills**, était un infecté.

Pourtant, au beau milieu de cette période extrêmement troublée, faite de larmes et de sang, surgit une mince lueur d'espoir. Alors que la population était persuadée que New-York était tombée, des journalistes confirment que l'île de Manhattan tient toujours bon. Tel Fort Alamo, des commandos Z-Team et des militaires oeuvrent main dans la main pour faire tenir Manhattan. Tous les ponts ont été coupés, afin d'obliger les Hostiles à s'engager dans l'eau et à rester au fond. Les poumons et organes remplis d'eau, leur corps devient beaucoup trop lourd pour leur permettre de remonter aisément... Et ceux qui y parviennent sont abattus comme de simples cibles de fête foraine.

Personne ne sait vraiment comment ces hommes sont parvenus à résister, à repousser autant d'assaillants et à défendre la ligne aussi longtemps. Mais tout le monde s'accorde sur un point : si la bataille de Manhattan dure depuis si longtemps et si les Z-Team ont pour la première fois le dessus sur les Hostiles... C'est forcément que quelque chose d'important se cache sur l'île. Les rumeurs au sujet d'un enfant, immunisé au virus, sont-elles vraies ?

Peu importe.

Après la déroute de Denver, le front de Manhattan est la première date importante des Z-Corps, celle qui va enfin permettre de faire pencher la balance. Dorénavant, les bureaux de recrute-



ment seront de nouveau prêts à recevoir de nouvelles recrues, volontaires pour être larguées sur Manhattan !

• **OneWorld** : depuis plusieurs jours, les directives données par **Bradley Finch** sont de plus en plus confuses. Celui-ci, pris en tenaille entre sa fidélité à OneWorld et le maître chanteur du Général Dunwoody, a reçu l'ordre d'affaiblir les Z-Corps. Dans son dos, **John Harvey Donaldson** enfin la main sur les Z-Teams après avoir esuyé de nombreux échecs lors de sa recherche de Bryan Clark. Pourtant, tout porte à croire que celui-ci est toujours vivant, coincé quelque part dans Manhattan. Sans aucune certitude, Donaldson lance toutes ses forces dans la bataille. Cela permet enfin aux Z-Corps de relever la tête et de présenter des équipes efficaces et bien rodées. Mais extrêmement fatiguées et de plus en plus accrocs aux médicaments de LabWatch.

• **Apokalupsis** : Clarence Luther et sa famille prennent possession de la Maison Blanche, abandonnée et pillée. Autour de lui, il rassemble de plus en plus de morts-vivants pour former une véritable armée. Sa présence est confirmée par des équipes de Genomic Trust (c) et de OneWorld, qui découvrent une ville sous l'emprise d'une sorte de « Roi » commandant aux Hostiles !

• **Genomic Trust (c)** : l'intégralité des membres du Village se sont repliés sur l'île de Jekyll, au cœur du bunker « Hyde ». Devant une assemblée surexcitée, **Nathan Bane** annonce que le cerveau de Bryan Clarke s'apprête enfin à s'ouvrir et que les laboratoires de la société sont parvenus à créer un clone, doté d'une souche modifiée du virus Z.

Au Nouveau-Mexique, les hommes de main de Genomic Trust (c) sont obligés de déplacer **Bryan Clark** en urgence afin d'échapper à des attaques de zombies. Malheureusement, durant le transport, le camion est sauvagement attaqué par des Hostiles et Bryan Clark disparaît dans les rues de Socorro...

• **L'Armée** : **Le Général O'Grady**, malgré les avertissements des responsables du projet, décide de tester le Projet Silverman sur le terrain. Enfer-





més dans des caissons, des zombies modifiés s'ap-
rêtent à être largués sur Denver.

De leur côté, les hommes du **Général Dunwoody** à remonter la trace des 20 participants au projet *Homme Millenium*. Beaucoup ont quitté leur domicile, pour échapper à la pandémie et se mettre en sécurité, ce qui rend leur traque très difficile. **Elvis Campbell et Vernon L. Stewart** sont appréhendés et placés en sécurité, sans comprendre de quoi on les accuse. Tous les autres restent introuvables, à l'exception du **Docteur Walter Broockmyre**, trouvé mort dans sa cellule. Tous les pensionnaires de la prison de Huntsville ont été soit massacrés, soit contaminés par un virus d'une virulence extrême. Un seul soldat du Général Dunwoody est parvenu à s'échapper à temps, afin de relater ce qu'il a découvert.

• **Sergeant Chambers** : pourquoi le Docteur Broockmyre a-t-il affirmé ne pas le connaître ? Pourquoi ne s'est-il pas rappelé de son nom ? Est-ce que les autres noms que le Docteur lui a donnés avant qu'il ne lui brise le crâne sauront lui répondre ? Où les trouver ? Comment les chercher ? Il doit retrouver leur trace. Il doit comprendre ce qui est revenu avec lui dans le bunker d'Alma, le jour où l'obscurité l'a enveloppé. Il doit savoir ce qu'il est.

Que peuvent faire les personnages en huitième semaine ?

- Pour les personnages survivants : ils seront peut-être coincés à Denver, ils parviendront enfin à s'extirper d'une zone rouge pour atterrir en plein Wyoming, croiseront le chemin de partisans du «*Dust Bowl*», apercevront fugitivement la silhouette monstrueuse du Sergeant Chambers disparaître dans le Mississippi... etc.
- Pour les Z-Corps : se rendront-ils à Manhattan ?

LE TERRITOIRE DES MORTS

« 1000ème jour du siège de Seattle. »

-- Les Fils de l'Homme

Le virus progresse, s'étend et oblige les États à réagir parfois brutalement à l'arrivée massive de réfugiés. Pendant que le Kansas, le Missouri, le Nebraska, l'Iowa, l'Arkansas, la Californie et l'Oklahoma comptent plus de morts-vivants que de survivants, les régions voisines préparent leur défense et luttent désespérément contre la pandémie.

Voici une photographie de deux nouveaux États, prise en 8èmes semaine, avec des lieux et des individus que des personnages survivants ou Z-Corps pourraient être amenés à rencontrer.

Colorado

Avant que Manhattan ne devienne le nouveau centre d'attention du monde, de nombreux regards s'étaient portés sur le Colorado et sa capitale, Denver. Présenté comme une sorte de porte vers l'Ouest, sa proximité avec les régions infectées du Kansas, du Nebraska et de l'Oklahoma laissaient peu d'espoir sur le destin qui l'attendait. Après la Californie, si le virus parvenait à passer le Colorado, les canyons et les Rocheuses, il pourrait enfin se répandre sur toute la côte Ouest des États-Unis. En prenant l'Utah, le Nevada et l'Arizona en tenaille.

Mais à la surprise générale, le Colorado a résisté. Pendant 15 jours, tout a été fait pour évacuer les rescapés et éliminer les infectés. Cette décision politique, prise au début de l'automne, a été longuement débattue et a abouti à une étonnante prise de conscience dans l'opinion. Contrairement aux bombardements fortement critiqués du Kansas, beaucoup d'Américains voient désormais l'intérêt d'éradiquer les infectés. Afin d'empêcher le germe de se propager et de sauver un maximum de vies. Et même lorsque Denver est tombée, la graine



plantée dans les esprits a continué à germer : seule la mise à mort des contaminés peut enrayer la marche de la désolation. Et le long silence de One-World sur le sujet apparaît dorénavant comme un signe de renoncement.

Denver



Construite entre les Montagnes Rocheuses et les Grandes Plaines, la capitale du Colorado avait tout pour devenir un rempart géant contre les marées d'Hostiles déboulant de l'Est. Dressée face aux longues étendues herbeuses, le dos aux montagnes, Denver était fantasmée comme un gardien protégeant la grande porte de l'Ouest. Mais ce rêve fut de courte durée puisque les soldats n'eurent pas les épaules assez larges pour contenir une population particulièrement dense, qui plus est remontée contre leurs méthodes « expéditives ».

Aujourd'hui, Denver est sans aucun doute la ville qui contient le plus grand nombre de survivants. Piégés par les Hostiles, civils et militaires ont toutes les peines du monde à cohabiter ensemble. Toujours rassemblés entre les gratte-ciel du centre, les rescapés se sont divisés en factions qui ne parviennent pas à s'entendre. Les civils d'un côté, les soldats et Z-Corps de l'autre, tout le monde se méfie de tout le monde tandis que les Hostiles se multiplient et empêchent quiconque de partir.

C'est un combat gigantesque et interminable à l'échelle d'une ville. Similaire à ce que Los Angeles ou New-York ont connu avant de plier sous le poids de l'épidémie. Sauf qu'ici, entre les tirs, les immeubles possédés par telle ou telle faction et les cadavres qui pourrissent dans la rue, une autre guerre larvée a lieu.

Tito Sebastian vit dans une discothèque de la 16th Street Mall, en plein centre ville de Denver. Il occupe les lieux avec une douzaine de survivants, dont certains portent encore des blessures causées par les tirs de l'armée. Ce sont tous des membres des mêmes familles, qui ont refusé de voir leurs proches écartés des convois afin d'être exterminés. Ils se sont battus pour mettre un terme à ces exactions et certains ont payé un lourd tribut. Plusieurs milliers de personnes sont mortes dans les tirs croisés ou face aux Hostiles, qui ont profité de la

panique générale pour s'infiltrer dans le centre Denver. Tito n'a toujours pas digéré ce que le gouvernement fédéral lui a fait, comment les hommes politiques ont traité sa famille, sous prétexte qu'ils étaient infectés. Tito s'est juré ne pas laisser les soldats emporter ses proches, comme tous les autres, et il a déjà abattu deux militaires qui ont tenté de prendre sa mère et sa sœur. Pour lui, les vrais ennemis ne sont pas les morts-vivants mais tous ces soldats et ces Z-Corps, qui ne pensent qu'à détruire et à annihiler des gens.

Tant qu'il sera vivant, il fera tout pour quitter Denver, sans abandonner une seule personne derrière lui. Il se l'est juré, à de nombreuses reprises, même après avoir observé les zombies attachés dans le sous-sol de la discothèque... Et qui sont tout ce qui reste des anciens infectés, de leurs proches, sauvés des griffes de l'Armée. Une bouteille de tequila constamment en main, Tito ne cesse de le répéter : « Nous n'avons pas fait tout cela pour rien. Ils nous aiment toujours et nous les aimons. »

Repliés à l'intérieur du planétarium du **Denver Museum of Nature & Science**, le **Lieutenant Colonel Bloom** les vingt autres membres des US Marines Corps placés sous son commandement, sont bien décidés à s'en sortir. Complètement livrés à eux-mêmes, obligés de s'abriter après de violents heurts dans le centre, ils ne distinguent plus les civils des Hostiles. À leurs yeux, n'importe qui peut être infecté et c'est la population de Denver qui est responsable de cet échec. Dans ce cas, pourquoi protéger des civils qui n'ont pas hésité à tirer sur leurs propres soldats ?

Sans plus aucun lien avec l'État-major, Bloom compte bien procéder à sa façon pour quitter Denver. Même si sa troupe de tueurs entraînés, son « commando de la mort » (des soldats sonnés par ces épreuves mais qui lui obéissent au doigt et à l'œil), doivent faire exploser la moitié de *Downtown* pour ne laisser aucun monstre derrière eux.

Dinosaur National Monument



Stanley Lokridge travaillait à proximité de la Green River, non loin de Split Mountain lorsqu'il a

découvert de nouveaux fossiles de dinosaures. Il y a environ trois semaines. Ce paléontologue, habitué aux richesses archéologiques de cette immense zone de 854 km² entre le Colorado et l'Utah, ne s'attendait pourtant pas à vivre une journée aussi éprouvante.

Son existence bascula quelques heures à peine, après avoir appelé son équipe pour effectuer les premiers relevés. Tandis que le groupe s'était installé le long d'un promontoire rocheux et que la nuit commençait à tomber, Stanley capta un bruit étrange sur sa petite radio. Le transistor, chargé de relayer les nouvelles alarmantes en provenance de l'Est, fut parasité par un mélange de hurlements sourds et de bruits indistincts. Une «musique» effroyable, qui occupait toutes les fréquences.

Quelques minutes seulement après l'apparition de ce son, les tentes de l'équipe furent sauvagement attaquées par trois zombies. Des jeunes gens qui venaient simplement faire du *rafting* sur la Green River, mais qui n'avaient pas prévu que l'un d'entre eux était déjà infecté. Tous les collègues du paléontologue furent massacrés, alors que celui-ci parvenait à s'échapper dans la forêt. Par chance, il croisa le chemin d'une voiture sur la route et put ainsi sortir de ce cauchemar sain et sauf.

Pour l'instant, Stanley a rejoint Albuquerque afin de mettre sa famille en sécurité. Mais il n'a pas oublié le grésillement de cette radio qui, sans le savoir, l'avait prévenu de l'arrivée des Hostiles. Ce petit poste semble avoir une connexion directe avec la Fréquence Morte, avec ce brouhaha de pensées diffuses et torturées. C'est peut-être un bon moyen pour détecter leur présence ? Pour comprendre leur fonctionnement ? Même pétrifié par la peur, Stanley serait prêt à retourner au sein du Dinosaur National Monument pour remettre la main sur cette radio... Qui doit toujours être là, oubliée, au milieu des tentes et des fossiles.

