

CRÉDITS

Idee originale

Florrent et Neko

Direction éditoriale et artistique

Neko

Textes

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

Relecture

Neko

Illustration de couverture

Jérôme Huguenin (Jee)

Illustrations intérieures, éléments graphiques

Jérôme Huguenin (Jee), Willy Favre et Florrent

Maquette

Florrent

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

©2010 Le 7ème Cercle Tous droits réservés

10, rue d'Alexandre

64600 Anglet

www.7emecercle.com

CRÉDITS

HIDDEN AGENDA : LA MORT

Lettre pour Abigail Luther
Ma très chère sœur...

S'ORGANISER

INTRODUCTION

PASSAGE À L'OFFENSIVE !

DeathDealers 8
Enrôlement et matériel
Utiliser les DeathDealers
Renforts
Synopsis
Dernier espoir

NOUVEL ARCHÉTYPE

DeathDealer

ONEWORLD : R&D

Équipement
DeadGun
H-Arrows
SonicGun
Z-Glass
Le Hope-Glove
Le D-Drop
Drogues de combat
Drogues de soin
Drogues Anti-Stress
Drogues Berserk
Le Rush
La drogue FM
Retour de bâton

SAVANNAH

OneWorld contre les Hostiles
Logistique et organisation
Refoulés à l'entrée
Paradis perdu
Club One
Le staff et les habitués
Vivre à Savannah
Soyez prêts!
Émeute

AUTOUR DE SAVANNAH

Derniers bastions
Skidaway Island
Génération perdue
Le Palton
La ferme d'alligators
Hostile de phase 9 : Sangsue
Synopsis

2 TOUS DANS LA MÊME GALÈRE

Zack Templar
Adrian Steadyfoot
Bill « Jinx » Stewart
Hank Davis et ses amis

5 DUST BOWL

Historique
Créer son Dust Bowl
Branche
Leader
Moyens
Ses points forts
Ses points faibles
Exemples
Real-War
Cyber War

11 RESTRICTED AREA

12 ONE-MAN ARMY (SEMAINE 12)

Synopsis
Pandore
Introduction des joueurs
Semaine 12
Enjeux et objectifs
Briefing
Atlanta
Les protagonistes
Un homme très recherché
Dans le bayou
Premiers souvenirs de Clark
Séance vidéo
Chambers arrive
Dallas
La situation en ville
Go, cowboys !
Miami
Situation en ville
Sea, Sun and Zombies
Home sweet home
Nouveaux souvenirs
La tempête arrive
Assaut

24 LES 7 PIÈCES MANQUANTES

25 ANA DIETRICH

Austin
Briefing
Scènes-clés
Portés disparus
Seulement sur invitation
Réclamations
Ce que dit Ana Dietrich

31 DAN LEE WONG

San Francisco
Briefing
Scènes-clés
Donnant-donnant
Servez-vous
Surf Zombies Must Die!
Ce que dit Dan Lee Wong

33 EDWARD TOLAND JR.

Chicago
Briefing
Scènes-clés
The Chicago Code
Zombie Mafia
Ce que dit Edward Toland Jr

37 GABRIEL LADD

San Diego
Briefing
Scènes-clés
Trop tard
Portés disparus
Ce que dit Gabriel Ladd

40 JIM MURPHY

Interrogatoire 1
Flash Back 1
Interrogatoire 2
Flash Back 2
Flash Back 3
Interrogatoire 3
Ce que dit Jim Murphy

51 PHILIP WARRICK

Kansas City
Briefing
Scènes-clés
La piste de Warrick
Bâton-Rouge
La meute
Ce que dit Philipp Warrick

58 SANJAY PANTHAKI

Nashville
Briefing
Scènes-clés
Carny Town
Blowin' in the Wind
I Walk The Line
Ce que dit Sanjay Panthaki

62

63

63

63

64

64

65

HIDDEN AGENDA : LA MORT

« Je suis sûr maintenant quand j'y repense, que nous ne nous sommes pas battus contre l'ennemi. Nous nous sommes battus contre nous mêmes. L'ennemi était en nous. »

-- Platoon

Lettre reçue par
Abigail Luther, le
12 novembre 1979

Ma très chère sœur,

Je sais que tu dois être morte d'inquiétude à mon sujet. C'est pourquoi mes premiers mots consisteront à te dire que je vais bien, que mon état s'améliore de jour en jour. Je suis enfin un homme heureux. Je m'en veux terriblement de ne pas avoir donné de mes nouvelles, d'avoir été si distant avec notre famille et d'avoir disparu après mon retour. Sache que mon objectif n'était pas de vous inquiéter mais, au contraire, de ne pas devenir une charge. Une vieille carcasse hantée par de terrifiants souvenirs, par une somme de blessures impossibles à refermer.

Comme tu le sais maintenant, le retour du Viêt-Nam n'a guère suffi à apaiser mes troubles, ni à me faire oublier les choses que j'ai vécues là-bas. Face à l'incapacité des psychiatres à soigner mes maux, je me suis fait

happer par l'alcool et j'ai commis quelques larcins complètement stupides. Rien de bien méchant, rien qui n'ait causé de véritables dommages, si ce n'est à mon amour-propre. Oui, Abigail, à mon retour, je n'étais plus que l'ombre de moi-même. Un spectre, avançant parmi les vivants mais dont l'âme s'était égarée du côté de Da Nang.

Mais il y a quelques semaines, après une nuit passée en cellule, j'ai été secouru par Jacob Swan. Avant de partir pour la guerre, il m'était déjà arrivé de le croiser lorsqu'il faisait ses études universitaires avec Caleb. Ces deux là étaient inséparables. Tu dois probablement t'en souvenir, puisqu'il s'agissait du seul ami de notre frère.

Hé bien, sache que Jacob n'a pas changé. Je veux dire, physiquement. Non seulement ce type est toujours aussi intelligent mais en plus, l'âge n'a aucune prise sur lui. Lorsque je l'observe, je ne peux m'empêcher de songer à toi, à papa ou à Caleb. Je n'ai pas encore eu le courage (ou la force) de le lui demander, cependant je suis persuadé qu'il est comme nous. Différent.

Toujours est-il que cet homme est un scientifique et un psychiatre de génie. Il m'a offert la possibilité d'intégrer un programme spécial, financé par l'armée, à condition que je n'en informe pas ma famille. Et surtout pas Caleb. Jacob m'a expliqué que ce projet, baptisé « Homme Millenium » est particulièrement convoité par les Russes et que nos proches sont certainement sous surveillance. Au point qu'ils ont effacé mes traces depuis 1965. Voilà pourquoi je me retrouve dans l'incapacité de te téléphoner et que cette lettre pourrait aboutir à mon éviction du programme.

Je te demande donc solennellement, après l'avoir lue, de la brûler et de n'en parler à per-

sonne. Surtout pas à maman, et surtout pas à Caleb. Sous aucun prétexte. Il n'y en aura pas d'autre, c'est beaucoup trop risqué.

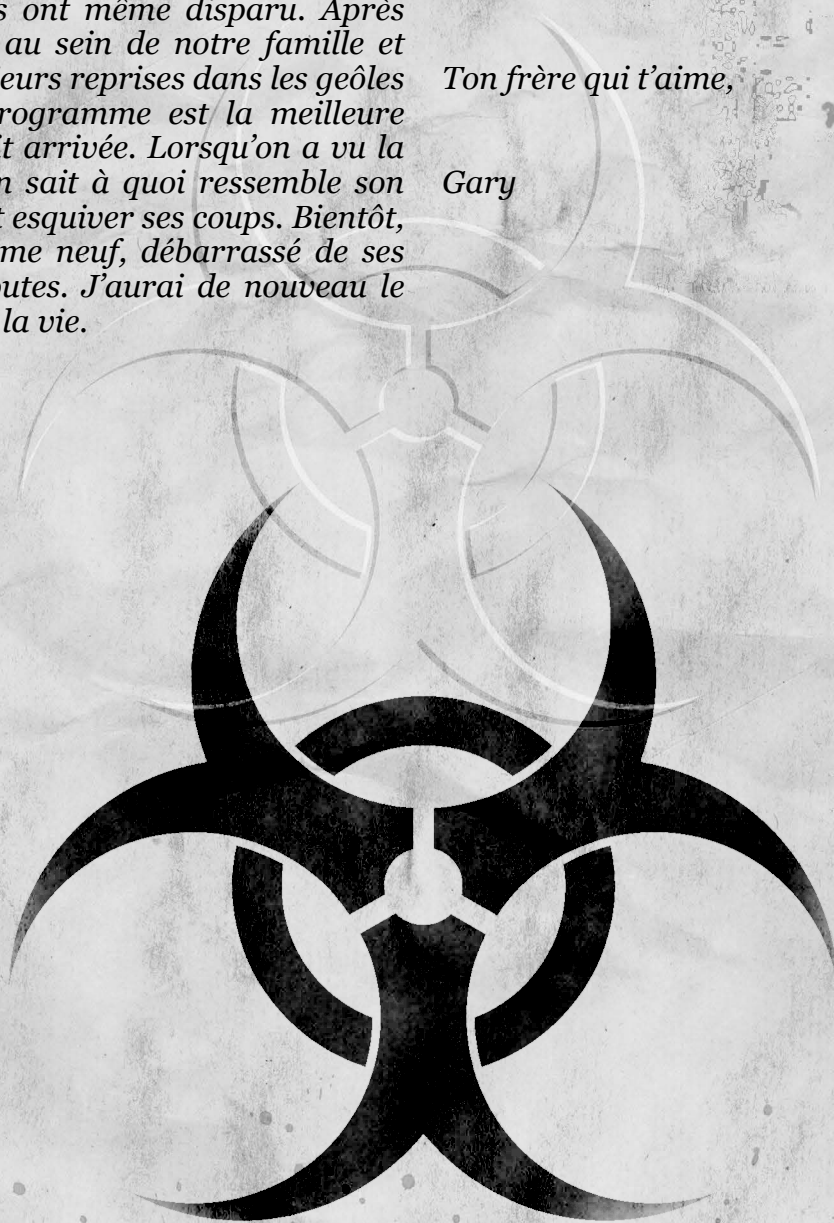
Abigail, tu as toujours été la plus forte d'entre nous et mon aide la plus précieuse. Je me devais de te donner de mes nouvelles avant qu'on ne m'enferme entre quatre murs. Mais sache que grâce aux thérapies de Jacob, mon esprit a enfin trouvé un peu de tranquillité. Mes nuits sont plus douces que jamais, mes cauchemars ont même disparu. Après tant de drames au sein de notre famille et être mort à plusieurs reprises dans les geôles Viêt-Cong, ce programme est la meilleure chose qui me soit arrivée. Lorsqu'on a vu la mort de près, on sait à quoi ressemble son visage et on peut esquiver ses coups. Bientôt, je serai un homme neuf, débarrassé de ses peurs, de ses doutes. J'aurai de nouveau le désir de croquer la vie.

Ma sœur, embrasse ton fils (Clarence, c'est ça ?) et ne t'inquiète plus pour moi. Dès que je sortirai du laboratoire, je me précipiterai vers vous pour vous serrer dans mes bras.

Comme Caleb a l'habitude de le dire : « ton existence est un plat qu'il faut savourer, Gary. Il est l'heure, ton repas arrive ! ». Et je compte bien en déguster la moindre miette. A vos côtés.

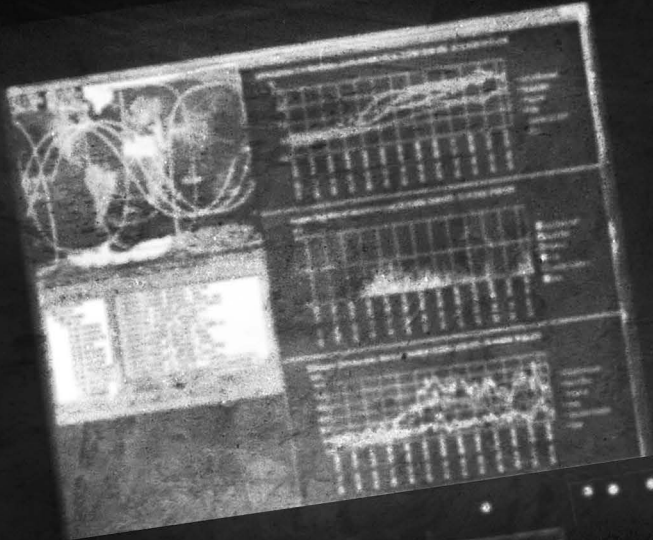
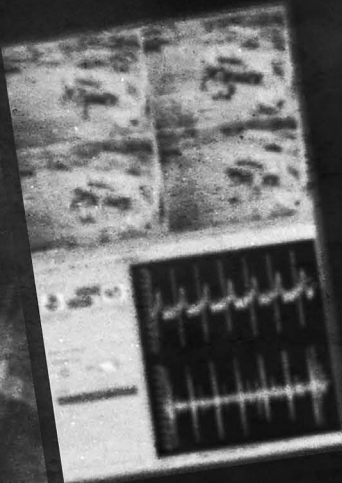
Ton frère qui t'aime,

Gary



DISPATCH CENTER

0177E
Library 14, 04
Library 04
Library 04
Library 04





S'ORGANISER ?

INTRODUCTION

Dead in Savannah est le quatrième supplément pour Z-Corps et la suite directe de Dead in Denver. Après avoir récupéré Bryan Clark au cœur de la capitale du Colorado, les personnages-joueurs s'appêtent à rejoindre Savannah. Ils espèrent bien récupérer les secrets dissimulés au fond de la mémoire de l'ancien dirigeant de OneWorld.

Ce nouvel opus est l'occasion de poursuivre la campagne entamée à Denver et de proposer un long scénario se déroulant durant la semaine 12. Il s'agit d'une véritable course-poursuite, lançant les personnages à la poursuite des vingt participants au projet Homme-Millennium.

Mais ce n'est pas tout ! Ce supplément est également l'occasion de faire un point sur la ville de Savannah, qui abrite le quartier général de OneWorld et des Z-Corps. Véritable ville fortifiée, entourée d'une frontière d'Agent Gris, elle est devenue un rempart face aux hordes. Comment fonctionne cette citadelle ? Comment sont organisées les missions des contrôleurs ? Qui sont les DeathDealers ? Quels nouveaux gadgets anti-Hostiles sont élaborés dans les laboratoires ? À quoi ressemblent cette cité et ses environs ? Quels genres de zombies se cachent parmi les alligators du bayou ?

Que vous ayez fait basculer vos joueurs du côté des Contrôleurs ou qu'ils incarnent encore des survivants, vous trouverez dans ces pages de quoi les occuper dans ce coin marécageux de Géorgie. Le *Deep South* leur ouvre les bras... Et ses mâchoires.

gagner du terrain. Certaines régions sont d'ores et déjà considérées comme perdues et leur nombre ne cesse d'augmenter. Petit à petit, le moral diminue, que ce soit au sein des Contrôleurs ou des civils. C'est pour y pallier que OneWorld a décidé de donner une nouvelle motivation à tout le monde en créant les DeathDealers. Destinés plus spécialement aux Zones Rouges et autres missions désespérées, ces nouveaux soldats privilégient l'offensive dans la lutte contre les Hostiles.

Présentation des DeathDealers

« Il faut être désespéré pour devenir DeathKeeper, fou pour devenir DeathDealer. »

Certains membres des Z-Corps n'apparaissent pour ainsi dire jamais en public. Ils sont pourtant facilement reconnaissables grâce aux manches rouges qu'ils arborent sur leurs combinaisons noires. Dans l'absolu, vous pouvez vous estimer heureux de ne pas les rencontrer car ils ne sont généralement envoyés que pour des missions extrêmement risquées. En effet, fort du constat que la mortalité et le taux de contamination étaient beaucoup trop élevés parmi les recrues, Bruce Palmer ne s'est pas contenté de mettre en place les DeathKeepers. Son autre projet, nettement moins médiatisé, consiste à mettre en place les DeathDealers. Ces commandos d'élite n'ont pas peur de foncer directement au-devant du danger. Il peut s'agir pour eux d'atteindre un objectif particulier dans une zone déjà submergée par les Hostiles ou de faire gagner du temps à une autre équipe. Ils sont également favorisés lorsqu'il s'agit de tester du matériel expérimental sur le terrain.

Du fait de leur efficacité sur le terrain, les DeathDealers sont d'une grande importance d'un point de vue stratégique. Se frayant un chemin dans des nuées d'Agent Gris, on n'a toujours pas fait mieux pour distraire et disperser une horde d'Hostiles. Pourtant, le reste du temps, ils ne se mêlent jamais à leurs collègues DeathKeepers ou Contrôleurs. Ils disposent généralement de leurs

8

PASSAGE À L'OFFENSIVE !

Cela fait déjà plusieurs semaines que OneWorld et l'Armée mènent leur combat contre les Hostiles. Malgré tous leurs efforts, le virus ne cesse de

propres dortoirs voire restent à bord de l'un des poids-lourds blindés qui les transportent à travers les États. Si certains pouvaient jusque-là s'encombrer de dilemmes moraux ou de peurs, ce n'est clairement pas le cas des DeathDealers. Ils ne sont clairement pas là pour se poser des questions ou choisir la meilleure stratégie possible. Il suffit de les voir avancer dans les rues d'une ville envahie par les zombies pour se rendre compte que la finesse ne fait pas partie de leurs priorités. Les autres agents de OneWorld envoyés sur le terrain savent seulement que les DeathDealers sont là pour faire le ménage. Les Manches Rouges sont généralement briefés par un Contrôleur puis envoyés sur le terrain sans superviseur. Nombreux sont ceux qui ne reviennent pas mais il y a toujours de nouvelles troupes à envoyer sur le front.

Enrôlement et matériel

Les DeathDealers sont recrutés de plusieurs façons. Pour les volontaires, il est aussi facile de rejoindre les DeathDealers que les DeathKeepers. Le salaire proposé s'accompagne d'une prime de 100\$ pour chaque Hostile éliminé, ce qui suffit parfois à attiser la convoitise. Malgré cela, rares sont ceux qui se laissent tenter. Il faut dire aussi que le matraquage publicitaire n'est pas aussi fort que pour les DeathKeepers. La communication est si discrète qu'il s'agit plus souvent d'une « promotion » en interne pas d'enrôler de nouvelles recrues. Heureusement, d'autres voies de recrutement s'avèrent beaucoup plus efficaces à l'usage.

Avant l'apparition du virus, la plupart des établissements pénitenciers étaient déjà bondés. Maintenant que certaines prisons se retrouvent enserrées dans des zones oranges ou rouges, le problème est d'autant plus compliqué à gérer. Transférer les prisonniers est complexe d'un point de vue logistique et nécessite de plus un endroit à même de les accueillir. Difficile dans ces conditions de trouver une solution véritablement satisfaisante. Finalement, il a semblé évident que tout le monde ne pourrait pas être sauvé. Il restait alors à décider qui méritait de l'être. OneWorld proposa donc aux détenus concernés de rejoindre

les DeathDealers. En échange d'une remise de peine, les anciens prisonniers qui acceptent ce « deal » se voient proposer un emploi, le gîte et le couvert. Bien entendu, il faut pour cela, qu'ils ne soient pas parmi les plus dangereux ou les plus incontrôlables.

Dans le même esprit, il est proposé aux individus condamnés à des travaux d'intérêt général d'effectuer ceux-ci en tant que DeathKeepers.

Le matériel mis à disposition des DeathDealers est le même que pour les Contrôleurs rejoignant les Z-Corps. À celui-ci s'ajoutent les fameuses manches rouges, des engins expérimentaux nécessitant d'être testés sur le terrain ainsi qu'une micro-caméra utilisée le plus souvent à l'insu de son porteur. Le but est de suivre en direct le bon fonctionnement du matériel mais également de contrôler le déroulement des missions. Accessoirement, la caméra permet également de repérer les anciens détenus qui essaieraient de profiter d'une mission pour se faire la belle.

COMBATTRE LE MAL PAR LE MAL.

La dernière façon de recruter les DeathDealers est un secret bien gardé et la raison d'être des camions les transportant. En effet, la gestion des Contrôleurs contaminés au-delà du seuil raisonnable a toujours été problématique. Plutôt que d'éliminer des troupes entraînées, il leur est proposé de rejoindre les DeathDealers. La menace qu'ils deviennent des Hostiles pèse en permanence. Dans ces véhicules, les DeathDealers peuvent se reposer entre chaque mission dans des capsules individuelles. Ils passent de toute façon l'essentiel de leur temps sur le terrain. La rumeur raconte que de l'Agent Gris serait diffusé dans les capsules, ce qui rendrait les soldats si spéciaux. Si elle est intrigante, cette rumeur n'en est pas moins fausse.

Utiliser les DeathDealers

Pour le Meneur de Jeu, il est possible d'utiliser ce nouveau groupe comme un secret bien gardé. Du côté des Survivants, ces soldats suréquipés peuvent intervenir pour sauver la mise des personnages embarqués dans une situation désespérée, afin de ne pas les laisser mourir bêtement. Mais rappelez-vous que pour utiliser ce joker, il faut une bonne raison pour que les DeathDealers interviennent.

Des personnages Contrôleurs peuvent entendre parler des DeathDealers ou commencer une mission où la zone aurait été nettoyée par cette unité spéciale (ainsi, ils constatent de quoi ils sont capables avant d'en avoir entendu parler). Peut-être même leur est-il proposé d'en faire partie ? Certains de leurs collègues risquent de franchir le pas et de changer assez rapidement. La présence répétée d'un camion de DeathDealers et les mesures de sécurité qui l'entourent peuvent également attiser leur curiosité. Si les personnages décident à leur tour de franchir le pas, leurs prochaines missions s'annoncent particulièrement difficiles. Celles-ci se déroulent pour la plupart dans des Zones Rouges et plus généralement dans des situations jugées particulièrement dangereuses. Les objectifs sont variés mais la présence d'Hostiles importante. Si besoin, OneWorld n'hésite pas à sacrifier des DeathDealers. Si la situation s'avère incontrôlable et qu'un bombardement semble nécessaire, tant pis pour eux. Dans le meilleur des cas, ils auront un délai pour évacuer les lieux.

Au Meneur de décider s'il souhaite que ses personnages rejoignent les DeathDealers. Si tel est le cas, les missions s'annoncent beaucoup plus brutales. On peut même dire que l'ambiance va changer radicalement. Jusque-là, pour beaucoup, il s'agissait de composer avec les Hostiles pour venir au secours des survivants ou mener à bien les objectifs de OneWorld. Il est maintenant temps de foncer dans le tas.

10

Renforts (DeathDealers et Z-Corps)

Les DeathDealers sont envoyés en priorité sur une zone dangereuse. Il s'agit d'abord pour eux d'évaluer la dangerosité de la situation mais aussi de commencer à faire le ménage. Généralement, leur objectif est des plus simples : « localiser et détruire » ou « repérer ». En parallèle, un groupe de Contrôleurs peut en profiter pour leur venir en renfort ou pour mener à bien une toute autre mission dans le même secteur. Pendant que les gros bras font le ménage, les autres se faufilent pour atteindre des survivants voire récupérer des informations ou un objet. Les DeathDealers sont ici utilisés pour qu'une mission plus classique soit possible. Par extension, ils peuvent aussi venir en aide lorsqu'une autre mission a mal tourné.

À l'opposé, il est possible que des Contrôleurs soient envoyés sur place suite à l'échec d'une mission menée par des DeathDealers. Pour peu que ces derniers aient été efficaces, le plus difficile a déjà été fait et les informations récoltées par les caméras permettent de boucler l'affaire rapidement.

Synopsis : Trois hommes et un colis suspect

Les personnages, en tant que Contrôleurs, sont convoqués pour une nouvelle mission. Un groupe de DeathDealers a été envoyé dans un hôpital submergé par les Hostiles afin de récupérer une mallette. Celle-ci se trouvait dans un laboratoire souterrain tenant beaucoup du bunker. À tel point que les caméras ont cessé d'émettre dès que le groupe y est entré. C'était trois heures auparavant et il n'est pas logique qu'ils ne soient toujours pas ressortis. L'objectif des personnages est de se rendre sur place, voir ce qui s'est passé et surtout de récupérer la mallette. Les dernières images reçues laissent penser que l'endroit a été correctement nettoyé.

Effectivement, les quatre DeathDealers ont été redoutablement efficaces. En entrant dans l'hôpital, les personnages découvrent des couloirs baignant dans l'Agent Gris, jonchés de cadavres d'Hostiles. Plus rien ne bouge à l'intérieur. L'accès au sous-sol est ouvert mais l'intérieur du laboratoire a lui aussi été nettoyé, même s'il contenait visiblement beaucoup moins de zombies. Par contre, aucune trace des DeathDealers. Finalement, les personnages découvrent ce qui reste des micro-caméras embarquées par leurs prédécesseurs mais aucune trace de la valise.

La lâcheté a payé pour le professeur Sturges. Affecté au laboratoire, il s'y est enfermé dès que la situation a commencé à dégénérer, laissant ses camarades aux prises avec les zombies. Seul, il avait de quoi survivre pendant plusieurs jours. De toute façon, il savait que quelqu'un viendrait récupérer le contenu de la valise de son collègue, le docteur Vickers. Lorsque les DeathDealers sont venus le chercher, Sturges s'est fait passer pour Vickers et a promis à ses sauveurs une belle récompense s'ils le ramenaient à son employeur : Genomic Trust. Il compte sur son employeur pour accueillir à bras ouverts la valise et son porteur mais aussi pour se débarrasser des hommes de OneWorld. Sturges ignore que l'un de ceux qui l'accompagnent est très atteint par le virus. Ce n'est plus qu'une question de temps avant qu'il n'y succombe. Pour retrouver cette petite troupe, les supérieurs des personnages leur proposent de suivre à la trace la balise GPS installée sur le véhicule des DeathDealers. Ce n'est pas la première fois que cette mesure de sécurité porte ses fruits. Il ne reste qu'à rattraper les fuyards avant qu'ils n'atteignent leur destination voire même avant que le DeathDealer contaminé ne s'en prenne à ses camarades.

Dernier espoir *(DeathDealers)*

OneWorld ne peut pas être partout et, malgré tous leurs efforts, il arrive de plus en plus souvent qu'une ville succombe au virus sans que les Z-Corps n'aient même eu le temps d'intervenir. Le rôle des DeathDealers est alors de se rendre

sur place afin d'évaluer la situation et de sauver ce qui peut encore l'être. Évidemment, ce genre de mission n'intervient que dans des zones ayant un certain intérêt pour OneWorld. L'objectif de l'escouade envoyée sur place est des plus simples : entrer, évaluer s'il y a encore quelque chose à sauver et, si possible, le sauver puis repartir. Généralement, un lien vidéo et audio est maintenu entre les hommes sur le terrain et un Contrôleur. C'est ce dernier qui les guide et évalue la situation.

NOUVEL ARCHÉTYPE

DeathDealer

Description : vous pensiez que c'était juste une rumeur. Tout ce qu'il y avait à faire pour en finir avec ces travaux d'intérêt général, c'était d'aller sauver la veuve et l'orphelin pour OneWorld. Pas un mauvais plan mais pas vraiment votre truc non plus. Dealer, c'est une chose. Se racher une bonne conduite en risquant sa peau en est une autre. Heureusement, lorsqu'un employé de OneWorld est finalement passé vous voir, il avait une offre beaucoup plus intéressante : une remise de peine pour aller dézinguer de l'Hostile à tour de bras ! Ça, c'est beaucoup plus marrant. Et même qu'on est payé pour ce petit plaisir !

Bien sûr, vous allez faire équipe avec ce qui se fait de pire. Une bonne partie de ces types n'ont pas vu la lumière du jour depuis des années. Certains ont même l'air d'être déjà en très mauvais état. Et puis, il faut accepter de dormir dans une capsule et d'être trimbalé un peu partout dans un camion. Mais bon, il faut reconnaître que le matos à viander est vraiment sympa.

Psychologie : même si c'est déprimant, les siestes dans le camion restent la partie facile du boulot. Être parachuté sur le toit d'un building rempli à craquer de zombies, c'est une autre paire de manches. Et c'est comme ça tous les jours ou presque. En plus, on ne peut pas vraiment dire

Z-CORPS

que l'ambiance dans l'équipe soit au top. La bonne nouvelle est que les effectifs se renouvellent très régulièrement. Mais quand même, se dire que vous subissez ça pour avoir un peu dealé...

Catchphrase: « *Schkling ! Schkling ! T'entends le bruit que fait mon compte en banque à chaque fois que je bute un de ces Hostiles ?? Au suivant!* »

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

Adresse 4D : Armes à feu 5D

Puissance 3D+1 : Endurance

Connaissances 2D : Sécurité 3D

Perception 2D : Survie 3D

Présence 2D : Intimidation 3D, Volonté 4D

Déplacement : 6

Bonus aux Dégâts : 2D

ONEWORLD : RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT

« *Oh putain ! Y'a plus de plastic' que dans Cher !* »

-- L'Arme Fatale 3

Onze semaines après le début de l'épidémie, dire que les chercheurs des laboratoires et filiales OneWorld sont débordés est un doux euphémisme. Pris entre deux feux, les scientifiques ont le devoir d'innover et d'anticiper les menaces à venir, tout en fiabilisant l'existant et en répon-

dant aux besoins des unités Z-Corps sur le terrain. Vous trouverez ci-dessous une liste de l'équipement disponible pour vos PJ Z-Corps. Mais attention, beaucoup d'entre eux sont encore au stade de prototype. Mais ça, vos PJ commencent à en avoir l'habitude.

LES ALÉAS DE LA RECHERCHE

Chacun des prototypes présentés ici a un score de Conception. L'objectif des tests sur le terrain est d'amener ce total à 100% afin que ces items puissent être produits en masse en toute sécurité.

Chaque fois qu'un personnage utilise l'un de ces prototypes, surveillez le résultat du dé Joker. Tant que le Joker n'affiche pas « 1 », tout se passe bien. En plus, le score de conception de l'item augmente d'1%. Si le Joker affiche « 1 », le score de Conception augmente de 5%. Hé oui, on apprend souvent plus de ses échecs que de ses réussites. En revanche, le MJ peut se reporter à la section Complication de l'item afin de déterminer quelles en sont les conséquences.

Dans tous les cas, à la fin de chaque scénario, le score de Conception augmente de 5%. Les personnages ne sont pas les seuls à tester les prototypes sur le terrain.