Aspen

La fameuse station de ski du Colorado, située dans les Montagnes Rocheuses, est habituellement déserte à cette saison. Seuls ses 6000 habitants restent sur place, en attendant qu'une clientèle, souvent fortunée, reprenne possession des mai-

Idée de scénario : Dogs of War

Dans une petite bourgade du Nebraska, tous les habitants ont disparu depuis long-temps. Si une bonne partie d'entre eux a préféré prendre la route, les autres n'ont pas eu la chance de survivre. Cependant, ce ne sont pas des morts-vivants qui les ont déci-més. Enfin, pas vraiment. Les responsables de ce carnage sont une meute de Necro-beasts, une troupe de chiens errants zom-bies –originaires d'un chenil des environs- qui sortent à la nuit tombée pour dépecer les humains. Effroyables et sans pitié, ils ris-quent fort de piéger les personnages ou de les poursuivre dans les plaines herbeuses... Jusqu'à ce qu'une tornade monumentale ne vienne redistribuer les cartes. Parviendront-ils à rejoindre une ancienne ferme à temps ? Pour s'échapper à bord d'une antique ca-mionnette, sans que le toit ne leur tombe sur la tête ? Et si leurs pas les conduisaient vers une ancienne mine de charbon, occu-pée par des déserteurs ?

sons secondaires bâties aux . Mais le début de la contamination à Denver a signé le départ définitif de la quasi totalité des occupants habituels, qui se sont précipités sur les routes pour laisser Aspen à l'abandon. Aujourd'hui, les magasins de luxe sont fermés, les boutiques délaissées, les pistes sont dé-pourvues de neige et le tout ressemble à une triste ville fantôme.

À l'exception de l'immense propriété de **Richard Walter Rawlins**. Ce richissime promoteur immo-bilier, qui a fait fortune après la crise des *subprimes*, est un des membres du Village. Bloqué par l'épidé-mie, il n'a pas souhaité rejoindre l'île Jekyll pour le moment. Il a préféré embaucher une main d'œuvre qualifiée pour transformer son «chalet» en véritable place forte, entourée de clôtures, de mines, de détec-teurs et équipée de tout le confort possible (groupes électrogènes, liaisons satellite...).

Le ventripotent Richard W. Rawlins, âgé de 58 ans, passe ses journées en robe de chambre, un

verre de whisky à la main, à regarder les informations en provenance des quatre coins du globe. Il reçoit régulièrement des nouvelles de Genomic Trust © par mails cryptés et a su s'entourer de trois jolies demoiselles asiatiques, prêtes à donner de leur personne pour être en sécurité (bon, contre quelques valises de dollars et également quelques promesses sans lendemain).

Hors du temps et des menaces, Richard se satisfait d'être loin du tumulte et ne se soucie guère de son prochain. Les dix hommes armés, qu'il paye à plein temps pour patrouiller autour de sa propriété, sont là pour éliminer les intrus et les gêneurs.

Évidemment, si ses hommes de main périsaient ou si Richard se retrouvait complètement seul dans Aspen, suite à une attaque de zombies ... Il percevrait certainement l'arrivée de survivants, prêts à le sauver, comme une véritable bénédiction. En plus, son jacuzzi est une vraie tuerie, ce serait dommage de ne pas en profiter.

Wyoming

Malgré son faible nombre d'habitants, en comparaison de ses proches voisins, le Wyoming a toujours été un État très en avance sur son temps. Lui qui fut le premier à accorder le droit de votes aux femmes est désormais réputé comme l'un des plus inhospitaliers. Bravant les directives du gouvernement, les habitants (ayant pour la majorité des opinions conservatrices et républicaines) ont refusé les consignes du gouverneur démocrate Dave Freudenthal. Plus de 80% de la population a lutté férocement contre l'implantation de quartiers d'isolement, au point de vouloir lapider les premiers soldats qui sont arrivés dans l'État.

Organisées en bandes importantes, qui se réunissent dans des ranchs en bordure des Rocheuses, les milices du Wyoming font tout pour que les réfugiés fassent demi-tour. Face à eux, l'armée américaine tente de faire le forcing, tout en évitant les bavures.

Les villes paraissent désormais dirigées par les natifs du lieu (police comprise), qui souhaitent bloquer les infectés à l'extérieur de leurs frontières. Si vous souhaitez balancer vos personnages dans un coin où tout le monde se connaît, où l'étranger est automatiquement contrôlé, où des habitants se déplacent avec des flambeaux et où les affiches de OneWorld sont brûlées avec celles d'Obama... Vous

avez visé juste ! Mais pour cela, il faut d'abord échapper aux barrages routiers et aux chasses à l'homme dans les montagnes.

Cheyenne, The Frontier City

Ville a rarement aussi bien porté son nom et son surnom. Signifiant «étranger» en dialecte sioux, Cheyenne est devenue tout le contraire d'une cité accueillante. Épargnée par l'épidémie, la capitale du Wyoming a considérablement renforcé son protectionnisme depuis les incidents de Denver, située à 160 km au Sud. Même si une partie de la population a imité les villes voisines en fuyant vers le Nord, une partie non négligeable est restée sur place et s'est organisée (soit 40 000 personnes sur les 60 000 habitants que compte la ville d'ordinaire). Leur but : s'occuper eux-mêmes des infectés, sans obéir aux directives de l'armée.

Pour cela, les habitants de Cheyenne (du moins, les volontaires) se sont regroupés en trois grands groupes qui fonctionnent comme de petites milices. Le premier groupe est nommé « Patrouille Tom Horn » et il est dirigé par **le Commissaire Karl Saxon**, responsable de la police de Cheyenne. Il rassemble des forces de l'ordre, ainsi que de nombreux volontaires armés, pour réguler les arrivants et filtrer l'Interstate I-180 et la route US 85. Avec leurs 3000 hommes, il est impossible de parvenir jusqu'à Cheyenne sans devoir traverser un de leurs barrages. Et malheur à celui qui les force ! Tous les réfugiés sont systématiquement détournés et renvoyés ailleurs. Le groupe de Saxon représente la force armée de Cheyenne, qui n'a pas hésité (en toute discrétion) à abattre ou pendre des infectés. Ils ont pris le contrôle de l'aéroport régional et recrutent à tour de bras, en particulier chez les plus jeunes.

Le deuxième groupe est piloté par deux médecins, **Paul Stuart** et **Sophia Perez**, qui ont pour rôle (avec une centaine d'autres individus, issus du corps médical) d'effectuer des contrôles sanguins réguliers sur la population. Toute personne contaminée est exclue de la ville, voire considérée comme une simple «chose» qui doit être éliminée, sans la moindre forme de procès. Là encore, diffi-

cile d'échapper à la «Patrouille sanitaire» qui remue ciel et terre pour repérer le moindre symptôme, le plus petit saignement de nez.

Enfin, le troisième et dernier groupe est le visage «public» de Cheyenne. Un ensemble de politiciens et de pseudo démocrates qui sont chargés de dissimuler leurs activités et de parlementer avec l'Air Force de la base F.E Warren. Ce sont eux qui permettent à Cheyenne d'imposer sa propre loi, en freinant les militaires et en les noyant sous quantité de paperasses. Des rapports très bien rédigés qui prouvent, sans l'ombre d'un doute, que Cheyenne est saine et compte bien le rester, à l'aide d'un plan «sanitaire» de grande envergure ! Cette section politique est dirigée par **Richard Kaysen**, qui n'est nul autre que le maire de la ville, ainsi que par son comité. Ces derniers ne sont pas au courant de toutes les actions du Commissaire Saxon et de ses hommes. Ils ne se doutent pas qu'un petit groupe de dégénérés s'acharne parfois sur de malheureux réfugiés.

George Church est un médecin, habitant de Cheyenne, qui a refusé de s'associer à la patrouille sanitaire. Comme plusieurs autres résidents, il a fortement critiqué la politique mise en place mais a été obligé de se taire, suite à de nombreuses menaces. Harcelé régulièrement par les hommes de Saxon, il compte partir et dénoncer leurs actions à OneWorld. Mais les rumeurs persistantes selon lesquelles certains opposants auraient été «trahis» en forêt ne le rassurent guère.

Cody et Yellowstone

Cody est une petite ville de 9000 habitants, située dans le nord-ouest du Wyoming. Véritable passage touristique, elle subit de plein fouet les conséquences de la pandémie. Pourtant, à l'instar du reste de l'État, la ville n'est pas touchée et voit passer régulièrement camions, avions et hélicoptères de l'armée. Récemment, certains habitants ont même aperçu des camions de OneWorld, se déplaçant vers le Sud.

La ville étant réduite à l'état de bourgade souffreteuse, de nombreux commerçants songent à mettre la clef sous la porte et partir, alors que d'autres s'arment et restent chez eux.

Idée de scénario : Congress, Arizona

Congress est une aberration écologique, comme il en existe un certain nombre aux États-Unis. Il s'agit d'un lotissement, construit au beau milieu d'un coin désertique de l'Arizona. La centaine d'habitations construites dans ce carré, perdu en plein désert, est située à 8 kilomètres de tout. Impossible de tomber sur autre chose qu'une gigantesque plaine aride, lorsqu'on quitte les rues bien tracées. Prêts à tout pour devenir propriétaires, les résidents de Congress n'ont pas hésité à venir habiter dans ce quartier incongru, qu'on croirait assemblé par des extraterrestres.

Pour l'instant, l'Arizona n'est pas encore touché par l'épidémie. Les personnage-joueurs, en s'échappant de Californie ou des États du Middle-West, pourraient peut-être se retrouver pris en charge par un habitant de Congress, suite à une crevaison. Et si des zombies avaient décidé de traverser le désert pour atteindre Congress ? Alors il faudrait défendre ce petit morceau de terre, situé trop loin du monde pour être secouru à temps.

Paco Redwings (23 ans) est le descendant d'un indien Shoshone et il travaille dans l'hôtel Irma, créé par la fille de Buffalo Bill (fondateur de la ville). Condamné à demeurer sans emploi depuis plusieurs semaines, suite à l'absence totale de touristes, il passe le plus clair de son temps dans les bois ou à pêcher en bord de rivière. C'est comme ça qu'il s'est rendu compte d'un drôle de manège. Régulièrement, des voitures immatriculées dans le Wyoming (et chargées à bloc) passent dans Cody en direction du parc naturel de Yellowstone. Mais sans jamais s'arrêter, ni même revenir

Après avoir remarqué que ces voitures augmentaient et trouvé des messages étranges sur un forum Internet, consacré au parc, le jeune Paco a développé une théorie : des gens quittent la civilisation et vont se cacher à Yellowstone. Mais dans quel but ? Pour éviter de croiser des Hostiles ou pour dissimuler leurs propres infectés ?



HOSTILE DE PHASE 6 : SNIFFER

Cette nouvelle catégorie de zombie est encore rare, mais risque de causer de multiples soucis aux survivants et aux Z-Corps. À première vue, rien ne distingue ce type de mort-vivant de ses congénères, si on excepte l'apparence de ses yeux. Plutôt que de posséder des pupilles dilatées, des iris blancs ou aveugles, le Sniffer a les orbites creusées et recouvertes d'une fine pellicule de peau.

Ce voile est formé par l'épiderme du front, qui glisse progressivement sur les arcades sourcilières avant de recouvrir l'intégralité des yeux. Dans le même temps, l'œil se rétracte et laisse apparaître des cavités oculaires particulièrement visibles.

Le Sniffer (ou Renifleur) possède la particularité d'être attiré par les émotions violentes, comme la peur, le chagrin ou la colère. Un peu comme s'il s'agissait de manifestations électromagnétiques, repérables par sa Fréquence Morte. La portée de cette perception spéciale ne dépasse pas les cinquante mètres, mais peut largement suffire à trahir la présence de survivants dissimulés ou de Z-Corps en mission. Lorsqu'il pense avoir repéré quelque chose, le Sniffer renifle l'air longuement, afin de se diriger en direction du stimulus. Apercevoir un Hostile de Phase 6 analyser l'air à proximité et parvenir à détecter votre anxiété, a de quoi l'amplifier et laisser peu de doute sur votre localisation.

Fort heureusement, ce type de mort-vivant est toujours aussi incapable de communiquer avec ses semblables ou de les commander. Il y a donc de fortes chances de croiser un Sniffer seul, guidé par sa perception unique, plus attiré par les émotions que par les diversions sonores mises en place par les personnages. Néanmoins, comme tout zombie qui se respecte, son agitation, ses morsures, les bruits qu'il peut engendrer, sont autant d'événements capables d'attirer d'autres Hostiles.

Terrifiant, le Sniffer risque de devenir le pire cauchemar des survivants qui devront, au milieu de leur planque, apprendre à faire le vide en eux (en plus du silence). Sous peine d'accrocher le radar de ce détecteur mort-vivant, à l'aide d'une brève étincelle d'angoisse ou de douleur.