Lorsqu'un prototype atteint enfin un score de conception de 100%, il ne reste plus qu'à retourner à l'un des labos de OneWorld pour que soient effectués les derniers réglages. Dès lors, plus besoin de jets de dés pour vérifier son bon fonctionnement. En plus d'être débarrassé des risques de complications, l'équipement se montre même plus efficace. Ses nouvelles caractéristiques sont celles décrites dans la section Produit Fini.

Equipement

DeadGun

Conception : 85%

Sur le papier, le DeadGun est terminé et opérationnel. Il lui reste encore une dernière batterie de tests à faire en conditions réelles, pour affiner les éventuels réglages, avant de lancer la phase de production.

Le DeadGun est un Remington 1100 TAC4 (voir p.72 du livre de base) qui, en soi, n'a rien d'exceptionnel. Si ce n'est qu'il dispose de trois chargeurs (d'une capacité unitaire de cinq balles) pouvant accueillir chaque munition de classe Dead (Dead-slugs, Deadinferno et Deadsmash – LdB p.108).

Son utilisation est assez basique, il suffit de positionner un petit loquet, situé juste au dessus du pouce, sur la munition souhaitée.

Complications : l'un des événements suivants se produit (choisissez la situation qui vous inspire ou lancez 1D6 pour laisser parler le destin) :

- 1- Enrayé !** Mieux vaut trouver une arme de substitution, sauf si vous comptez passer un tour entier à refaire marcher votre Dead-Gun.
- 2- Une deuxième balle,** d'un autre type, se place dans le canon et part juste après le premier coup. Gare aux dommages collatéraux, surtout si l'orientation du canon change trop vite !
- 3- C'est une munition de type Dead-slugs** qui est tirée. Si c'est celle qui a été sélectionnée, tant mieux.
- 4- C'est une munition de type Deadinferno** qui est tirée. Si c'est celle qui a été sélectionnée, tant mieux.
- 5- C'est une munition de type Deadsmash** qui est tirée. Si c'est celle qui a été sélectionnée, tant mieux.
- 6- Coup de chance :** le tir est correct. Ça passe pour cette fois, mais il faudra revoir les réglages...



Produit Fini : une fois par combat, le DeadGun peut tirer d'un seul coup deux munitions du même type. Pour suivre l'utilisation de cette capacité, ajoutez une case à cocher sur la feuille de personnage, à côté de cette arme. Cochez-la en cas d'utilisation, décochez-la à la fin de chaque combat.

14

H-Arrows

Conception : 68%

Certaines missions nécessitent des armes favorisant la discrétion au détriment de l'extermina-

tion de zombie. Inutile de réinventer la roue : l'Arc (LdB p.73) est l'arme qui répond au mieux à ces critères. Des flèches spéciales ont donc été fabriquées pour offrir une utilisation plus fréquente et plus efficace de cette arme.

La H-Arrows est une flèche dont la pointe diffuse un signal proche de la Fréquence morte, ce qui a pour effet d'attirer les zombies. Une fois tirée et, après un quelques instants, la flèche explose. Pour activer la balise, il suffit de faire tourner la tête de la pointe.

La flèche peut se planter aussi facilement dans le corps d'un zombie que dans le réservoir d'une voiture.

La balise attire 1D6 zombies et explose après un délai de trois actions passées. La flèche inflige 5D de dégâts pour un rayon de déflagration de 0-3 mètres (Cf. LdB p.70).

Si vous souhaitez équiper vos PJ d'H-Arrows, sachez qu'elles rencontrent encore quelques petits « soucis » techniques. En effet, il est déjà arrivé que la balise se déclenche d'elle-même, ce qui a la fâcheuse conséquence d'attirer plusieurs Hostiles au même endroit, à savoir : autour du porteur des H-Arrows. Bien évidemment, quand cette défaillance survient, la flèche n'explose pas.

Complication : au choix du MJ, la balise ou l'explosif ne se déclenchent pas.

Produit Fini : passez le nombre de zombies attirés par 1D6+4. Ce bonus symbolise le fait que la fréquence envoyée est plus puissante et mieux calibrée.

SonicGun

Conception : 64%

L'étude de la Fréquence morte n'en est qu'à ses débuts, mais déjà, elle permet de créer des jouets que beaucoup de soldats aimeraient avoir pour Noël. Parmi ceux-là, le SonicGun. Se présentant sous la forme d'un pistolet futuriste au canon assez large, cette arme envoie une onde invisible qui agit sur la Fréquence Morte, l'amplifie et fait exploser la tête de plusieurs Hostiles.

Durant un combat, à compter du moment où le personnage tire, il faut attendre la fin des trois actions suivantes, avant de voir les effets du SonicGun. Cette longue attente se justifie par le temps nécessaire à l'amplification de la Fréquence morte.

Une fois la troisième action jouée, le PJ ayant le SonicGun lance 1D6 pour découvrir avec joie le nombre de tête d'Hostiles qui explosent.

Il est encore trop tôt pour tester le SonicGun en conditions réelles.

Complication : après le délai de trois actions, rien n'explose. En étant plus sadique, on peut imaginer qu'une faible onde soit tout de même émise, attirant les Hostiles à proximité.

Produit Fini : le temps d'attente passe à seulement deux tours et les dégâts sont augmentés, permettant de faire exploser 2D6+2 têtes.

Z-Glass

Conception : 57%

Les Z-Glass sont des lunettes dont l'un des verres est un écran LCD pouvant afficher de nombreuses informations utiles. Son but premier est de détecter et d'afficher la présence d'Hostiles à proximité.

L'écran affiche l'équivalent d'une courbe d'oscilloscope basée sur la Fréquence morte. En présence d'Hostiles, la courbe s'amplifie. Simple. Efficace. D'autant plus que les premiers tests effectués sont prometteurs. Mais il est encore difficile de calculer, en fonction de l'intensité de la courbe, le nombre exact d'Hostiles ou encore à quelle distance ils se trouvent.

Complication : ce prototype fonctionne en permanence. En revanche, rien ne vous empêche de demander de temps en temps un jet de dés pour refaire le point car l'image se brouille régulièrement. Si une complication doit alors survenir, choisissez si de multiples zombies sont affichés (parfois sans raison) ou si au contraire tout paraît calme.

Produit Fini : les Hostiles sont directement affichés sous la forme de points rouges plus ou moins intenses selon leur proximité.

Le Hope-Glove

Conception : 100% - Prêt pour la production

Malgré les efforts entrepris, il faut se rendre à l'évidence : le nombre d'Hostiles ne cesse de croître. Les unités Z-Corps sont donc confrontées à des vagues de zombies toujours plus importantes et beaucoup de soldats y sont restés, n'ayant pas su faire face à ces assauts massifs.

Les ingénieurs de chez Intech System ont mis au point un gant (gauche pour les droitiers et droit pour les gauchers) pouvant envoyer une décharge électrique au contact.



Cet équipement offre un second souffle à vos personnages. Dans le cas où le personnage est sur le point de se faire mordre, il peut utiliser son gant pour toucher un zombie et lui envoyer une bonne décharge. Une fois la salve électrique envoyée, le zombie se retrouve comme inactif pendant un court instant, permettant ainsi au soldat de se désengager du corps à corps et, plus concrètement, de sauver sa peau.

La décharge envoyée par le gant annule l'action du zombie attaquant. Le joueur, quant à lui, bénéficie d'une action gratuite lui permettant, par exemple, de se dégager ou de tirer une balle à bout portant dans la tête de son agresseur.

L'idée derrière cette option de jeu est d'offrir une « action de la dernière chance » à vos PJ et de vous permettre, à vous MJ, de rendre certains de vos combats plus épiques.

Nous vous conseillons, dans un premier temps, de ne permettre qu'une seule décharge par combat.

Le D-Drop

Conception : 90%

Si vous avez déjà entendu parler des Death-Dealers (p.8), vous savez que certaines situations obligent OneWorld à envoyer ses hommes en Zone Rouge. Afin de minimiser les risques et d'optimiser l'efficacité des interventions, les laboratoires Intech System ont mis au point une capsule de largage, sobrement baptisée : la capsule.

Son principe de fonctionnement est très simple : la capsule est larguée par avion, tel un missile, à proximité du lieu d'intervention. Juste avant d'atterrir, des parachutes, faisant office de freins, se déploient pour atténuer l'atterrissage. Au final, la capsule se retrouve plantée dans le sol.

Dans le cas des DeathDealers, leur camion peut également être harnaché à nombreux parachutes et largué en même temps que la capsule. Une fois sur la terre ferme, une balise GPS, reliée à l'OW-pad (LdB p.108), permet de localiser le camion.

Complication : La capsule est la preuve parfaite que les ingénieurs devraient aller plus souvent sur le terrain pour tester leurs inventions. Car même si la capsule est une idée brillante et d'une utilité certaine, il est déjà arrivé que :

Les parachutes de la capsule s'ouvrent trop tard, infligeant un état « Sonné » (LdB p.63) aux soldats.

La capsule n'atterrisse pas à l'endroit souhaité (par exemple : au dessus d'un immeuble ou dans un lac)

Le klaxon ou l'alarme du camion se déclenche à l'atterrissage. Attirant tous les zombies aux alentours.

Produit fini : il n'y a plus aucun risque de complication et c'est déjà pas mal.

Drogues de combat

« C'est la CIA et l'armée qui ont lancé le LSD pour contrôler les gens et, en fait, ils ont réussi à nous donner la liberté. Il ne faudrait pas oublier de les remercier. »

-- John Lennon

Ces dernières semaines, OneWorld a eu l'occasion de mettre en avant sa force d'intervention et ses moyens offensifs. Mais il ne faut pas oublier pour autant ses principaux objectifs : soigner, guérir et améliorer la condition humaine en général.

Certains chercheurs, encouragés par la nouvelle politique initiée par J.H Donaldson, sont donc mobilisés pour l'étude des Hostiles, leurs comportements et sur leurs capacités organiques, afin de mettre divers soins au point. Les études faites sur ces cobayes ont permis de tester des

produits et d'analyser différentes réactions corporelles. Initialement prévus pour les patients issus des cliniques OneWorld, plusieurs de ces thérapies médicamenteuses ont été déclinées pour le combat. Aujourd'hui, ces médications sont plus communément appelées : drogues de combat.

Ces traitements, que ce soit pour les patients ou pour les unités sur le terrain (Z-Corps, DeathDealers, etc...), sont produits et utilisés dans une réelle volonté d'aider et de soigner. Des tests très poussés ont été effectués et, jusqu'à maintenant, ils ont prouvé que leur utilisation n'entraînait aucun effet secondaire.

Bien évidemment, tout ceci reste confidentiel. Que ce soit pour des raisons concurrentielles ou, tout simplement, pour ne pas attirer sur la firme les projecteurs médiatiques qui risquent d'entacher encore plus l'image de la société, déjà bien mise à mal. Et ne parlons pas du Dust Bowl qui trouverait dans ces recherches du véritable pain béni.

Vous trouverez ci-dessous la liste des drogues mises à disposition des personnages. Elles se présentent sous la forme de seringues, que l'on peut planter dans la jambe, le bras ou dans le cou.

À l'extrémité opposée de l'aiguille, il y a un bouton – de la largeur de la seringue – qui permet d'injecter le produit dans le corps par un système à air comprimé, assurant ainsi un effet immédiat du produit.

Drogues de soin

La première drogue à avoir été généralisée est une drogue de soin. Cette dernière est aussi bien utilisée dans les cliniques OneWorld que chez des unités Z-Corps. Son efficacité a d'ailleurs été prouvée il y a quelques jours, à Sacramento, où un accident de bus aurait condamné de nombreux survivants à une mort certaine si les Z-corps n'étaient pas intervenus. L'utilisation des drogues de soins sur les blessés a permis de secourir tous les passagers avant que le bruit n'alerte trop de zombies.

La drogue de soin annule un niveau de blessure (et les malus qui vont avec).

Drogues Anti-Stress

Le stress. Les Z-corps en parlent peu et, pourtant, il fait partie intégrante de leur quotidien. Encouragés par les résultats des drogues de soins, les scientifiques mettent au point des drogues anti-stress. Tout aussi efficace chez les civils que chez les unités OneWorld, son utilisation abusive a provoqué quelques scandales médiatiques. On se souvient tous de cette photo visible sur le net où ce soldat Z-corps reste sans bouger devant un bâtiment incendié, à regarder l'immeuble s'embraser et ses occupants se jeter par la fenêtre. Officiellement, la raison donnée était que cette jeune recrue était en état de choc. Officieusement, ce soldat, qui n'était pas une jeune recrue, faisait une overdose d'anti-stress.

Le personnage qui s'injecte cet anti-stress ne tient plus compte du niveau de stress pendant cinq rounds. Le joueur doit par contre refaire un test de stress une fois les effets de la drogue dissipés. S'il échoue, le PJ retrouve le niveau de stress dans lequel il était avant injection. S'il réussit, le PJ n'a plus de niveau de stress.

Drogues Berserk

Faut-il vraiment justifier le pourquoi de cette drogue de combat ? Les Deathdealers, qui en sont très friands, ironisent souvent dessus en demandant « Pourquoi elle n'a pas été inventée en premier ? », voire même « Pourquoi ? Il en existe d'autres ? »

Vous l'aurez compris, cette substance décuple le potentiel agressif du soldat.

Le personnage devient insensible à la douleur. Si le personnage est Sonné ou Blessé, il ne subit pas les dés de malus jusqu'à la fin du combat.

Le Rush

Vous êtes-vous déjà retrouvé face à un Mentor envoyant sur vous une horde de zombies ? D'une, nous ne vous le souhaitons pas, et de deux, si cela devait vous arriver, mieux vaut pouvoir y faire face. Une fois injecté, le Rush vous procure un gain de vitesse et de réactivité loin d'être insignifiant et vous permet de faire face à de nombreuses menaces.

Le personnage bénéficie de deux actions supplémentaires à dépenser quand il le désire, pendant le combat.

La drogue FM

Cette drogue n'est pas encore disponible, mais les chercheurs y font de plus en plus référence. À ce jour, il est encore difficile d'en apprendre plus et de savoir en quoi consistent ses effets.

Retour de bâton : Les règles sur la dépendance

« Un médecin, c'est quelqu'un qui verse des drogues qu'il connaît peu dans un corps qu'il connaît moins. »

-- Voltaire

Les drogués ont tous un point commun : ils y ont goûté une première fois. L'utilisation des drogues de combat implique donc un risque de dépendance et vos personnages-joueurs n'y échapperont pas.

Vos PJ peuvent utiliser une drogue de combat par séance de jeu. À partir de la seconde prise d'une même drogue, ils devront effectuer un test de volonté dont la difficulté est fixée en fonction du nombre d'injections en excédent. Les effets s'appliquent quand le résultat du test est un échec.

2ÈME INJECTION - DIFFICULTÉ 8

« Hoouu ça ! C'est d'la bonne, mec ! »

Effet : le personnage perd 1D à ses jets d'adresse ou d'agilité (au choix) jusqu'à la fin de la scène.

3ÈME INJECTION — DIFFICULTÉ 10

« C'est la dernière, promis »

Effet : le personnage est obligé de s'injecter la même drogue de combat avant la fin de la séance.

- S'il le fait, il perd 1D à ses jets d'adresse ou d'agilité (au choix) jusqu'à la fin de la scène.
- S'il ne le fait pas, il doit faire un jet de stress de difficulté lié à son niveau de stress en cours.

4ÈME INJECTION — DIFFICULTÉ 12

« Oh putain ! C'était quoi ça !?! »

Effet : le personnage est victime d'hallucinations diverses :

- Il entend des râles de zombies.
- Il est convaincu qu'un autre Contrôleur a été mordu.

5ÈME INJECTION — DIFFICULTÉ 14

« Y s'est passé quoi là ? Qu'est-ce qu'on fout ici ? »

Effet : MJ, c'est vous qui contrôlez le personnage jusqu'à la fin de la scène.

AU-DELÀ DE LA SIXIÈME INJECTION

C'est directement le MJ qui prend le contrôle du PJ jusqu'à la fin de la scène. Pas besoin d'un jet de dé.

SAVANNAH

Après des jours sur les routes, vous atteignez enfin Savannah. La ville se repère de loin grâce aux nuages d'Agent Gris qui l'entourent. Le voyage n'aura pas été facile après tous les Hostiles et pillards que vous avez pu rencontrer. Certaines patrouilles de l'armée n'ont pas non plus été des plus subtiles, tirant à vue au moindre soupçon de contamination. Mais ça y est, vous êtes arrivés. Vous n'êtes d'ailleurs pas seuls. Au pied des murs et grillages qui entourent la ville, une foule est déjà amassée dans des logements de fortune. Les grandes affiches qui surplombent le tout vous donnent le fin mot de l'histoire :

*« Savannah ne reçoit plus aucun réfugié. Seuls ceux qui souhaitent rejoindre les Z-Corps seront autorisés à entrer. »
Malheureusement, vous n'avez nulle part où aller.*

Depuis l'arrivée de Palmer à la tête de OneWorld, l'ambiance dans Savannah a radicalement changé. Cette lueur d'espoir pour de nombreux survivants est devenue une place forte impénétrable. De l'intérieur, elle a tout d'une ruche, ce qui n'est pas forcément du goût de certains de ses habitants. Il est impossible de se promener dans la ville sans découvrir une affiche de OneWorld ou un groupe de DeathKeepers encadrant des réfugiés. Ici et là, des slogans haineux font également leur apparition, enjoignant les réfugiés à quitter la ville.

OneWorld,
unis contre les
Hostiles

La citadelle de Savannah reste le cœur du combat mené par les Z-Corps, mais aussi son cerveau et ses yeux.

Logistique et organisation

Plus que jamais, l'activité autour du Hunter Army Field est intense à toute heure de la journée. Cet endroit reste le centre névralgique pour le recrutement et l'entraînement des Z-Corps. Des avions vont et viennent à longueur de journée. L'un des problèmes récurrents qui en découle est le rationnement du carburant. OneWorld dispose de nombreux véhicules soumis à un usage intense. De nombreux mécaniciens ont été recrutés pour en assurer l'entretien. Toutefois, les quantités de carburant consommées restent problématiques. Certaines équipes sont donc aujourd'hui dédiées à la récupération d'essence, de kérosène mais aussi de vivres et autres biens de première nécessité. Plus que jamais, les ressources sont un point essentiel pour mener à bien les missions des Z-Corps.

En plus de l'aéroport, un Dispatch Center a été installé. C'est à partir de ce dernier qu'est assuré le suivi de toutes les missions effectuées. À l'intérieur, une centaine de Contrôleurs se relaient pour surveiller le bon déroulement des actions de terrain. Pour une partie d'entre eux, l'essentiel du travail est de suivre en direct les images provenant des missions des DeathDealers. Cette nouvelle catégorie de Z-Corps, à l'initiative de Palmer, regroupe des escouades envoyées directement dans les zones les plus dangereuses. Le taux de mortalité est très élevé mais le succès de certaines missions cruciales suffit à justifier leur existence.

Le Dispatch Center a été installé dans l'un des halls du Parc des expositions. Du matériel électronique de pointe a été mis à disposition de ceux qui y travaillent, L'endroit est évidemment sous très étroite surveillance. Ceci n'a pas empêché **Bette Hartford** d'être recrutée pour y travailler. Très appréciée de ses collègues, cette mère de famille de quarante ans ne passe pas inaperçue grâce à sa jovialité constante. Personne ne se douterait qu'elle entretient des liens étroits avec le Dust Bowl. Même son mari ignore qu'elle envoie chaque soir des informations confidentielles à d'autres sympathisants. Depuis peu, Bette a intégré un nouveau groupe fondé par OneWorld. Cette équipe est chargée de surveiller certains sites sensibles sur le Net. En effet, le Web est apparu depuis l'ap-

parition des Hostiles comme une source d'informations cruciales mais aussi comme le point de rassemblement de nombreux mouvements plus ou moins bien intentionnés. Évidemment, le Dust Bowl fait partie des principales cibles mais Bette s'assure personnellement que rien de crucial ne soit découvert.

FORT JACKSON

Sur la route menant vers Tybee Island, à l'embouchure du fleuve Savannah, on trouve un antique fort militaire : le fort Jackson. Jusque-là aménagé en musée pour touristes, l'endroit a été repris par les Z-Corps aux premières heures de la lutte contre les Hostiles. Ce bâtiment cumule l'avantage d'être pratiquement imprenable et de permettre une ouverture vers l'océan. Des équipes sont constamment en poste là-bas. Leur rôle est de garder un œil sur les environs de la ville mais aussi de sécuriser ce qui pourrait servir de voie de sortie si Savannah venait à tomber. Bien que cela soit très peu probable, Bruce Palmer préfère parer à toute éventualité. Il y a donc fait transférer quelques navires et un hélicoptère. De même, une piste d'atterrissage a été aménagée afin de pouvoir assurer rapidement le trajet depuis le QG de OneWorld par les airs.

Refoulés à l'entrée

Nombreux sont ceux qui ont été attirés par la perspective de trouver refuge à Savannah. Malheureusement, la place est rapidement venue à manquer. Dès le début, des contrôles ont été mis en place tout autour de la ville afin de s'assurer qu'aucun contaminé ne parviendrait à rejoindre la ville. Des familles furent donc divisées mais c'était là le prix à payer pour assurer la sécurité de tous. En l'espace de quelques semaines, la population de la ville a quasiment doublé. Les nombreux parcs furent aménagés pour accueillir des camps impro-

visés à même d'héberger tous ces nouveaux arrivants. Il fallut cependant se rendre à l'évidence : il n'y aurait pas de place pour tout le monde.

Aujourd'hui, l'entrée pour les survivants fraîchement arrivés est interdite. Il est déjà suffisamment difficile de loger et nourrir tout le monde.

Heureusement, les Z-Corps ont fait de l'excellent boulot pour ce qui est de sécuriser les environs de la ville. Les nuages d'Agent Gris y sont pour beaucoup. Les plus malins, en comprenant qu'ils n'entreraient jamais dans la ville, se sont rabattus sur les quartiers voisins. Ceux qui vivaient alors dans la banlieue proche avaient pour la plupart saisi l'occasion de se rapprocher du centre pour échapper au chaos. Ce sont donc des centaines de maisons et d'immeubles qui sont laissés à l'abandon. Ceux qui y vivent manquent de tout mais sont au moins en sécurité. En conséquence, l'ambiance y est très particulière. La haine contre ceux qui refusent ainsi de laisser entrer est très forte. La solidarité des premiers temps a laissé place à de la méfiance. Quelques-uns se montrent prêts à tout pour obtenir un peu de nourriture ou des médicaments. Ceci n'empêche pas les nouveaux venus d'affluer en permanence. L'apparition régulière de nouveaux Hostiles au sein même des réfugiés ne fait rien pour arranger les choses. Du haut des enceintes, les Z-Corps ne peuvent qu'observer ces êtres humains sombrer dans la sauvagerie. Au début, des escouades étaient envoyés pour leur fournir de quoi subsister mais seuls la haine et le mécontentement les y attendaient. Suite à plusieurs agressions, personne ne souhaite plus s'y rendre. Les survivants autour de Savannah sont donc livrés à eux-mêmes.

Petit à petit, les quartiers pavillonnaires qui ceignent la ville, brusquement dépeuplés lors de la mise en place de la citadelle, se repeuplent. Détachés de leurs racines, des survivants venant de tout le pays se sont accaparés ces bâtiments. Alors que la citadelle est pleine à craquer, la banlieue est de plus en plus animée. Les zones les plus périphériques baignent en permanence dans l'Agent Gris. C'est d'ailleurs là que semblent se développer certaines maladies affaiblissant considérablement ceux qui y ont élu domicile. Parmi les squatteurs, la rumeur enfle : le gaz utilisé pour ralentir les Hostiles aurait des effets nocifs sur la santé. Même si cela venait à être établi comme une vérité, les survivants n'ont nulle part où aller et ne disposent pas vraiment de moyens pour faire

autrement. Certains ont cependant fini par comprendre que leur seul espoir était de se présenter à un point de contrôle afin de rejoindre les rangs des Z-Corps. Plutôt risquer sa vie sur le terrain que de dépérir dans ce que beaucoup considèrent aujourd'hui comme un cimetière à ciel ouvert.

Paradis perdu

Pour les réfugiés ayant trouvé un moyen d'entrer dans Savannah, la vie n'est pas facile pour autant. Ils sont enfin à l'abri des Hostiles (du moins pour l'instant) mais le problème est ailleurs. Pour accueillir tous ces nouveaux-venus, les gymnases et autres bâtiments publics ont vite été saturés. Il a fallu les installer dans l'urgence à l'intérieur de camps de fortune mis en place dans les nombreux parcs de la ville. Pour OneWorld, la gestion de tous ces réfugiés est très problématique. Il faut en effet s'assurer en permanence qu'ils ne manquent de rien mais aussi gérer leur mécontentement croissant. En effet, certains sont entassés dans des conditions spartiates depuis quelques semaines déjà. De plus, avec l'arrivée de l'hiver, il est compliqué de maintenir tout le monde au chaud. Tout laisse croire que cet hiver sera particulièrement rigoureux, ce qui risque d'être d'autant plus difficile pour ceux qui subsistent dans des tentes plantées au cœur des espaces verts de la ville.

Pour les DeathKeepers en poste à Savannah, les journées ne sont donc pas moins harassantes que pour ceux envoyés sur le terrain. Il faut être partout en même temps et transporter des biens de première nécessité à travers la ville. Alors que les biens en question viennent à manquer et que les missions à l'extérieur sont privilégiées pour l'utilisation de carburant, la situation n'est pas prête de s'arranger. OneWorld a réquisitionné des bus de la ville afin d'en faire le tour chaque jour et transporter tout ce qu'il faut fournir aux réfugiés. Tandis que le Dispatch Center contrôle tout ce qui se passe dans le reste du pays, personne n'est en mesure de savoir comment plusieurs de ces bus ont pu tout bonnement disparaître. Par mesure de sécurité, les réfugiés n'ont pas le droit de sortir des camps auxquels ils ont été assignés. Ceci implique entre autres que chacun de ces endroits est étroi-

tement surveillé et des contrôles sanitaires sont régulièrement effectués pour s'assurer que le virus n'y fasse pas son apparition.

Dans la foule qui a trouvé refuge à Savannah, nombreux sont ceux qui commencent à manifester leur mécontentement. Parqués dans des conditions très rigoureuses, soumis à un froid de plus en plus mordant et méprisés par la population locale, les réfugiés atteindront bientôt leurs limites. Les DeathKeepers donneraient cher pour savoir comment certains camps parviennent à communiquer entre eux pour mettre en place des manifestations véhémentes à l'encontre de OneWorld. Eux seuls étant autorisés à faire la navette entre les différents sites accueillant les réfugiés, certains se demandent si des brebis galeuses présentes en leur sein ne contribueraient pas à ce mouvement.

Afin de désengorger la ville et éventuellement laisser de la place pour d'autres personnes, des réfugiés sont sélectionnés pour être envoyés vers le nord du continent, où les Hostiles n'ont étrangement pas encore fait leur apparition. La sélection est pour l'instant tout ce qu'il y a de plus arbitraire et ne fait qu'enrager encore plus ceux qui se retrouvent coincés à Savannah. De plus, les résidents de la ville entretiennent également beaucoup d'amertume vis-à-vis de cette situation.

Club One

Pour présenter le Club One, il faut avant tout parler de son propriétaire : Don « Elvis » Marcello qui incarne, à lui tout seul, l'esprit du Club One, voire sa principale « attraction ». Italien, fan d'Elvis, il a toujours une histoire à vous raconter. Surtout si vous le questionnez sur sa prothèse de la jambe. Clopin-clopant, il viendra alors vous raconter sa version du jour : « Au début de l'épidémie, avant que nous sachions que c'en était une, je me suis rapproché d'un mort qui venait de se relever, pour lui demander s'il avait vu Elvis de l'autre côté. La seule réponse que j'ai eu est une belle morsure au mollet droit. On a dû m'amputer. », « Vous ne vous en doutez sûrement pas, mais j'ai toujours été fan de chasse à la baleine. Cette folie m'a coûté ma jambe droite et je me suis marié avec ma seule prise... ». Bon vivant, chantonnant

du Elvis mâtiné d'un accent italien, Don Marcello participe beaucoup à l'ambiance du Club One, le second QG des Z-Corps. Ici, les soldats de One World oublient tout le merdier qu'il y a dehors le temps d'un verre ou deux. On paye une tournée en mémoire du frère d'arme que l'on vient de perdre ou on y claque sa solde pour profiter de l'instant présent tant qu'on peut.

Le bar, ancien club gay situé sur Jefferson Street, a bénéficié d'un réaménagement extérieur et d'un changement d'ambiance depuis le début de l'épidémie : les affiches sur les fenêtres ont été remplacées par des rideaux de fer, prêt à être baissés à tout moment, et la porte d'entrée est maintenant plus petite et plus robuste. Le hall d'entrée a également été revu faisant maintenant office de sas. On y retrouve toujours le vestiaire, mais également une vitrine de la taille d'une porte, où on peut lire « en cas d'urgence, briser la vitre ! », donnant accès à 2 haches, une batte de base-ball, un pied de biche, une machette, un marteau, une boussole, une lampe torche et un kit de soin. Tout ce folklore est bien évidemment là pour l'ambiance du bar, même si un jour tout ça peut servir.

Du hall d'entrée, les basses de la musique se font déjà entendre. Et, une fois que vous avez passé ses portes pour rejoindre la salle principale, tous vos soucis restent au vestiaire. L'ambiance ici est à la détente et à l'amusement. Un coin lounge, un peu plus tranquille, a également été aménagé dans une salle annexe.

Derrière le bar, Don a fait installer un tableau blanc sur lequel est comptabilisé le nombre de zombies éliminés. Actuellement à 2748, le patron a pour habitude de payer une tournée à chaque palier de mille atteint. Si vous voulez participer à l'éradication, commencez par prendre un des flyers One World déposés sur le bar, pour connaître les modalités du recrutement.

Le staff et les habitués

• **Don « Elvis » Marcello** fait partie des principales sources d'informations du Dust Bowl. Aucune connaissance en informatique, aucune

velléité d'attentat, Don souhaite juste contribuer à diffuser la vérité, celle qui n'est pas dite dans les médias ou dans les spots de « propagande ». Victime d'une bavure militaire qui lui a coûté sa jambe droite, le tenancier souhaite se venger en puisant toutes les informations utiles dans les conversations qu'il peut entendre. À la demande du DustBowl, il lui est même déjà arrivé de diffuser de fausses rumeurs. Mais depuis quelques jours, Don est dépassé par les événements et n'est plus aussi à l'aise et motivé dans cet exercice. Il ne cautionne pas les derniers attentats causés par le groupe terroriste et le virage que ce dernier prend. Récemment, ils lui ont demandé de réaménager sa cave (accessible via une trappe derrière le bar) : officiellement, elle contient toujours les meilleures bouteilles du bar, à déguster quand l'épidémie sera finie. Mais maintenant, elle est devenue une planque d'armes : deux caisses de fusils et une caisse de munitions. Don est à deux doigts d'arrêter sa collaboration et de tout balancer. Mais à qui ?