SCÉNARIO



ZONE CONTAMINÉE

EDEN

Préambule

Ce scénario, principalement destiné à un groupe de survivants, peut également être adapté à un groupe d'intervention des unités Z-Corps. Il fait suite à « Clinique Apocalypse », scénario du livret de l'écran Z-Corps. Toutefois, plusieurs semaines se sont écoulées depuis ce dernier épisode.

« Eden » se déroule théoriquement entre la 7ème et la 8ème semaine de contamination du territoire américain.

Si le Meneur de jeu n'a pas fait jouer d'autres événements entre ces deux aventures, il pourra agrémenter l'introduction de plusieurs éléments-clefs de l'évolution de la contamination. Ces informations auront pu être relayées par les chaînes locales, les conversations téléphoniques, la messagerie ou même par des journaux... Les réseaux de communication commencent tout de même à s'affondrer avec le reste de la société. Lorsqu'ils n'ont pas été tout bonnement mis hors service par l'armée elle-même.

Aussi, beaucoup de rumeurs circulent par le bouche à oreille. Ce qui altère inévitablement la véracité de leur teneur. Chaque survivant a son lot d'histoires et de théories. Au Meneur de mélanger faits avérés et légendes urbaines.

L'intrigue

Dans cette aventure, les personnages vont être confrontés à un ranch dirigé par un pasteur à la ferveur religieuse exacerbée par les événements. Plusieurs membres de cette famille ont été infectés par le virus d'Alma, mais le pasteur et quelques autres cachent les zombies dans un réseau de cavernes. Grâce aux réfugiés que le pasteur attire par ses messages radios, il nourrit ses monstres en attendant que leur « maladie » guérisse à force de prières. Les personnages finiront-ils eux aussi comme chair à pâtée ou sauveront-ils d'autres victimes pris au piège ?

**EXT/OBS OK XXX P2
T3 H5 12 08 0245**

Avec quelques aménagements minimes, ce scénario peut aisément être joué par une unité Z-corps.

L'équipe est envoyée en pleine campagne pour se renseigner sur la disparition de l'agent Leroy et le ramener. Son portable émet encore ses coordonnées GPS, donc cela ne devrait pas être trop compliqué de le retrouver. En outre, le message radio du ranch raconte aussi qu'un pasteur aurait survécu à une morsure d'Hostile. L'unité doit également vérifier la véracité de ces dires et ramener l'individu.

Les Z-corps sont lâchés par hélicoptère à quelques kilomètres du ranch et disposent de 12 heures pour tout régler. Y parviendront-ils sans tout raser ?

Amener le ranch aux survivants

« Le premier village est à 250 km d'ici, c'est pas tout près, mais si tu économises ton souffle, tu peux y arriver... »
-- Le Bon, la Brute et le Truand

Au début de cette aventure, les survivants doivent être le plus proches possible du ranch, quelques dizaines de kilomètres étant l'idéal. Donc, pour plus de souplesse et dans un souci d'adapter cet épisode avec la roadmap de votre groupe, le choix de l'emplacement géographique du ranch est laissé à la discrétion du Meneur du jeu.

Attention toutefois à bien garder en tête la chronologie de la propagation du virus. Le ranch doit se trouver dans une zone isolée, mais contaminée et suffisamment proche d'une grande ville pour

Localisation arbitraire du ranch

Si vous souhaitez un lieu pré-déterminé pour ce scénario, pour un *one-shot* exemple, nous vous proposons de placer le ranch sur la frontière de l'Oklahoma et du Texas, le long de l'*Interstate 35* qui rallie Oklahoma City et Dallas, non loin du lac Texoma et des petites villes de Madill et Kingston.

qu'il y ait une menace constante de zombies errants. Il y a néanmoins quelques impératifs géographiques à respecter pour choisir l'emplacement du ranch : il est situé dans un État où il y a de l'élevage et des cultures (*Corn Belt*), et proche d'un réseau de cavernes et de vestiges indiens.

Chronologiquement, l'action se déroule entre les semaines 7 à 8 de l'épidémie.

Une fois l'emplacement du ranch choisi, la situation des personnages devrait correspondre à l'un des deux cas suivants :

- **Les survivants sont réfugiés.** Ils ont rejoint un abri après l'invasion zombie et y survivent seuls ou en compagnie d'autres PJ. Ce peut être un refuge isolé en campagne, ou une retraite urbaine, retirée derrière des grilles et bien protégée.

- Cette fois, les survivants sont sur la route. Ils essaient d'échapper à la contamination qui se propage, de rejoindre un refuge ou encore de sauver des proches.

Comment alors amener les personnages à rejoindre le ranch ?

Pour le premier cas, il suffit de déloger les survivants. Voici quelques propositions pour les obliger à bouger :

- **Incendie dans le local électrique:** les extincteurs et autres lances à incendie sont hors d'usage ou ont été utilisés dans le plus grand affolement et donc chaos pour faire fuir des zombies.

- **les ressources d'eau se tarissent** ou croupissent (l'eau dégage une odeur nauséabonde et a pris depuis quelques temps une étrange teinte verdâtre),

- **invasion de rats** (sont-ils eux aussi porteurs du virus ?)

- une « classique » **invasion de zombies...**

- **bombardement du quartier** par les forces armées. (Les personnages captent sur une radio ou par SMS un message de l'Armée américaine qui énumère l'ensemble des positions devant être rasées. Il ne reste que quelques heures avant le déclassement...)

Les survivants devraient alors se retrouver sur la route et logiquement, être dans le deuxième cas de figure d'introduction. Pour cette seconde option, le Meneur de jeu devra prendre soin de « diriger » les personnages vers le ranch. Voici quelques stratagèmes pour amener les personnages à bon port.

- **Créer un besoin:** à un moment, les personnages devraient manquer d'un élément vital : nourriture, pièce de rechange pour leur véhicule, cartouches, armes, médicaments ou même le besoin d'être au contact d'autres êtres humains.

- **Blesser un personnage:** Un personnage blessé aura forcément besoin de soins et vu que la ville d'où viennent les survivants n'est probablement plus accessible, ils se replieront certainement vers la première possibilité de refuge.

- **Rencontrer d'autres survivants:** Pour répandre la rumeur de l'existence du ranch, le Meneur de jeu peut introduire un ou deux PNJ qui auraient déjà eu affaire à la communauté du ranch et bénéficié de leur aide pour réparer un véhicule, récupérer des vivres...

- **Entendre les messages diffusés** sur les ondes par la radio du Ranch (comme précisé dans le chapitre « Bienvenue au ranch »). Notez que le message peut également avoir déjà été entendu avant, s'ils disposaient d'un refuge.

- **Les personnages croisent les jeeps des Jones**, qui leur proposent de les suivre ou de les dépanner. (Voir le chapitre « Arrivée musclée au ranch »)



Historique de la communauté

« People are strange, when you're a stranger... »
-- The Doors

L'histoire du ranch des Jones remonte à l'époque des « Land run », lorsque les colons se partageaient les vastes terres sauvages du continent américain. Au fil des décennies, la petite ferme originelle a laissé la place à un petit village aux infrastructures autonomes - un ranch doté de plusieurs centaines de têtes de bétail et de terres cultivées.

Une trentaine d'âmes y vivaient encore avant l'apparition du virus, dont une bonne moitié de descendants directs des Jones, dirigés par Wilson Martin Jones, doyen et pasteur.

La famille est ce qui compte le plus pour cet homme de foi. Tout ce que lui et les siens possèdent provient de leur héritage, du dur labeur de leurs ancêtres et du travail quotidien de toute la famille au ranch. Chez les Jones, il est rare de quitter la terre natale, l'union familiale est protégée quels qu'en soient le prix et les conséquences. Et les conséquences furent désastreuses.

Lorsque le virus et les morts-vivants atteignirent les terres des Jones, le ranch fut sévèrement touché. Au début, le Pasteur hébergea plusieurs réfugiés des villes en proie au carnage des dernières semaines. Mais dans sa bonté, il scella son destin. Le virus accompagnait les réfugiés et les premiers morts ne tardèrent pas à se relever. La communauté était contaminée. En quelques jours, la moitié de ses membres fut infectée. Plusieurs prirent la fuite et disparurent, d'autres furent abattus et certains se transformèrent en "morts qui marchent".

Le Pasteur lui-même fut mordu par un zombie. Mais contrairement aux autres victimes, et peut-être parce qu'il demanda à être amputé de l'avant-bras sur le champ, il ne se transforma pas. Enfin pas physiquement, car son esprit sombra dans les méandres de la folie et son dévouement pour son clan devint aussi obsessionnel qu'irrationnel.

Parce qu'il survécut miraculeusement à cette morsure, son rôle de guide spirituel fut amplifié.

Grâce à quelques fidèles, le pasteur parvint à cacher les membres de sa famille transformés en zombies dans une ancienne galerie naturelle. Ils obligèrent les autres membres à s'enfermer dans leur demeures pendant qu'ils « s'occupaient » des corps, soit-disant pour ne pas être infectés.

Selon le pasteur, l'horrible maladie qui a atteint ses « enfants » finira inéluctablement, à force de prières, par disparaître.

En attendant cette guérison prophétique, la famille restera unie, comme elle l'a toujours été, et peu importe les conséquences.

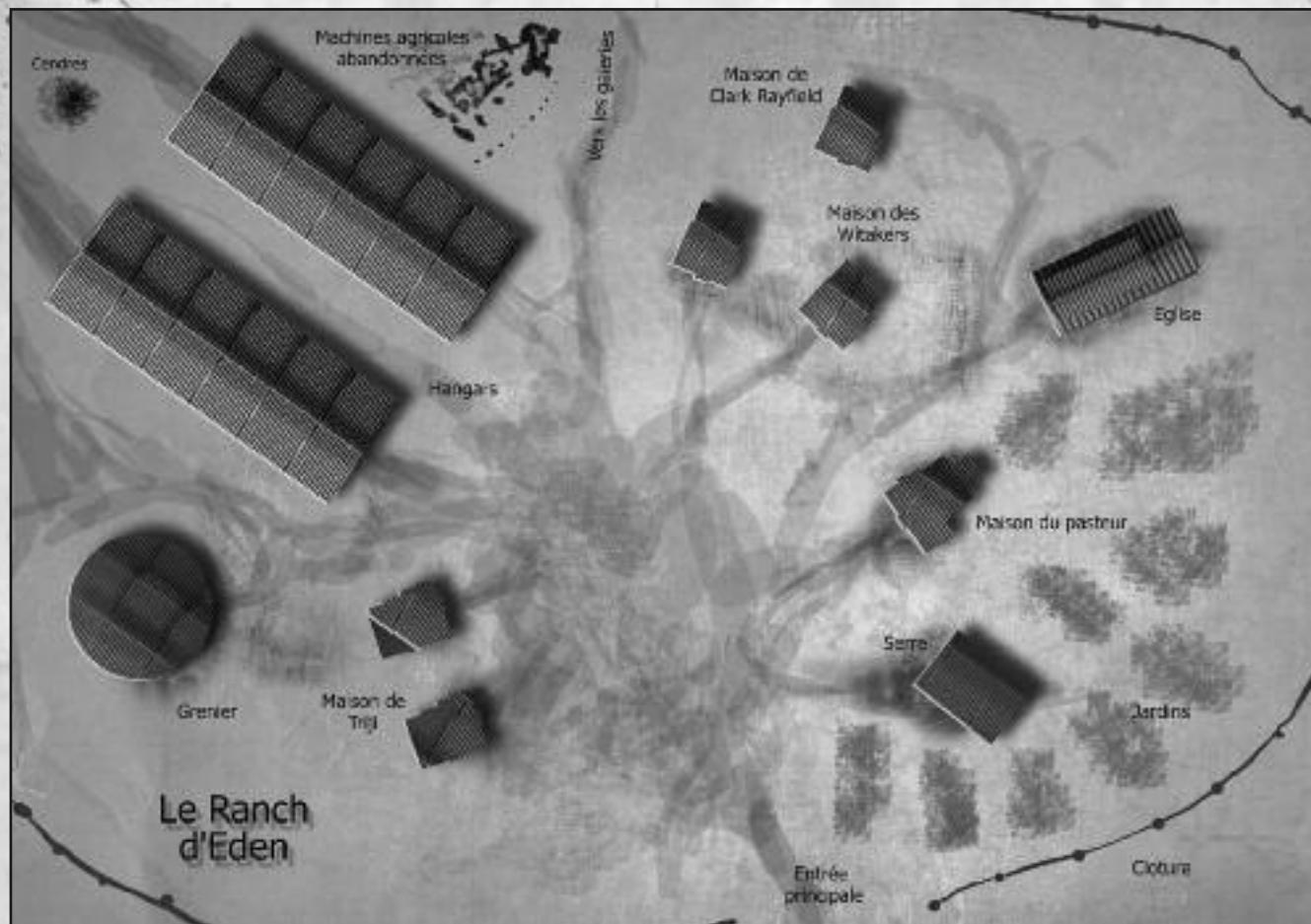
Après plusieurs jours sans que rien ne change, le pasteur décida qu'il fallait nourrir ceux qui souffraient. Mais rapidement, il comprit que seul la chair humaine pourrait les rassasier. Grâce à une vieille radio, il fit diffuser un message invitant les survivants de cette apocalypse à rejoindre son ranch. Parmi ceux qu'il accueille, le Pasteur en sacrifie certains. Il choisit ses victimes un peu au hasard, selon des « signes » qu'il interprète comme des messages divins mais qui n'ont évidemment aucune logique...