- **Jonathan Tigs**, trentenaire, approchant la quarantaine, passe son temps au Club One. Plus qu'un habitué, c'est un véritable pilier de bar. Toujours le premier à rire aux blagues d'Elvis, il aime lui aussi se rendre intéressant en racontant les siennes. Le plus souvent, les rumeurs de la ville. Pour gagner sa vie, Jonathan deale des drogues dites douces. Tout le monde le sait ou, tout du moins, s'en doute. Mais les autorités ont d'autres priorités pour le moment. Et puis comment le lui reprocher alors que des Z-Corps viennent lui acheter quelques grammes de temps en temps ?

Derrière cet air de gentil-naïf, Jonathan est un vrai dealer, pouvant vous fournir tout ce que vous demandez, si vous savez y mettre le prix. Actuellement, il peut vous proposer les dernières drogues de combat créés par les laboratoires LabWatch.

- **Tiffany** est une jeune fille de 17 ans qui a été recueillie par Don il y a quatre semaines. Elle travaille depuis comme serveuse au Club One. Brune, les yeux crayonnés de noir au regard vide, un joli sourire que l'on sent forcé, Tiffany est une fille perdue. Depuis qu'elle a été séparée de sa famille suite à une attaque d'Hostiles, elle est comme une coquille vide, vivant au jour le jour.

Note pour le Meneur de jeu : Tiffany peut être la fille d'une ancienne connaissance des personnages. Un survivant qui les aurait aidés ou un contrôleur ayant participé avec eux à quelques missions. N'hésitez pas à adapter l'histoire de Tiffany en fonction du vécu de vos PJ. Si vos joueurs se prennent d'affection pour ce personnage, ils deviendront plus vulnérables. Comme toute personne qui a quelque chose à perdre.

- **Johnny** est un ex-militaire. Sa base s'est faite attaquer il y a quelques jours, pas loin d'Atlanta, et il en est l'un des rares survivants. Après une journée à attendre « comme un con », il a décidé de marcher vers Savannah pour intégrer les Z-Corps. Puis, en chemin, une autre idée lui est venue : puisqu'il ne peut pas faire confiance aux institutions qui le laissent tomber, pourquoi ne pas devenir indépendant ? C'est en partant de là que Johnny a décidé de créer sa propre milice : les L.S (Legions of Savannah) Toujours en phase de recrutement, il ne désespère pas de partir bientôt en mission.

Si les PJ l'aident dans sa démarche (retourner dans l'ancienne base de Johnny pour aller y récupérer des armes et de l'équipement, aller sauver une unité prise au piège en pleine Zone Rouge et la recruter, etc.) ou le soutiennent dans ses objectifs (trouver des fonds, des soldats et des alliés), le L.S deviendra un allié fiable.

Une fois la confiance établie, les Z-Corps auront la possibilité d'affecter de nouvelles tâches, au même titre que des hommes de main, à la faction : leur faire faire une planque ou suivre des employés de Genomic Trust, escorter un convoi sensible pendant que les PJ sont en mission, etc...

Avoir ce genre d'allié est une aide précieuse qui se fera de plus en plus rare dans l'entourage des personnages.

Vivre à Savannah

Au coeur de la citadelle, la vie n'est pas aussi simple qu'on pourrait le penser. Au-delà des employés de OneWorld se démenant à longueur de journée, les civils doivent composer avec une situation de plus en plus compliquée.

Soyez prêts!

Même si les habitants de Savannah sont en sécurité, ils sont parfaitement conscients de la menace qui pèse sur eux. Une partie des efforts de OneWorld sont orientés vers la sensibilisation des habitants à la lutte contre les Hostiles. Des affiches placardées dans la ville exposent quelques consignes basiques visant à assurer la sécurité :

- signaler toute personne semblant gravement malade ou portant des blessures suspectes,
- en cas de problème, ne pas hésiter à contacter OneWorld au 888-000,
- en cas d'apparition d'Hostiles, ne surtout pas chercher à les combattre. Les signaler directement aux Z-Corps,
- ne pas s'approcher des camps de réfugiés.

En plus des escouades faisant la navette entre les différents camps, d'autres groupes sont chargés de patrouiller en ville pour s'assurer de la sécurité des citoyens. En outre, une galerie d'art au centre de la ville a été transformée en « Pôle de sensibilisation à la lutte contre les Hostiles ». Les mesures de sécurité à adopter pour se prémunir des zombies y sont décrites en détail. Il est également expliqué comment ajuster sa consommation de nourriture et d'eau afin de ne pas gaspiller pour que tout le monde puisse en profiter. Pour les plus jeunes, un atelier leur propose de combattre un DeathKeeper déguisé en Hostile en rappelant bien que la meilleure chose à faire dans une telle situation est de prendre la fuite. Seuls les Z-Corps doivent affronter les zombies. L'enjeu pour OneWorld est également d'éviter les « bavures » plus ou moins volontaires. Il est déjà arrivé qu'un voisin soit abattu en toute bonne foi parce qu'il avait l'air malade. L'expérience montre aussi que des civils (même préparés) n'ont que peu de chance face à des zombies et sont presque systématiquement contaminés dans de telles situations, surtout lorsqu'ils ont passé les dernières semaines dans l'un des rares endroits sûrs du pays.

LES EXTERMINATEURS

La rumeur enfle autour d'une section de OneWorld dont le rôle serait de juguler l'apparition du virus au cœur même de la ville. Tout le monde connaît quelqu'un ayant aperçu en pleine nuit un fourgon frappé du logo des Z-Corps sillonner les rues. Il s'arrêterait dans certaines rues pour que les hommes lourdement armés à son bord récupèrent des civils pour les ramener avec eux. On ne revoit jamais ceux qui disparaissent ainsi. Cela semblerait en tout cas cohérent avec les nombreuses disparitions qui sont signalées chaque jour. Buck Thompson, un journaliste du Savannah Herald est bien décidé à découvrir le fin mot de cette histoire.

Les policiers et pompiers ont été directement formés par OneWorld afin de pouvoir s'adapter à cette nouvelle situation. Du matériel leur a même été fourni afin de pouvoir lutter plus efficacement en cas de contamination ou d'apparition d'Hostiles. Pour l'instant, ils n'ont pas trop à s'en soucier à cause des autres troubles qui agitent la ville. En effet, la grogne prend de plus en plus d'ampleur.

Émeute

Dans les semaines qui ont suivi l'apparition du virus, des survivants provenant de tout le pays ont réussi à franchir en masse les contrôles. Aujourd'hui, il semble ne plus rester un espace inoccupé à l'intérieur de la citadelle. Heureusement, des mesures furent prises pour interdire aux nouveaux-venus l'accès au reste de la ville. Ceci suffisait dans un premier temps à rassurer les habitants. Lorsque les premiers rationnements furent mis en place, une vague de protestation se répandit à travers Savannah. Il est depuis peu interdit

d'utiliser un véhicule à essence pour circuler dans la ville, à l'exception des transports en commun. Des consignes très strictes sont également diffusées sur la consommation d'eau, de nourriture et de médicaments. La plupart des magasins d'alimentation ont été fermés, la distribution de vivres étant laissée à la charge de OneWorld. Spontanément, des manifestations ont été organisées au pied du siège de OneWorld afin d'améliorer les conditions de vie pour les habitants de Savannah. Insidieusement, ces revendications ont doucement glissé vers une haine pour les réfugiés, directement accusés de la situation actuelle. La tension est donc plus que jamais palpable et certaines manifestations se mettent en place directement autour des camps. Les hommes affectés à ces endroits ne doivent plus se contenter d'empêcher les réfugiés d'en sortir : ils doivent également veiller à leur sécurité. Il suffirait d'une étincelle pour que la situation explose pour de bon et que la violence déferle sur la ville. Pour certains membres du Dust Bowl parmi les plus radicaux, ce serait l'occasion idéale pour mettre à mal la politique de OneWorld en montrant au monde entier son incapacité à protéger le centre névralgique de ses activités.

L'AIDE INTERNATIONALE

Pendant que les Z-Corps veillent à maintenir le calme en ville, des détachements provenant du reste du monde ont pour mission de surveiller le flanc Atlantique de Savannah. C'est en effet de ce côté que les Hostiles restent les plus actifs. Entre deux rondes, les soldats vont en ville pour se détendre. Pour l'instant, les autochtones les traitent avec respect, sachant pertinemment qu'ils leur doivent leur sécurité. Pour les soldats, c'est aussi l'occasion de se changer les idées et de découvrir chaque jour un peu plus une situation qui ne peut -à leurs yeux- que mal tourner.

Les formations pour la lutte contre les Hostiles sont prodiguées en priorité aux nouvelles recrues de OneWorld et aux habitants de la ville. Certains des soldats étrangers n'ont pour ainsi dire jamais vu un Hostile.

AUTOUR DE SAVANNAH

Assurer la protection de Savannah ne se fait pas sans devoir assumer quelques choix douloureux. C'est ainsi que les terres entre la ville et l'océan ont finalement dû être abandonnées. Il s'agit là d'un ensemble d'îles et de marais abritant quelques quartiers résidentiels plutôt cossus. L'abondance des terres inexploitées et l'audace d'architectes grassement payés ont permis la construction de résidences rivalisant de luxe mais aussi de grands ensembles de pavillons dans un cadre pourtant inhospitalier. L'eau et la végétation ont toujours été des contraintes importantes. L'une et l'autre s'insinuent partout et sont difficiles à arrêter. Il faut toute l'ingéniosité humaine pour cela mais celle-ci ne suffit pas toujours.

Aux premiers jours de la propagation du virus dans cette région, il est apparu évident que cette zone lacustre ne serait pas évidente à gérer. Si les eaux boueuses ou stagnantes ralentissent considérablement les Hostiles, elles font de même pour les survivants et leurs véhicules. Certains îlots ont rapidement été débordés par les contaminés. En outre, l'humidité ambiante fait régulièrement se lever des bancs de brouillard réduisant considérablement la visibilité. Tous ces facteurs n'ont pas empêché les Z-Corps de tenter de défendre ces lieux mais, en-dehors de quelques zones bien protégées, ils ont dû renoncer. Tandis que la situation ne cessait de se dégrader partout dans le pays, il fallut revoir les priorités et abandonner cette région. Les habitants furent invités à rejoindre Savannah au plus tôt afin d'être pris en charge. Entre ceux qui refusèrent de laisser ce qu'ils avaient derrière eux et ceux qui étaient déjà condamnés, ils furent au final peu nombreux à suivre ce conseil avisé.

Aujourd'hui, la ville de Savannah est séparée de l'océan par un semblant de bayou recouvert d'une couche épaisse d'Agent Gris. Les rares survivants se sont barricadés pour faire face aux créatures qui rôdent. De toute façon, pour rejoindre l'océan, il reste nettement plus pratique de suivre le fleuve. Jour et nuit, les avions traversent le ciel. Certains volent assez bas pour larguer d'importantes quantités d'Agent Gris sur les zones les plus proches de Savannah.



Derniers bastions

Bien que les habitants de Savannah aient fait une croix sur ces terres, certains habitants y luttent encore pour leur survie.

Skidaway Island

26

À Skidaway Island, la plupart ont préféré rejoindre Savannah pendant qu'il en était encore temps. Parmi les autres, les rares qui n'ont pas encore succombé à des Hostiles ont choisi de se regrouper sur l'un des nombreux îlots qui constituent l'île. Entourés de terrains sablonneux et de cours d'eau, ils y sont relativement tranquilles

depuis qu'ils ont réuni toutes leurs armes afin de nettoyer l'endroit. Parmi les demeures luxueuses des environs, ils ont pu réunir assez de vivres pour pouvoir tenir tout l'hiver. En revanche, l'absence d'électricité est beaucoup plus problématique. Apparemment, les autorités de Savannah ont préféré dériver tout le courant vers leur ville afin d'être sûres de ne pas manquer. Grâce au climat tropical, le chauffage ne fait pas trop défaut pour le moment mais les températures ne cessent de chuter. Pour l'instant, c'est surtout la lumière qui manque, en plus de l'absence d'informations provenant du monde extérieur. L'Agent Gris qui recouvre les lieux diminue d'autant plus la visibilité.

Isolés de tout, ceux qui sont regroupés là faisaient partie de la population aisée, pour ne pas dire huppée. Peu habitués à des conditions de vie aussi peu confortables, ils sombrent peu à peu dans le désespoir. Une grande partie de leur avenir reposent sur **Sullivan Hawk**, l'ancienne star des films d'action des années 80. Le fait d'avoir

atteint la cinquantaine ne l'empêche pas de garder la forme. En revanche, il est bien décidé à partir dès qu'il en aura l'occasion. Il n'a rien contre le fait de lutter pour survivre, mais il n'éprouve aucune amitié pour ses voisins bourgeois qui le méprisaient tant lorsqu'il est arrivé dans le quartier. Surtout que leur santé semble se dégrader au fil des jours. Ils n'avaient pourtant pas l'air en si mal en point jusque-là...

Génération perdue

Beaucoup apprécient de venir s'installer dans la région. Au fil des dernières décennies, ce qui n'était qu'une zone marécageuse est rapidement devenu l'une des banlieues les plus fortunées de l'État. Le sol a dû être aménagé pour accueillir les quartiers entiers qui y ont poussé. Des pavillons identiques et des rues impeccables sont apparues pour recevoir ceux qui avaient les moyens d'en profiter. Le cadre original, le climat agréable et la possibilité de croiser quelques stars suffisaient au bonheur des nouveaux-venus. La proximité de plages mais aussi de Savannah permet de satisfaire le plus grand nombre. Pour ceux qui y sont nés, en revanche, c'est une autre histoire. Les enfants sont souvent ravis d'avoir un tel terrain de jeu mais ils s'en lassent en vieillissant. C'est le cas pour **Chuck Williams** et ses camarades de lycée. Obligés d'aller jusqu'à Savannah pour suivre leurs études, ils sont les premiers à déplorer l'absence d'endroits vraiment adaptés à leurs besoins. Tout est prévu pour les nantis, les quarantenaires aisés et même, en cherchant bien, les bouseux des marais. En revanche, parmi tout ça, rien ne les attire vraiment.

Pour tromper l'ennui, Chuck et deux de ses amis du lycée ont mis la main sur un aéroglisseur découvert lors de l'une de leurs beuveries dans le marais. Avec celui-ci, ils peuvent aller à peu près où ils veulent, y compris sur les îlots abritant des manoirs et autres résidences luxueuses. Autant dire qu'ils peuvent trouver là un cadre beaucoup plus stimulant pour se faire plaisir. Avec l'apparition du virus, leur vie n'a pas été aussi chamboulée qu'on aurait pu le penser. Qui aurait pu croire qu'il se passerait enfin quelque chose d'intéressant dans le coin? Lorsque les Z-Corps ont fait le tour

de la région pour inviter les habitants, rares sont ceux qui ont hésité. Les parents de Chuck et de ses amis ne voulaient pas laisser échapper cette opportunité d'échapper à un destin tragique et tant pis s'ils devaient laisser derrière eux tout ce qu'ils ont. Ils ont bien essayé d'appeler leur fils et ont attendu autant qu'il leur était permis mais ont finalement choisi de partir sans lui. Les amis de Chuck, Steve et Hike, se sont retrouvés exactement dans la même situation et c'est bien ce qu'ils attendaient. Enfin libres de faire ce qu'ils veulent, ils sillonnent la région à bord de leur aéroglisseur pour piller les maisons. Il leur arrive de s'installer dans certaines pendant quelques temps mais il n'est pas dans leur tempérament de rester trop longtemps au même endroit. En tout cas, ils ne manquent de rien et ont même trouvé des armes et des munitions. Partant de là, les Hostiles ne sont qu'une formalité. Le coin n'avait rien à leur offrir jusque-là mais ils peuvent maintenant se servir.

La famille de Bud et Harry vivait dans la région bien avant que tous ces gens ne viennent s'y installer. Dans leur maison sur pilotis, ils ont vu le paysage sauvage être petit à petit dompté par l'homme. Progressivement, les poissons ont déserté les cours d'eau et les arbres ont été abattus mais la famille a tenu bon. Les locaux les ignorent et les touristes les prennent pour une attraction d'un autre âge. Ceux qui ont piqué l'un de leurs aéroglisseurs, qui qu'ils soient, n'auraient vraiment pas dû. Les deux derniers fils de la famille sont bien décidés à les retrouver et à les punir pour cela. Ce ne sont pas les Hostiles ni les alligators qui vont les en empêcher. Ils pourraient même les y aider en se débrouillant bien. Heureusement, il leur reste une barque pour se déplacer librement. Archétypes des *rednecks* du bayou tels qu'on peut se les imaginer, Bud et Harry sont farouchement déterminés à retrouver les voleurs.

Le Palton

Henry Palton fait partie de ceux qui ont vraiment profité de la conquête de l'Ouest. Il en est ressorti plus riche qu'il n'aurait jamais pu le devenir dans son Angleterre natale. C'est ce qui a permis à l'un de ses descendants de construire l'hôtel Pal-

ton au début du vingtième siècle. Sur une portion de terre émergée de plusieurs hectares, des entrepreneurs se sont démenés pour lui construire l'un des bâtiments les plus prestigieux qu'on ait jamais vu, avec pour principale contrainte d'en faire ressortir toute la distinction qu'on pourrait attendre d'un tel établissement s'il se trouvait en Angleterre. Presque toute la fortune de la famille Palton passa donc dans l'import de marbre et de bois précieux ainsi que dans la viabilisation du terrain. Comprenant 30 chambres et une dizaine de suites, le Palton vit le jour en presque six ans. Il est entouré d'un gigantesque parc et d'installations sportives diverses allant du terrain de tennis au golf. Une grande piscine couverte accueille également les clients tout au long de l'année. La mise au point de ce projet pharaonique suffit à le faire connaître à travers le monde. Dès son inauguration, tous se bousculaient pour y séjourner malgré les tarifs exorbitants. De même, une horde d'employés veillaient à l'entretien des lieux et à la satisfaction du moindre besoin des clients. L'une des principales originalités de l'endroit est qu'on ne peut y accéder que par bateau. Le séjour enchanteur débute donc par une traversée de paysages sauvages de toute beauté.

De nombreuses célébrités y ont séjourné et ont contribué à leur tour à la réputation du Palton. Les crises et les guerres n'ont jamais suffi à diminuer l'affluence. Tout au long des décennies, ceux qui en avaient les moyens prenaient plaisir à être vus dans cet hôtel et à s'y retirer loin du tumulte de la ville pour apprécier quelques semaines de repos. Il fallut attendre la fin du siècle pour que l'enthousiasme s'érode peu à peu. Au fil du temps, la clientèle commença à se lasser ou trouva vraisemblablement d'autres endroits pour dilapider sa fortune. Pour ne pas faire faillite, la famille Palton, toujours propriétaire de l'endroit, baissa peu à peu les tarifs. Au fil des années, les touristes remplacèrent les stars et la foule d'employés diminua. L'hôtel en est même réduit à fermer chaque année pendant les périodes creuses mais ne désespère que rarement pendant l'été.

L'actuel propriétaire des lieux est **Jeremy Palton**, un quinquagénaire ventripotent sans descendant qui se demande bien qui prendra sa relève. Lorsque le virus fit son apparition, l'hôtel devait rester fermé jusqu'au printemps. Jeremy s'y trouvait donc seul avec une dizaine d'employés. Malgré les protestations de ses salariés, il décida qu'ils seraient tout autant en sécurité en restant sur

place. Il s'assura d'ailleurs que personne ne parte en dissimulant les clés des trois bateaux entreposés dans le hangar au bord de l'île.

- **Archie Goodman**, travaillant habituellement à l'accueil, réside la plupart du temps à l'hôtel pour des raisons de commodité. Il n'en sort que quelques fois par an pour rendre visite à sa fille et à ses petits-enfants dans le Vermont. À presque 70 ans, il reste entièrement dévoué à Jeremy. Même s'il prétend compatir avec les employés, il a toujours eu l'habitude de partager leurs confidences avec son patron.

- **Edna Wilson** avait accepté de passer un mois à l'hôtel pour toucher une prime très avantageuse avant de passer les fêtes de fin d'année avec sa famille à Savannah. Cette petite femme sèche vit très mal d'être coincée à l'hôtel. Elle espère bien pouvoir convaincre Jeremy de la laisser emprunter l'un des bateaux mais envisage de plus en plus de mettre elle-même la main sur les clés.

- **Dave Rutters** fait office de jardinier depuis qu'il a arrêté l'école. Ce n'est pas le boulot qui manque sur l'île et il n'a pas à s'en plaindre. En revanche, il préférerait autant rejoindre la ville afin de retrouver sa fiancée. Il craint le pire et, à mesure que les jours passent, envisage de plus en plus fortement de reprendre les clés de force.

Les autres employés sont partagés entre la confiance qu'ils font à Archie et l'insistance d'Edna qui pourrait bien leur permettre de rejoindre leurs familles. Lorsque le corps sans vie de Jeremy est retrouvé dans son bureau, le crâne enfoncé, la récupération des clés devient d'autant plus problématique. Les autres employés soupçonnent Archie de savoir où elles sont mais il n'en est rien.

La ferme d'alligators

Dixon Hewes a grandi dans les marais. Comme son père et son grand-père avant lui, il vit de l'élevage d'alligators. Il est aujourd'hui interdit de les tuer. En conséquence, les revenus de Dixon proviennent essentiellement du tourisme. Nombreux sont ceux qui aiment se faire peur en venant décou-

vir ces créatures redoutables. Dixon en garde dans son élevage une douzaine. Le plus impressionnant de tous reste Godzilla, un spécimen d'un peu plus de 5m de long et 500kg. Il est la principale attraction et la raison pour laquelle la jambe gauche de Dixon est artificielle. Dans un tel environnement, Hewes aime jouer le jeu en passant pour un véritable homme du bayou aux faux airs de Crocodile Dundee. Le show est essentiel pour capter l'attention du public. La boutique de souvenirs propose même d'authentiques babioles en plastique pour les enfants.

Même lorsqu'il a été question d'évacuer les lieux, il était hors de question de partir pour Dixon. Il n'aurait pas sa place ailleurs et, de toutes façons, les alligators ont besoin de lui. En contrepartie, ils le protègent contre les Hostiles qui essaient de s'aventurer dans les environs. Il n'est pas rare, au petit matin, qu'il découvre des restes putréfiés flottant à la surface de l'eau. Non, vraiment, Dixon fait peut-être partie des derniers humains à se sentir vraiment en sécurité. Malheureusement, pour lui, tout a basculé lorsqu'il a découvert le cadavre de Godzilla. Alors qu'il faisait le tour de la ferme pour nourrir les alligators, il l'a découvert échoué sur le rebord. L'animal semblait avoir été vidé de sa substance, probablement par la plaie rougeâtre et circulaire sur son flanc. Mais quelle créature pourrait être assez monstrueuse pour faire cela? Dixon est déterminé à le découvrir. Chaque jour, il parcourt les environs à la recherche du coupable. Il ne manque pas d'emporter avec lui son fusil, son couteau mais aussi quelques bâtons de dynamite. Ces derniers lui servent habituellement pour étourdir les spécimens qu'il veut capturer. Il en transporte suffisamment pour dégommer tout ce qui présentera devant lui. Afin de pallier à son infirmité, Dixon dispose heureusement de son propre aérogليسieur. Si besoin, il pourra toujours faire un détour pour récupérer de la nourriture et de l'essence. Depuis que la région a été abandonnée, il n'a plus qu'à se servir.

Hostile de phase 9 : Sangsue

Même s'ils n'ont pas besoin de respirer, les Hostiles ne sont clairement pas avantagés sur un terrain marécageux. Ils ont tendance à s'embourber

et à se déplacer très lentement voire finissent par être complètement immobilisés. Certains d'entre eux ont toutefois fini par s'adapter à cet environnement. Plutôt que marcher sur un sol qui ne s'y prête pas, ils ont appris à se mouvoir juste sous la surface de l'eau. Ils ne nagent pas vraiment mais dérivent lentement, orientant leur trajectoire par quelques brefs mouvements des membres. Ainsi, s'inspirant des nombreuses sangsues présentes dans ces eaux, ils se sont transformés. La bouche s'est considérablement agrandie, s'ornant de fines dents acérées. Celle-ci permet d'agripper solidement les victimes pour aspirer leurs organes et leur sang. En conséquence, l'estomac de ces créatures est gonflé, rempli d'eau, de sang et d'organes. Les glandes salivaires, toujours actives, distillent un suc gastrique liquéfiant tout. Le temps de réaliser que ce monstre s'est agrippé à vous sous l'eau, il est déjà trop tard. Quelques instants lui suffisent pour vider ses victimes. Il lui arrive également, par une sorte de mimétisme macabre, de copier quelques particularités de ses cibles. On croise donc certaines de ces Sangsues dont la peau a le même aspect et surtout la même solidité que celle des alligators.

En-dehors de l'eau, ce monstre se déplace normalement sur ses jambes, sa démarche est saccadée à cause de son énorme estomac boursoufflé pendant le long de ses cuisses. Derrière sa bouche à l'allure repoussante, on peut directement apercevoir la sombre ouverture de sa gorge avide et frémissante. Ses longs bras à la musculature noueuse pendent très bas le long de son corps. L'Hostile les utilise pour attraper ses cibles. La pression monstrueuse alors exercée les empêche de s'échapper et même de se débattre.

PHASE 9

Sangsue

Agilité 3D : Acrobaties, Bagarre 5D+1, Discrétion (eaux troubles) 5D+1, Esquive 3D+1

Adresse 3D

Puissance 2D : Nager 2D+1

Connaissances 1D

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

Présence 1D

Déplacement : 6

Bonus aux Dégâts : +1D

Armure : +1D

Suc gastrique : Il agit comme un anesthésiant. La victime, si elle ne voit pas la sangsue à cause d'eaux troubles ou autre, doit réussir, à chaque round, un Test de Perception SR 11 pour comprendre qu'une sangsue s'est accrochée à son corps. Si la victime atteint le stade «gravement blessé», le suc gastrique n'est plus assez puissant pour anesthésier la douleur et la personne ressent alors la présence de la sangsue ainsi que la souffrance due à ses blessures.

Synopsis : Sauvetage dans Le bayou

Des Z-Corps continuent à patrouiller sporadiquement dans les marais autour de Savannah dans l'espoir de trouver quelques survivants ou au moins des ressources pouvant être utiles en ville. Accessoirement, ils peuvent également en profiter pour éliminer quelques Hostiles. Certaines nouvelles recrues y sont même envoyées en guise d'entraînement. L'une de ces patrouilles est récemment tombée sur une Sangsue mais n'a pas eu le temps d'en référer au QG.

Jusque-là barricadés chez eux, des occupants des environs marécageux de Savannah ont finalement eu une opportunité unique de rejoindre la civilisation. Ils avaient gardé l'espoir de pouvoir survivre en se regroupant dans une grande maison mais, les jours passant, ils avaient peu à peu perdu espoir. L'humidité, les Hostiles qui rôdent et l'isolement eurent raison de leur moral. C'est ainsi qu'ils décidèrent de préparer leur départ en aménageant un bateau à vapeur généralement utilisé pour faire visiter la région aux touristes. Après avoir stocké de la nourriture et d'autres biens de première nécessité à bord, ils partirent en espérant ainsi éviter tout contact avec des Hostiles. La longueur du trajet annonçait un voyage de quelques heures, tout au plus une journée, mais guère plus. Ils furent huit à partir ainsi : un couple et leurs deux enfants ainsi que leurs voisins proches. Tout bascula lorsque Mike disparut. Tous le cherchèrent sur le bateau mais il n'avait pas vraiment d'endroit où se cacher.

Dave, le père de famille, en conclut rapidement qu'il avait dû tomber à l'eau et qu'il était encore possible de le repêcher. Lorsqu'il se pencha par-dessus bord dans l'espoir de repérer son voisin et ami, un long bras blafard l'attrapa pour l'entraîner sous l'eau. Quelques minutes plus tard, ce qui restait de lui remonta à la surface. Son cadavre, comme vidé, portait une plaie circulaire rougeâtre en plein milieu du torse.

Tandis que ses voisins tentaient de rassurer les enfants horrifiés, Megan, la femme de Dave, aperçut un hors-bord en approche avec trois Z-Corps sur son pont. Pendant que le reste du groupe préférait rester à bord du bateau immobile, de peur d'alerter la créature qui les guettait sous l'eau, Megan fit signe aux Contrôleurs de venir à leur secours. Malheureusement, la Sangsue repéra le bruit du navire et le groupe de sauveteurs devint rapidement une proie de choix. Le premier Z-Corps fut attrapé avant même d'arriver au bateau. Son cadavre, vidé de sa substance, refit surface quelques instants plus tard. L'un de ses camarades eut à peine le temps de mettre le pied à bord que la créature surgit de l'eau pour le saisir et l'entraîner avec lui. Le dernier Z-Corps paniqua et commença à canarder l'endroit où son ami avait disparu, mais en vain. Ce qui en restait remonta à son tour. Après ces événements, le seul contrôleur rescapé, **Steve Mason** est violemment ébranlé. Recroquevillée, cette jeune recrue reste muette et insensible à ce qui se passe autour d'elle. Megan a réussi à prendre sa radio pour appeler le QG pour faire part de ce qui s'était passé et demander de l'aide.

En arrivant sur place, les personnages vont devoir faire très attention. Ils ont pour mission de déterminer ce qui s'est passé, d'identifier une éventuelle nouvelle race d'Hostile et si possible de venir en aide aux survivants. Après avoir rejoint le bateau à vapeur (ce qui ne se fera probablement pas sans mal), les personnages font une première rencontre avec une Sangsue qu'il est relativement facile d'éliminer. Malheureusement, celle-ci n'est pas seule. Une fois l'une des leurs éliminée, elles l'entraînent sous l'eau pour s'en repaître. Lorsque le corps refait surface, il porte autant de plaies circulaires que de personnages-joueurs.

TOUS DANS LA MÊME GALÈRE

Vous trouverez ici les portraits de quelques nouvelles recrues des Z-Corps que les personnages ne manqueront pas de croiser s'ils passent du côté de Savannah.

Zack Templar

Zack est très apprécié parmi les DeathKeepers. Contrairement à la plupart de ses collègues qui naviguent un peu partout dans le pays, il n'est pour l'instant pas sorti de Savannah. Il faut dire qu'il y a largement de quoi s'occuper ici. Il ne manque jamais de saluer ceux qu'il connaît et d'échanger quelques mots avec eux. Il n'oublie pour ainsi dire jamais un visage ni une conversation. Malgré la tension ambiante, il est toujours appréciable de discuter avec quelqu'un qui vous écoute et fait attention à vous.

Fraîchement diplômé du MIT, Zack a voulu mettre ses connaissances en ingénierie et logistique en pratique. Il n'a donc pas hésité en voyant l'annonce de recrutement diffusée un peu partout par OneWorld. Dès son arrivée, il n'a pas mis longtemps à se repérer dans la ville et à se faire des amis sur place. Âgé d'une vingtaine d'années, il compense donc son physique sociable par de grandes compétences et une sociabilité imparable. Lorsqu'il n'est pas sur le terrain, il s'enferme dans son appartement de fonction pour aller sur Internet. C'est dans l'une des communautés qu'il fréquente qu'il a entendu parler pour la première fois du Dust Bowl. Les membres de ce mouvement proposaient des informations de première main sur les problèmes liés au virus. Fasciné par tout ce que les médias n'avaient pas révélé jusque-là, Zack rejoignit le mouvement. Son site de prédilection est un forum tenu par des membres du Dust Bowl. Lorsque l'un d'entre eux demanda à certains sympathisants d'intégrer les DeathKeepers, Zack n'hésita pas un instant.

Depuis qu'il est en poste à Savannah, rien n'échappe à Zack. Il profite de son intellect aiguisé et de sa grande mémoire pour engranger le plus d'informations possibles sur la logistique au sein de One World, sur ses circuits de ravitaillement ainsi que sur ses divers fournisseurs. Plusieurs fois par semaine, il en fait état sur le forum. En réponse, il reçoit des demandes de renseignements de plus en plus précises. En tout cas, il en est sûr, tout est presque prêt pour un grand coup d'éclat. Quelque chose de suffisamment fort pour révéler au monde entier le rôle que joue vraiment OneWorld dans la situation actuelle.

Adrian Steadyfoot

Indien d'Amérique, natif américain, peau-rouge... Adrian en a entendu plusieurs du même genre depuis qu'il est parti de la réserve où il a grandi. Entre les racistes bornés et les sympathiques hippies débordant de guimauve, il ne sait toujours pas ce qu'il préfère. Tout ce qu'il voudrait, c'est qu'on le traite normalement. En même temps, ce grand brun musculeux ne passe pas vraiment inaperçu, de même que ses origines amérindiennes. Personne n'était là pour protéger sa réserve lorsque le virus y est arrivé. La faute probablement à l'ivrogne du coin, Harvey, qui s'est chopé ça lors d'une de ses nombreuses escapades placées sous le signe de la débauche. Adrian l'accompagnait ce jour-là mais n'a pas pu intervenir à temps. Il ne pensait pas que la situation dégénérerait aussi rapidement à leur retour. Lorsque Harvey a changé et s'en est pris à ses anciens camarades, Adrian n'a pas hésité à lui broyer le crâne avec sa vieille télé cathodique. Le mal était déjà fait et il se répandait rapidement dans la réserve. Avant de partir, Adrian a éliminé autant d'Hostiles que possible. Il a peut-être même fait un peu de zèle mais qui pourra le lui reprocher ?

Après plusieurs jours à errer sans but, il a croisé un poste tenu par OneWorld et s'y est présenté pour rejoindre leurs rangs. Là, il pourrait se rendre utile ou au moins trouver un peu d'action. Il s'est vite pris au jeu de la traque de zombies et n'a pas hésité longtemps avant de rejoindre les DeathDea-

lers. Là au moins, personne ne viendra lui chercher des noises. Les autres membres de l'équipe ne sont pas causants et ce n'est pas plus mal. Adrian n'espère pas sauver le monde mais pense bien pouvoir dégommer un maximum d'Hostiles.

Bill « Jinx » Stewart

Bill a toujours eu de la chance, à sa façon. Okay, ça n'a pas empêché sa femme de se barrer, la police de l'arrêter pour un crime qu'il n'avait pas commis, ni son frère de se faire écraser par une voiture de police en allant acheter des clopes. Mais, il est toujours en vie, non ? On peut même dire qu'il s'en sort plutôt bien depuis que OneWorld a promis à tous les condamnés une remise de peine s'ils entraient à son service. Bill sait qu'il s'en sort toujours alors il n'a pas eu à hésiter longtemps. C'est vrai que le boulot de DeathDealer n'est pas de tout repos mais c'était ça ou rester à croupir en prison alors que les Hostiles commençaient déjà à s'amasser aux portes.

Bill s'est vite pris au jeu. Dormir dans une capsule ne le dérange pas plus que ça. Il a arrêté de demander ce qu'on lui injecte tous les soirs. La bouffe n'est pas pire que celle que servait la prison. Il s'entend même bien avec sa nouvelle équipe. Ils ont l'air plutôt violents voire même antipathiques à première vue mais ils sont passionnés par ce qu'ils font et c'est le plus important. Après tout, c'est toujours mieux d'être entouré par des gens efficaces quand on a un don pour attirer les ennuis. Les deux dernières équipes, dont Bill faisait partie, ont été massacrées en mission. Avec un peu de chance, celle-ci survivra plus longtemps.

32

Hank Davis et ses amis

Originaire de Kansas City, cette escouade a toujours eu à cœur la sécurité de ses compatriotes.

Après une longue carrière dans l'armée, **Hank** finit par prendre sa retraite. Il disposait alors de tout le temps dont il avait envie pour se maintenir en bonne forme physique et entretenir ses armes. Il ne paraît pas avoir cinquante ans. Hank est le genre de personne qui a du mal à s'exprimer sans crier. Pour autant, il est très respecté et sait s'entourer de personnes suffisamment influençables ou simplement désireuses de le suivre dans son délire de héros protégeant les innocents.

Parmi ses suiveurs, **Jake** partage un penchant pour ce qui peut faire mal et dispose de trop de temps libre. Gérant de la supérette du quartier, il connaissait tout le monde dans le coin. Il n'a que rarement été braqué après que ses trois derniers agresseurs aient fini à l'hôpital. Fondu d'arts martiaux et de country, il voue un véritable culte à Steven Seagal. Il partage d'ailleurs sa silhouette enrobée et ses phrases douteuses plus ou moins tirées des préceptes du bouddhisme.

Finch était comptable dans une boîte d'import-export. Avec sa femme Irma, ils habitaient dans un petit pavillon tranquille. Il se demande d'ailleurs toujours ce qu'une femme aussi jeune et belle pouvait bien lui trouver. C'est probablement pour faire ses preuves qu'il s'est rallié à Hank et ses amis, même s'il les considérait comme des abrutis violents. Avant de partir de Kansas City, Finch a dû appuyer sur la détente pour s'assurer qu'Irma ne devienne pas à son tour un zombie. Depuis, Finch n'est plus le même. Il espérait venger l'amour de sa vie en combattant les zombies. Aujourd'hui, il voudrait juste trouver un sens à sa vie et à la tragédie qui lui a fait perdre tout ce qui comptait pour lui.

Alex est un enfoiré de première. Il ne supporte pas Hank et les autres mais a toujours apprécié leurs expéditions punitives. Les derniers temps, il était même à l'origine de la plupart d'entre elles. Alex ne sait pas pourquoi mais il a toujours eu en lui ce penchant pour la violence et la cruauté. Il ne se considère pas comme un psychopathe pour autant. La survie du plus fort a toujours été le mot d'ordre de notre société, il n'y a pas de raison pour que ça change.

Passionnés d'armes à feu, ils s'étaient déjà organisés en groupe pour s'assurer que rien de regrettable n'arrive dans leur quartier. Par les temps qui courent, on n'est jamais trop prudent et il n'y a pas eu besoin d'attendre le virus pour ça. Entre

les jeunes délinquants à la recherche d'un mauvais coup et les immigrés clandestins, sans eux, le voisinage aurait vite pu sombrer dans le chaos. Il y avait bien quelques voisins pour critiquer leurs méthodes mais ils ont vite compris qu'ils pouvaient aller voir ailleurs s'ils n'étaient pas contents. Lorsque les premiers Hostiles ont fait leur apparition, Hank Davis et ses potes ont été les plus rapides à réagir. Le passé militaire de Hank lui a permis d'organiser la défense du quartier. Rassembler les armes, réunir les vivres, construire des barricades, assurer des tours de garde et fournir une arme à tous ceux qui savaient s'en servir. Ah, si seulement les autorités avaient été aussi bien organisées qu'eux...Peut-être auraient-elles pu protéger la ville. Poussés dans leurs derniers retranchements, Hank et une bonne partie des autres résidents sont parvenus à prendre la fuite avant que la situation ne devienne désespérée. Les semaines suivantes, sur la route, ont été particulièrement éprouvantes mais les pertes humaines sont restées relativement faibles. Grâce à OneWorld, il a été possible de trouver un terrain d'entente qui bénéficiait à tout le monde : Hank et trois des membres les plus efficaces de son petit groupe de surveillance rejoignaient les Z-Corps pendant que la dizaine de survivants de leur quartier trouvait refuge à Savannah.

Dès l'une de leurs premières missions en tant que Contrôleurs, Alex a été contaminé en mission. Lorsque OneWorld lui a fait comprendre qu'il devrait rejoindre les DeathDealers, il a motivé ses camarades pour qu'ils le suivent. Depuis, à bord de leur humvee blindé, ils n'ont jamais arrêté de massacrer des zombies. Le virus dans le sang d'Alex semble ne pas être si virulent que cela, peut-être grâce à ce qu'on leur injecte dans le camion. Il devrait donc avoir suffisamment de temps pour s'occuper de Finch. Ce dernier a toujours été une lavette et ça ne s'est pas arrangé depuis qu'il est veuf. Le groupe ne peut plus se permettre de traîner un tel boulet. Il ne reste qu'à trouver comment s'occuper de lui sans attirer l'attention et sans être trahi par les micro-caméras des uniformes. Passionnés d'armes à feu, ils s'étaient déjà organisés en groupe pour s'assurer que rien de regrettable n'arrive dans leur quartier. Par les temps qui courent, on n'est jamais trop prudent et il n'y a pas eu besoin d'attendre le virus pour ça. Entre les jeunes délinquants à la recherche d'un mauvais coup et les immigrés clandestins, sans eux, le voisinage aurait vite pu sombrer dans le chaos. Il y avait bien quelques voisins pour critiquer leurs méthodes

mais ils ont vite compris qu'ils pouvaient aller voir ailleurs s'ils n'étaient pas contents. Lorsque les premiers Hostiles ont fait leur apparition, Hank Davis et ses potes ont été les plus rapides à réagir. Le passé militaire de Hank lui a permis d'organiser la défense du quartier. Rassembler les armes, réunir les vivres, construire des barricades, assurer des tours de garde et fournir une arme à tous ceux qui savaient s'en servir. Ah, si seulement les autorités avaient été aussi bien organisées qu'eux...Peut-être auraient-elles pu protéger la ville.

DUST BOWL.

Comment arrêter une idée qui se propage encore plus vite qu'un virus ?

« Groupe terroriste », « Robins des bois modernes », « danger pour la société » ou encore « probablement les plus honnêtes ». Demandez à quatre personnes ce qu'elles pensent du Dust Bowl et vous aurez quatre réponses différentes. Et toutes exactes. Les actions désorganisées de ce mouvement sont si nombreuses qu'il est difficile d'en connaître les intentions réelles.

Jusqu'à maintenant, en termes de jeu, le Dust Bowl a été utilisé ponctuellement et présenté comme un groupuscule perturbant les actions des personnages-joueurs. Il est temps d'en apprendre plus sur cette faction d'activistes et de transformer ce grain de sable en véritable tempête de poussière.

Historique

Outrée par les agissements de l'armée, doutant de l'implication de OneWorld dans l'origine du virus, l'opinion publique ne savait plus à qui se fier. Elle ne pouvait que constater l'inefficacité de chacun pendant que l'épidémie progressait à une vitesse démesurée.

Dès le début, Internet fut le véritable terreau nourrissant de nouvelles théories du complot. Les premiers témoignages et les premières vidéos d'Hostiles pleuvaient littéralement sur les réseaux sociaux et les forums. Vue la rapidité des événements, les médias furent pris de court et, la censure imposée par l'armée n'aidant pas, le Web devint la principale source d'informations : progression de la contamination, témoignages dénonçant les agissements de l'armée ou encore conseils de survie.

De tous ces témoignages, deux entités se détachaient trop souvent aux yeux de certains : OneWorld, accusée d'avoir causé cette épidémie à travers sa filiale Water Division, et le gouvernement, usant de sa force militaire pour combattre la menace et contrôler l'information.

Pour s'opposer à ces deux « tyrans » et fédérer les victimes de cette nouvelle ère, un rassemblement de résistants se forma sur le Net. Ceux-ci reprirent à leur actif tout ce qui avait été publié jusqu'alors sur les réseaux : dénonciations, révélations, aides et conseils.

L'engouement et l'intérêt pour cette ligue se propagea très vite. Trop vite même. Ne permettant pas de mettre en place une organisation viable et structurée. Les internautes les plus actifs bénéficièrent rapidement d'une « aura » auprès des autres, faisant d'eux les décideurs. Et tant pis si les opinions divergeaient.

Parmi eux, il y avait les créatifs qui trouvèrent le nom Dust Bowl, en référence aux tempêtes de poussière qui touchèrent les États du Kansas, Colorado et d'Oklahoma dans les années 30. La même zone géographique où le virus frappa en premier. Mais aujourd'hui, ces hommes ne veulent plus subir les dégâts engendrés par une quelconque menace. Ils veulent être le Dust Bowl.

Pétrie de cette idée forte, un logo fut créé puis un slogan :

« *We're not victims* »

En parallèle de ces réalisations, il y avait les membres actifs qui interprétaient ce slogan, somme toute assez générique, selon leur sensibilité et leur vécu. Aujourd'hui, on peut séparer ces

partisans entre les pirates informatiques, officiant sur les réseaux, et les résistants œuvrant pour aider la population et saboter les installations des camps adverses.

Mais depuis que la société de Bryan Clark est chapeauté par l'armée, ces deux branches se renforcent mutuellement au détriment de leur nouvelle cible commune : OneWorld.

Comme vous pouvez le constater, aucun nom ne ressort de cette présentation. Tel est le mode de fonctionnement du Dust Bowl depuis sa création : les choses se font sans qu'on sache qui en est l'initiateur. C'est à la fois l'une de ses forces, mais aussi sa principale faiblesse.

Le Dust Bowl est un électron libre. Un PNJ à part entière que vous pouvez utiliser à loisir pour compliquer la tâche de vos personnages ou, au contraire, pour leur donner un coup de pouce bienvenu. Vous trouverez ci-dessous tous les éléments pour vous aider à mettre en œuvre cette faction, tout en gardant à l'esprit que l'importance du Dust Bowl ne doit jamais dépasser celle des principaux protagonistes : l'Armée, OneWorld, Apokalupsis, Genomic Trust et le Majestic 13. À partir de là, libre à vous de lui consacrer un arc narratif afin d'enrichir votre campagne, sous la forme de scènes à insérer pendant votre séance de jeu ou de scénarios dédiés.

Créer son Dust Bowl

Une cellule liée au Dust Bowl peut se définir en cinq points clés. Ceux-ci vous permettent de structurer à minima la formation, de lui donner une ligne directrice et, ainsi, de la placer en jeu plus aisément. Une fois que vous aurez répondu à ces cinq questions, vous aurez une idée beaucoup plus précise de la façon d'utiliser le mouvement tout en ayant assez de recul pour prévoir les actions des personnages (Z-corps comme survivants).

Branche

Pour ce premier élément, deux choix s'offrent à vous : la cyber-branche, pour tout ce qui touche au piratage informatique, au vol d'informations et à la localisation de sites importants. Ou celle des activistes qui officient sur le terrain via des interventions armées ou des attentats terroristes.

Leader

Le leader est un personnage charismatique, autoritaire ou talentueux dont le vécu est à l'origine de la faction. C'est sa raison d'être. Il symbolise le mouvement et devient, par conséquent, l'homme à abattre si les personnages souhaitent combattre cette branche.

Exemples de profils :

- Une femme engagée pour la survie de l'humanité et de la planète
- Un père de famille désespéré
- Un ancien militaire trahi
- Un adolescent prêt à tout pour prouver sa valeur au monde entier
- Le manipulateur, *puppet master* : un psychopathe qui voit, à travers le Dust Bowl, l'opportunité de s'exprimer librement. Il contamine, à leur insu, des survivants pour en faire des kamikazes.

Une fois que vous avez le profil de ce leader, développez son background en quelques lignes. Comment en est-il arrivé là ? Comment a-t-il entendu parler du Dust Bowl et pourquoi a-t-il rejoint le mouvement ? Que cherche-t-il à accomplir par son biais ?

Moyens

Les réponses précédentes vous donnent une vision plus précise de cette branche naissance. Vous pouvez maintenant déterminer les ressources de la

cellule : moyens financiers, nombre de membres, contacts infiltrés ou bien placés, etc.

Ces ressources sont utilisées par le groupe pour mener ses actions. En termes de jeu, elles sont autant de leviers sur lesquelles vous pouvez agir durant le scénario.

Ses points forts : actions initiées par le Dust Bowl

Maintenant que votre faction existe et qu'elle a une raison d'être, vous pouvez lister les actions qu'elle exécutera pour aider les personnages ou, à l'inverse, pour les contrer. Dans un premier temps, les personnages peuvent entendre parler de cette branche à travers ces faits, sans y être réellement confrontés. Vous pouvez également prévoir des conséquences à chacune de ces actions, toujours dans l'optique de donner plus de corps à ce qui se produit.

Nous vous conseillons de prévoir plusieurs événements qui sont autant de scènes à inclure pendant vos séances de jeux. Ces courtes interventions du Dust Bowl peuvent également vous servir à relancer le rythme de votre partie.

Exemples d'actions possibles :

- Braquer une banque pour avoir des fonds.
Conséquence : l'enfant d'un haut-gradé est blessé durant l'attaque (Z-corps), les personnages ou l'un de leurs proches est pris en otage (survivant).
- Déjouer la sécurité d'un groupe pharmaceutique fabriquant des soins, ouvrir toutes les portes du complexe, permettant ainsi à tous les civils d'y accéder librement.
Conséquence : un blessé (PJ ou PNJ) s'injecte un médicament encore à l'état de prototype. Ils ne leur restent que quelques jours à vivre pour trouver l'antidote.

- Renforcer sa planque : un groupe de pirates informatiques s'est installé dans un local technique, bénéficiant ainsi des installations réseaux et électriques déjà en place. Seul inconvénient : le local est précaire et il faut le renforcer en allant chercher des vivres et du matériel dans les alentours.

Conséquence : ce groupe attaque la planque des personnages et leur vole du matériel crucial ainsi que de la nourriture.

- **Social hacking :** un personnage reçoit un coup de téléphone de Dany, du support informatique. Il est actuellement en salle serveur pour effectuer une maintenance, mais le problème est plus compliqué que prévu. Il lui faut un accès qu'il n'a pas et un Contrôleur lui a transmis son nom. Le personnage-joueur peut lui donner le code d'accès ou transférer l'appel à un supérieur hiérarchique.

Conséquence : OneWorld se fait pirater et des informations importantes sont volées. Les PJ sont missionnés pour retrouver les coupables et, surtout, récupérer les données.

Ses points faibles : actions contre le Dust Bowl

Malgré le fait qu'elles soient unies par la même cause, l'aspect désorganisé de ces cellules les rend faillibles. Définissez en quelques mots les points faibles de votre mouvement pour en déduire les actions que les personnages pourront initier contre lui. Il n'est pas nécessaire de trop détailler ce dernier point. Dès que vos joueurs auront l'une de ces informations, ils se chargeront de « dérouler la bobine » pour découvrir tous les éléments définis plus haut.

Exemples

36

Real-War

Branche : Activiste

Leader : Bryan Marlow «Big B.»

Depuis son retour d'Irak, Bryan Marlow a fait

tout son possible pour retrouver l'adrénaline du champ de bataille. Il est devenu un pratiquant assidu de différents sports de combat, dont le MMA, pour retrouver le goût du combat. Sans véritable succès. C'est l'apparition des zombies qui lui a remis l'eau à la bouche, avec l'envie d'en découdre et d'éliminer ces créatures infectes envahissant sa patrie. Mais, malgré sa bonne volonté, l'Armée n'a pas souhaité le réintégrer du fait de ses troubles psychologiques.

C'est alors qu'un de ces amis du club de sport lui a parlé du Dust Bowl. Bryan y a retrouvé la fraternité guerrière qui lui faisait tant défaut. Sans hésiter, il s'est inspiré de ce mouvement et a créé sa propre branche, dont il a pris les commandes. Son objectif : montrer à l'Armée qu'elle est dans l'erreur et que seules ses méthodes peuvent sauver le pays.

Moyens : Bryan a gardé quelques armes de sa mission irakienne. Cela n'est pas suffisant pour déclarer une guerre, mais c'est un début. Il a également besoin d'hommes pour pouvoir organiser des opérations coups de poings afin de libérer des villes envahies par les Hostiles.

Actions :

- **Monter son armée :** malgré ses convictions et la haute estime qu'il a pour lui-même, Bryan sait que seul, il n'y arrivera pas. Il prévoit donc dans un premier temps d'attaquer la plus grande prison de la région pour libérer des hommes prêts à faire face aux pires atrocités.

Conséquence : parmi tous les prisonniers, seule une poignée suivra Bryan Marlow. Les autres seront attaqués par des zombies. Quelques heures plus tard, une vague de morts-vivants en tenues orange attaqueront une ville ou un camp (si les personnages-joueurs sont survivants).

- **Retrouver un foyer :** aidé par des pirates informatiques membres du Dust Bowl, Bryan Marlow a su déjouer la sécurité d'une petite base militaire pour la prendre d'assaut. Une fois la chose faite, il s'approprie tout l'équipement, le matériel et les véhicules. La moitié de la base devient un camp de réfugiés pour les survivants américains.

Conséquence : en plus d'une place forte, Bryan a accès au réseau de communications de l'armée. Du pain béni pour le Dust Bowl et pour lui, une source d'informations sur les zones à libérer. Si les joueurs incarnent des Z-corps, ils sont missionnés pour récupérer la base. S'ils sont encore survivants, font-ils partie des réfugiés ? Si oui, aideront-ils Bryan dans sa quête ?

Contre-actions :

Les points faibles de cette section sont sa petitesse, son manque de discrétion et son accès au réseau de communication militaire.

À partir de là, nous pouvons définir les éléments suivants :

- Son manque de discrétion permet de suivre ou de localiser l'unité aisément. Pour Bryan et sa bande, seul le résultat compte.
- Son accès au réseau militaire le rend vulnérable : il est facile de diffuser des données erronées pour le piéger.

Cyber War

Branche : Cyber-branche

Leader : Sonia Aryhaart «Multip@ss»

Dès l'adolescence, Sonia fut attirée par les individus et les modes un peu « underground » : groupes de musique industriels, gothiques ou encore graffeurs. Puis, elle rencontra Dean McCoy. Il s'agissait d'un petit génie de l'informatique, spécialiste en matière de hack, de crack de code de sécurité et de carte bleue, etc. Pour elle, ce fut la révélation et Sonia dépassa rapidement son maître en matière de piratage (au détriment de sa relation avec Dean).

Ces verrous virtuels devinrent des défis ludiques, des casse-têtes à résoudre, des puzzles à surpasser. Une véritable drogue. Par une succession de hasards, Sonia fut intégrée au Dust Bowl. Ce mouvement lui offrit de nouveaux challenges à relever et non des moindres : l'Armée, OneWorld, l'État.

Aujourd'hui, Sonia est devenue un pion essentiel du Dust Bowl. Elle parcourt les Etats Unis, accompagnée de quelques membres de sa section, pour pirater des centres de communication importants. Son objectif est de fournir au Dust Bowl un réseau puissant et impossible à tracer, brouillant toutes les pistes de localisation grâce à ses nombreux accès de rebond.

Moyens : en-dehors du cerveau de Sonia, son ordinateur est la ressource la plus importante de cette faction. Ses logiciels « maison », ses connectiques pour toutes formes de cartes d'accès, en font un couteau suisse du piratage.

La cellule dispose également d'une petite dizaine de gars, assurant sa sécurité et son confort de vie (aller chercher des vivres, trouver une planque, faire le guet, guetter les zombies, la couvrir en cas de besoin... etc.).

Actions :

- Pirater les centres de communication : le Dust Bowl missionne Sonia sur des équipements à hacker. La jeune femme crée ainsi des ponts virtuels, développant le propre réseau du Dust Bowl, tout en parasitant les pistes de géo-localisation.

Conséquences : des alarmes peuvent se déclencher, des caméras de surveillance filmer l'action, un zombie peut interrompre le piratage, laissant ainsi des traces du programme en cours d'upload... etc.

Contre-actions :

Le plus gros point faible d'un pirate informatique est évident : son égo. A quoi bon être la meilleure si vous ne pouvez pas le crier au monde entier ?

Les coups d'éclats de Sonia Aryhaart (banques, entrepôts privés) sont autant d'indices et de signatures laissés par cette dernière.

Si les cyber-attaques du Dust Bowl sont difficiles à géo-localiser, les infiltrations dans les centres de données et fermes de serveurs peuvent, quant à elles, être suivies à la trace.

CROSS THE LINE



JEROME
2013

CROSS THE LINE



DO NOT CROSS THE LINE DO NOT CROSS THE LINE DO NOT

**RESTRICTED
AREA**



Z-CORPS

ONE-MAN ARMY (SEMAINE 12)

Synopsis

« *Total eclipse hides the earth
The night of doom has come* »
-- Troops of Doom, Sepultura

Désormais au service de Clark, les personnages vont devoir l'aider à retrouver les Vingt afin de reconstituer ses souvenirs. Malheureusement, il s'avère rapidement que la plupart de ceux-ci sont morts, parfois assassinés par le Sergent Chambers. D'autres sont entre les mains du général Dunwoody et Donaldson tente également de les retrouver.

Dans un premier temps, les personnages se rendent à Atlanta afin de récupérer Dooley Laszlo. Devancés par des DeathDealers, ils doivent retourner à Savannah pour le chercher dans un parc à crocodiles. Après avoir appris la mort de Broockmyre, ils se dirigent cette fois vers Miami pour chercher Norma Lochner pendant que Chambers semble se diriger vers Savannah.

Dans un final apocalyptique, les défenses de Savannah cèdent face au Patient Zéro. Tout se jouera au sommet du building de OneWorld.

Ce scénario fait directement suite à AfterLight, proposé dans le supplément Dead in Denver. Après avoir enfin retrouvé Bryan Clark, les personnages passent sous ses ordres afin de retrouver d'autres participants au projet *Homme Millenium*. Il s'agit ici de reconstituer la mémoire du fondateur de OneWorld et c'est également l'occasion de faire intervenir les acteurs principaux de l'univers de Z-Corps. Les personnages entrent pour de bon dans la cour des grands.

Pandore

Mis au point dans les années 60, dans une autre vie que Bryan Clark a complètement oubliée, ce dispositif permet de cloisonner les souvenirs.

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE PRÉCÉDENT

Suite à leur aventure précédente, les personnages disposent des éléments suivants :

- Certains d'entre eux ont subi une injection de sang infecté de Bryan Clark. Cette expérience est censée leur permettre d'en savoir plus sur la Fréquence Morte.
- Ils disposent des plans de la machine Pandore, indispensable pour déverrouiller les souvenirs de Clark.
- Le Général O'Grady, avant de disparaître, leur a donné le déclencheur du satellite Dawnrazor. Celui-ci est toujours inactif.
- Ils sont revenus accompagnés de Steve Berman et de Nikki Lapaglia, une jeune sourde, en lien avec les hackers du NWO.

La machine Pandore agit sur les ondes cérébrales et fait entrer les sujets dans un état hypnotique. Il est alors possible de leur faire décrire leur passé, de le décortiquer et d'en oblitérer certaines parties. Seul, le dispositif ne suffit pas puisqu'il convient de l'associer à la prise de produits psychotropes. Ces injections sont d'ailleurs obligatoires durant toute la durée de la boîte mentale. Lorsqu'un patient stoppe ces piqûres (prises sur une base hebdomadaire), les souvenirs finissent par remonter à la surface de manière confuse et désordonnée. Pour permettre ces injections, tous les membres des Vingt se sont vus diagnostiquer un diabète fictif, servant de couverture à cette prise médicamenteuse (assurée par des complices depuis les années 80). C'est l'arrêt de ce produit qui a permis à Steve Berman de dessiner la machine Pandore sans se rappeler de son origine ou de son utilité. D'autres participants à l'Homme Millenium ont eu des symptômes similaires, du fait de l'impossibilité de se procurer le produit suite à l'épidémie. Évidemment, aucun n'a réellement compris de quoi il s'agissait et ce que signifiaient ces flashbacks. Quant aux plus malins, ils ont réalisé rapidement que leur diabète se portait plutôt bien malgré l'absence d'insuline.

À l'origine, Pandore avait une finalité thérapeutique : soigner les personnes victimes de chocs



ZONE CONTAMINÉE

émotionnels et de troubles psychiatriques. En faisant disparaître certains souvenirs douloureux, c'est-à-dire en provoquant une amnésie sélective, il était possible de changer le comportement des patients. En théorie, Pandore ne fait que provoquer l'équivalent d'un choc post-traumatique qui fait disparaître certaines données de la mémoire. Toutefois, si ces informations deviennent invisibles, elles ne sont pas effacées pour autant. Elles sont juste dissimulées, incapables d'être lues par le cerveau mais elles demeurent en place jusqu'au moment où Pandore doit les faire réapparaître. Contrairement aux vingt scientifiques du projet Homme Millenium, Clark était le dernier maillon de la chaîne : celui qui passa en dernier entre les bras de la machine, après avoir manipulé la mémoire de tous ses collègues. Clark savait que si l'Armée ne le faisait pas disparaître, elle finirait par lui effacer également la mémoire. Afin d'assurer ses arrières et de pouvoir « se retrouver » en cas de pépin, il plaça une sécurité sur les boîtes mentales. Au lieu de gommer simplement ses souvenirs, il en fit une copie qu'il divisa en vingt morceaux. Chaque partie étant placée dans l'esprit des autres scientifiques. Chaque membre des Vingt dispose donc d'un morceau mémoriel du Bryan Clark « d'avant » qui sont autant de clés lui permettant de retrouver ses propres souvenirs mutilés.