Événements avant l'arrivée des Survivants

“J'aimerais poursuivre cette conversation mais j'ai un vieil ami pour le dîner.”
-- Le silence des agneaux, Dr. Lecter.

Edward Leroy

Le message radio du ranch est malencontreusement parvenu jusqu'aux oreilles de One World.



N'ayant pas réussi à contacter les survivants de la famille Jones, One World a décidé d'envoyer un émissaire afin de se renseigner sur ce refuge et de recenser la population survivante et ses éventuels besoins.

Edward Leroy, commercial et représentant de OW, fut l'heureux élu. Mais depuis plusieurs jours, il ne répond plus aux appels de ses supérieurs. Pourtant, son dernier message indiquait bien qu'il venait de rencontrer les survivants et qu'il allait passer quelques jours dans leur ranch.

Évidemment, Edward n'a pas été perdu pour tous. Les zombies l'ont dépecé voracement.

Depuis, sa voiture est dissimulée sous une bâche poussiéreuse dans un des hangars du ranch. One World enverra peut-être, d'ici quelques jours, une unité Z-corps pour une mission de recherche...

Black Skulls

Edward n'est pas la seule victime de la communauté. D'autres réfugiés ont en fait les frais. Notamment, « Cranck », biker d'un club local - les *Black Skulls* - qui a fini aussi comme plat de résistance pour morts-vivants, alors qu'il cherchait des pièces de rechange pour les motos. La sienne est également gardée à l'abri des curieux dans le hangar des Jones.

Les autres membres du clan ont suivi les traces de la Harley de leur « frère » jusqu'à l'entrée du ranch, mais après une entrevue musclée, ils se sont fait refouler par les hommes du ranch. Depuis, les bikers se préparent à un dernier assaut...

Les *Black Skulls* vivent dans un ancien *road-store*, boutique de routiers à un quart d'heure de route du ranch.



La fille du pasteur



Rachel Jones, la fille du pasteur, est enfermée dans sa chambre. Le soir où le pasteur et ses adeptes prétendirent se débarrasser des contaminés, elle ne put rester avec les autres dans la maison et réussit à s'échapper pour dire un dernier adieu à sa maman. Elle fut stoppé net dans son élan lorsqu'elle aperçut au détour d'une grange, le sordide « convois » de zombies qu'on menait aux cavernes. Son père l'attrapa et l'enferma dans sa chambre. Depuis, il prétend qu'elle est devenue folle, croyant sa mère vivante...

Arrivée musclée au ranch

Grâce aux conseils proposés dans le précédent chapitre « Amener le ranch aux survivants », les personnages devraient se diriger dans la bonne direction. Avant d'arriver jusque-là, ils ont pu croiser ou apercevoir des morts errants dans les plaines cultivées ou aux abords des bois, qui observent leurs véhicules de leurs yeux hagards. Évidemment, s'ils se déplacent à pied, cela a certainement rapidement virer à la fuite éperdue ou à la confrontation désespérée.

À quelques kilomètres de la propriété des Jones, les survivants sont interceptés par deux *pick-up* de la communauté du pasteur. Ceux-ci arrivent plein phares (même de jour, « ça aurait tendance à attirer les Hostiles » leur explique-t-on). Dans chacun d'eux, un homme armé d'un fusil de chasse, se cramponne solidement aux barres chromées des puissants projecteurs de l'habitacle. De somptueux crânes de buffles ornent les grilles des radiateurs. Si des zombies poursuivaient les personnages, ils sont rapidement mis hors d'état de nuire dans un poussiéreux rodéo de moteurs vrombissant et de claquements d'armes à feu.

Le Meneur pourra avantageusement utiliser cette première scène afin que les survivants se sentent redévolables envers leurs « sauveurs ».

Le premier véhicule est conduit par Matthew, accompagné de son fils Tom et d'Horace. Au volant du second se trouve Hasley, la femme de Matthew, escortée de Clark et Straw. Depuis plusieurs semaines, le ranch lance de temps en temps des « chasses aux zombies » et dégomme tous les morts-vivants qui croisent leur route. Ils tombent aussi, régulièrement, nez à nez avec des survivants tentant de rejoindre leur retraite.

Les chasseurs de zombies se montrent alors tout à fait chaleureux et heureux de rencontrer des rescapés. Après de courtes présentations, car il ne fait pas bon rester trop longtemps à découvert, tout ce petit monde se retrouve à bord des *pick-up*, filant en direction du ranch, bousculé par les chaos des routes sur ces terres isolées.

Alors que les voitures foncent en direction du ranch, une dizaine de *bikers* ébouent à un croissement, poursuivant et canardant les deux *pick-up*. Un jet de **Chercher** (Perception) Difficulté 12 permet de discerner le signe de leur club sur le blouson de cuir, un crâne noir entouré d'un liseré blanc.

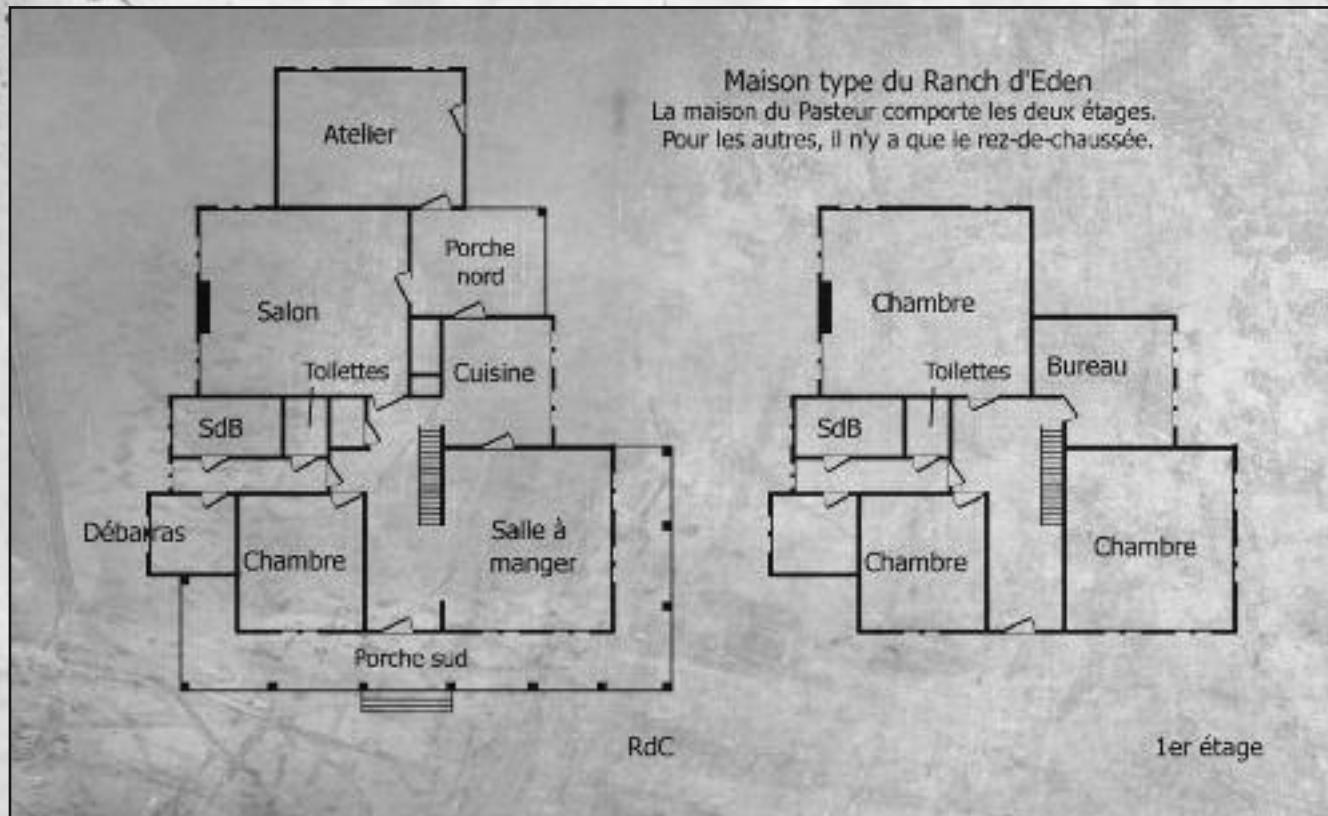
Effectuant un rapide détour, les *pick-up* empruntent alors une piste rocailleuse croisant une rivière qu'ils traversent en trombe dans de grandes gerbes d'eau. Les motards restent plantés sur la berge, furieux.

Évidemment, pour le Meneur de jeu, cela lui permettra de faire passer le clan des *bikers* pour les méchants de l'histoire, ne serait-ce qu'un temps.

Les *bikers* sont pas des tireurs d'élites. De plus, faire feu tout en conduisant n'est pas aisés. Personne dans les véhicules ne devrait être gravement blessé. Néanmoins, cela reste à l'appréciation du Meneur de jeu. Il peut souhaiter une introduction plus dramatique.

Pour les membres du ranchs, les *bikers* sont que de répugnantes rapaces. Ce sont les *Black Skulls*, et il faut s'en méfier comme de la peste.

À l'approche du ranch, les chauffeurs coupent tous les phares et ralentissent. Les survivants perçoivent alors les silhouettes des bâtiments se dessiner sur le ciel orageux.



Le ranch

« Les nations se sont irritées ;
et ta colère est venue,
et le temps est venu de juger les morts,
de récompenser tes serviteurs
les prophètes... »
-- Apocalypse selon St Jean,
chapitre 11, verset 18

Les habitations sont regroupées sur une surface de près d'un hectare, délimitée par une clôture barbelée – actuellement renforcée et rehaussée. On y dénombre cinq maisons, deux énormes hangars – pour les machines agricoles, un grenier et une petite église. Plusieurs citernes trônent un peu à l'écart des lieux de vie, à côté des carcasses métalliques de machines abandonnées. Une pompe et un système de filtrage permettent d'acheminer l'eau potable à l'ensemble des installations, de la serre et des jardins récemment aménagés.

À l'entrée, on peut lire en lettres peintes en noir sur un panneau de bois : « Eden ».

Plusieurs chiens viennent courir près des roues des véhicules à leur arrivée. Le pasteur vient accueillir les nouveaux réfugiés avec ces quelques mots.

« Soyez les bienvenus, et louons le Seigneur qui vous a guidé jusqu'à notre Eden, frêle chandelle au cœur des ténèbres. C'est avec joie que je vous invite à venir partager notre maigre pitance... »

Les maisons sont construites dans le plus pur style de l'architecture classique du Sud. Un porche longe toute la façade principale et un large escalier mène à la porte d'entrée. Les murs sont en briques, recouverts de planches patinées par le temps et sont percés de larges fenêtres à petits carreaux. Le toit est pentu et muni de lucarnes (chiens-assis) et d'une grande cheminée de briques.

La maison principale est la plus imposante. Elle dispose de deux étages (un seul pour les autres habitations) et possède une aile supplémentaire sur son flanc gauche.

Labour et prières

Les personnages se retrouvent dans une famille très croyante où les prières sont quotidiennes et la bénédiction avant chaque repas immanquable. Ils devraient normalement être logés dans une des petites maisons, possiblement celle de la famille de Clark Rayfield. Chaque matin est ponctué d'un sermon du pasteur dans la petite église, et tous se doivent d'être présents. Ensuite, il y a beaucoup à faire et chacun doit se rendre utile, hommes, femmes comme enfants. Et puis, pour obtenir un peu d'aide – nourriture, essence, munitions... - il faut bien donner un peu de sa personne.

Durant la journée, le ranch s'organise pour lutter contre les morts-vivants. La nuit, il y a des rondes de garde à effectuer.

Voici quelques activités diurnes auxquelles le groupe de survivants peut participer :

- Consolidation des clôtures qui entourent le ranch.
- Exploitation des jardins et terres cultivées.
- Parties de chasse pour rapporter du gibier.
- Exploration des environs et extermination des morts-vivants qui s'approchent trop près du ranch.
- Réparer et entretenir les véhicules.
- Et toutes initiatives judicieuses qu'ils ne manqueront pas d'avoir !

Selon le temps que le Meneur dispose, ces activités peuvent être plus ou moins développées et agrémentées des rencontres proposées dans ce supplément.

Le ranch n'a plus de téléphone et le réseau sans fil est plutôt capricieux. Quant à une connexion Internet... il faudrait déjà avoir un ordinateur !

Les trois citernes sont bien remplies : gasoil, essence et eau (de la source). Pour les deux premières, un cadenas empêche d'actionner le robinet – difficulté 8 pour les **Crocheter**. Seul Samuel en a les clefs. La troisième et relier à plusieurs mitigeurs (arrosage des jardins, eau pour les maisons...) ainsi qu'à une pompe qui achemine l'eau de source.

La serre est artisanale, construite avec toutes sortes de pare-brises et de tuyaux métalliques. Tous les espaces disponibles pour semer légumes et fruits sont utilisés et plusieurs enclos rassemblent les volailles.