Ce sont les expérimentations de Genomic Trust, pendant qu'il était prisonnier de cette société, qui ont enclenché le processus. À force de triturer sa mémoire et face au manque du produit psychotrope, Clark a fini par fragiliser sa boîte mentale. Des bribes mémorielles sont réapparues : le dispositif Pandore, Steve Berman, la sensation d'avoir un lien avec la catastrophe et surtout un schéma étrange gravé au fond de son esprit. Un schéma présentant vingt personnes, aux noms oubliés, liées entre elles comme les pièces d'un puzzle. En vérité, il s'agissait d'un organigramme punaisé dans le bunker Schrödinger, destiné à présenter les membres de l'équipe et leur fonction. Clark passa de longues minutes à contempler ce diagramme, pour le mémoriser. Et cette image devint la porte d'entrée de ses souvenirs perdus. Il ne sait pas encore qui sont ces individus mais chacun d'eux possède une partie de lui. Ou plutôt, de la personne qu'il était avant et dont les motivations n'avaient rien à voir avec l'humanisme et la générosité.

RAPPEL : LISTE DES VINGT PARTICIPANTS AU PROJET HOMME MILLENIUM.

Ceux indiqués en gras sont toujours vivants et utilisés dans les scénarios et/ou les synopsis.

- Alexander Bridges (biologiste, décédé à 64 ans des suites d'un cancer)
- Ana Dietrich (anesthésiste, 59 ans, habite Austin-Texas) : récupérable par un synopsis
- André Lebeau (chirurgien, 67 ans, habite New-York) : présent dans un prochain supplément
- Arthur Robinson (biologiste 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) : récupérable par un synopsis
- Dooley Laszlo (biochimiste, 66 ans, adresse inconnue) : récupérable dans ce scénario
- Edward Toland Jr. (physicien, 64 ans, habite Chicago) : récupérable par un synopsis
- Elvis Campbell (médecin militaire, 65 ans, habite Dallas) : appréhendé par Dunwoody
- Everett Sanford (biochimiste, décédé à 60 ans de complications rénales)
- Francis Foster (biologiste cellulaire, décédé à 49 ans du SIDA)
- Gabriel Ladd (anesthésiste, 70 ans, atteint de la maladie d'Alzheimer à San-Diego) : récupérable par un synopsis
- Jim Murphy (chimiste, 65 ans, habite Londres) : récupérable par un synopsis
- Margaret Meeker (infirmière, assassinée par son mari à l'âge de 52 ans à Detroit)
- Norma Lochner (infirmière, 61 ans, habite Miami) : récupérable dans ce scénario
- Philip Warrick (biologiste, disparu à Kansas City à l'âge de 68 ans) : récupérable par un synopsis
- Sanjay Panthaki (médecin légiste, 58 ans, habite Nashville) : récupérable par un synopsis
- Steve Berman (physicien, 73 ans, habite Denver) : récupéré à Denver
- Vernon L. Stewart (mathématicien, 81 ans, habite Dallas) : appréhendé par Dunwoody
- Walter Broockmyre (biologiste moléculaire, 65 ans, emprisonné à Hunstville - Texas) : tué par Chambers



Z-CORPS

En termes de jeu, chaque fois que Bryan a accès à la mémoire d'un des Vingt, il retrouve un morceau de ses propres souvenirs. Chaque personne récupérée par les personnages-joueurs est une chance supplémentaire de comprendre non seulement qui est Bryan Clark mais d'en savoir plus sur l'apocalypse zombie. Ce scénario offre aux personnages la possibilité de récupérer deux membres des Vingt, afin de récupérer des informations d'importance. Les synopsis proposés juste après One Man Army vous offrent la possibilité d'aller encore plus loin, en lançant les Contrôleurs à la poursuite d'autres participants à l'Homme Millenium.

Introduction des joueurs

«Nous ne pouvons pas laisser les erreurs du passé gâcher notre avenir.»

-- Mass Effect 3

Semaine 12

La situation ne cesse de se dégrader mais comment pourrait-il en être autrement ? Le retour de Bryan Clark à Savannah est loin d'avoir été triomphal. Les frères Gunn et Ted O'Grady sont probablement morts, Clark grièvement blessé.

Denver a été « retrouvée » mais la situation n'y est pas brillante pour autant. La ville est envahie par les zombies, y compris ces redoutables 49ers. Sont-ils la prochaine évolution de tous les Hostiles ? Faut-il s'attendre à en voir apparaître partout dans le pays ?

Les premiers cas de contamination vraiment inquiétants commencent à émerger un peu partout dans le monde. L'Angleterre et le Japon sont touchés et la Corée le serait également. Plus généralement, la politique des pays concernés est de ne pas communiquer autour de la présence ou non d'Hostiles en leur sein, de crainte de représailles de leurs voisins ou d'intervention brutale de la communauté internationale. Petit à petit, c'est le monde entier qui semble sur le point de sombrer à son tour. Aux États-Unis, la liste des endroits sûrs diminue de jour en jour. Seule Savannah entretient son image de citadelle imprenable, même si le bruit s'est répandu que les réfugiés n'y étaient plus les bienvenus à moins de vouloir rejoindre les Z-Corps.

Clarence Luther et le Séjour des Morts continuent à se propager, semant la désolation dans leur guerre ouverte contre les vivants. Rien ni personne ne semble pouvoir les arrêter.

Le Dust Bowl prend de plus en plus d'ampleur. Ses actions menées un peu partout dans le pays se font plus audacieuses et mieux organisées. Si certains survivants voient en eux des héros défendant la cause du peuple, d'autres les considèrent comme des terroristes cherchant à saboter les efforts des dernières institutions à même de sauver les États-Unis.

Le retour de l'ancien dirigeant de OneWorld n'a pas été annoncé ni médiatisé. Il s'est directement cloîtré dans sa suite du dernier étage du luxueux hôtel Andaz avec Steve Berman et Nikki Lapaglia. Le médecin personnel de Clark, Edward Patton, s'est également installé dans l'hôtel à la demande de son patient. Il peut ainsi veiller sur lui en permanence mais reste bien impuissant face à l'évolution de son état. Clark aurait déjà dû succomber au virus mais il montre une résistance incroyable. Coûte que coûte, il tient bon même si son teint pâlit de jour en jour et que ses forces le quittent petit à petit. Pour autant, il n'en laisse rien paraître et reçoit ses invités debout, arpétant la suite en exposant la situation.

Les personnages qui ont participé à la *Near Death Experience* du scénario *Afterlight* (dans le supplément *Dead in Denver*) ne ressentent pas encore tout leur potentiel. Dans ce scénario, nous nous contenterons de leur faire ressentir la présence d'Hostiles. La finalité de cette expérience se dévoilera dans le prochain supplément, quand le moment sera venu. Pour l'heure, contentez-vous d'expliquer à vos joueurs que lorsque leurs personnages se trouvent à proximité des zombies, ils perçoivent un étrange grésillement. Cette sensation doit leur permettre de détecter la présence des Hostiles et ainsi faciliter leurs déplacements.



ZONE CONTAMINÉE

C'est debout devant la grande vitre de son salon que Clark reçoit les personnages. Depuis qu'ils lui ont permis de sortir de Denver, il les a placés directement sous ses ordres, à l'insu de leurs supérieurs. Sombrant un peu plus chaque jour dans la paranoïa, il compte sur eux pour l'aider dans la recherche des Vingt, ces individus soumis à des boîtes mentales qui sont le seul moyen de reconstruire son passé. Ce n'est qu'ainsi qu'il peut espérer comprendre qui il est vraiment et peut-être même trouver les causes de l'épreuve que traverse le pays. Grâce à Steve Berman et à ses croquis, ils ont pu finir de construire le dispositif PANDORE. Cette machine permet d'accéder directement aux boîtes mentales des Vingt afin de débloquent des souvenirs de Clark. C'est ainsi que ce dernier, avec l'aide de Berman, a pu redécouvrir une scène de son passé : dans une pièce grise et immaculée, sans fenêtre, un homme et une femme supervisent des opérations. Leurs visages sont les seuls à être reconnaissables, leurs noms resurgissent de la mémoire de Clark : Dooley Laszlo et Norma Lochner. Ils font partie de la liste et détiennent probablement d'autres souvenirs cruciaux.

Grâce à une recherche rapide, Nikki a pu trouver quelques informations sur Dooley Laszlo pour la bonne et simple raison que le NWO s'y était déjà intéressé par le passé. Ce biochimiste avait contribué à quelques articles avec Carson Prichard et Dominic Gage, les deux journalistes disparus dans des circonstances mystérieuses. Collaborateurs de longue date, ils avaient en particulier travaillé ensemble pour une série d'articles se penchant sur les débuts de l'épidémie, à peine quelques jours avant la disparition des deux journalistes. La dernière adresse connue de Laszlo se trouve à Atlanta. Grâce aux codes d'accès de Clark, elle peut également consulter la base de données de OneWorld dans l'espoir de découvrir des informations supplémentaires. Depuis qu'elle et le trio de geeks du NWO ont mis la main sur ces accès, ils n'ont cessé de fouiller dans toutes ces données dans l'espoir de voir la confirmation de certaines de leurs théories concernant l'épidémie. Ils n'ont rien trouvé pour l'instant mais continuent leurs recherches.

METTRE EN SCÈNE LES FLASHBACKS DE CLARK

Le fait que ce ne soit pas les personnages-joueurs qui ont des résurgences mémorielles, mais un PNJ, peut s'avérer frustrante. Afin de rendre ces passages plus dynamiques, gardez à l'esprit que Bryan Clark est plongé dans un état hypnotique. Il lui est donc impossible de dissimuler certaines visions ou de mentir aux Z-Corps. Donnez aux personnages le rôle des interlocuteurs de Clark. Ce sont eux qui lui posent des questions pour remonter dans sa mémoire, après chaque récupération d'un membre des Vingt. De votre côté, interprétez l'ancien dirigeant de OneWorld comme s'il était dans un état de transe. Chaque information ou révélation doit être un peu vivante et non balancée sèchement, telle une évidence. Bryan Clark découvre toujours en même temps que les personnages-joueurs ce qui se terre dans son cerveau. Souvent à sa très grande surprise...

Dans tous les cas, Nikki peut d'ores et déjà signaler qu'une mission récente a été organisée à Atlanta ces derniers jours. Une escouade de DeathDealers a été envoyée sur place. Le code de la mission était : EXT-GA-ATL-P1T2H5. Les coordonnées sont très proches de l'adresse de Laszlo. Nikki a même trouvé l'enregistrement vidéo de la mission par l'une des caméras portées par les DeathDealers. Celle-ci est très brève. Elle montre un quartier ravagé et envahi par les Hostiles. Soudain, un grand fracas se fait entendre alors que le camion des DeathDealers est projeté dans la façade d'un bâtiment voisin. La vidéo s'arrête là, suite à la destruction de l'antenne sur le toit du camion.

Il faudra un peu plus de temps avant de pouvoir retrouver Norma Lochner mais les personnages ont déjà là de quoi s'occuper. Leur première escale est vraisemblablement Atlanta.



Z-CORPS

Enjeux et objectifs

« *Que Dieu soit avec vous, parce que moi, j'ai dû faire sans.* »

Briefing



L'objectif principal des personnages est simple : ils doivent se rendre à Atlanta, à l'adresse de Dooley Laszlo, afin de le récupérer pour le ramener à Savannah. Ainsi, il sera possible d'en apprendre un peu plus sur les souvenirs de Clark.

À cela s'ajoutent deux objectifs secondaires :

- récupérer les informations réunies par Laszlo concernant l'épidémie,
- retrouver les DeathDealers ou leur camion afin de les sauver (si possible) et de récolter des données sur leur mission à Atlanta. Pour cela, le disque dur embarqué dans le camion devrait parfaitement faire l'affaire s'il n'est pas trop endommagé.

En préparation de l'envoi des DeathDealers, il avait été établi que la ville était en Zone Orange mais que le quartier concerné était en périphérie, livré à lui-même. Les chances de trouver des survivants sur place sont très faibles.

Si les personnages rencontrent d'autres Z-Corps, ils doivent s'assurer de ramener Laszlo directement à Clark quoi qu'il arrive.

Du côté de OneWorld, personne ne doit savoir ce qu'a entrepris Clark. Celui-ci n'est plus le dirigeant de cette société et n'a donc plus accès à ses ressources. Il va néanmoins directement servir de commanditaire aux personnages, se chargeant de garder Donaldson à l'écart. Ce dernier n'interviendra jamais directement jusqu'à la fin de ce scénario. Comme Clark, les personnages doivent dorénavant agir dans le plus grand secret. Par la suite, s'ils veulent utiliser les moyens de OneWorld, ils pourront toujours user de leur statut au sein de cette société mais en dissimulant leurs véritables objectifs. Rapidement, la paranoïa de Clark s'avère être contagieuse.

DES JOURNÉES BIEN CHARGÉES

Dans ce scénario, les personnages auront d'autres objectifs présentés au fur et à mesure ainsi que les informations correspondantes. Dans la course pour récupérer les Vingt, il leur sera demandé d'agir rapidement afin de ne pas être pris de vitesse par les autres protagonistes, principalement Chambers et Dunwoody.



Atlanta

Voisine de Savannah, la ville d'Atlanta est également l'une de ces citadelles qui redonnent espoir aux survivants. La proximité du siège de OneWorld a permis de faire de Savannah et Atlanta deux bastions imprenables dans la guerre contre les Hostiles. La présence du siège de Strontium Consortium, chargé de la fabrication des munitions pour les Z-Corps n'y est pas étrangère. Le centre de la ville est sûr et les réseaux de ravitaillement bien établis. Malheureusement, les personnages doivent se rendre dans l'une de ses banlieues pavillonnaires. Les habitants les plus avisés ont abandonné celle-ci dès que les Z-Corps ont battu le rappel pour que les survivants rejoignent le centre. Il ne reste que les fous et les contaminés. Ainsi qu'une grande quantité d'Hostiles.

L'adresse précise est dans South River Gardens, un quartier très arboré abritant des terrains de sport, des parcs mais aussi de magnifiques maisons individuelles. De plain-pied, la maison de Laszlo Dooley abrite ce célibataire endurci. Il y a toujours vécu seul mais en a profité pour s'installer un bureau, une grande bibliothèque mais aussi une salle de jeu dans laquelle il peut s'adonner à sa grande passion : le billard.

Les protagonistes

DOOLEY LASZLO

En tant que biochimiste de renom, Laszlo fit la connaissance de Carson Prichard et Dominic Gage lors de l'une de ses conférences. Cette rencontre remonte déjà à plusieurs années. Le courant passa directement entre les trois hommes le bref article sur la conférence devint rapidement un dossier complet sur l'évolution future de l'homme en réaction aux mutations de son environnement. Ils restèrent par la suite en contact, collaborant régulièrement dans le cadre du journal. Lors de l'arrivée de l'épidémie, ils décidèrent de préparer une série d'articles sur le virus et sur ses origines possibles. Quelque chose leur semblait déjà étrange

à ce propos. Malheureusement, les deux journalistes disparurent avant que les articles ne soient publiés. Par la même occasion, toutes leurs notes disparurent. Se sentant dès lors menacé, Laszlo décida de se faire discret.

Une destination idéale pour lui était le parc à crocodiles de son cousin Dixon Hewes (voir p.28), juste à côté de Savannah. Personne ne viendrait l'y chercher. Ce choix était plutôt avisé car Chambers arriva à son domicile d'Atlanta quelques jours seulement après son départ.

GARY CHAMBERS

Le passage du Sergent Chambers, il y a quelques jours, n'a pas vraiment arrangé les choses. Dans son périple pour retrouver les Vingt, celui-ci s'est retrouvé sur la piste de Dooley Laszlo à Atlanta. Pour cela, il a récupéré des informations auprès d'un des nombreux escadrons militaires qui ont eu la malchance de croiser sa route. Envoyés par Dunwoody pour retrouver Laszlo, ils n'ont jamais atteint leur destination. Chambers a bien compris que d'autres poursuivaient le même objectif que lui. En les traquant, il augmente ses propres chances de retrouver les Vingt. Tant que cela ne le détourne pas de son objectif d'atteindre Savannah. Même s'il ne s'est pas approché de la citadelle, son passage n'est pas passé inaperçu pour autant, laissant derrière lui destruction et chaos. Les Z-Corps affectés à Atlanta ont pu l'apercevoir au loin et en ont référé à leur QG mais l'information a probablement été noyée dans la masse, une fois arrivée au Dispatch Center. Pourquoi se soucier d'un zombie plus gros et plus puissant que la moyenne ? Ce n'est pas la première fois qu'un tel phénomène se produit. Surtout depuis que Genomic Trust a repris à son compte la fabrication de l'Agent Gris.

Les personnages risquent en revanche d'avoir une très mauvaise surprise en découvrant que Chambers ne s'est pas contenté d'éliminer les DeathDealers qui ont croisé son chemin. Il a contaminé deux d'entre eux. Après s'être débarassés de leurs camarades, ces deux brutes mortsvivantes sont restées sur place pour s'assurer que personne d'autre ne viendrait à la recherche de Laszlo. Chambers, de son côté, est frustré de ne pas avoir trouvé celui qu'il était venu chercher. Il continue néanmoins son périple qui devrait bientôt l'amener à Savannah. Là, il espère trouver enfin ce qu'il cherche.



Z-CORPS

LES BONE BREAKERS

Sous ce charmant sobriquet se cache l'escouade de DeathDealers envoyée à Atlanta afin de mettre la main sur Laszlo. Elle se compose de cinq anciens compagnons de beuverie ayant en commun une carrière plus ou moins brève dans le milieu du sport professionnel. Pour eux la chasse aux Hostiles est une compétition comme les autres. Le plus important est d'en buter plus que ses petits camarades. Il faut reconnaître que jusque-là leurs stats dans ce domaine étaient impressionnantes. Malheureusement, il a fallu qu'ils rencontrent Gary Chambers. Ils n'avaient aucune chance contre lui et personne n'aurait de toute façon parié sur eux.

Deux membres des Bone Breakers ont été changés par Chambers. Pas vraiment morts ni vraiment vivants, ils sont plus puissants et endurants que jamais. Après avoir été poussés à massacrer le reste de l'équipe, ils attendent que d'autres Z-Corps se présentent afin de leur régler leur compte. Engendrés par Chambers, ils sont plus intelligents que la moyenne. Ils n'ont pas toutes leurs facultés intellectuelles mais sont suffisamment malins pour établir des stratégies simples et se servir d'armes. Ils peuvent également prendre la fuite lorsqu'ils sont dépassés par leurs ennemis.

Bryan « Homerun » Cabbot était une star du base-ball. Un penchant prononcé pour la boisson a conduit son manager à lui faire comprendre qu'il ferait mieux de se retirer. Même au-delà de la mort, Homerun ne se défait jamais de sa batte de base-ball en titane. Incroyablement lourde, elle réduit d'un seul coup le crâne de n'importe quel Hostile en bouillie. Un gilet BioSteel (voir livre de base p.110) est dissimulé sous un ample maillot aux couleurs de son ancienne équipe, les Giants.

Homerun

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

Adresse 3D

Puissance 3D : Courir, Endurance 4D+1

Connaissances 2D

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

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

Déplacement : 7

Bonus aux Dégâts : +2D

Arme : Batte de base-ball Dgt : +2D

Armure : Gilet BioSteel

Ed « Tyson » Campbell a frôlé le titre de champion de boxe dans la catégorie poids lourd. Son cou est incroyablement large et son nez semble ne jamais s'être remis de multiples fractures. Son sourire édenté et ses épaules massives contribuent également à l'impression de subtilité qui se dégage de lui. Pour régler leurs comptes aux zombies, il porte des gants en cuir recouverts sur le dessus de la main d'une épaisse plaque de métal cloutée. Avec son casque anti-émeute et son armure lourde en kevlar, il n'est pas le plus rapide mais rien ne peut l'arrêter. Il continue à tenir dans sa main gauche un lance-grenades encore chargé.

Tyson

Agilité 3D : Boxe 7D+1, Esquive 4D+2, Mêlée

Adresse 3D

Puissance 5D : Courir, Endurance 6D+2

Connaissances 2D

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

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

Déplacement : 8

Bonus aux Dégâts : +3D

Arme : Gants clouté Dgt : +1D

Armure : Casque, Gilet Kevlar

Un homme très recherché

Il est essentiel que la nature des missions effectuées pour Clark ne soit pas connue de OneWorld ni, d'ailleurs, de qui que ce soit d'autre. L'ancien dirigeant de OneWorld a bien insisté là-dessus.

La route menant à Atlanta est un accès sécurisé par OneWorld afin que la liaison entre les citadelles soit aussi facile que possible. On peut donc rejoindre Atlanta simplement en voiture. Si les personnages sont arrêtés sur l'un des barrages établis le long de la route, il leur suffit de prouver leur statut de Z-Corps pour qu'on leur ouvre le passage. On compte trois barrages sur la route. Leur rôle est essentiellement de sécuriser celle-ci afin que les convois puissent être acheminés sans incident entre Savannah et Atlanta. Pour chacun, un mélange de 4 à 6 Z-Corps (y compris quelques DeathKeepers) est stationné. L'occasion peut-être pour les personnages de retrouver un collègue avec



ZONE CONTAMINÉE

qui ils ont déjà eu l'occasion de discuter. Même s'ils ne se rappellent pas de lui, il se souvient très bien d'eux et semble très content de les revoir. Il leur propose même de le rejoindre avec les autres collègues dans le bunker rattaché au barrage afin de boire un verre et manger un morceau.

« Mais si, voyons, Beckett ! Vous ne vous souvenez vraiment pas de moi ? J'étais avec vous pour la formation ! »

Note pour le Meneur de jeu : si possible, essayez de placer ce personnage lors des précédents passages des personnages au QG des Z-Corps. S'ils étaient encore récemment Survivants, ils peuvent également l'avoir rencontré au cours de leur périple. Ce n'est qu'un détail mais il permettra de renforcer une scène ultérieure de ce scénario. Cet ancien policier est encore très jeune mais plein d'enthousiasme. Il a rejoint les Z-Corps après avoir conduit plusieurs de ces concitoyens indemnes jusqu'à Savannah. Cet exploit n'a pas manqué d'impressionner mais ses performances sur le terrain ne sont pas forcément du même acabit. Au fil des missions, le stress et la fatigue ont réussi à avoir raison de ses compétences. Il a gardé son enthousiasme mais semble véritablement au bout du rouleau.

Libre au Meneur de Jeu d'ajouter quelques complications sur le chemin. Il peut s'agir d'un groupe de zombies de passage, d'un van de survivants en route pour Savannah mais tombés en panne en route, voire d'un jeune DeathKeeper particulièrement curieux à l'un des barrages. Pour autant, le trajet ne présente pas de difficultés particulières. En arrivant à Atlanta, il est possible de distinguer au loin le cœur de la ville, vibrant de vie. En revanche, la périphérie de la ville semble avoir été le siège d'une guerre impitoyable. Entre les maisons criblées d'impacts de balles, la route principale a été dégagée pour plus de commodité. En revanche, les autres rues sont le plus souvent encombrées de véhicules à l'abandon et de cadavres à divers stades de décomposition. Rapidement, il semble préférable de continuer à pied pour pouvoir avancer.

En arrivant à Oak Street où doit se trouver la maison de Laszlo, les personnages reconnaissent rapidement les lieux vus sur la vidéo transmise par les DeathDealers. Leur camion, frappé du logo des Z-Corps et d'un tag à la gloire des Bone Breakers, est renversé le long d'un grand manoir qu'il a frap-

LA CITADELLE D'ATLANTA

Si les personnages tentent leur chance dans le cœur de la ville défendue assidûment par OneWorld, ils n'ont aucune peine pour y entrer et s'y frayer un chemin. En revanche, impossible d'y trouver le moindre signe de la présence ou du passage de Laszlo. Ne sachant pas par qui il était traqué ni qui avait assassiné ses amis journalistes, il ne se sentait plus en sécurité chez lui.

pé de plein fouet. Dans la cabine, le conducteur semble ne pas avoir survécu à l'impact. À l'intérieur du véhicule se trouve probablement le disque dur enregistrant les vidéos transmises par les DeathDealers. Non loin, trois cadavres de DeathDealers lourdement armés et protégés jonchent le sol. Ils ont été tués avec une sauvagerie exceptionnelle. Les corps semblent avoir été broyés ou frappés avec un acharnement insensé jusqu'à ce qu'il n'en reste plus grand-chose. En plus de ceux-ci se trouvent deux cadavres de militaires armés de fusils automatiques. Ils ne sont guère en meilleur état que les DeathDealers morts. D'énormes empreintes de pas sanglantes sont visibles sur le sol. Elles mènent directement au camion comme si le meurtrier y avait trouvé refuge. Depuis l'injection du sang de Clark, les personnages peuvent ressentir la présence d'Hostiles et quelque chose leur dit qu'il y en a un dans le camion, même s'il semble différent de ceux qu'ils ont déjà eu l'occasion de rencontrer. À une centaine de mètres à peine se dresse la maison de Laszlo. Cette maison sobre est reconnaissable à sa façade en bois intégralement repeinte en blanc. Celle-ci a visiblement souffert du passage en force d'un individu particulièrement massif, laissant un trou béant en lieu et place de la porte d'entrée.

Soudain, un sifflement rapide se fait entendre. Juché sur le toit d'une maison voisine, Tyson vient de tirer au lance-grenades en direction des personnages. Il les a ratés de quelques mètres mais ils ressentent toutefois le souffle de l'explosion. Il aura probablement plus de chance lors de son prochain tir. Demandez aux joueurs de décider rapi-



Z-CORPS

dement ce que font les personnages. Commencez à compter à rebours à partir de 10 pour les inciter à se dépêcher. Ceux qui ne déclarent pas d'action avant la fin du décompte ne font rien. Le tir suivant est beaucoup trop proche. Ceux qui sont restés sur place subissent l'état « Sonné ». Tyson saute du toit pour foncer aussi vite qu'il peut. Son genou gauche semble former un angle peu naturel et il lui manque un gros morceau de chair au niveau du cou. Son corps est couvert de plusieurs impacts de balle qui n'ont pas suffi à le freiner. Son visage semble avoir été lardé par de multiples ongles, la faute à l'un de ses anciens camarades s'étant débattu en vain pour essayer de sauver sa propre vie. Ses yeux vitreux, presque blancs, semblent vides de toute intelligence. Il ne faut pas pour autant le sous-estimer. En chemin, il se saisit de lourds objets pour les envoyer vers les personnages et ainsi les faire se disperser et les empêcher de lui tirer dessus. Boîtes aux lettres, moto, poubelles... Ce ne sont pas les projectiles qui manquent.

Ceux qui ont eu la mauvaise idée de chercher refuge à l'intérieur du camion tombent nez-à-nez avec Homerun. Il lui manque une joue, révélant ainsi ses dents et sa langue remuant frénétiquement dans sa bouche. De même, une vilaine plaie l'a privé de son œil gauche, d'une partie de ses cheveux et d'une oreille. Grognant avidement, il accueille à bras ouverts les nouveaux arrivants. Si personne ne tente de s'introduire dans le camion avant que Tyson ne passe à l'attaque, il profite de l'assaut de son camarade pour tenter de prendre les Z-Corps à revers.

L'affrontement ne s'annonce pas forcément facile, d'autant plus que les diverses explosions et autres tirs ont tôt fait d'attirer d'autres Hostiles sur les lieux. Une fois que les personnages ont réussi à se tirer de cette situation, ils peuvent librement passer à la suite de leur exploration. Il n'y a rien à trouver sur les cadavres en-dehors de quelques munitions voire d'armes.

À l'intérieur du camion, ils découvrent les capsules dans lesquelles dorment les DeathDealers. Ils y découvrent également un arsenal complet plus ou moins fourni selon la générosité du Meneur de Jeu. Le disque dur recherché est bel et bien là et il semble heureusement être en bon état. Nikki se fera un plaisir d'y récupérer des informations utiles.

La maison de Laszlo est entièrement vide. Elle l'était vraisemblablement déjà avant l'attaque qu'elle a subie. Il n'y a pas âme qui vive à l'intérieur mais il n'y a pas de cadavre non plus, ce qui est plutôt encourageant en ce qui concerne celui que les personnages sont venus récupérer. Reste à savoir où il a bien pu passer. Il semblerait que Laszlo ait pris le temps de prendre ses affaires avant de partir, même si cela reste difficile à dire car la maison semble avoir été fouillée de fond en comble. Grâce au voyant clignotant sur le téléphone fixe, les personnages peuvent découvrir un message récent reçu d'un certain Dixon. Avec ce nom et le numéro de téléphone correspondant, il est facile de remonter jusqu'au parc à crocodiles de Dixon Hewes, à côté de Savannah. Dans le message, celui-ci s'inquiète que Laszlo ne l'ait pas encore rejoint. Il convient donc de revenir du côté de Savannah afin de localiser le parc à crocodiles et espérer y retrouver Laszlo. Les personnages peuvent également obtenir cette information en fouillant sur l'ordinateur de celui-ci. Le disque dur a été formaté par Laszlo avant son départ précipité mais Nikki peut assez facilement récupérer certaines informations, en particulier, des mails personnels. Les derniers correspondent à des échanges entre Hewes et son cousin Laszlo. Laszlo y annonce être très probablement recherché par des individus peu recommandables et chercher à se mettre à l'abri pendant quelque temps.

Ces informations sont plutôt faciles à trouver. N'importe qui aurait donc pu les trouver. Heureusement, il se trouve que Chambers a d'autres projets du côté de Savannah. Les autres factions pouvant chercher Laszlo ont été tenues à distance par les deux DeathDealers zombifiés, comme en attestent les restes des deux militaires aperçus plus tôt.