Une distillerie rudimentaire, l'œuvre de Straw, est installée derrière l'un des hangars. C'est là qu'il y prépare un alcool de maïs à décorner les bœufs.

Autour du ranch

« *Il n'y a ni armée ni milice. Pas de soldats, non plus. Que des morceaux de scouts un peu partout. Personne ne viendra* »

-- Shitkicker-Feast III

La ville la plus proche, touchée de plein fouet par le virus, fut quasiment abandonnée à son sort par l'armée. S'il y a des survivants, ceux-ci restent très discrets car de nombreux Hostiles hantent encore les rues, même si beaucoup parcourent en ce moment même les terres environnantes.

Le petit aéroport a vu tous ses aéroplanes quitter la piste de décollage dans les premiers jours de l'infestation. Plusieurs dramatiques fusillades ont éclaté suite à des tentatives pour monter à bord des petits avions. La voiture du shérif est encore au milieu de la piste, tout comme les restes de son cadavre...

Le supermarché local a déjà été visité plusieurs fois. Il reste néanmoins certainement des choses à récupérer si on écarte la menace zombie et les éventuels survivants qui protègent ce maigre butin, tout comme chez le médecin local ou à la clinique vétérinaire.

Événements

« Les péquenots du coin bouffent les animaux écrasés. »

-- Cherry-Planète Terreur

Ces événements devraient pousser les personnages à en apprendre plus sur ce qui peut bien se cacher derrière ce vernis de bonnes intentions. Évidemment, les survivants pourront rapidement s'attirer les foudres du pasteur s'ils n'agissent pas avec un minimum de précautions.

La fille du pasteur



Alors que tout le monde est rassemblé dans la grande salle pour le repas, des pas se font entendre à l'étage et le plancher émet quelques craquements. S'ils font le compte, les personnages ne remarqueront aucun absent à la table (sauf ceux désignés pour la garde évidemment !).

S'ils s'interrogent, le pasteur leur expliquera calmement que sa plus jeune fille, Rachel, est devenue folle suite à la disparition de sa mère. Victime d'hallucinations, elle la croit toujours vivante. Il est obligé de la maintenir enfermée, car elle a plusieurs fois tenté de s'enfuir pour aller chercher sa mère.

Si un des survivants ayant montré des connaissances en médecine demande à voir l'enfant, le pasteur acceptera après un court instant d'hésitation. Mais il accompagnera celle ou celui qui se rend au chevet de sa fille. Un test de **Charmer** ou **Persuasion** (Présence) d'une Difficulté moyenne (12) peut être utile, agrémentée de Modificateurs selon l'attitude des personnages jusque-là.

La petite fille est en effet persuadée que sa mère est vivante. Son discours, entrecoupé de crises de larmes et de silences, est particulièrement difficile à suivre. À un moment Rachel se jette dans les bras du personnage proche d'elle et lui glisse dans une poche le téléphone portable One World qu'elle gardait secrètement. Elle a plié dans le clapet de l'appareil le petit mot suivant, maladroitement

griffonné : « S'il vous plaît, débloquez mon téléphone pour que j'appelle maman. Ne dites rien à mon papa, s'il vous plaît ». La petite fille ne se doute pas que les initiales OW devrait rappeler quelque chose à son « sauveur ». Un Test de **Discréption** (Agilité) de Difficulté 8, devrait assurer le personnage que personne n'a rien remarqué.

Il est peu probable qu'un des personnages survivants puisse pirater le portable du défunt Edward (Test d'**Informatique** difficulté 18), mais il sera peut être curieux de savoir pourquoi un téléphone marqué du logo OW est entre les mains d'une gamine de dix ans.

L'attaque des Bikers



Les *Black Skulls* ont décidé de se venger des habitants du ranch. A la nuit tombée, ils attaqueront, chargés de cocktails Molotov et de plusieurs armes à feu. Dans un premier temps, plusieurs des motards lanceront une salve de bombes incendiaires. Ensuite, dans le chaos que le feu n'aura pas manqué de semer, ils canarderont tous ceux qui sortent pour éteindre l'incendie. Leurs motos seront cachées, à quelques dizaines de mètres, prêtes pour prendre la fuite.

Un Meneur avisé verra là une belle occasion pour une course poursuite avec les motards. À lui de voir ! Toute fois, il est impératif qu'un des *Black Skulls* soit ramené au ranch et qu'il parvienne à glisser à l'oreille d'un des personnages « Enfoirés de cannibales, on vengera notre frère, quel qu'en soit le prix... » avant de tomber inconscient, après une méchante chute de moto par exemple.

Quoi qu'il arrive, il est préférable que les *pick-up* poursuivent pas les motards trop loin. Si les personnages veulent continuer, Matthew tentera de les raisonner : « Il faut retourner au ranch ! L'incendie va se voir à des miles à la ronde, tous les zombies du secteur vont rappiquer ! » Ce qui est loin d'être totalement faux ! Le Meneur de jeu prendra donc bien soin de relever à quelle vitesse l'incendie a été maîtrisé. Il devrait laisser les personnages organiser et coordonner - Test de **Commander** (Présence) Difficulté 16 - les actions et éteindre l'incendie. Plus la marge de réussite est élevée, moins l'incendie se propage et dure.



À table, le repas est servi !

Deux choix s'offrent au Meneur : offrir le gite et le couvert aux personnages ou offrir les personnages aux zombies... Tout dépend de ce qu'il veut faire subir à ces joueurs, puisque le Pasteur interprète tout et n'importe quoi comme des signes divins.

Toutefois, l'attitude des personnages peut précipiter ce choix ! S'ils devaient malheureusement être au menu des morts-vivants, le Meneur devra tout de même leur aménager un échappatoire ou prévoir un peu d'aide. Voici quelques pistes pour éviter de décimer le groupe.

Avant d'être jetées dans le puits, les victimes sont attachées et bâillonnées quelques heures dans le hangar. Auront-ils réussi à pirater le téléphone portable qui pourrait leur sauver la vie ? Horace les retrouvera-t-il à temps ? Ont-ils un couteau dissimulé sur eux, un briquet ? Peut-être les chiens feront-ils un tel tintamarre que tout le monde au ranch sera réveillé en pleine nuit ? Pourquoi pas aussi une intervention des Z-corps partis à la recherche de Leroy ? Les zombies peuvent aussi être enchaînés deux à deux (pour éviter qu'ils ne s'extirpent des cavernes), compliquant leurs mouvements et leurs actions. Au MJ de trouver la recette qui convient le mieux à son groupe et au déroulement de l'aventure.

Les *bikers* sont un bel échantillon d'énergumènes braillards, crasseux et chevelus. Ils sont dirigés par "Roosevelt", un grand type boiteux au visage anguleux, dont la veste de cuir ne tient plus que grâce à la collection de patchs brodés qui la recouvrent. Il est le seul à posséder un Uzi. Les autres membres de sa bande sont munis des fusils à pompe ou de classiques Colt 45. Ils n'ont toutefois pas beaucoup de cartouches et évitent de tirer pour rien.

Roosevelt

« *C'est nous les anges de la mort, pas ces putains de revenants !* »

Agilité 2D+1 : bagarre 5D, esquive 3D, Mêlée 4D

Adresse 4D : Armes à feu, crochetage, pilotage 5D, réparer

Puissance 3D+2 : Courir 2D (à cause de sa jambe), endurance, soulever

Connaissance 2D : affaires, contrefaçon

Perception 3D : chercher, connaissance de la rue, jeux 4D, pister

Présence 3D : commander 4D, empathie, escroquerie, Intimidation, Volonté.

Pour les autres *bikers*, vous pouvez utiliser l'archétype proposé dans le livre de base p82.

Le pasteur réserve un sort tout trouvé pour le *Black Skull* qu'on lui ramène. Il est temps de nourrir ses enfants ! Le lendemain, son gardien, Samuel Jones, sera « retrouvé » avec un œil tuméfié (par le pasteur évidemment) et prétextera que le *biker* a pris par surprise alors qu'il réclamait de l'eau et l'a assommé avant de s'échapper. Encore une bonne raison de faire douter vos joueurs.

Indices

“*J'ai trouvé quelque chose qui, récemment encore, était un homme.*”

La voiture cachée

La voiture de Edward Leroy, employé de One world dépêché sur le site, est cachée sous une bâche poussiéreuse dans un des hangars du ranch, le seul qui reste fermé à double tour, en permanence. Toutefois, il y a un passage possible sur le côté, derrière quelques barils rouillés. Plusieurs planches vermoulues céderont facilement sous un bon coup de pied, offrant un passage suffisant pour se glisser à l'intérieur. Un Test de **Chercher** (Per-

L'enfant prisonnier

Joshua et sa mère avaient trouvé refuge au ranch quelques jours avant l'arrivée des personnages. Malheureusement pour eux, le pasteur scella leur destin et les jeta aux morts-vivants. Désespérée, la mère se sacrifia, laissant quelques mètres d'avance à l'enfant qui, grâce à sa petite taille et une lampe torche cachée dans sa manche, échappa aux zombies. Miraculeusement, Joshua tomba sur les vestiges de constructions indiennes souterraines (des Jacales). Il parvint à se faufiler par une fissure dans le mur pour rejoindre un refuge un peu plus en hauteur. Une saillie rocheuse faiblement éclairée par un mince filet de lumière filtrant entre les roches. Massés aux pieds de la construction, les zombies s'acharnent à démonter le mur. Par chance, la montée des eaux – à cause de l'orage – les a ralenti. Mais la décrue est proche...

ception) d'une Difficulté 16 permettra de trouver ce passage. Un personnage peut passer plus de temps pour le repérer (LdB p32) mais pour chaque D ainsi obtenu, il faudra réussir un Test de **Discréption** (Agilité) d'une Difficulté de 14 pour ne pas attirer l'attention ou faire aboyer les chiens.

Les PJ peuvent voir sur le par-brise un autocollant OneWorld avec un numéro de véhicule : 1075 OW 2C. Les portes sont fermées à clef : Difficulté de 16 en **Crochetage** (Adresse).

De toutes façons, la voiture a été vidée et les effets personnels d'Edward brûlés.

Dans le même hangar, à peine dissimulée derrière une réserve de bois, la moto du *biker* gardée à l'abri des regards indiscrets. Le réservoir est décoré d'un crâne noir.

Des preuves dans les cendres



Derrière les machines agricoles abandonnées, les Jones ont l'habitude de brûler tous les détritus qui peuvent l'être. Maladroitement, le pasteur n'a rien changé à son habitude, même lorsqu'il s'agit de détruire des preuves tout à fait compromettantes. En fouillant un peu les cendres – Test de **Chercher** (Perception) Difficulté 10, les personnages pourront retrouver les restes calcinés d'un ordinateur portable, d'une mallette et d'un casque de motard. Par contre, aucun os humain, s'ils s'en inquiètent.

Les galeries

Les galeries se trouvent à un peu plus d'un kilomètre du ranch. Ces infractuosités naturelles ne sont accessibles que par un puits sommairement caché par une plaque de bois fatiguée et maintenue par plusieurs pieux.

Depuis le ranch, remonter la piste jusqu'à ce conduit n'est pas aisé. Un Test de **Pister** (Perception) d'une Difficulté de 18 de jour et 23 de nuit est nécessaire. Il faudra aussi redoubler de vigilance car le pasteur et ses acolytes veillent à ce que personne ne s'égare trop loin dans cette direction.

Une fois débarrassés des planches qui bloquent le boyau, les personnages sont face à un puits d'à peine 1 mètre de diamètre et profond de 6. L'intérieur est plongé dans l'ombre la plus totale. Un Test réussi de **Grimper**, Difficulté 16, est nécessaire pour arriver en bas sans encombre.

L'étroit passage débouche sur une première cavité naturelle longue et basse descendant vers le lit d'une rivière souterraine. Un clapotis résonne sur les parois rocheuses. Le sol est jonché de détritus de toutes sortes, déchets organiques en décomposition, ossements, pneus, débris métalliques (des tubes d'acier pourraient par exemple facilement devenir des armes improvisées, un dessus de poubelle : un bouclier...). Une rapide inspection – **Chercher** Difficulté 12 – révèlera qu'il s'agit de



Y en aura pour tout le monde !

Voici les points à distribuer en fin de partie selon les actions réussies :

- Mettre fin aux meurtres perpétrés par le pasteur : 3 points de personnage
- Sauvet l'enfant : 3 points de personnage
- Ne tuer personne : 2 points de personnage
- Interprétation du personnage : 2 à 3 points de personnages
- S'en sortir entier : 1 point de *Cojones*

restes humains, et dévoilera des traces de pas dans la terre humide. On peut aussi remarquer les lignes plus sombres laissées par les différentes crues sur les parois rocheuses. La piste s'enfonce plus profondément sous terre. Les torches des survivants dessinent des ombres menaçantes sur la roche, leurs reflets humides : des yeux monstrueux. L'air devient rapidement oppressant : un Test de **Stress** est requis (LdB p196).

Pourtant, jusque-là aucune trace des zombies...