Lorsqu'ils font état de leurs découvertes à Clark, celui-ci leur recommande de faire un tour par Savannah pour qu'ils en discutent avant de passer à la suite. Si les personnages n'ont pas eu les informations nécessaires pour faire le lien avec le parc à crocodiles, c'est pour eux l'occasion de le faire. En tout cas, cette escale est rapide. La localisation actuelle de Laszlo est fournie si besoin à partir des éléments récupérés. Nikki en profite pour réceptionner le disque dur issu du camion afin d'essayer d'en tirer ce dont elle a besoin, pendant que les personnages se dirigent vers les marécages entourant Savannah. Ses recherches sur Norma



ZONE CONTAMINÉE

Lochner avancent mais il lui faut encore un peu de temps avant de la localiser avec suffisamment de précision. Il n'y a pas de temps à perdre, surtout si ceux qui ont semé le chaos à Atlanta sont sur les traces de Laszlo.

Dans le bayou

Afin de se rendre dans la région marécageuse qui sépare Savannah de l'Océan Atlantique, les personnages peuvent sortir sans encombre de la ville. Étant donné qu'ils agissent à l'insu de leurs supérieurs, il est tout à fait possible qu'ils se voient affecter une autre mission. Pour y échapper, ils peuvent toujours se porter volontaires pour une patrouille dans les marécages. Les personnages se sont justement vus affecter un nouveau Contrôleur principal, Doug « Staples » Davis. Depuis le Dispatch Center, celui-ci synchronise les opérations d'une dizaine de groupes de Z-Corps. Il est quelque peu surpris de leur choix mais peut tout à fait comprendre qu'ils aient besoin de se changer les idées après leur passage à Denver. Ce cinquantenaire de haute taille a le crâne rasé et une vilaine balafre en travers du visage. Il doit son surnom aux marques qu'ont laissées les agrafes sur cette cicatrice. Très sec, aussi bien physiquement que dans sa façon de parler, il semble tout droit sorti de l'armée. Il fait d'ailleurs sûrement parti des officiers de confiance que Palmer a ajoutés aux effectifs des Z-Corps. Il avoue être impressionné par les hauts-faits des personnages et est même prêt à valider la plupart de leurs demandes, qu'il s'agisse de matériel ou de choisir leurs propres affectations. À leur insu, il en garde trace pour en référer à son propre supérieur.

Afin d'aller jusqu'au parc à crocodiles, le plus simple pour les personnages est d'utiliser une embarcation mise à disposition par OneWorld ou de s'en procurer une par leurs propres moyens. Un aéroglisseur reste le plus judicieux afin de se déplacer rapidement et sans trop d'efforts. Le calme qui émane de cette zone est perturbant. Tandis que les personnages filent sur l'eau, il n'y a pas âme qui vive dans les environs. Même les animaux semblent vouloir rester discrets. Il est bien possible d'apercevoir furtivement une ombre filer entre deux arbres mais pas assez longtemps pour

en être sûr. C'est sans encombre que le groupe arrive bien en vue du parc à crocodiles. La maison de Dixon Hewes est montée sur pilotis. Une dizaine de crocodiles vivent en-dessous et tout autour. Un épais grillage les empêche de s'enfuir. Depuis l'extérieur de ce périmètre, une passerelle en bois tenue par des cordes permet d'atteindre la maison. Un panneau à l'entrée met en avant ce lieu et son impressionnant élevage. Les tarifs sont également indiqués ainsi que les commentaires modérément enthousiastes de certains guides touristiques. Là non plus, personne ne donne signe de vie. Il ne fait pourtant aucun doute qu'il s'agit bien de l'endroit recherché par les personnages.

Depuis l'entrée, ils peuvent essayer de signaler leur présence mais ne reçoivent aucune réponse. Ils peuvent en revanche distinguer des formes imposantes filer à la surface de l'eau à l'intérieur du périmètre du grillage. Le seul moyen d'en savoir plus est donc d'emprunter la passerelle afin de rejoindre la maison. Arrivés à la moitié de celle-ci, ils voient un homme sortir de la maison et trancher précipitamment l'une des cordes. À en juger par son allure digne d'un Crocodile Dundee au rabais, il doit s'agir de Dixon Hewes. Soutenue par une seule corde, la passerelle chavire et projette ses occupants dans l'eau. En compagnie des crocodiles.

« Je peux savoir ce que vous faites chez moi ? C'est pas vraiment la saison du tourisme, revenez l'été prochain. »

Libre aux personnages de décider comment le convaincre qu'ils doivent absolument parler avec Laszlo. Il est persuadé, de base, que les personnages sont venus pour enlever son cousin (qui se trouve effectivement terré dans la maison). Il faudra ensuite arriver à ramener Laszlo à Savannah de son plein gré. Dès que Dixon est sûr que les personnages ne sont pas animés par de mauvaises intentions, il lui suffit de siffler pour que les crocodiles se dispersent. Attaquer Dixon n'est vraiment pas une bonne solution. Il faut alors gérer en plus les crocodiles et ramener Laszlo de force.

Dans tous les cas, toute cette agitation ne manque pas d'attirer une Sangsue (voir P.29 de ce supplément) rôdant à proximité à la recherche de nourriture. Elle parvient à se faufiler en-dessous du grillage pour s'approcher et attaquer sans distinction animaux et personnages. Ces





ZONE CONTAMINÉE

derniers tiennent peut-être là l'occasion de faire leurs preuves en se débarrassant de cette monstruosité. Après cela, Dixon les aide à le rejoindre pour sécher leurs vêtements et enfin rencontrer Laszlo. Ce dernier est un petit homme chauve très nerveux. Se frottant compulsivement les mains, il ne cesse de parler une fois qu'il est lancé. Regardant nerveusement de tous les côtés, il est incapable de rester en place plus de quelques minutes. Si les personnages jouent la carte de la franchise avec lui, il est intrigué et accepte volontiers de les suivre. Il a bien conscience de bribes manquantes dans sa mémoire et est impatient d'en savoir plus.

« J'ai l'impression que je vais finir par moisir pour de bon si je reste ici. J'espère que vous avez des barres chocolatées à Savannah, j'en ai marre de la viande séchée. »

En ce qui le concerne, Dixon ne partirait pour rien au monde. Il ne veut pas abandonner ses crocodiles et sait maintenant qu'il y a moyen de liquider les Sangsues. En montrant du menton une caisse de dynamite dans un coin de son salon décoré avec un mauvais goût évident (c'est dingue tout ce qu'on peut faire avec de la peau de crocodile), il affirme qu'il attend les prochaines de pied ferme.

Premiers souvenirs de Clark : La liste

Le retour à Savannah n'est qu'une formalité. Seule la présence d'un civil avec le groupe suscite quelques questions pour franchir le périmètre de sécurité mais ce ne sont là que quelques formalités. Si besoin, le contrôleur Davis peut donner son accord. À son arrivée dans la suite de Clark avec le reste de l'équipe, Laszlo est étonné d'être accueilli par Berman et Clark comme s'ils se connaissaient depuis longtemps. Sans perdre de temps, il lui est proposé d'utiliser le dispositif PANDORE afin qu'il aide à son tour Clark à retrouver une partie de ces souvenirs. L'opération est indolore est très rapide. Une fois les deux hommes assis et reliés à la machine, ce n'est plus qu'une question de minutes.

Ce que Doodley Lazlo apprend à Clark et aux personnages :

Clark commence à se souvenir de certains éléments d'importance. **Il se rappelle clairement de l'intérieur du fameux bunker, situé à Alma. Son nom est « le complexe Schrödinger ».** Il a la certitude d'y avoir travaillé par le passé. Bryan Clark se souvient également de certains noms, figurant sur un organigramme. Il s'agit d'une partie des Vingt, dont il peut noter les noms sur une feuille de papier :

- Steve Berman,
- Dooley Laszlo,
- Norma Lochner,
- Walter Broockmyre,
- Vernon L. Stewart,
- Carl Jules Johnson,
- Elvis Campbell,
- Everett Sanford,
- Margaret Meeker.

Le dispositif s'arrête et Clark retrouve ses esprits. Il semble épuisé lorsqu'il s'adresse aux personnages :

« Allez vous reposer un peu et revenez dans quelques heures. Ça laissera le temps à Nikki de trouver d'autres infos. »

Les personnages peuvent expliquer que Laszlo était visiblement recherché. Cette théorie est confirmée par les cadavres de militaires trouvés devant sa maison à Atlanta. L'armée semble au courant pour les Vingt. Ceci ne semble pas vraiment surprendre Clark. Raison de plus pour les retrouver rapidement.

D'ici là, le groupe peut rejoindre ses quartiers afin de se reposer ou faire un tour en ville pour se détendre un peu. Après tout, le Club One (p.22 de ce supplément) est là pour ça et ouvert 24h/24. Pendant qu'ils vaquent à leurs occupations, une alarme résonne et les Z-Corps se mettent en branle. Quelque chose est en train de se passer à l'entrée Ouest. En effet, sur place, un Hummer de OneWorld en piteux état est arrivé quelques minutes auparavant. Au volant se trouvait Beckett (l'ancien policier du barrage d'Atlanta). Son poste a été attaqué il y a quelques heures à peine. Il est le seul à s'en être sorti vivant, indemne en-



Z-CORPS

dehors de quelques éraflures. Assis à même le sol, il tient une tasse en plastique de café fumant entre ses mains tremblantes. Son regard est fixe, presque absent.

« On n'a rien pu faire. Rien ne pouvait l'arrêter. Il nous a foncé dessus et a commencé à nous massacrer. Je n'ai pas pu aider les autres. J'ai dû m'enfuir. »

Il affirme avoir été attaqué par un être comme il n'en avait jamais vu. Il a d'abord pensé qu'il s'agissait d'un militaire... Jusqu'à ce qu'il balaie son collègue Mark d'un revers de la main. Les balles n'ont pas suffi à l'arrêter. Il se relevait sans cesse et ses blessures se refermaient rapidement. En sanglots, Beckett finit son récit d'une voix chevrotante. Qui que ce soit, ce monstre se dirige peut-être vers Savannah. Dans le brouhaha ambiant, des Z-Corps courent dans tous les sens et les Contrôleurs aboient des ordres. Des escouades sont mises en place pour voir cela de plus près. Les personnages, cependant, ont d'autres occupations dans l'immédiat. Il leur faut retourner auprès de Nikki.

Séance vidéo

La jeune femme attend les personnages dans le bureau qu'elle a réussi à s'aménager dans la suite de Clark. Là, elle dispose de tout le matériel électronique dont elle a besoin. La seule lumière y est assurée par un mur d'imposants écrans. Un logiciel de reconnaissance vocale lui permet d'avoir un rendu des paroles des personnages. De même, ce qu'elle tape sur son clavier est retranscrit par synthèse audio. L'échange entre le groupe et Nikki, même s'il reste un léger décalage, se fait donc assez facilement.

Avant toute chose, elle a pu décortiquer le disque dur issu du camion des DeathDealers. Parmi les nombreuses heures d'enregistrement, deux passages ont retenu son attention. Elle s'empresse donc de les diffuser sur les écrans, dans une qualité assez médiocre.

Le premier extrait commence avec ce que les personnages ont déjà pu regarder : le camion projeté contre un bâtiment. Un homme massif émerge

du nuage de poussière. Livide, il porte d'amples vêtements kaki. Peut-être un ancien uniforme militaire ou au moins quelque chose d'approchant, récupéré dans un surplus militaire. Il profite de la confusion des Z-Corps pour les attaquer brutalement. Les rafales de tirs le frappent de plein fouet mais ne suffisent pas à le ralentir. Ses plaies se referment à vue d'œil et il a tôt fait d'arriver au contact. Les cris de ses victimes sont insupportables et l'équipe est balayée en un rien de temps. Il s'attarde sur deux d'entre eux pour les contaminer à leur tour en les mordant. On reconnaît alors Tyson et Homerun, déjà affrontés à Atlanta.

Le second extrait montre deux militaires s'avancant aussi discrètement que possible entre les épaves de voitures. Dans leur radio, ils annoncent s'approcher de la cible. Stupéfaits, ils ont un moment d'arrêt devant ce qui reste des DeathDealers au sol. En vue subjective, on voit Tyson les prendre à revers, bientôt rejoint par Homerun. Les soldats ne sont absolument pas de taille.

Celui qui s'en est pris aux DeathDealers semble correspondre à la description faite par Beckett. S'il se dirige bien vers Savannah, il y a du souci à se faire. La vidéo permet en tout cas de le rapprocher de rumeurs persistantes concernant un Hostile livide aux cheveux blancs massacrant tout sur son passage depuis la Nouvelle-Orléans (et peut-être même plus loin encore).

D'ailleurs, en regardant de plus près la liste des Vingt obtenue via Laszlo, Nikki a découvert une vidéo concernant l'un d'entre eux. Dans celle-ci, Walter Broockmyre est détenu à Huntsville, Texas... Jusqu'à ce que le pénitencier soit pris d'assaut par le même individu. Les personnages ignorent pour l'instant qu'il s'agit du Sergent Chambers et le voient massacrer l'un des Vingt après avoir tenu en échec l'ensemble du personnel. Ceci semble donc confirmer que cet assaillant traque les Vingt, quitte à massacrer tout le monde sur son passage. Son arrivée prochaine à Savannah n'est donc vraiment pas de bon augure.

Nikki n'a vraiment pas chômé ces dernières heures et elle a découvert plusieurs éléments qui pourront être utiles aux personnages :

- Dooley Laszlo et Steve Berman ont déjà été retrouvés
- Walter Broockmyre a été assassiné dans le pénitencier où il était incarcéré.



ZONE CONTAMINÉE

- Elvis Campbell et Vernon L. Stewart se trouvent à Dallas ou du moins dans ce qui reste de la ville. Ils y étaient en tout cas avant que la ville ne cède face aux Hostiles. Ils habitent respectivement au 12 Maple Road et au 115 Liberty Avenue, appartement 34. Dans les deux cas, il s'agit du centre-ville.

- Norma Lochner serait à Miami. Si elle ne se trouve pas chez elle, elle sera sûrement dans le dernier bastion des survivants de la ville : depuis plusieurs semaines, ils survivent entassés dans l'un des immeubles de la police en attendant que des secours se frayent enfin un chemin jusqu'à eux.

- Carl Jules Johnson, Everett Sanford et Margaret Meeker étaient déjà morts avant même l'apparition du virus.

Partant de là, les deux dernières pistes à explorer sont Dallas et Miami. Il y a peut-être moyen de récupérer deux cibles d'un coup à Dallas ! L'objectif dans tous les cas est simple : ramener les Vingt encore vivants à Savannah le plus rapidement possible.

Les trois parties suivantes s'attachent à décrire les expéditions à Dallas et Miami ainsi que l'organisation de la défense de Savannah. L'ordre dans lequel elles sont jouées importe peu.

Se préparer à la venue de Chambers

Avec une telle menace se rapprochant à grands pas de Savannah, la défense doit se mettre en place. Dans un premier temps, dans l'urgence, OneWorld ne communique pas cette information aux civils. La tension est suffisamment palpable pour qu'ils s'en rendent compte par eux-mêmes. Il n'y a malheureusement pas grand-chose qu'ils puissent y faire. Ils n'ont nulle part où aller et ils ne peuvent que compter sur les Z-Corps pour les protéger. Diverses rumeurs commencent à se propager. Certains prévoient l'arrivée d'une horde comme on n'en a encore jamais vue, d'autres affirment même qu'elle est directement rattachée au

Territoire des Morts, ces dangereux illuminés apparus brièvement à la télé afin de présenter leurs sinistres projets.

Il est prévu de répandre encore plus d'Agent Gris sur la route menant à Atlanta. L'armée a disposé quelques blindés de ce côté, à l'extérieur de l'enceinte. Les réfugiés n'ayant pas encore réussi à se frayer un passage à l'intérieur de la citadelle commencent également à sérieusement s'inquiéter. Par groupes entiers, ils s'éloignent de crainte d'être pris entre deux feux. Parmi ceux qui restent sur place, la plupart se terrent dans leurs abris en espérant s'en sortir sans trop de mal.

Clark est en trop piteux état pour être déplacé. Il serait de toute façon trop compliqué de transporter tout le matériel réuni dans sa suite. Après tout, où serait-il plus en sécurité que dans l'un des derniers bastions américains ?

Tous les Z-Corps sont mobilisés pendant les quelques jours qui suivent. Selon les estimations les plus crédibles, l'assaillant (dont on ignore encore l'identité) devrait être là dans une poignée de jours. Deux voire trois mais pas plus. Il n'y a pas de temps à perdre. Les personnages sont également appelés à la rescousse. Le Contrôleur Davis se montre une fois de plus très compréhensif. Toutefois, il doute ouvertement que les personnages aient plus important à faire que de protéger la ville. Il compte absolument sur eux pour qu'ils soient disponibles lorsque viendra le moment d'affronter directement celui qui cherche à s'en prendre à Savannah. Après tout, comme il l'affirme, il ne pourra rien contre la force de frappe en train d'être mise en place.

S'ils le souhaitent, les personnages peuvent se voir affecter quelques tâches de routine : déverser de l'Agent Gris aux environs directs de la ville, patrouiller dans les bâtiments à l'extérieur de l'enceinte pour s'assurer que les réfugiés restés sur place recherchent un abri sûr.

Au retour de leur première expédition, qu'elle ait pour destination Miami ou Dallas, Davis convoque les personnages ainsi que plusieurs autres Z-Corps afin de les briefier sur ce qui les attend. Un détachement massif de DeathDealers et de militaires a été envoyé à la rencontre de l'assaillant pour en venir à bout. Les enregistrements des caméras embarquées ont été transmis



Z-CORPS

directement au QG. Leur contenu n'est guère encourageant. On y voit une dizaine de DeathDealers suréquipés, à peu près autant de soldats et un blindé être détruits par Chambers. Postés au niveau de l'un des barrages sur la route Atlanta-Savannah, ils l'attendent de pied ferme mais ne sont clairement pas de taille. Le principal enseignement retiré de cette vidéo est qu'il ne semble pas y avoir de moyen d'arrêter ce mort-vivant monstrueux. Il n'est pas seulement un zombie, il se régénère complètement au fur et à mesure qu'il subit des blessures. Petit à petit, l'urgence et la fébrilité laissent place au découragement. Même si les Z-Corps ont essuyé quelques défaites ces dernières semaines, ils sont cette fois confrontés à un adversaire contre lequel ils n'ont à priori aucune chance.

Les missions à l'extérieur ont été bloquées dans l'immédiat, sauf cas vraiment exceptionnel. Les personnages ont la chance de bénéficier du soutien inconditionnel du Contrôleur Davis. De nombreux hélicoptères et avions étant disponibles, ils peuvent donc facilement trouver un moyen de se rendre à la destination de leur choix. Ceci n'est pas sans susciter quelques jalousies. Clark lui-même s'étonne d'une telle générosité de la part de OneWorld. À moins bien sûr qu'ils ne fassent cela que pour suivre de près le moindre déplacement des personnages. Mais n'est-ce pas là seulement de la paranoïa ?

Dallas

La situation en ville

Même aussi longtemps après le début de l'épidémie, certaines parties du Texas sont étrangement indemnes. Comme l'affirme Bill Dawson, chef de la police de Dallas, on sait se défendre, au Texas ! Ce n'est que quelques semaines auparavant que les Hostiles ont commencé à apparaître en masse dans Dallas. Bill Dawson a alors chargé l'ensemble des policiers de la ville de descendre dans les rues pour abattre tous ceux qui avaient

l'air contaminés. Même s'ils n'avaient pas encore basculé. Tous n'ont pas reçu ces ordres avec le même enthousiasme. Pour quelques-uns, il y avait quelque chose de profondément injuste là-dedans. Et si on finissait par trouver un remède ? Bill Dawson a alors fait savoir qu'à partir de maintenant chacun travaillerait jour et nuit pour garder la ville propre et que ceux qui n'étaient pas d'accord feraient aussi bien de partir tout de suite pour tenter leur chance dans une autre ville. Après la mort soudaine du maire Roberts, les autres élus n'ont rien trouvé à redire.

Rares sont ceux qui sont partis. Pendant ce qui est resté comme la Bloody Week, il ne faisait pas bon de croiser la route d'un homme en uniforme. L'avantage est que les citoyens sont d'eux-mêmes restés cloîtrés chez eux. Avec le recul, il semblerait que les Hostiles ont quasiment tous été exterminés, mais de nombreuses pertes civiles ont été à déplorer. Tous ces cadavres ont été réunis en un gigantesque bûcher. Certains habitants affirment sentir encore l'odeur infecte de chair brûlée flotter dans l'air. Ce massacre a été très mal vu au niveau de l'État et du pays mais personne n'était vraiment en mesure de faire quoi que ce soit. Tandis que tout autour sombrait dans le chaos, la loi martiale a été instaurée dans Dallas. Le couvre-feu à la tombée de la nuit, avec l'arrivée de l'hiver, vide les rues très tôt chaque jour. Pour les policiers, ceux qui désobéissent sont forcément des zombies et doivent être abattus à vue. Progressivement, la prise de contrôle de la police est devenue plus inquiétante que les Hostiles. Pour assurer le maintien de l'ordre, une grande campagne de recrutement de policiers volontaires a été lancée. Elle n'a pas connu le succès attendu mais a tout de même vu presque deux cents volontaires répondre à cet appel afin d'assurer la sûreté de leurs propres quartiers. Pour les agents de police, le mois passé a été très long. Ils sont mobilisés jour et nuit pour sillonner les rues. En outre, leurs proches et voisins les regardent dorénavant avec méfiance voire avec mépris. Même s'ils contribuent à protéger la ville des Hostiles, ils n'en font pas un endroit sûr pour autant. Dans ces conditions, certains sont déjà au bout du rouleau : épuisés, méprisés et allant jusqu'à haïr profondément ce qu'ils ont été amenés à faire pour suivre les ordres.

Les différentes voies d'accès à Dallas sont contrôlées de très près. Il est aujourd'hui quasiment impossible d'entrer même si ceux qui



ZONE CONTAMINÉE

veulent partir peuvent le faire sans souci. Seuls les ravitaillement réguliers de OneWorld sont accueillis à bras ouverts mais seulement le temps pour eux de déposer ce qu'ils sont venus apporter. Ils doivent ensuite reprendre aussitôt la route. Dallas est donc un modèle de ville ayant parfaitement résisté à l'épidémie, au prix de son humanité et de la notion de justice.

Il y a de cela quelques semaines, Bill Dawson a ressenti une vive inquiétude en voyant un détachement de l'armée s'approcher de la ville. Allant personnellement à sa rencontre, il eut l'occasion de faire face au général Dunwoody en personne. Celui-ci lui demanda de lui livrer deux de ses citoyens : Elvis Campbell et Vernon L. Stewart. En échange, il s'assurerait via ses contacts haut-placés que l'armée continuerait à ne pas se soucier de ce qui se passe ou s'est passé à Dallas. Deux jours plus tard, arrachés à leurs familles et à la tranquillité de leurs foyers respectifs, Campbell et Stewart étaient remis à Dunwoody. Ses hommes et lui repartirent aussitôt, non sans que le général ait ordonné à Dawson de le tenir au courant si d'autres venaient à la recherche de ses deux prisonniers.

Go, cowboys !

Après avoir visité ce qu'il y a peut-être de pire aux États-Unis, les personnages peuvent être agréablement surpris de ne voir aucun Hostile à Dallas ni dans ses environs. En revanche, les policiers semblent être omniprésents. Il va falloir argumenter pour pouvoir entrer dans la ville. Le simple statut de Z-Corps ne suffit pas si ce n'est pas pour apporter du ravitaillement. Si, malgré les recommandations de Clark, ils affirment être venus chercher Campbell et Stewart, ils ne sont pas autorisés à entrer. Pire que ça, les agents en réfèrent à Bill Dawson qui s'empresse de transmettre l'information à Dunwoody. Ce dernier peut ainsi suivre à la trace ceux qui, comme lui, traquent les Vingt, probablement pour le compte de Clark. Si le groupe ne parvient pas à fournir une bonne raison, il doit trouver un autre moyen d'entrer en ville, quitte à essayer de se faufiler entre les barrages de police. Avec un peu de discrétion, c'est parfaitement faisable. Le seul souci est qu'une

RENVERSER UN DESPOTE

Officier de police depuis bientôt trente ans, Bobby Cameron compte bien ne pas laisser Dawson dicter sa loi indéfiniment. Il a réuni autour de lui une dizaine de collègues mécontents. Ensemble, ils planifient une opération visant à se débarrasser de l'actuel chef de la police et ainsi libérer la ville de son joug. Ce ne sera sûrement pas facile et Dallas ne sera pas sortie d'affaire pour autant mais il faut absolument que quelqu'un agisse. Lors de leur escapade à Dallas, les personnages peuvent croiser la route de Cameron. Il est prêt à les aider s'ils lui rendent service. Il suffirait qu'ils se glissent jusqu'au bureau de Dawson lorsqu'il ne s'y trouve pas afin de récupérer d'éventuelles preuves de sa lente descente dans la folie. Son comportement de plus en plus extrême laisse penser qu'il doit bien y avoir quelque part de telles preuves. Cameron et ses acolytes pourraient se charger de fournir une diversion afin d'être sûrs que Dawson ne soit pas dans son bureau. Les opposants au chef de la police ne peuvent donc pas se permettre de le faire eux-mêmes au cas où leur plan échouerait. Oui, ils envoient donc le groupe au casse-pipe. Le but est ici de décrédibiliser l'actuel chef de la police afin que ses hommes se rallient à Cameron lorsque celui-ci le démettra de ses fonctions. Les preuves existent bel et bien : Bill Dawson prépare d'ores et déjà un discours afin de s'autoproclamer gouverneur de Dallas.

Si les personnages ne viennent pas en aide à Bobby Cameron pour arrêter l'actuel chef de la police, ce dernier sombre de plus en plus dans la mégalomanie. Après s'être proclamé gouverneur de Dallas, il resserre de plus en plus l'étai sur les habitants de la ville. Au moins, il parvient à les protéger très efficacement des Hostiles.

Si les personnages contribuent au plan visant à renverser Bill Dawson, ce dernier est rapidement évincé. Arrêté par ses anciens collègues, il est enfermé mais se suicide dans sa cellule avant son jugement. L'adjoint au maire est appelé à prendre les rênes de la ville et la vie revient peu à peu à la normale. Malheureusement, dans la confusion de ce changement et à cause du relâchement de la surveillance, le virus fait son apparition pour de bon à Dallas. En l'espace de deux semaines, la ville bascule en zone orange.



Z-CORPS

telle infiltration se fait plus facilement à la faveur de la nuit mais qu'il vaut mieux alors ne pas être vu dans les rues. Après le coucher du soleil, il n'y reste plus que des policiers et ils ont pour ordre de tirer à vue voire d'arrêter ceux qui ne respectent pas le couvre-feu. S'ils sont ainsi découverts, les personnages vont en plus se retrouver dans la situation peu envieuse d'étrangers ayant cherché à entrer à l'insu de tous dans Dallas. Après un interrogatoire intense, ils sont reconduits sans ménagement aux limites de la ville au petit matin.

Pour une fois, les personnages n'ont donc pas à se soucier des Hostiles. En revanche, ils doivent faire preuve de discrétion pour échapper aux policiers qui tiennent la ville. Lorsqu'ils parviennent enfin à se frayer un chemin jusqu'aux foyers de Campbell et Stewart, leurs familles leur apprennent qu'ils ne sont malheureusement plus là. Des policiers sont venus les arrêter sans raison apparente il y a à peine quelques semaines. Des témoins ont rapporté aux familles que le chef de la police en personne avait livré les deux hommes à un détachement de l'armée, posté à l'entrée de la ville à l'époque.

Miami

Situation en ville

Miami fut l'une des premières villes à basculer en zone rouge. Face au déferlement du virus, les autorités eurent énormément de mal à s'organiser. Notamment parce qu'une bonne partie de ses membres les plus éminents firent le choix de fuir à Cuba dès le début. Malgré sa clémence des débuts, Cuba a maintenant totalement fermé ses frontières, de peur de se retrouver à son tour submergée par les Hostiles. En moins d'un mois, la majorité des habitants de Miami était soit morte soit contaminée.

En semaine 12, la ville est globalement morte. Dans un climat plutôt clément pour la saison, ses rues colorées ne sont plus peuplées que par des rô-

deurs gémissant à la recherche de chair humaine. Une épaisse brume grisâtre a inondé les rues. La semaine dernière, les derniers survivants ont pu voir des avions survoler Miami pour y larguer ce gaz. Produit par Genomic Trust, celui-ci a pour effet de brouiller la Fréquence Morte en plus de ralentir les Hostiles. Ils s'en retrouvent perturbés au point de s'entre-dévoiler. Mais ceux qui y survivent sont malheureusement bien plus puissants. Il ne reste plus que quelques bastions d'humanité, tenant tant bien que mal pour l'instant. Le plus important est le Four Seasons Hotel, gratte-ciel dominant toute la ville. Les étages les plus bas ont été condamnés et les escaliers qui y accédaient détruits. Depuis la perte du réseau électrique, les ascenseurs sont également hors-service. Sur les derniers étages, une cinquantaine de survivants ont élu domicile. Tant bien que mal, ils subsistent. La vue panoramique qu'ils ont de la ville permet de surveiller celle-ci dans l'espoir de voir arriver des secours. Malheureusement, les groupes de Z-Corps envoyés au début de l'épidémie n'ont pas suffi à la contenir. Depuis, pour OneWorld, la ville est considérée comme perdue. Les résidents du Four Seasons se contentent donc de la nourriture trouvée dans l'hôtel pour survivre. Les rares volontaires partis à l'extérieur afin de ramener des vivres ne sont jamais revenus, ce qui a fini de dissuader les autres. Grâce à des draps tendus sur certaines fenêtres, les survivants ont pu indiquer leur position dans l'hôtel mais cela n'a jusqu'à présent servi à rien.

Dwayne n'est pas vraiment le cerveau du groupe mais il a su faire ses preuves les rares fois où des Hostiles étaient parvenus à entrer dans le building. Cette masse de muscles a connu la célébrité grâce au catch, ce qui lui a permis de se lancer dans le cinéma. Au début de l'épidémie, il est revenu aussitôt à Miami afin de porter secours à sa mère mais est arrivé trop tard. Sa haine viscérale des Hostiles le pousse toujours plus loin. Ses camarades craignent qu'il ne finisse par succomber à ceux-ci voire qu'il mette tout le monde en danger.

Norma Lochner est une bénédiction pour tous. Cette infirmière proche de la retraite prodigue des soins avec les maigres moyens à sa disposition. Mais elle est avant tout une source de réconfort pour tous. Toujours calme et posée, elle sait trouver les mots pour rassurer. Ajoutée à son pragmatisme naturel, cette qualité a rapidement fait d'elle



ZONE CONTAMINÉE

la meneuse du groupe. Sa principale inquiétude est une toute autre épidémie. Depuis quelques temps, une vilaine grippe a fait son apparition. En l'absence de moyens vraiment efficaces pour aider les malades à guérir, elle craint que celle-ci n'affaiblisse trop le groupe. Elle-même en ressent déjà les premiers symptômes. De plus, dans ces conditions, comment reconnaître avec certitudes les prémices d'une contamination par des Hostiles ?

Amy et Steve se souviendront longtemps de leur lune de miel à Miami. Les circonstances ne sont pas idéales mais Amy devra tôt ou tard annoncer à Steve qu'elle est enceinte.

Pablo a repéré un véhicule blindé du SWAT immobilisé à seulement une cinquantaine de mètres de l'hôtel. S'il parvenait à convaincre d'autres personnes de le suivre, ils pourraient l'atteindre facilement et s'en servir pour circuler librement dans la ville. Ce serait parfait pour récupérer tout ce dont la petite communauté a besoin. Ou pour quitter Miami une fois pour toutes.

Depuis que la brume a commencé à se dissiper, Pablo a pu comme les autres constater qu'une bonne partie des Hostiles semble avoir disparu. Ils ont été dévorés par leurs congénères mais ceux qui y ont survécu sont redoutables. La loi du plus fort parmi les morts a fait des ravages. Il ne reste peut-être qu'un dixième des zombies mais ceux-ci vont donner du fil à retordre. À plusieurs reprises, quelques-uns ont même essayé de sauter le long de la façade du Four Seasons pour s'y agripper et l'escalader. Aucun n'a réussi pour l'instant mais une poignée d'Hostiles reste plantée en bas du building, leurs yeux vitreux fixés vers son sommet, comme s'ils savaient qu'il y a là de la chair fraîche. Lentement, comme mus par la nécessité de la situation, certains semblent se transformer en *climbers* (voir *Dead in Denver* p 69).

Sea, Sun and Zombies

Pour les personnages, le plus difficile risque d'être de s'approcher de Miami. Les routes sont depuis longtemps bloquées, de même que l'aéroport. Il reste possible d'accéder assez facilement

PLAN B

Les personnages peuvent également faire appel au Contrôleur Davis pour qu'il les aide à rejoindre Miami. Celui-ci, plutôt que le bateau, leur propose une alternative plus rapide : une capsule D-Drop identique à celles utilisées par les DeathDealers. En mettant à leur disposition un avion et un pilote, il serait possible de commencer par un survol de la ville afin de tenter de repérer les survivants. Ensuite, le largage de la capsule pourrait permettre de les rejoindre.

En contrepartie, les personnages assisteront une fois sur place à l'arrivée en force d'un détachement militaire ayant apparemment le même objectif qu'eux. Le général Dunwoody, via le Contrôleur Davis, suit à la trace les personnages dans l'espoir de retrouver les Vingt. Il a déjà récupéré Stewart et Campbell. Même s'il n'a rien réussi à en tirer pour l'instant, il garde espoir de trouver enfin ce qu'il recherche. Face à l'intrusion de militaires armés et fermement décidés à s'emparer de Norma Lochner quitte à ce qu'il y ait quelques pertes civiles, les survivants du Four Seasons seront sûrement plus enclins à la confier aux personnages. Surtout si ces derniers parviennent à les défendre. Même si OneWorld collabore étroitement avec l'armée, le commando envoyé à Miami n'en a rien à faire. Ils sont là avec un objectif précis et ils comptent bien se frayer un passage jusqu'à celui-ci. Tant pis pour les civils et Z-Corps qui se mettent sur leur chemin. Leurs méthodes ne laissent aucun doute : Norma ne doit pas tomber entre leurs mains.

Si le groupe parvient à capturer et interroger l'un des militaires, celui-ci finit par avouer être sous les ordres du général Dunwoody. Il n'en sait pas plus, si ce n'est que le général envoie ses hommes un peu partout à travers le pays afin de récupérer certains civils.



Z-CORPS

au port en bateau. De là, il reste à trouver Norma Lochner dans une ville envahie par les Hostiles. Elle n'est évidemment pas à l'adresse indiquée (un petit appartement justement situé à proximité du port). Heureusement, il est difficile de rater la banderole indiquant la présence de survivants dans le Four Seasons Hotel. Reste à les rejoindre.

Depuis le temps, les personnages doivent commencer à avoir l'habitude de ce genre de périple. Maintenant qu'ils ressentent la présence des Hostiles, ce devrait même être légèrement plus facile. Au pied du building, il reste à convaincre les survivants de leur envoyer une corde afin de rejoindre les étages supérieurs. La rencontre avec des individus fiévreux et visiblement mal en point risque de réveiller l'instinct des Z-Corps. Seraient-ils contaminés comme tant d'autres ?

Il reste également à convaincre Norma Lochner de les suivre. Et comme les survivants ne se voient pas survivre sans elle, l'infirmière refuse de les abandonner ainsi. Même si les personnages parviennent à trouver des arguments très convaincants, Dwayne demande en contrepartie que le groupe leur ramène de la nourriture et des médicaments en quantité suffisante pour tenir les prochaines semaines. Aux personnages de se débrouiller pour trouver et ramener tout cela.

Une fois ces tâches effectuées, c'est à regret que Norma se décide finalement à les suivre. Il ne reste alors plus qu'à rejoindre le bateau par lequel ils sont arrivés pour espérer retourner à Savannah.

Home sweet home

Lorsque les personnages reviennent à Savannah, la ville est plus que jamais sur le pied de guerre. Des troupes ont été amassées à l'entrée Ouest de la ville, à l'extérieur de l'enceinte. Blindés, soldats et Z-Corps attendent de voir apparaître à l'horizon la Mort en personne, l'Hostile tant redouté qui les a tenus en échec jusque-là, semant le chaos sur sa route. Son but est encore inconnu mais quoi de plus logique pour un Hostile aussi puissant que de vouloir détruire le centre névralgique de la résistance humaine face au virus ? En l'espace de quelques heures, la peur et la haine des zombies

ont laissé place à une terreur viscérale dont l'objet est celui que l'on nomme naturellement l'Hostile. Il n'y a plus aucune ambiguïté possible concernant ce terme tant cet être se détache nettement de la masse grouillante de ses congénères.

Bien que vacillant, Bryan Clark est debout devant la fenêtre de sa suite. Il guette lui aussi l'horizon, soupçonnant que l'être que tout le monde redoute à présent n'ait fait tout ce chemin pour ruiner ses efforts. Il ne s'agit pas seulement de mettre en péril OneWorld mais de traquer ceux dont il a besoin pour recouvrer la mémoire. Peut-être même l'ennemi est-il lui aussi une pièce du puzzle ? Plongé dans ses pensées, il n'entend même pas les personnages arriver. Steve Berman et Dooley Laszlo ont chacun pris une chambre dans le même bâtiment. Là, ils profitent du service de chambre, même s'il ne reste pas grand-chose à la carte. Eux aussi ont cette sinistre impression que quelque chose approche, avec comme un goût de fin du monde au fond de la gorge.

Nouveaux souvenirs

Grâce à PANDORE et à Norma Lochner, une part supplémentaire du mystère Bryan Clark est révélée. Autant de pistes à explorer par la suite, si tant est qu'il y ait une suite après le passage de l'Hostile qui se dirige vers la ville.

Ce que Norma Lochner apprend à Clark et aux personnages :

La boîte mentale de l'ancienne infirmière révèle une nouvelle liste de noms :

- Alexander Bridges
- Ana Dietrich
- André Lebeau
- Arthur Robinson
- Dan Lee Wong
- Edward Toland Jr
- Francis Foster
- Gabriel Ladd
- Jim Murphy
- Philip Warrick
- Sanjay Panthaki



ZONE CONTAMINÉE

Mais ce n'est pas tout ! Toujours en transe, Bryan Clark avoue se souvenir d'événements antérieurs à sa date de sa naissance. Il se souvient de Pearl Harbor, de la guerre du Pacifique et sait qu'il était déjà adulte lors de l'assassinat de Kennedy. « *Je n'ai pas 53 ans... J'en ai 78... Je, je ne comprends pas...* »

La tempête arrive

Pendant que Nikki commence ses recherches et que la situation est décrite à Norma Lochner, Clark – très perturbé - recommande aux personnages d'aller se présenter à leur Contrôleur afin de savoir ce qu'ils peuvent faire pour aider. Même s'il se sent menacé, il sera toujours temps pour eux de lui venir en aide si l'Hostile se dirige vers l'hôtel Andaz. S'il est encore possible d'y faire quelque chose.

Plus que jamais, le Dispatch Center est le centre des opérations. Le Contrôleur Davis s'y trouve, au milieu de l'effervescence qui y règne. Sur le grand écran central, une carte de l'État est affichée. On y voit un point rouge avançant imperceptiblement vers Savannah : l'Hostile. Un compteur est également affiché, annonçant une estimation du temps avant son arrivée : un peu moins d'une heure. Les traits tirés et de grosses auréoles de sueur entachant sa chemise, Davis semble ne pas avoir dormi depuis bien longtemps. Sans se soucier du bon déroulement de la dernière excursion des personnages, il semble content de les revoir. Il y a déjà autant d'hommes que possible à l'entrée de la ville. Si les personnages veulent se rendre utiles, il vaut mieux qu'ils aillent directement au QG de OneWorld. Comme d'autres Z-Corps et soldats d'élite, ils seront le dernier rempart si l'Hostile parvient jusque-là. Grattant la barbe éparsse qui a fait son apparition sur ses joues, Davis leur souhaite bonne chance avant de retourner répondre aux injonctions qui émanent de son poste.

Il n'y a quasiment pas âme qui vive dans les rues de Savannah. Les réfugiés sont terrés dans leurs camps, sachant que quelque chose se prépare sans en connaître le détail. Dans le froid, ils ne peuvent qu'attendre. Il a été ordonné aux habitants de la

ville de se cloîtrer chez eux jusqu'à nouvel ordre. Les militaires et Z-Corps sont pour la plupart déjà affectés où ils seront le plus utiles et seule une poignée d'entre eux circule dans les rues pour surveiller que tout se passe bien. Sur le chemin du QG de OneWorld, les personnages sont abordés par une jeune femme qu'ils ont peut-être déjà vue. Serveuse au One Club, elle veut juste savoir ce qui se passe mais personne n'a été en mesure de lui répondre. Même le club a dû être fermé alors qu'il était resté ouvert presque non-stop depuis plusieurs semaines. Comme la plupart de ses concitoyens, elle est rongée par l'inquiétude. Ils savent pertinemment que quelque chose se prépare mais personne n'a été en mesure de leur dire de quoi il s'agit. Même si certains se sont battus pour trouver leur place en ville, nombreux sont ceux à s'être agglutinés pour tenter d'en sortir, que ce soit en voiture, par avion ou en bateau. Partout ils ont été refoulés et renvoyés chez eux.

Assaut

Au pied du gratte-ciel qu'occupent les bureaux de OneWorld, des troupes ont également été déployées. À peine arrivés, les personnages sont pris à parti par un gradé grisonnant de l'Armée, leur aboyant directement dessus pour leur retard. Hors de lui, il s'indigne de les voir prendre ainsi leur tâche à la légère et les taxe d'incompétence avant de les envoyer au dernier étage. Là, une dizaine de commandos et une escouade de cinq DeathDealers sont sur le qui-vive. Derrière eux se trouvent les bureaux accolés de Bruce Palmer et John Harvey Donaldson. Devant la grande baie-vitrée, ils scrutent l'horizon avec nervosité. La vue sur l'entrée Ouest de la ville est plongeante. En contrebas, on peut même apercevoir l'ensemble des troupes chargées de surveiller l'accès la ville. Un soldat dont le nom, d'après son uniforme, serait C. Sanders essaie de détendre l'atmosphère :

« Si ça se trouve, il ne se dirige même pas vers ici. Il paraît que les Hostiles se rendent tous à Washington. Peut-être que lui aussi a eu envie de voir la capitale, non ? »



Z-CORPS

Il est le seul à rire nerveusement de sa blague lorsque le premier tir retentit. Il faut une bonne vue pour apercevoir un point noir faire son apparition au loin. Déjà, celui-ci est la cible de tous les tirs et se retrouve bientôt noyé dans un nuage de poussière et de fumée. Parmi les hommes présents au dernier étage, des cris d'encouragement fusent. Certains se laissent même aller à de l'optimisme alors que la puissance de feu déployée se calme temporairement. La route et le désert sont noyés sous un épais nuage de fumée sombre. Des avions décollent du Hunter Army Field. Ils se rapprochent du point d'impact pour y larguer de l'Agent Gris, bientôt suivis par d'autres appareils déversant un lit de bombes. Les minutes passent, l'espoir renaît. Rien n'aurait pu survivre à ça. Tout semble avoir retrouvé son calme, comme si ce déchaînement de violence n'avait jamais eu lieu. Pourtant, les volutes d'Agent Gris paraissent aspirées par un point central comme si une inspiration surpuissante les absorbait dans ses poumons. Ce qui n'était qu'un point noir émerge de la fumée sous la forme d'une silhouette humaine que tout le monde peut maintenant voir. Elle est étonnamment proche de la porte, en tout cas beaucoup plus que ceux à quoi tout le monde s'attendait. À partir de là, tout va très vite.

En quelques foulées à peine, l'Hostile est parmi les troupes, profitant de l'effet de surprise pour commencer son massacre. Pourtant, cette fois, son but n'est pas l'élimination méthodique mais de foncer tout droit. Incapables de tirer sur une cible aussi proche, les soldats causent de lourds dégâts dans leurs propres rangs. Impossible de distinguer quoi que ce soit dans cette mêlée sanglante jusqu'à ce que l'Hostile émerge de l'autre côté de l'enceinte, précédé par un tank projeté pour ouvrir une brèche dans le mur de béton.

L'Hostile semble bien se diriger droit vers le siège de OneWorld, ne prenant même pas la peine de contourner les bâtiments qui se dressent sur son chemin. Ceux qui gardaient l'entrée ne désespèrent pas pour autant et le poursuivent de leurs tirs, criblant de balles et faisant exploser des maisons et autres édifices de la ville. Les troupes au pied du siège de OneWorld ne sont pas de taille non plus et l'Hostile pulvérise les portes vitrées sur son passage. Avec anxiété, les regards des hommes du dernier étage sont fixés sur la porte des escaliers tandis que des tirs et explosions se font entendre dans tout l'immeuble. Et se rapprochent inexorablement. C'est le moment ou jamais pour tenter quelque chose. San-

ders resserre péniblement ses mains moites sur son fusil à pompe. Alors que l'Hostile ne semble être qu'à quelques étages de là, l'escouade de DeathDealers décide de partir à sa rencontre. Des tirs et des cris résonnent et continuent leur ascension.

Enfin, l'Hostile arrive au dernier étage. Il s'agit bien de celui aperçu sur les vidéos. Ses cheveux blancs, son teint livide et sa carrure ne laissent aucun doute à ce sujet. Ses vêtements sont en lambeaux et des plaies horribles, fatales pour le commun des mortels, se referment à vue d'œil. De grosses veines noires parcourent une anatomie surhumaine, aux muscles fossilisés, plus solides que la pierre. Son visage est inexpressif, sans âge et ses yeux dépourvus de tout éclat. C'est une statue de chair, un golem impossible à arrêter. Les soldats qui tentent de s'interposer sont projetés comme des poupées de chiffon, explosant la baie vitrée pour s'écraser plusieurs étages plus bas. Donaldson et Palmer sortent presque simultanément de leurs bureaux. Palmer porte un fusil automatique qu'il point sur l'Hostile tandis que Donaldson ne prend même pas la peine de le menacer.

L'Hostile inconnu s'arrête brièvement devant les personnages. Leurs efforts pour l'arrêter ou même le ralentir sont vains. Il les toise avant de prendre la parole :

**« Je le sens sur vous et même en vous.
Jacob... »**

Il est interrompu par une rafale reçue dans le dos. Son fusil encore fumant entre les mains, Palmer tremble de la tête aux pieds. Il recule mais pas assez vite. Chambers l'attrape par le col et le mord brutalement au cou, laissant un trou sanglant dans celui-ci. Laisant retomber le corps inerte, il attrape à son tour Donaldson et saute avec lui dans le vide. Ils disparaissent ensemble, dans les volutes de fumée âcre et les explosions.

Par-dessus le vacarme ambiant, le mugissement d'un hélicoptère se fait entendre. Au bruit, il semblerait que l'appareil se soit posé sur le toit juste au-dessus. S'il venait pour évacuer Palmer et Donaldson, il est déjà trop tard. D'ailleurs, au sol, Palmer est agité de derniers soubresauts. Son sang s'étale en une flaque sombre sur l'épaisse moquette beige. Soudain, ses yeux s'ouvrent à nouveau, injectés de sang. Son visage est livide, comme si la vie l'avait fui. Des veines sombres se dessinent sous sa peau.



JEROME
2013



Z-CORPS

Tenant toujours son fusil, il s'appuie dessus pour se relever. Le regard fou, il pointe son arme vers les personnages et ouvre le feu. Il ne lui reste que quelques cartouches mais suffisamment pour faire des dégâts.

Palmer

Agilité 2D : Bagarre 4D, Esquive 4D

Adresse 3D : Armes à feu 5D

Puissance 3D : Endurance 5D

Connaissances 4D

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

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

Déplacement : 6

Bonus aux Dégâts : +2D

Spécial : Palmer en zombie a la capacité d'utiliser des armes à feu.

Une fois le chargeur de son arme vide, Palmer se jette sur les personnages pour tenter de les tuer. Les blessures ne semblent pas l'arrêter, comme pour les DeathDealers zombies rencontrés à Atlanta. Rien ne semble pouvoir le tuer... Jusqu'à ce qu'un coup de feu retentisse et que son crâne explose. Surgissant des escaliers apparaissent des commandos. Vêtus de combinaisons noires renforcées, ils portent des fusils d'assaut. Des cagoules noires dissimulent leurs visages. L'un d'entre eux s'avance vers les personnages en retirant sa cagoule. Il tient dans son autre main un Desert Eagle massif, celui-là même qui lui a servi à achever Palmer. Ce colosse porte ses cheveux blancs taillés en brosse et un cache-œil. Tandis que ses hommes guettent le moindre geste suspect des personnages, il s'approche d'eux.

« Ne vous inquiétez pas, personne n'aurait pu arrêter cette créature aujourd'hui. En revanche, ensemble, nous pouvons le vaincre et enrayer cette saloperie de virus. Je suis le général Ross Dunwoody. Aidez-moi et je vous livrerai Stewart et Campbell. Je crois qu'ils vous intéressent, n'est-ce pas ? Quant au monstre qui a détruit votre citadelle, on dit que les ennemis deviennent moins impressionnants lorsqu'on connaît leur véritable nom. Alors sachez qu'il se nomme Gary Chambers. Le Sergent Gary Chambers. »

Libre aux personnages d'accepter ou pas l'offre de Dunwoody. Les conséquences de ce choix seront abordées dans le prochain supplément.

LES 7 PIÈCES MANQUANTES DU PUZZLE BRYAN CLARK (SEMAINE 13)

La mémoire de Bryan Clark est un véritable puzzle, dont les pièces ont été réparties dans le cerveau de vingt individus. Le scénario One-Man Army permet aux personnages de récupérer une liste, ainsi que des informations importantes, mais elles ne sont que parcellaires. En réalité, pour disposer de l'ensemble des souvenirs de Clark, il convient de se lancer à la poursuite de tous les scientifiques survivants. En particulier des sept individus suivants, qui sont autant de pièces à récupérer pour comprendre la storyline de Z-Corps.

Toutefois, cette récupération n'est pas obligatoire. Selon votre volonté de laisser du flou dans l'histoire ou du champ libre aux personnages-joueurs, ceux-ci peuvent se contenter de certains scientifiques. Et ne pas s'intéresser à l'ensemble de la liste, même si un nombre limité de boîtes mentales récupérées condamne Clark à des souvenirs réduits. Chaque récupération de scientifique prend la forme d'un synopsis développé, présenté en plusieurs scènes importantes.

Pour profiter au mieux de ces synopsis, et pour ne pas créer une lassitude chez vos joueurs, vous pouvez les intégrer directement dans le scénario One-Man Army ou les faire jouer après. La semaine 13 peut ainsi être entièrement occupée par ces recherches, quitte à faire arriver le Sergent Chambers un peu plus tard.

Nous vous suggérons également de faire jouer certaines de ces missions avec des pré-tirés ou d'autres personnages Z-Corps (des DeathDealers par exemple). Bryan Clark dispose d'une quinzaine de personnes à son service et, chaque voyage prenant du temps, il semble logique de répartir les forces sur le terrain. Cette manière de procéder est aussi l'occasion de changer drastiquement de groupe, d'atmosphère, voire d'aboutir à des missions désastreuses. Et si les joueurs incarnaient d'autres agents de OneWorld qui finissent mal ?



ZONE CONTAMINÉE

ANA DIETRICH

ANESTHÉSISTE, 63 ANS — AUSTIN, TEXAS

Austin

Cette ville n'existe pour ainsi dire plus. Comme tant d'autres, elle a sombré en pleine zone rouge depuis quelques semaines. Les circonstances de ce drame restent floues. OneWorld voulait en faire une citadelle et y parvenait plutôt bien. La ville était fortifiée, protégée et régulièrement ravitaillée. Tout le monde avait fini par s'adapter à ce nouveau rythme de vie. Tout le monde sauf les réfugiés qui s'accumulaient aux portes. C'est d'ailleurs là ce qui est principalement reproché aux citadelles : prévoir un lieu sûr est une chose mais y refuser ceux qui se présentent à l'entrée en est une autre. La faute aux tests méticuleux auxquels sont soumis tous ceux qui souhaitent se réfugier dans une telle ville. Peu de personnel pour s'en occuper, beaucoup trop de gens qui en attendent. Entre les impatientes et ceux qui se font refouler, la grogne monte rapidement.

Une nuit, tout a basculé.

Personne ne sait comment mais les portes se sont ouvertes et tous ceux qui attendaient dehors en ont profité pour entrer, bientôt suivis par une horde d'Hostiles attirés par le chaos ambiant. Impossible de refermer les portes. Les Z-Corps se sont retrouvés nez-à-nez avec une foule de réfugiés et de zombies mêlés. Leur humanité leur a interdit de tirer dans le tas et a condamné tous les habitants d'Austin. Lorsque le soleil s'est levé sur la ville, il l'a trouvée livrée à l'anarchie, ses rues jonchées de cadavres. Austin n'était plus. Même les nombreuses milices locales n'ont pas réussi à endiguer ce flot de morts. Seuls quelques rares chanceux sont partis à temps pour y échapper.

Peu le savent mais, si les portes se sont ouvertes, c'est à cause de militants du Dust Bowl. Pour venir au secours des réfugiés et réagir à l'absurdité de la politique de OneWorld à leur égard, ils ont saboté les portes pour que celles-ci s'ouvrent. Ils n'avaient

évidemment pas prévu que la situation dégénérerait aussi rapidement. La faute à leur jeune âge, probablement, mais nous y reviendrons.

Briefing

Les personnages sont envoyés à Austin, Texas, afin de retrouver Ana Dietrich. Anesthésiste, elle travaille à la clinique OneWorld située non loin de son domicile dans un quartier plutôt huppé du centre. Malheureusement, les dernières informations concernant cette ville laissent penser que la citadelle a sombré quelques semaines auparavant dans des circonstances pour l'instant inconnues. Si les personnages parviennent à en savoir plus à ce propos, ce sera d'autant mieux.

Scènes-clés

Portés disparus

Enjeu : retrouver Ana Dietrich.

Lieu : la clinique OneWorld et la maison des Dietrich en plein centre.

Protagonistes : il ne reste que des zombies.

L'adresse de la résidence des Dietrich ainsi que celle de la clinique permettent de les localiser facilement. Malheureusement, il ne reste pour ainsi dire que des Hostiles dans le centre d'Austin. Un massacre semble avoir eu lieu ici alors que les cadavres jonchent les rues, pourrissant rapidement dans le climat plutôt clément pour cette période de l'année. La clinique semble avoir été prise d'assaut et pillée. Il n'y reste pas âme qui vive mais tout laisse à penser que ce sont bien des humains qui l'ont attaquée afin de la dépouiller. La maison modeste mais spacieuse des Dietrich semble avoir été abandonnée depuis quelque temps déjà. Elle est totalement vide. Pas de traces de lutte, pas de



Z-CORPS

cadavres. Ses occupants ont dû partir avant que la situation ne dégénère vraiment. Ils ont même laissé un mot enjoignant ceux qui les cherchent à venir les retrouver dans le manoir de leurs amis, les Frobisher, à quelques kilomètres d'Austin.

Seulement sur invitation

Enjeu : localiser et entrer dans la résidence Frobisher.

Lieu : devant le manoir Frobisher.

Protagonistes : les Frobisher, les Dietrich et plusieurs de leurs amis.

Alan et Ana Dietrich ont trouvé refuge chez leurs amis Peter et Sylvia Frobisher. Le manoir de ces derniers est très luxueux et imposant. Il est entouré d'un immense parc parfaitement entretenu malgré les circonstances. Un haut mur de béton entoure toute la propriété, la protégeant du monde extérieur. L'imposant portail en fer forgé est le seul point d'accès, muni d'un interphone et d'une caméra de sécurité. Il n'y a quasiment pas de zombies ici, à part ceux entassés en tas, en train de brûler. C'est d'ailleurs cette odeur âcre qui attire les personnages lors de leur arrivée.

Aux personnages de se montrer suffisamment convaincants pour pouvoir entrer. Très méfiants, les occupants des lieux ne semblent pas disposés à faire la connaissance d'étrangers. Ils sont en tout une dizaine à avoir trouvé refuge ici auprès des Frobisher. Passionné par les armes à feu, Peter Frobisher possède un véritable arsenal qui leur a permis jusque là de se protéger efficacement. Il semble très méfiant et un test de Psychologie de difficulté 12 fait penser qu'il cache quelque chose.

Peut-être Frobisher demandera-t-il aux personnages un petit service afin de prouver leur bonne foi ? Quelque chose qui viendrait à manquer aux occupants du manoir ou une personne à retrouver, par exemple. Voire quelque chose de plus original comme ramener des chevaux normalement enfermés dans le ranch à quelques kilomètres de là (ils ont une vraie valeur sentimentale pour Sylvia Frobisher).

Réclamations

Enjeu : récupérer Ana et la ramener à Savannah.

Lieu : le manoir Frobisher.

Protagonistes : Les Frobisher, les Dietrich et plusieurs de leurs amis... ainsi que quelques mécontents ayant survécu à la chute d'Austin.

Après être parvenus à entrer, la perception de la Fréquence Morte dont disposent les personnages se manifeste. Il semblerait y avoir dans le manoir, quelque part, des Hostiles. Pas beaucoup mais probablement trois ou quatre. En effet, son fils Mark et deux de ses amis sont revenus précipitamment au manoir peu après le drame qui a frappé Austin. Sympathisants du Dust Bowl, ils ont volé du matériel dans l'arsenal de Peter pour saboter les portes d'Austin et laisser entrer les réfugiés. Ils n'avaient bien sûr pas prévu que la situation dégénérerait ainsi. Ces jeunes étudiants ont été dépassés par les événements et Peter a même été mordu dans la confusion qui suivit. Depuis, ils sont enfermés dans la *panic room* du manoir avec suffisamment de nourriture pour tenir plusieurs semaines. En dehors de Peter, seule son épouse est au courant. Malheureusement, Mark s'est rapidement transformé en zombie et a contaminé ses camarades. Peter refuse pourtant catégoriquement qu'on fasse du mal à son fils unique, son héritier.

C'est le moment que choisissent plusieurs véhicules pour s'arrêter devant le portail. Après avoir recoupé divers témoignages, ils ont établi que Mark et ses amis étaient à l'origine de la chute d'Austin et sont bien décidés à se venger. Ils ont pris toutes les armes qu'ils avaient réussi à récupérer avant de fuir la ville, y compris des pistolets, des fusils et même une grenade. Ils réclament que Mark et ses amis leur soient livrés d'ici deux heures. Sinon, ils ne répondent plus de rien.

En ce qui la concerne, Ana n'est pas difficile à convaincre pour ce qui est de rejoindre Savannah. Même si elle se sait en sécurité dans le manoir, elle ne s'y sent pas vraiment en sécurité à proximité de Peter qui est un fou de la gâchette. Encore moins avec l'arrivée des citoyens en colère. Sa seule condition pour suivre le groupe est que son mari Alan vienne avec elle. Pour pouvoir sortir, il ne reste plus qu'à gérer la foule en colère (voire à négocier avec elle) mais aussi Peter, à deux doigts de craquer. Sa femme Sylvia, mue par son ins-



ZONE CONTAMINÉE

tinct maternel, profite d'un moment d'inattention ou de confusion pour aller déverrouiller la *panic room* afin que Mark puisse essayer de prendre la fuite.

Ce que dit Ana Dietrich

Grâce à la boîte mentale d'Ana, Bryan Clark se rappelle que des militaires travaillaient à ses côtés dans ce fameux « bunker » d'Alma. L'un des officiers était le Général Dunwoody.

DAN LEE WONG

MÉDECIN LÉGISTE, 63 ANS — SAN FRANCISCO

San Francisco

La ville est en pleine zone Orange et semble pouvoir sombrer d'un moment à l'autre. La tension est palpable. Les efforts conjoints de OneWorld, de l'Armée et de quelques détachements internationaux peinent à garder le tout sous contrôle. Surtout depuis que l'Armée a décidé de relâcher un peu ses efforts pour les concentrer sur des zones présentant un plus grand intérêt stratégique, à commencer par Savannah. Maintenant que les accès terrestres et aériens sont à peu près verrouillés, un effort particulier porte sur la baie de San Francisco.

De nombreux navires se retrouvent bloqués au large en attendant que le contrôle sanitaire puisse affirmer sans équivoque qu'ils sont sains. Yachts, transporteurs, ferrys et autres navires de pêche se côtoient. L'attente en elle-même est pénible mais la plupart s'acharnent dans l'espoir de pouvoir enfin accoster. Même le nombre grandissant de

L'ENVERS DU DÉCOR

L'UCSF Medical Center est renommé pour ses différents pôles consacrés à la recherche. L'un d'entre eux a même décidé, dans la plus grande discrétion, d'étudier le virus dans l'espoir d'y trouver un remède. Dan refuse de suivre les personnages à moins qu'ils n'acceptent de lui ramener un échantillon un peu plus frais du virus. Depuis que la ville est passée en zone Orange, les Hostiles sont tous touchés par l'Agent Gris. Dan préférerait avoir un spécimen qui n'ait pas encore été en contact avec cette substance afin de valider l'une de ses hypothèses de travail.