Lorsqu'ils pénètrent ce dédale souterrain, les survivants ont en effet la chance de ne pas tomber nez à nez avec les zombies enfermés en bas. Ceux-ci sont « retenus » plus loin et remontent lentement, vers le petit Joshua (voir encart). Les cris des zombies guideront certainement les personnages. Immanquablement, ils découvriront des restes humains et toutes sortes de projections de sang et de viscères sur la roche.

Dès que les lampes torches sont visibles, les zombies foncent sur les survivants et le jeune enfant se met à hurler à l'aide. Voir les caractéristiques des zombies en fin de scénario et n'hésitez par à demander un nouveau Test de **Stress**.

Conclure l'aventure

Des personnages entreprenants devraient réussir à mettre fin à la folie qui anime le Pasteur. Mais, y parviendront-ils sans violence ? Qui sera tué, épargné, sauvé ? Comment réagiront les autres membres de la famille, accepteront-ils à leur tour l'horrible vérité. Chasseront-ils les survivants hors de leur « Eden » ? Souhaiteront-ils se venger de la mort du Pasteur s'il venait à être tué ? Après l'action, il faudra se montrer diplomate pour éviter un bain de sang et convaincre les autres qu'il n'y avait pas d'alternative..

Si Straw est parvenu à s'enfuir, il traquera les personnages, deviendra leur ennemi juré et offrira au Meneur de quoi faire rebondir sa campagne. Et puis, finalement, peut-être que, dans le meilleur des mondes (enfin ce qu'il en reste), les survivants parviendront à s'entendre avec les rescapés et resteront encore quelques semaines en Eden. Offrir une sépulture aux victimes du virus serait, par exemple, un geste particulièrement apprécié. Les personnages auront-ils encore assez d'humanité ?

La communauté d'Eden

Wilson Martin Jones, le pasteur, 55 ans



« Grâce à Dieu, vous êtes vivants »

Le pasteur a été mordu à la main gauche, mais n'a pas été transformé. Rapidement amputé du bras infecté, le virus ne semble pas s'être propagé. Peut-être s'agit-il d'un miracle ? Le Pasteur, lui, en est convaincu, comme beaucoup d'autres qui le vénèrent tel le prophète d'un jour nouveau.



Z-CORPS



Le pasteur est d'une carrure impressionnante. Son visage poupon est orné d'une paire de petites lunettes rondes et de cheveux grisonnants lui conférant un aspect plutôt sympathique. Seul son regard clair et inquisiteur trahit l'inébranlable détermination qui l'anime.

Mais le Pasteur n'a plus toute sa tête. Persuadé d'être un élu, il pense lire dans les gestes des autres, et dans toutes sortes de phénomènes naturels, des messages divins (lorsque le *biker* a parlé sans ôter ses lunettes de soleil et qu'un reflet l'a aveuglé un court instant, le pasteur a su par exemple qu'il ne pourrait le laisser repartir).

C'est ainsi qu'il choisit, sans aucune cohérence, qui servira de repas aux zombies et qui sera libre de quitter le ranch.

Lorsque vous interprétez le pasteur, parlez d'une voix calme, rassurante et agrémentez votre discours de références religieuses... Parfois, faites une pause et regardez par dessus l'épaule de votre joueur, comme si vous veniez de voir quelque chose – les fameux « signes ».

Agilité 2D+1, Esquive 3D, Discrétion 2D+2, Mêlée

Adresse 2D, Arme à feu 3D

Puissance 3D, Endurance 4D, Courir

Connaissances 3D, Affaire 3D+2, Érudition, Agriculture 4D, Religion 4D, Langue, Médecine

Perception 3D, Art, Chercher 3D+2, Investigation

Présence 4D, Charmer, Commander, Empathie, Persuasion 5D

Samuel Jones, 26 ans

« Excusez-moi, je dois aller voir si mon père à besoin de moi... »

Fils du pasteur et militaire de carrière, Samuel est une force de la nature, mais il est docile et obéissant. Lorsque les premiers zombies apparaissent à la lisière du domaine familial, cela ne faisait que quelques jours qu'il était de retour d'Irak. Il arrêta à lui seul plus de la moitié des abominations qui tentèrent de rentrer dans le ranch, mais ne put sauver sa mère. Rongé par la culpabilité, il s'en remet totalement à Dieu et donc à son père, qu'il suit comme une ombre. Il est évidemment au courant pour les zombies gardés dans la galerie. C'est d'ailleurs lui-même qui se charge des victimes qu'il leur abandonne.

Samuel n'est pas très bavard et se montre plutôt mal à l'aise lors de conversations. Il cherchera toujours à s'éclipser. Il ne quitte jamais ses armes automatiques.

Straw, 42 ans

« Moi, j'ai pas été à l'université, mais je sais c'qui fait un homme ! »

Straw est le fils adoptif du pasteur. C'est un travailleur acharné, taciturne et quelque peu solitaire, au physique sec et au visage marqué par l'alcool. Secrètement amoureux d'Ashley depuis de nombreuses années, il est horriblement jaloux de Matthew. Avec l'apparition du virus, il voit là une opportunité de se débarrasser de son rival. Il obéit



aveuglement au pasteur, persuadé qu'il saura le récompenser le moment venu. Le Pasteur, lui n'est pas dupe et manipule le pauvre bougre sans aucun scrupule.

Si le pasteur est neutralisé ou tué, Straw s'enfuira mais cherchera à se venger à la moindre occasion.

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

Adresse 4D : Armes à feu 5D, Pilotage, Réparer 4D+2

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

Connaissances 2D : Démolition, Mécanique 4D, Distillation 3D

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

Présence 2D : Volonté, Intimidation 2D

Rachel « Goldie » Jones, 10 ans

« Il ne faut pas que papa me voit ! »

La jeune fille cadette du pasteur est âgée d'à peine dix ans. Son joli minois encadré de boucles dorées affiche depuis les derniers évènements une mine désespérée aux yeux rougis par les larmes. Goldie est de nature curieuse, ce qui lui a valu d'être enfermée à double tour. Mais elle a aussi dérobé le téléphone portable de l'agent de One World, Edward Leroy. Pour le moment, celui-ci est verrouillé et la petite fille ne sait comment l'activer. Elle tentera certainement de demander de l'aide à quelqu'un d'extérieur.

Agilité 3D : Discréption 3D

Adresse 3D : Dextérité 3D

Puissance 2D : Courir 2D

Connaissances 2D

Perception 3D : Chercher 2D

Présence 2D : Charmer 2D, Volonté 2D

Matthew Witaker, 40 ans

« Faut vraiment qu'on se tire d'ici ! »

Neveu du pasteur, Matthew a fait un passage éclair à l'université, où il aurait pu briller dans l'équipe de football américain. Il a dû se marier avec Ashley, tombée enceinte, et ne trouva que le ranch pour subvenir aux besoins de sa famille. Lui et sa femme ont toujours voulu quitter le ranch pour s'installer en ville. Malheureusement pour eux, ce n'est pas maintenant que leur rêve va se réaliser...

Agilité 3D : Acrobatie, Bagarre, Esquive 4D, Mêlée, Sauter 4D

Adresse 3D : Arme à feu 3D+2, Lancer 4D+1, Pilotage

Puissance 4D : Courir, Endurance, Nager

Connaissances 3D : Affaires, Électronique, Érudition, Informatique

Perception 2D : Chercher 4D, Investigation, Jeu,

Présence 2D : Charmer 3D, Empathie 3D, Persuasion, Volonté

Ashley Witaker, 35 ans

« Nous ferons de cet enfer notre paradis »

Ashley est la femme de Matthew, une jolie blonde, ex pompom girl et mère de Tom. Depuis l'apparition des morts qui marchent, Ashley s'est réveillée de la lente torpeur que la vie au ranch semblait faire peser sur elle. Accueillir les derniers survivants, organiser les défenses, préparer les réserves, autant de tâches dont elle s'acquitte avec une rare motivation, surtout depuis « l'incident » avec le pasteur, qu'elle adulé.



Agilité 4D+1 : Acrobatie 5D, Contorsion, Discréption, Esquive

Adresse 3D+1 : Dextérité, Lancer

Puissance 2D : Courir 3D, Endurance 4D

Connaissances 2D : Érudition, Médecine

Perception 3D+1 : Chercher 4D, Survie

Présence 4D : Charmer 5D, Commander, Empathie, Volonté 5D

Horace Lowrun, 60 ans

*« Qu'est ce que ça peut faire,
je suis déjà mort une fois »*

Horace est un afro-américain encore bien vailant à son âge. Vétéran du Vietnam, il doit beaucoup au pasteur qui lui a offert une seconde vie. C'est d'ailleurs ce qui le tireille, car il a bien le sentiment que quelque chose ne tourne pas rond au ranch, mais se refuse à être trop curieux. Si les personnages arrive à le convaincre, il pourra être un atout indispensable par la suite. Horace s'est juré de ne plus toucher une arme à feu. Sa batte de base-ball à fait ses preuves jusque-là.

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

Adresse 4D : Armes à feu 5D, Lancer, Pilotage, Réparer

Puissance 3D : Courir, Endurance

Connaissances 3D : Démolition

Perception 3D : Camouflage 4D, Chercher 3D+2, Pister 4D+1, Survie 5D

Présence 3D : Commander, Empathie, Intimidation

Clark Rayfield, 44 ans

« La ferme et file-moi cette bouteille ! »

Clark est le mari de la seconde fille du pasteur. Clark, ou *Big Dad*, était un type généreux, amateur de T-bones, et un bon père de famille. Aujourd'hui, il n'est plus que l'ombre de lui-même. Sa femme et sa fille ont « succombé » au virus. Depuis, il ne parle quasiment plus et ne mange pratiquement rien, préférant noyer son chagrin dans l'alcool. *Big Dad* sur les nerfs et pourrait craquer à la moindre frustration, à la moindre tension.

Agilité 2D : Bagarre, mêlée

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

Puissance 3D : Endurance 4D, Nager, Soulever

Connaissance 3D : Affaires 4D, Électronique

Perception 3D : Chercher 4D, Investigation

Présence 3D : Charmer, Intimidation, Persuasion

Jason Jr. Jones (Triji)

« J'ai pas fini mon refrain... »

Neveu du pasteur, « Triji » est le portrait craché de sa mère et l'opposé de son père. Petit, nerveux, c'est un spécialiste de la chasse à l'arc et du dépeçage de gibier. C'est aussi un joueur de banjo assez doué, qui passe de longues heures, seul, à gratter les cordes sur son *rocking-chair*, le visage planqué sous son chapeau de cowboy. Depuis les derniers événements, Jason Jr. s'est encore plus isolé qu'à son habitude. Il n'a plus confiance en personne et se méfie des étrangers comme de la peste – ou des zombies. Il ne sera pas facile à surprendre ou à convaincre. Il garde toujours un œil sur les nouveaux venus et n'hésite pas à utiliser ses chiens pour suivre leurs traces et savoir où ils fouillent et où ils se rendent.



Agilité 3D : Bagarre 2D, Mêlée 2D
Adresse 4D : Armes de jet 4D, Lancer, Pilotage 2D, Réparer 2D
Puissance 3D : Endurance 4D, Nager
Connaissance 3D : Affaires 4D, Électronique
Perception 3D : Camouflage 2D, Chercher 2D, Banjo 2D, Survie 2D
Présence 3D : Dressage 3D, Intimidation

Les Zombies

Les zombies retenus dans les galeries devraient être, au minimum, deux fois plus nombreux que les personnages. Voici quelques uns des principaux Hostiles :

La femme du pasteur (Amanda),

Massive et lente, l'ancienne femme du pasteur se traîne dans une robe de chambre déchiquetée. Elle a été mordue au visage et les os de sa mâchoire sont à nu. Ses cheveux coagulés par le sang et les viscères se balancent au gré de ses mouvements saccadés.

Agilité 3D : Bagarre 3D+2
Adresse 1D
Puissance 3D : Soulever 3D
Connaissance 1D
Perception 1D : Chercher 3D, Pister 3D
Présence 1D : Intimidation 3D

Le frère du pasteur (Jason)

De son vivant, la carrure de Jason était tout aussi impressionnante que celle de son frère. Mort et recouvert de sang et de lambeaux de chair arrachés, « zombie Jason » semble indestructible.

Agilité 3D : Bagarre 4D+2
Adresse 1D
Puissance 4D : Soulever 3D
Connaissance 1D
Perception 1D : Chercher 3D, Pister 3D
Présence 1D : Intimidation 4D

La fille (Emma) et la femme (Alison) de Clark

Déjà avant d'être des zombies ; elles étaient inseparables. Maintenant qu'elles sont mortes, elles semblent encore conserver une certaine complicité. La fille attaque toujours la même proie que sa mère. Il semblerait même que parfois, elle se cache avant de sauter sur sa victime déjà aux prises avec sa mère. Pour leurs caractéristiques, prenez celles proposées dans le livre de base page 208.

Plusieurs autres membres de la famille Jones et des travailleurs du ranch complètent la horde des zombies enfermés sous terre. Au Meneur d'en établir le nombre en fonction de la taille et de la force de son groupe de survivants. Mais attention, ces derniers seront dans un environnement qui sera très désavantageux. Le Meneur devra prendre garde à ne pas tendre un piège mortel sans possibilité de s'en sortir.



SCÉNARIO Z-CORPS



EMBROUILLES

Ce scénario Z-Corps est là pour mettre en avant les erreurs commises par la corporation. À cause d'un rapport de mission bâclé, mal saisi, la précipitation d'événements absurdes s'enchaînent et vos joueurs en feront les « frais ».

Facile à mettre en place, ce scénario ne demande que peu de temps de préparation, mais une attention particulière sur les PNJ et le décor.

Ce scénario pourrait se situer entre la Semaine 5 et 8, à vous de choisir.

Préambule

Deux semaines avant : une *Z-Team* du secteur de New York, en exploration, découvre dans l'immeuble de l'*Atlantic Center Mall* un groupe d'une quinzaine de survivants. Cette petite communauté particulièrement bien protégée et installée grâce à l'ingéniosité de leur « chef » n'a pas souhaité être évacuée. Malheureusement, pour la *Z-Team*, lors de leur retour, non loin du *check-point*, elle est tombée, sur un groupe d'Hostiles qui ne lui a laissé aucune chance.

Le jour précédent, une autre *Z-Team* découvre les restes de la première. Le *ComTrans* de la *Z-Team* récupère, entre autres, un petit carnet déchiré et tâché appartenant à un membre de la défunte équipe.

Épuisé par ces différentes missions qui se succèdent sans cesse, le *ComTrans* essaya, lors de son rapport, de déchiffrer les notes du carnet et les saisit dans l'ordinateur.

Le logiciel d'analyse des rapports trouva plusieurs mots-clés significatifs et déclencha deux alertes, l'une au siège de OneWorld et l'autre au central de Z-Corps de New-York.

L'alchimie de quelques notes raturées sur un carnet abîmé, la fatigue d'un agent et de l'informatique transformèrent un gentil mécanicien non loin de la retraite en un fabuleux ingénieur ayant construit une machine permettant d'éloigner les Hostiles afin de protéger sa communauté.

Le responsable de OneWorld qui reçut l'alerte contacta de suite un « *coach* » de confiance chez Z-Corps et lui demanda d'envoyer une *Z-Team* de toute urgence.

Le « *coach* » au central Z-Corps de New York, ayant reçu la seconde alerte, devant l'importance de celle-ci décide d'envoyer sur le champ une *Z-Team*.

Cette nouvelle ne prit que quelques heures avant d'arriver aux oreilles de *Genomic Trust* © qui décida aussitôt d'envoyer une de leurs équipes d'intervention afin de récupérer l'ingénieur et/ou la machine.

Introduction

À vous de choisir si vos joueurs sont envoyés par OneWorld ou par le central de New York. Mais quel que soit votre choix les événements changent peu.

Les PJ sont convoqués par un Contrôleur principal qui va leur attribuer une mission urgente et importante. Il insiste surtout sur le fait que la *Z-Team* ne devra communiquer qu'avec lui et joint, à cet effet, un téléphone satellite « sécurisé » avec le matériel habituel.

Lors de l'entretien, le Contrôleur principal paraît tendu, nerveux et impatient (Empathie SR 12).

En fonction de l'évolution, différents moyens d'exactions (voitures, hélicoptères,...) seront mis à disposition sur un simple appel.

Aux joueurs maintenant de décider comment ils comptent se rendre sur les lieux et à quel endroit ils souhaitent être héliportés.

La mission

Code Mission : EXT/OBS-NY-NY-P1T3H5-XXX

Lieu : Immeuble de l'Atlantic Terminal, Brooklyn, 625 Atlantic Av.

Détail : Une communauté s'est réfugiée et installée dans l'immeuble. Des rapports signalent, qu'à priori, cette communauté dispose d'un appareil affectant les Hostiles. Il faut découvrir cette communauté, les intégrer. Et si elle ne veut toujours pas être évacuée, il faut au moins extraire l'inventeur et/ou la machine.

Les décors et la communauté

L'Immeuble

Atlantic Terminal – NY, Brooklyn

L'immeuble, un long rectangle de verre, d'une vingtaine d'étages est situé au-dessus de l'*Atlantic Terminal Mall*, un énorme centre commercial. Cet immeuble accueille principalement des bureaux, mais les cinq derniers étages sont réservés à de luxueux appartements. Il est toujours alimenté en électricité et en eau potable.

L'immeuble a été entièrement nettoyé des Hostiles par la communauté s'étant appropriée les lieux.

Modifications de l'immeuble

Sur les quatre ascenseurs, il n'en reste plus qu'un encore en service. Au rez-de chaussée, un amoncellement de caddies, d'objets divers et de meubles placés en demi-cercle protège l'accès à celui-ci.

Les quatre escaliers de secours ont été condamnés, et un empilement de meubles et d'objets sur les trois premiers étages les rend impraticables.

Les escaliers des niveaux quatre à six sont grossièrement piégés, seuls des Hostiles pourraient y tomber dedans. Un Test de Mécanique SR 10 permet de comprendre que ces pièges sont là pour ralentir une éventuelle progression et surtout faire du bruit.

Au niveau 3, dans un bureau au sud-ouest de l'immeuble, un énorme trou a été pratiqué dans le plafond. Ce trou permet d'accéder, grâce à des échelles de cordes, à la galerie commerciale du *Terminal Center*. Un système de poulie a été fixé permettant de soulever par le trou des charges lourdes. Un Test de Mécanique SR 12 permet d'affirmer que le système de fixation a été bien installé et que l'ensemble est solide.

Au niveau 4, dans un bureau au sud-est de l'immeuble, une importante ouverture a été faite dans le mur. Ce trou, bâché avec du plastique, permet d'accéder au toit du « *skywalk* », la passerelle couverte qui mène sur le toit de l'*Atlantic Center Mall*, l'autre grande partie du centre commercial.

Aux niveaux 4, 8 et 12, dans des bureaux situés aux quatre angles de l'immeuble, de la nourriture, quelques armes à feu, munitions et outils servant à découper ont été stockés.

Le Centre commercial

Par centre commercial, on comprend les deux parties du *Mall*, c'est-à-dire *Atlantic Terminal* et *Atlantic Center Mall*.



ZONE CONTAMINÉE

www.les-jeux-dans-les-jeux.com

Toutes les grilles extérieures ont été baissées, protégeant ainsi l'accès des Hostiles. À l'intérieur, le centre commercial est complètement vide, laissé à l'abandon. Aucun cadavre ou Hostile ne erre sans but dans les lieux, car la communauté a, en principe, fait le « ménage », et il y reste peu de chance d'en rencontrer en ce lieu.

La communauté

Au début de l'invasion des Hostiles dans les rue de New York, les rares personnes n'ayant pas déserté les lieux ont pu se réfugier dans ce grand bâtiment. À l'aide de meubles et autres objets trouvés sur place, ils ont réussi à colmater les quelques ouvertures de l'immeuble. S'alimentant avec les den-

réees des bureaux et appartements du bâtiment, le groupe de réfugiés trouva là un peu de repos avant de s'organiser.

Ils commencèrent par des patrouilles dans l'immeuble, s'assurant qu'aucun zombie n'y traînait plus. Ensuite, ils consolidèrent les différents accès au bâtiment afin d'être en sécurité, puis entreprirent des raids dans le centre commercial afin d'améliorer le confort, l'armement et la nourriture.

Avec le temps, les quelques réfugiés acceptèrent la présence d'autres survivants jusqu'à devenir une communauté de seize personnes. Ils s'organisèrent encore mieux, allant jusqu'à verrouiller les accès du centre commercial et nettoyer les lieux de toute présence de zombies, permettant ainsi à la communauté d'améliorer le quotidien en plus des rations envoyées par OneWorld.

Les patrouilles de contrôle des points sensibles sont régulières et toujours lourdement armées.

Le chef de cet communauté est Oncle Charly, l'homme à tout faire de l'immeuble. Il connaît l'endroit comme personne. Grâce à ses connaissances, il a construit d'ingénieuses installations (poulies, dérivation d'eau,...) et consolidé les défenses de l'immeuble. Cet homme assez âgé a su gagner la sympathie de la communauté et tous les membres ont en lui une absolue confiance. C'est cet homme qu'il faudra convaincre de quitter l'immeuble et n'acceptera que si les conditions d'évacuation pour toute la communauté sont à son goût.

Bien entendu, c'est cet homme qui est censé avoir construit la machine qui fait fuir les zombies. Ce qui ne manquera pas de le surprendre dans un premier temps et de provoquer de grands éclats de rires si on lui demande où est cette machine qui bien sûr **n'existe pas**.

La communauté est maintenant composée de 6 hommes, 5 femmes et de 5 enfants (3 garçons et 2 filles). Toutes ces personnes répondront sincèrement aux questions de la Z-Team et bien sûr, ignorent tout au sujet d'une machine à faire fuir les zombies.

Débarquement

L'arrivée



Dès que les personnages pénètrent l'immeuble, ils sont accueillis par un comité armé mais amical comprenant Oncle Charly, Cesar et Daniel. Si jamais les personnages, à cause de leur négligence, sont poursuivis par des Hostiles, le comité d'accueil n'hésitera pas à apporter son soutien à la Z-Team et à ouvrir le feu sur les zombies.

Ensuite, Oncle Charly s'occupera des invités, en leur présentant la communauté et en leur proposant, ensuite, un tour du propriétaire afin de voir les différents aménagements permettant à la communauté de vivre paisiblement.

Un peu de détente



Au sud de l'immeuble, occupant les avant-dernier et dernier étages, dans une immense salle baigné de soleil, il y a une piscine chauffée de 25m. C'est l'endroit préféré de la communauté, qui, en l'honneur des invités dresseront un banquet dans la vaste salle qui donne sur la piscine. Durant ce repas, les survivants poseront sans cesse des questions sur le monde et la progression de la pandémie. N'oubliez pas que la communauté dispose encore de nombreuses radios et de postes avec chaines câblées, ils sont donc bien informés mais cherchent à combler les « trous ».



Débarquement II

L'arrivée



C'est au tour de l'autre *Z-Team* de débarquer en ces lieux. Ils ne peuvent passer inaperçus car ils sont héliportés sur le toit de l'immeuble. À peine débarqués, leur *leader* demandera à voir l'ingénieur et la machine à repousser les zombies. Il aura beaucoup de mal à croire que cette machine n'existe pas et en fonction du comportement des joueurs, il pourra même devenir paranoïaque, pensant que l'autre équipe lui cache la découverte afin d'en remporter les lauriers.

La fouille



Seule une fouille complète des lieux pourra rassurer le *leader* de l'autre *Z-Team*. Il demandera à ce que toute l'équipe des joueurs participe aux recherches afin d'être sûr que la machine ne soit pas déplacée entre temps. Un refus pourrait augmenter d'un sérieux cran les tensions entre les deux *Z-Team*, au point même que certains échanges de tir soient à prévoir.

Débarquement III

L'arrivée



Quand vous le souhaitez, vous pouvez faire intervenir le commando de *Genomic Trust* © qui ouvre le feu au moindre insigne *Z-Corps* ... Toute personne ne faisant pas partie du commando sera alors considérée comme un ennemi.

La poursuite



En fonction des réactions des joueurs, ils peuvent se retrouver, soit avec l'autre commando *Z-Corps* dans leur camp, soit chacun pour soi, soit si le premier commando a été éliminé, seul face à l'équipe de *Genomic Trust* ©.

Dans tous les cas, servez-vous de tout l'espace de jeu qu'offre l'immeuble et le centre commercial, tous les deux déserts. Bien entendu, s'ils se retrouvent à tirer dans tous les sens dans le centre commercial ou le rez-de-chaussée de l'immeuble, il y a fort à parier que cela attirera une certaine quantité non négligeable d'*Hostiles*, des morts-vivants qui ignoraient jusque-là ce paisible endroit...

Otage ?



Le commando de *Genomic Trust* est sans foi, ni loi, les membres du commando n'hésiteront pas, si vos joueurs font cette erreur, à se saisir d'otages en échange de la machine. Ainsi, qu'à en supprimer certains si les joueurs mettent trop de temps à rendre la dite machine.

Une chose est sûre, c'est que les membres du commando *Genomic Trust* ©, après avoir vu deux *Z-Team*, sont persuadés que la machine est réelle. Et rien ne les arrêtera...

Mauvaise nouvelle



Une fois au courant que la machine n'existe pas, le central de *Z-Corps* demande aux *Z-Teams* respectives de se replier sur le toit comme *check point* de rapatriement par hélicoptères.

Malheureusement, il n'est pas dur de déduire que *Genomic Trust* © ayant perdu un commando ne tardera pas à en envoyer un autre, plus important.

La question se pose alors aux joueurs, doivent-ils laisser les survivants de l'immeuble se faire massacrer ou peuvent-ils les rapatrier sur l'île de Manhattan ?

Le central Z-Corps leur laisse le choix, mais s'ils décident de sauver les survivants, c'est par leur propres moyens : impossible, en si peu de temps, de mobiliser plusieurs hélicoptères pour sauver ces gens.

Résister ou Fuir ?

Résister

Aux joueurs d'essayer d'organiser la défense de l'immeuble et de ses survivants. Si oncle Charly est toujours vivant, il pourra apporter de précieux conseils aux joueurs et même fournir un important « coup de main » pour tout ce qui est bricolage ou mise en place de meubles,...

Effectivement quelques heures après que le premier commando de *Genomic Trust* © a cessé d'émettre, on entend le vrombissement de deux hélicoptères qui déposent deux commandos lourdement armés. Ces hommes ont pour mission d'éradiquer toute menace et de trouver la machine. Précisons au cas où vous en douteriez, qu'ils ne sont pas ouverts au dialogue, mais alors pas du tout...

Tous les survivants de cette épreuve pourront être évacués, vers Manhattan, par hélicoptère le lendemain...

Fuir

Une fois la menace comprise par la communauté, les gens seront d'accord pour quitter l'immeuble. Aux joueurs d'organiser l'évacuation des survivants vers l'île de Manhattan où l'homme est toujours maître des lieux.

Le plan d'évacuation devrait ressembler à peu de choses près à ceci :

1 - Un des moyens les plus simples d'atteindre les quais, c'est d'emprunter, dans le parking du centre commercial, des véhicules qui sont en très bon état de marche.

2 - Essayer de trouver assez d'embarcations pour naviguer jusqu'à l'île.

3 - Prendre un verre au Central avec les survivants en se félicitant que tout ce soit passé sans accroc.

Le mieux, pour cette partie, est de se référer aux conseils d'élaboration d'une *roadmap* (voir p8).

Événements secondaires

Voici une liste, non exhaustive, de quelques événements qui peuvent être intégrés, à tout moment de votre choix, dans ce scénario.

Perdu

Un des gamins de la communauté s'est perdu dans l'immeuble. Quelle que soit l'heure de la découverte de la disparition, toute la communauté partira armée à sa recherche. Il est même évident qu'ils demanderont de l'aide aux joueurs afin de retrouver au plus vite l'enfant.



En fonction de l'effet dramatique que vous souhaitez produire, voici plusieurs options de fin à cet événement :

1- Tragédie

Entendant un coup de feu à l'étage inférieur, les joueurs se précipitent pour découvrir dans une des planques du 8ème, l'enfant qui joue avec l'une des armes à disposition. Malgré les avertissements des adultes présents, l'enfant fini par se tirer une balle dans la tête.

2- Menaçant

Tout d'un coup, l'enfant surprend les joueurs en les menaçant avec une arme récupérée dans une des caches de l'immeuble. À vous de décider s'il tire sur les personnages ou finit par écouter les conseils des adultes...

3- Drame

L'enfant voulant jouer avec l'installation du niveau 3, permettant de s'introduire dans le *Terminal Center Mall*, est tombé. Quand les personnages le découvrent, il est inconscient avec une jambe cassée. Espérons qu'il y ait un médecin dans la *Z-Team*, sinon, il y a fort à parier que si le garçon finit par être évacué sur Manhattan, il faudra l'amputer...

4- Ouf !

L'enfant est retrouvé sain et sauf : il s'était tout simplement perdu dans les dédales de l'immeuble.

Le dernier des Hostiles

Contre toute attente, il restait bien un zombie dans l'immeuble, attendant patiemment que l'on ouvre ce bureau fermé à clef... Inutile de préciser que ce zombie « a les crocs »...

Les félin



Une horde de 8 Necrobeast-Chat a pénétré dans l'immeuble et attaque tout être vivant sur son passage. Il y a fort à parier que ces charmantes petites créatures laisseront quelques traces de leur passage avant d'être exterminées.

Les PNJs

Pour une question de simplicité de gestion des PNJs nous donnons des caractéristiques simplifiées à chacun. Si vous le souhaitez, vous pouvez toujours détailler ces caractéristiques.

La Communauté



Caractéristiques des membres :

2D partout sauf dans une compétence (Mécanique, Armes à feu, Charmer, Esquive,...) 3D

« Oncle » Charly Terrence

Âge : 62 ans

Petit et maigre, moustache et cheveux grisonnants, ce célibataire aux yeux bleus, attire la sympathie des gens. Toujours souriant et prêt à rendre service, Charly est un optimiste dans l'âme. Malgré les terribles événements des ces dernières semaines, il garde toujours sa bonne humeur et réconfortera ceux ou celles qui en ont besoin. Homme à tout faire de l'immeuble, il le connaît parfaitement. Charly est un excellent bricoleur, s'y connaissant autant en mécanique, qu'en électricité et plomberie, il est le parfait homme d'entretien.

Pendant l'invasion, il lui fut tout naturel de se retrancher dans l'immeuble.

Cesar Aguirre

Âge : 34 ans

Plutôt grand et costaud, de type hispanique, Cesar était surveillant du *Wal Mart*, le supermarché du centre commercial. Sa connaissance des lieux lui a grandement facilité son intégration dans la communauté. Sa grande timidité le rend, en général, plutôt silencieux, mais il risque sérieusement de s'énerver si l'on manque de respect à un des membres de la communauté, en particulier Melanie Booth avec qui il a une liaison.

Il est persuadé d'avoir perdu toute sa famille dont il est sans nouvelles depuis l'invasion. Il fut le premier à rejoindre Charly dans l'immeuble.

Daniel Burnley

Âge : 42 ans

De taille moyenne, mince, cheveux blonds et les yeux bleus, Daniel était agent d'assurances dans cet immeuble. Il est plutôt sympathique si l'on oublie les blagues un peu grasses qu'il balance de temps en temps pour détendre l'atmosphère.

Comprenant l'ampleur de l'invasion, Daniel a préféré rester dans l'immeuble pour se cacher. Très vite, il a rencontré Charly et Cesar et fini par les suivre pour les aider dans les constructions de défense de la tour.

Lui non plus, à ce jour, n'a aucune idée de ce que sont devenus sa femme Sarah et son fils Peter.

Ernest, April et Steve Dancy

Âge : 28 / 11 / 7 ans

De taille moyenne mais obèse, avec une calvitie prononcée et de petits yeux noisettes, Ernest ressemble à un énorme poupon. Peureux, lâche et timide, ce célibataire était un ingénieur informatique assez talentueux avant les événements. Il habite l'un des somptueux appartements des derniers étages qu'il ne quitte pratiquement jamais. Pour rendre service, il a accepté de prendre en charge, pendant une semaine, les enfants de sa soeur Margaret. Malheureusement, depuis il attend toujours qu'elle le rappelle pour les récupérer. Il craint, à juste titre, le pire au sujet de sa soeur.

April et Steve, les deux enfants en question, eux aussi obèses, restent en général assez calmes. Ils réclament régulièrement leur mère et ce malgré les attentions des personnes autour d'eux

C'est en forçant sa porte d'entrée que les autres ont découvert son existence et son importante réserve de nourriture. Ernest accepta de faire des sacrifices alimentaires en partageant ses denrées avec les quelques survivants de l'immeuble. C'est entre autre grâce à ce répit, qu'ils ont réussi, par la suite, à reconstruire un semblant de vie, sans zombies.

Barry Hopkins, Robert Hatch et Ming Liu

Âge : 21 / 20 / 21 ans

Grand, mince, doté d'une épaisse tignasse brune dissimulant ses yeux marrons, Barry était étudiant en Droit. Il reste discret et traumatisé par ces dernières semaines.

Robert est lui aussi grand, mais athlétique, plutôt joueur de foot américain qu'élève en Droit, grande gueule, n'ayant pas peur du contact, il n'hésitera pas à cogner toute personne menaçant des membres de la communauté.

De taille moyenne, mince, cette jeune asiatique a suivi ses deux collègues de classe. Ming n'a plus prononcé un mot depuis qu'elle a vu l'une de ses amies se faire dévorer par des zombies. Elle restera, quels que soient les événements, aussi discrète que muette.

Ils ont réussi à rejoindre la communauté un peu plus tard. C'est en voulant piller le centre commercial qu'ils ont eu un premier contact avec Oncle Charly qui les invita aussitôt à les rejoindre.

Elle Alexander

Âge : 69 ans

Cette dame âgée aux cheveux gris est encore en pleine forme, assez pour s'occuper régulièrement des enfants de la communauté. Elle est d'une nature calme et douce, mais si on s'en prend aux enfants, elle se transformera, alors, une véritable lionne protectrice.



Elle fut repérée par une patrouille qui faisait une ronde dans le centre commercial. Elle avait réussi à se mettre à l'abri des zombies, dans le stock du magasin. Et ce n'est qu'au bout d'une semaine, sûre d'avoir affaire à des humains qu'elle s'est montrée à la patrouille.

Melanie Booth

Âge : 28 ans

Blonde platine, pulpeuse et toujours maquillée, cette coiffeuse au caractère bien trempé aura toujours un avis sur tout à partager. Elle a une liaison plus ou moins discrète avec César, et c'est en particulier grâce à ce dernier que Melanie n'a pas encore été rejetée de la communauté.

À l'arrivée de l'unité, Melanie tentera plus ou moins discrètement d'user de ses atouts naturels pour charmer un des Z-Corps, qui, espère-t-elle, pourra la ramener vers la civilisation. Bien sûr, cela pourra créer des tensions avec Cesar.

Sydney, Clay et Nathan Dawson

Âge : 39 / 11 / 9 ans

Brune, petite et plutôt ronde, cette mère de famille fait tout ce qu'elle peut pour ne pas craquer face à l'horreur des événements. Le fait que ses deux garçons soient encore avec elle, lui apporte le soutien nécessaire.

Les garçons sont tous les deux bruns aux yeux bleus. Assez vifs et turbulents, ils n'hésitent pas à s'éloigner de la communauté pour jouer dans les dédales de l'immeuble, ce qui provoque régulièrement des crises de panique chez leur mère.

Proche du centre commercial, camouflée dans leur appartement, cette famille attendait des secours pour sortir de ce guêpier. Lorsqu'ils ont aperçu de la lumière en haut de l'immeuble du *Terminal Center*. Leur fenêtre d'appartement donnant sur le toit du centre commercial, il fut assez aisément à la famille de rejoindre la communauté de l'immeuble.

Victory Van Tuyl

Âge : 31 ans

Grande et mince, châtaigne avec des yeux noisettes, cette femme au port aristocratique habitait le dernier étage de l'immeuble, celui à la piscine, occupé actuellement par la communauté.

Fille unique d'un magnat du pétrole au Texas, elle a suivi les conseils donnés à la télévision en se barricadant chez elle. Ce n'est qu'au bout de quelques jours qu'elle ouvrit son appartement aux survivants de l'immeuble. Elle préfère attendre patiemment les secours que va lui envoyer son père, avec des personnes qui l'aident à s'adapter à cette période de crise.

Jade Moser

Âge : 10 ans

Blonde aux yeux bleus, cette enfant a été sauvée de justesse, fuyant un zombie dans allées du supermarché, lors des premières patrouilles de « nettoyage ».

Effrayée par ces événements, elle reste toujours proche d'adultes et si possible dans les étages supérieurs de l'immeuble.

La Z-team



Caractéristiques des membres :

3D partout sauf dans une compétence (Mécanique, Armes à feu, Charmer, Esquive,...) 4D

Le Commando

Il se compose de 5 personnes avec, comme dans une Z-Team classique : deux soldats, un com'trans, un médecin et un aumônier.

Rien ne vous empêche, si vous le souhaitez, d'utiliser les archétypes du livre de base page 113.



***Genomic Trust* ©**



Caractéristiques des membres :

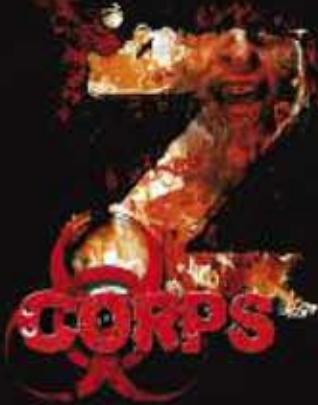
3D partout sauf dans une Compétence (Mécanique, Armes à feu, Charmer, Esquive,...) 4D

Le premier commando

Il se compose de 6 personnes avec comme spécialistes : trois soldats, un com'trans, un médecin et un ingénieur.

Le second commando

Il se compose de 12 personnes avec comme spécialistes : neuf soldats, un com'trans, un médecin et un ingénieur.



« Si vous faites partie des survivants, si vous faites partie de ceux qui n'ont pas été contaminés, cachez-vous ! Allez vous mettre à l'abri, ne faites confiance ni à vos proches, ni à vos amis, ni à votre entourage ! »

-- L'Antre de la folie

Est-ce que vous connaissez la différence entre les survivants d'une Apocalypse zombie et les rescapés d'un crash d'avion, échoués sur une île lointaine ?

Il n'y en a aucune.

Ce supplément pour Z-Corps est destiné au Meneur de Jeu, qui pourra permettre l'accès des premières pages à ses joueurs, s'il le désire. La partie qui lui est exclusivement destinée est intitulée "Restricted area", bien séparée du reste de l'ouvrage.

Deux scénarios, l'un destiné à des "survivants" (Eden), l'autre à une Z-Team (Embrouilles), sont également fournis, en plus des divers synopsis et des nombreux PNJ proposés tout le long du supplément.



9 782914 892759

ISBN : 2-914892-75-9

Prix de vente : 25,00€