Pendant ce temps, des fidèles d'Apokalupsis ont commencé à mettre en œuvre un plan pour le moins radical. Ils ont chargé deux cargos avec des Hostiles et comptent projeter ceux-ci contre la ville afin de contaminer ses habitants. Depuis qu'il ne reste qu'un croiseur dans la baie, le plan a toutes ses chances de réussir. L'annonce d'un tremblement de terre imminent devrait également jouer en sa faveur. Les membres de la secte qui ne seront pas détruits par l'Armée sèmeront le chaos dans la ville, renforçant l'influence de Clarence Luther en touchant le pays là où il s'y attend le moins.

bateaux ne donnant plus signe de vie ne suffit pas à dissuader les plus obstinés. Sur la terre ferme, les rumeurs ont vite pris de l'ampleur et il ne fait aucun doute que des Hostiles se trouvent à bord de la plupart des navires.

L'Armée n'a laissé derrière elle qu'un croiseur posté dans la baie pour dissuader les resquilleurs et, en dernier recours, couler les navires qui essaieraient de forcer le passage.



Z-CORPS

• En plus de tout cela, d'après certaines rumeurs, un tremblement de terre violent devrait frapper la région dans les prochains jours.

Briefing

Le groupe est envoyé à San Francisco dans l'espoir de retrouver Dan Lee Wong. Âgé de 63 ans, il y occupait aux dernières nouvelles la fonction de médecin légiste. Il travaille à l'UCSF Medical Center, le célèbre hôpital rattaché à l'université de la ville. Il y donne même quelques cours.

Scènes-clés

Donnant-donnant

Enjeu : retrouver Dan Lee Wong et le convaincre de suivre le groupe.

Lieu : l'UCSF Medical Center.

Protagonistes : Dan Lee Wong et d'autres chercheurs très enthousiastes.

Il suffit de demander pour trouver Dan dans le laboratoire où ses collègues et lui mènent des recherches sur le virus. Les quelques essais sur des animaux ne sont pour l'instant pas très concluants, ce qui n'aide pas à trouver un antidote. Il refuse de suivre le groupe à moins que celui-ci ne lui apporte des échantillons humains contaminés récents qui n'aient pas encore été en contact avec l'Agent Gris. Ce devrait être facile à trouver dans certains bateaux en attente dans la baie de San Francisco. Capturer de force le médecin légiste n'est pas du goût des responsables du l'hôpital qui ne tardent pas à alerter la police et l'Armée. Cette dernière suit de très près les recherches même si elle ne souhaite pas s'impliquer directement. Inutile donc pour les chercheurs de lui demander un soutien financier ou des échantillons.

Servez-vous

Enjeu : récupérer des échantillons humains contaminés.

Lieu : les navires de la baie.

Protagonistes : des civils aux abois.

Pour naviguer dans la baie, les personnages peuvent jouer de leurs accréditations. L'Armée leur cède le passage et peut même au passage leur demander de l'aide pour participer au contrôle sanitaire des nouveaux arrivants. Quelques médecins, escortés par des soldats, prennent place à bord d'une vedette pour aller de bateau en bateau afin de contrôler la présence du virus dans le sang de ceux qui s'y trouvent. Il s'agit d'une excellente occasion pour repérer un navire abritant des Hostiles. Sur le ponton d'un ferry, des civils interpellent les personnages pour que ceux-ci leur viennent en aide. Ils sont coincés là depuis quelques jours déjà et commencent à manquer d'eau potable et plus généralement de vivres. Malheureusement, le virus est déjà trop présent dans leur sang pour écarter tout risque de contamination. Il n'est pas garanti pour autant qu'ils deviendront des Hostiles mais qui voudrait prendre un tel risque?

Non loin de là se trouve un navire de pêche en piteux état. Des cadavres à moitié dévorés côtoient des Hostiles. Il s'agit essentiellement de pêcheurs. Un combat sanglant a eu lieu et peut-être reste-t-il des survivants quelque part à bord.

Non loin, d'autres bateaux sont dans la même situation : une partie des occupants massacrés, les autres changés en Hostiles.

Alors qu'ils sont toujours au large, les personnages reçoivent une communication en provenance de la ville ou constatent par eux-mêmes que le séisme frappe finalement la ville. Après une première secousse particulièrement violente, d'autres de moindre ampleur suivent. Heureusement, il y a plus de peur que de mal.

Surf Zombies Must Die!

Enjeu : survivre, repartir avec Dan Lee Wong.
Lieu : baie de San Francisco puis en ville.
Protagonistes : des fidèles d'Apokalupsis et leur horde d'Hostiles.

Tandis que les personnages ont récupéré les échantillons, voire une fois que la patrouille des médecins est terminée, il ne reste plus qu'à rejoindre la terre ferme. C'est alors qu'apparaissent à l'horizon deux énormes cargos filant à vive allure vers San Francisco. Le plus inquiétant reste l'énorme vague en train de les rattraper, probablement causée par le contrecoup du tremblement de terre. Bientôt entraînés par le mur d'eau, ils seront d'ici quelques minutes à peine au niveau des personnages. Ceux-ci peuvent dès lors tenter de regagner le port avant d'être emportés.

De son côté, le croiseur passe à l'action et commence à pilonner les cargos. L'un est frappé de plein fouet et s'ouvre en deux, laissant entrevoir en son sein une nuée grouillante de silhouettes humaines. Des centaines, peut-être même des milliers. L'autre cargo en sort indemne lorsque l'une des parties du premier heurte le croiseur dans une grande explosion. La vague s'abat sur le port et ses environs, charriant un amas confus d'épaves et d'Hostiles. Emporté par son élan, le cargo indemne poursuit sa course sur la terre ferme, balafrant le goudron dans son sillage avant de s'immobiliser puis de tomber sur le flanc.

S'ils ont atteint le port, les personnages peuvent avoir trouvé refuge à temps. Dans le cas contraire, leur frêle embarcation est entraînée à son tour par la vague et projetée encore plus loin. Brassés dans tous les sens, les Z-Corps reprennent leurs esprits dans ce qui reste de leur navire, au sommet d'un immeuble de la zone portuaire.

Les Hostiles n'ayant pas été détruits par leur arrivée fracassante déferlent dans les rues, semant le chaos alors que l'Armée tente, tant bien que mal, de reprendre le contrôle. Laissés dans le sillage de la vague, des zombies surgissent de l'eau pour s'ajouter à la masse de mort-vivants qui envahit San Francisco. Ils sont trop nombreux et toute résistance apparaît rapidement vaine. En quelques jours à peine, les morts auront pris possession de la ville.

Si les personnages ont perdu les échantillons dans la confusion, ils peuvent peut-être encore en récupérer. Dans tous les cas, l'heure est venue pour eux d'aller récupérer Dan Lee Wong avant que la ville ne succombe complètement. Il reste à se frayer un chemin parmi les Hostiles, ceux qui les fuient mais aussi les derniers valeureux cherchant à stopper l'invasion. Devant l'ampleur du désastre, les autres chercheurs proposent de suivre le groupe afin de continuer leurs travaux pour OneWorld ou pour l'armée. Ils savent que leur survie est en jeu et sont prêts à toutes les concessions. Si Dan Lee Wong est disposé à suivre les personnages, il n'est pas pour autant prêt à abandonner ses camarades à une mort certaine. Pour autant, par la suite, les découvertes qu'ils vont faire sur le virus et sur l'Agent Gris risquent de ne pas être au goût de tous.

Ce que dit Dan Lee Wong

Grâce à Dan Lee, Bryan Clark se rappelle que les vingt scientifiques travaillaient sur un projet important. Ce projet se déroulait vers 1976. Il se souvient avoir présidé les réunions de ces chercheurs.

EDWARD TOLAND JR.

PHYSICIEN, 64 ANS - CHICAGO, ILLINOIS

Chicago

Les entreprises et industries de la troisième plus grande ville des Etats-Unis ont su tirer profit de l'épidémie. Celles-ci furent dans l'obligation de restructurer leurs activités pour pouvoir fournir OneWorld, l'armée ou encore Genomic Trust en



Z-CORPS

véhicules (voitures, avions, etc.), ainsi qu'en produits pharmaceutiques et autres ressources vitales pour combattre l'épidémie.

Cette prospérité économique et industrielle n'est, pour le moment, guère mise à mal par les hordes de zombies rôdant autour de la ville. Chicago est protégée par la mafia locale, dirigée par James Vesteroni.

Celui-ci est le « parrain » de la plus grande mafia de Chicago et possède également une des plus grandes tours de la ville dans le Loop. Tous les riches industriels y ont élu domicile pour assurer leur protection, moyennant un loyer très élevé. James possède également quelques sociétés dans la cité. Actuellement, il investit énormément de temps et d'argent pour construire une plate-forme habitable en plein milieu du lac Michigan afin d'accueillir tous les riches des états mitoyens. Le projet devrait aboutir d'ici un mois, tout au plus.

Ce cadre en apparence idyllique est entaché par la Mano Nera. Ce regroupement d'anciennes mafias siciliennes aimerait avoir sa part du gâteau. Ses membres sont regroupés dans deux quartiers du Near North Side, proches du Lac Michigan.

Briefing

Edward Toland Jr. a su garder, à 64 ans, tout son intellect et son sens de l'innovation. C'est pourquoi il travaille aujourd'hui pour James Vesteroni. Le mafieux sera enclin à lâcher son employé (il est vieux, seules ses consignes laissées pour le projet en cours suffiront) en échange d'un petit service demandé aux personnages-joueurs. Avec la mafia, on n'a jamais rien sans rien.

Scènes-clés

The Chicago Code

Enjeu : récupérer le contenu d'un coffre-fort de la banque.

Lieu : une grande tour de Chicago dans le Loop, la Bank of America dans Little Sicily/Little Hell.

Protagonistes : James Vesteroni, la Mano Nera et ses hommes de main.

Une fois sur place, les Z-corps peuvent se renseigner pour retrouver la trace d'Edward Toland Jr. Pour ce faire, rien de plus simple : il travaille dans une société appartenant au groupe Vesteroni Brothers, et habite dans un logement de fonction. En tant que civils, les personnages-joueurs ne seront pas habilités à le rencontrer. En tant que Z-corps, ils seront invités dans le bureau de James Vesteroni.

Avant d'entrer, les Contrôleurs croisent une femme d'affaire sortant du bureau de Vesteroni. Son visage leur semble familier mais impossible de se souvenir de son nom. De son côté, elle semble aussi surprise qu'eux de les croiser mais poursuit son chemin après leur avoir fait un clin d'œil. Un peu plus tard, le nom de la femme leur reviendra : Paula Peterson (Cf. *Dead In Denver* p.78). Si elle est morte durant le scénario Afterlight, remplacez son personnage par un homme d'affaire louche.

Une fois dans le bureau de James Vesteroni, ce dernier s'interroge sur l'intérêt que porte OneWorld sur un scientifique aussi âgé. Il comprend vite l'importance que peut avoir son employé et décide d'en tirer profit.

Il veut bien donner le scientifique aux Z-corps en échange d'un menu service. Un quartier, Little Hell, ancien Little Sicily, non loin du lac Michigan, est sous l'emprise de la mafia locale : la Mano Nera. Véritable État dans la ville (Vesteroni exagère volontairement), ce quartier n'est pas accessible sauf avec l'autorisation du Don local : Tony Dorrelli. Or, Vesteroni souhaite récupérer le contenu d'un coffre, coincé dans cette zone de non-droit.



ZONE CONTAMINÉE

L'objectif est de se rendre à la Bank Of America, au cœur de ce quartier malfamé, pour y récupérer le contenu de la chambre forte, dont le code est 0311.

La Mano Nera a fait de ce quartier une forteresse. Elle possède cependant quelques accès pour la contrebande et ouvre régulièrement des passages à l'attention des investisseurs fortunés qui souhaitent profiter des bordels.

Par voie diplomatique, Tony Dorrelli demande de l'argent (assez pour tenter une O.P.A sur quelques sociétés de la ville) ou des colis de provision OneWorld réguliers en échange de son laissez-passer. Il est évidemment possible d'attaquer la banque pour accéder au coffre. Certains passages destinés aux « clients » du quartier peuvent également être utilisés discrètement. Encore faut-il les trouver. Pour cela, le plus simple, est de faire appel à l'un des industriels qui les emprunte. James Vesteroni peut aider les personnages en leur fournissant des informations sur Sal Vecchio, patron d'une usine de construction d'automobiles et pervers notoire. Bien entendu, ce coup de main de James ne sera pas gratuit non plus.

Le coffre contient une petite boîte fermée à clé. Une fois dans les mains de James, il l'ouvre devant les personnages-joueurs pour y dévoiler son contenu : quelques vieux souvenirs (photos, jouets) appartenant à son défunt frère, mort suite à une attaque de zombie.

Malheureusement, entre-temps, un « léger problème » est survenu. Edward Toland a été blessé. Il est actuellement à l'hôpital.

Sur place, les personnages constatent qu'il se trouve dans un état grave, surtout pour un individu de son âge : côtes cassées, fracture ouverte au bras gauche et épaule démise. Dans un rare moment de conscience, il explique aux personnages -en voyant leur uniforme- ce qui s'est passé. La société Genomic Trust (via Paula Peterson ou l'homme d'affaire louche) paye James Vesteroni pour fabriquer l'équivalent des zombies Silverman, à partir de ce que ses agents ont aperçu à Denver. Actuellement, ils n'ont fabriqué que des prototypes instables, dont l'un d'eux a blessé Toland. Il faut absolument arrêter cette folie.

Zombie Mafia

Enjeu : protéger la ville d'une attaque zombie de l'intérieur.

Lieu : un entrepôt près du lac Michigan.

Protagonistes : un Silverman instable, la mafia.

Les Z-Corps doivent choisir entre emmener Edward Toland pour le sauver ou s'occuper du projet Silverman de Genomic Trust.

- Si les personnages choisissent de sauver la ville Toland leur donne la localisation du laboratoire où sont effectuées les expériences. Il y a une cinquantaine de zombies enfermés et un prototype de Silverman. Pour l'instant, personne n'est capable de le contrôler mais il pourra être libéré en cas d'urgence par l'un des scientifiques des mafieux. Des hommes armés gardent également l'endroit.

Une fois toutes les menaces vaincues, les personnages doivent détruire les prototypes et les documents faisant référence à ce projet. Chicago est sauvée... Pour le moment.

- Si les personnages choisissent de sauver Edward Toland Jr sans se préoccuper du reste : suite à un nouvel accident, le Silverman fragilise le labo et les zombies servant aux tests s'échappent. Le projet Silverman n'aboutit pas mais la moitié de Chicago est infectée.

Dans tous les cas, Toland est gravement affaibli. Il doit être emmené d'urgence dans un hôpital mieux équipé pour le soigner. Il pourra alors « fournir sa pièce du Puzzle » après de longs soins et mourra ensuite. Évidemment, la teneur de la mission des personnages les empêche de faire appel à une clinique OneWorld. S'ils le font malgré tout, Toland disparaît de celle-ci peu après son admission.

Ce que dit Edward Toland Jr

À l'aide de la boîte mentale d'Edward, Bryan Clark se souvient de diverses expériences effectuées sur des singes. Les pauvres bêtes subissaient des injections et des expériences de « mort provoquée » (NDE).

GABRIEL LADD

ANESTHÉSISTE, 70 ANS – SAN DIEGO, CALIFORNIE

San Diego

Ce joyau de la Californie a longtemps subi une immigration massive issue du Mexique. Accueillis avec réticences par les locaux, les hispanophones surent malgré tout insuffler une partie de leur culture dans cette ville. Malheureusement, aujourd'hui, ces beaux jours semblent bien lointains. Alors qu'un hiver, on ne peut plus élément, s'installe progressivement, nombreux sont ceux qui ont tenté de fuir les zombies en rejoignant le Mexique. Rares sont ceux qui y sont parvenus, le pays frontalier ayant fait en sorte de stopper net cet afflux.

Il ne reste plus grand-chose à espérer de San Diego. Les infectés ont pris possession des lieux et les rares survivants du centre n'ont pas pu résister aux groupes de pillards qui se sont rapidement formés, issus de gangs jusque-là bien établis. Comme souvent, certaines banlieues ont été à peu près épargnées. Nul ne doute que quelques communautés ont réussi à y élire domicile. Toutefois, les messages émanant du centre ne donnent pas trop envie de s'y risquer. Apparemment, des gangs auraient réussi à capturer certains zombies voire à les « dompter ». Les comptes-rendus sont plutôt confus mais un nombre croissant de témoins af-

firme que des malfrats armés utilisent des morts-vivants pour parvenir à leurs fins. Impossible pour l'instant de savoir précisément comment.

Briefing

Nikki a fait fort cette fois-ci : elle a retrouvé Gabriel Ladd et sait même précisément dans quelle maison de retraite il a été placé. Celle-ci se trouve à quelques kilomètres à peine de San Diego. La bonne nouvelle est que des rumeurs indiquent qu'elle tient toujours bon, défendue par ses résidents, son personnel et quelques survivants. Dans ces conditions, il suffit de s'y rendre pour mettre la main sur l'ancien anesthésiste.

Scènes-clés

Trop tard

Enjeu : Entrer dans la maison de retraite pour y trouver Gabriel Ladd.

Lieu : L'institut Hermanos Majores, au sud-est de San Diego.

Protagonistes : les résidents, le personnel et une poignée d'autres survivants.

Il est facile de trouver la maison de retraite grâce aux indications de Nikki. Hermanos Majores est entourée d'un grand mur de béton. Le portail a été renforcé avec du mobilier disposé en vrac. Deux hommes armés de fusil sont postés en hauteur pour le surveiller. Ils portent des uniformes d'infirmiers et semblent sur le qui-vive. Si les agents portent leurs uniformes de Z-Corps, les vigiles sont rassurés. Les personnages vont devoir justifier leur présence pour pouvoir entrer. L'un des gardes, un aide-soignant du nom de Jim Greene, explique qu'ils préfèrent ne pas courir de risques avec les pillards qui sont très actifs ces



ZONE CONTAMINÉE

derniers temps. Interrogé à ce propos, il raconte qu'une communauté de bandits s'est installée dans une raffinerie désaffectée et mène des raids réguliers contre l'institut afin de récolter des vivres et des médicaments. Ils s'étaient un peu calmés ces dernières semaines mais ont connu un gros regain d'activité récemment, sans raison apparente.

Le bâtiment est plutôt imposant et sa décoration des plus kitsch. Au-delà de l'enceinte se trouvent la route principale mais aussi un petit quartier industriel. Il devait être abandonné bien avant l'épidémie, comme en attestent les usines et hangars délabrés. Hermanos Mayores a été fondée par Luis, arrivé du Mexique encore gamin il y a quarante ans. Il y accueille des personnes âgées de toutes provenances. Cette population de retraités est bigarrée, le principal dénominateur commun pour la plupart d'entre eux étant une carrière militaire. C'est d'ailleurs ce qui a sauvé la mise à la maison de retraite dans les premiers jours de l'épidémie. Les vieillards qui y résident se sont fait un plaisir de ressortir leurs fusils et pistolets antiques. L'institut est prisé par les anciens de l'armée justement parce qu'il tolère (dans les limites du raisonnable) ce genre de collection. Il est actuellement occupé par une demi-douzaine d'infirmiers et d'aides-soignants, une quinzaine de résidents et quatre survivants. Pour la plupart, ces derniers sont des proches en visite au moment des faits. À ceux-ci s'ajoute Sky, la petite-fille de Luis, âgée de 21 ans.

S'ils affirment chercher Gabriel Ladd, les agents sont directement orientés vers Luis mais celui-ci est porteur d'une bien mauvaise nouvelle. Ladd est mort la semaine dernière et a été enterré dans le parc qui entoure Hermanos Mayores. Toutefois, s'ils le souhaitent, les personnages sont invités à passer la nuit sur place.

Portés disparus

Enjeu : Profiter d'une nuit à la maison de retraite pour en apprendre plus sur la situation et obtenir les informations que les agents sont venus chercher.

Lieu : L'institut Hermanos Mayores.

Protagonistes : les résidents, le personnel et une poignée d'autres survivants.

Le repas du soir s'annonce très copieux. Malgré les difficultés actuelles, les membres de la communauté gardent le sourire. Ils semblent être dirigés d'une main de fer par le directeur, Luis. Celui-ci explique qu'ils doivent de toute façon rester ici car certains résidents sont trop âgés ou en trop mauvaise santé pour être déplacés. Il reste plutôt évasif sur les circonstances de la mort de Gabriel Ladd mais il ne faut pas longtemps pour apprendre la vérité de la bouche d'un autre occupant des lieux. Après plusieurs expéditions de ravitaillement dépouillées par des pillards, Luis avait acquis la certitude que quelqu'un dans la maison de retraite renseignait les bandits. Il a donc commencé à retourner ciel et terre pour dénicher le coupable. Finalement, il a fini par faire craquer Ladd qui a même avoué avoir agi ainsi dans le cadre d'un pacte avec les bandits pour protéger les occupants de la maison de retraite. À l'issue d'un vote, les survivants ont décidé que Ladd devait être sanctionné mais, contrairement à ce qu'ils attendaient, Luis l'a carrément abattu d'une balle dans la tête. Depuis la mort de Ladd, les soupçons sont apparus infondés puisque certaines expéditions ont encore été attaquées. Les pillards se sont faits plus virulents. Il n'est pas rare de les voir rôder à proximité de l'enceinte. Le doute commence à s'installer dans l'esprit des survivants. Et si Ladd avait été exécuté à tort ?

Sky, la fille de Luis, a pris part à l'une des dernières missions de ravitaillement, la veille de l'arrivée des personnages. Avec ses deux camarades, ils ont eu la malchance d'être submergés par des zombies mais ils ont pu s'en sortir indemnes. Sauf que Sky a été mordue à l'insu de ses camarades. Seul Luis est au courant. Pour l'instant, il garde sa fille enfermée dans sa chambre en attendant de trouver une solution. Luis ignore que Ladd renseignait bel et bien les pillards et que sa fille le faisait aussi. Ainsi, ces bandits s'assuraient un plan de repli en cas de disparition d'un de leurs mouchards et pouvaient recouper les informations. Avec la disparition de Ladd et l'absence de nouvelles de la part de Sky, ils comptent mettre fin au pacte de non-agression passé avec les occupants de la maison de retraite.

Lucinda, âgée de 70 ans, est une ancienne factrice. Elle a fait la connaissance de Ladd à Hermanos Mayores à son arrivée sur place, il y a cinq ans. Les deux retraités sont devenus très proches. Elle est très affectée par le meurtre de son ami



Z-CORPS

et ne souhaite qu'une chose : mettre la main sur le petit coffre qu'il gardait dans sa chambre. Si quelqu'un pouvait le retrouver pour elle, Lucinda utiliserait la clé qu'elle dissimule sous une latte du plancher de sa chambre pour l'ouvrir et récupérer à l'intérieur un souvenir de Ladd. Le reste pourrait revenir aux personnages. Elle n'hésite pas à leur demander ce service. Afin de les motiver, elle leur explique que Ladd était victime d'Alzheimer mais qu'il consignait tous ses souvenirs dans un carnet qu'il gardait dans ce coffre. Ces derniers temps, il tenait parfois des propos incohérents à propos d'un certain Homme Millénum. La vieille dame n'a pas tout compris mais il doit y avoir plus d'infos dans le calepin.

Les personnages peuvent décider de fouiller la chambre de Ladd dans l'espoir d'en apprendre plus mais il n'y a plus rien à en tirer. Elle a été retournée de fond en comble par Luis et laissée en l'état. Là, il a pu trouver le coffret mais n'a toujours pas réussi à l'ouvrir. Impossible de le forcer ou de trouver la clé, même s'il est persuadé que Lucinda en a un exemplaire. Pourtant, Luis reste persuadé qu'il trouvera dans ce coffret la preuve de la culpabilité de Ladd. Il en a besoin pour s'assurer qu'il n'a pas assassiné un innocent. Si les Contrôleurs pouvaient lui ramener la clé ou l'aider à gérer les bandits, il pourrait peut-être leur permettre de jeter un œil avec lui au contenu du coffret.

Les bandits sont issus de différents gangs sévissant à San Diego avant l'épidémie. Ils ont dû faire front commun pour survivre aux zombies. Ceci n'empêche pas certaines dissensions au sein de ce groupe d'une quinzaine d'individus équipés de pistolets, de battes de base-ball et d'une poignée de fusils automatiques. Ils ont bien du mal à subsister. La nourriture se fait de plus en plus rare tandis que les occupants des Hermanos Mayores semblent ne manquer de rien. Ils n'auraient jamais cru qu'une communauté de croulants leur tiendrait tête aussi longtemps. Depuis que leurs informateurs sur place ne donnent plus de nouvelles, ils sont même obligés de se rationner. Sauf s'ils trouvent de quoi tenir le reste de l'hiver, ils n'auront bientôt pas d'autre choix que de passer à l'attaque.

Ce que dit Gabriel Ladd

Le projet sur lequel travaillaient les vingt scientifiques était nommé « Homme Millénum ». Il avait pour objectif de concevoir des soldats parfaits.

JIMI MURPHY

CHIMISTE 65 ANS - LONDRES

La trame proposée ci-dessous utilise des flashbacks dont l'objectif est de rythmer la partie tout en jouant sur la paranoïa de vos joueurs. L'intrigue s'adresse donc à des MJ sachant mettre la pression et improviser un minimum. La structure repose sur une succession d'interrogatoires et de flashbacks. Les personnages sont interrogés par des forces de sécurité britanniques au sujet de leur mission londonienne. Après chaque interrogatoire, les Z-Corps revivent les événements en flashbacks.

Interrogatoire 1

Les personnages sont assis dans ce qui semble être une salle d'interrogatoire. En face, deux militaires anglais leur posent toujours les mêmes questions : « Quel était l'objectif de votre mission à Londres ? Revendiquez-vous l'attaque terroriste ? »

Après quelques échanges peu constructifs, passez à la scène suivante.



ZONE CONTAMINÉE

Flash Back 1 : Briefing et départ

Le groupe est missionné pour rapatrier Jim Murphy, chimiste qui travaille actuellement au B.I.C.L (Bioscience Innovation Center of London), un sous-traitant de Genomic Trust située dans la banlieue de Londres. Pour ce faire, toutes les autorisations nécessaires sont déjà obtenues et un avion militaire est mis à leur disposition.

Éléments à placer :

- Une autre unité de Z-corps accompagne les personnages. Elle a pour mission de former les militaires locaux et de recruter des nouveaux soldats (UDO A p.58).
- Un des membres de cette équipe tousse de plus en plus. D'après lui, une simple allergie. Il ira voir un PJ pour lui demander de l'eau, etc.
- Une fois arrivé dans la base militaire anglaise, le « malade » demandera à aller à l'infirmierie.

Interrogatoire 2

« Un gars qui tousse ! Vous vous foutez de nous ?! Comment une seule personne peut être à l'origine de la contamination de la moitié de la ville ? Je pensais les Z-Corps plus fins et plus expérimentés sur les infectés. Racontez-nous plutôt ce qui s'est passé au laboratoire de chez B.I.C.L. »

Flash Back 2

Les personnages sont accueillis dans le bureau de la directrice : Emma Colman - femme d'affaire aussi intransigeante que charmante. Elle prend quelques nouvelles de OneWorld et de la situation des États infectés. Elle propose ensuite aux Contrôleurs de visiter l'usine pour aller à la rencontre de Jim Murphy.

Éléments à placer :

- Les études sur les infectés se déroulent en sous-sol.
- Le complexe renferme plusieurs infectés comme cobaye.
- Jim Murphy travaille sur une nouvelle formule d'Agent Gris. Il termine un test au moment où les personnages arrivent. Point fort de cette nouvelle recette : les zombies sont vite « calmés et inoffensifs » (comme drogués). Point faible : une fois les effets estompés, le zombie devient plus agressif.
- Jim Murphy questionne les Z-Corps sur les différentes phases des zombies. Il aimerait bien en avoir quelques-uns pour tester sa nouvelle formule.
- Un zombie s'énerve et tape violemment contre la vitre qui le sépare des personnages et des scientifiques. Jim Murphy lâche le nouvel Agent Gris (via les conduits d'aération de la cellule) pour le calmer rapidement. Le problème, c'est que d'ici quelques minutes, il deviendra encore plus violent. C'est un cercle vicieux qu'il n'arrive pas à briser.
- Faites faire un jet de dextérité à l'un des PJ. En cas de réussite : il fait tomber un flacon et le rattrape de justesse. En cas d'échec : il fait tomber un flacon et Jim Murphy le rattrape de justesse.

Avec les zombies enfermés et les produits chimiques autour d'eux, les Z-Corps vont tout faire pour éviter l'acte terroriste et la catastrophe dont ils sont accusés. Et leur niveau de paranoïa risque de monter d'un cran.

Flash Back 3 : Attaque du complexe

Un agent de sécurité chuchote quelque chose à la directrice. La panique se lit sur son visage, puis elle déclare : « nous subissons une nouvelle attaque informatique. Stoppez tout, le temps que je règle ça ».

Éléments à placer :

- L'alarme d'évacuation retentit peu de temps après.



Z-CORPS

• Un message est diffusé dans tous les hauts parleurs : « Vous continuez à affirmer que l'Agent Gris n'est pas nocif. Le Dust Bowl ne demande qu'à être convaincu. Dans quelques minutes, les cellules s'ouvriront et votre gaz inoffensif sera diffusé par toutes les aérations du bâtiment. Si vous avez raison, votre création vous sauvera. Sinon : fuyez. »

- Les armes ont été laissées à l'entrée.
- Il faut absolument protéger le biologiste. Ce dernier souhaite récupérer les données de ses recherches dans la salle serveur. Si les personnages acceptent et s'il y arrive, il pourra poursuivre ses recherches. Sinon, le Dust Bowl diffusera un nouveau message de propagande basé sur ces données (à la Wikileaks) d'ici quelques semaines.
- Les masques à gaz sont à l'opposé de la salle-serveur.

Cette scène se veut être un huis-clos dans les couloirs du complexe scientifique. Libre à vous de faire durer la scène. À partir de là, Jim Murphy va peut-être mourir si les personnages ne prennent pas soin de lui. Au bout d'un moment, des soldats britanniques finiront par arriver pour les tirer de ce mauvais pas. Ce sont les mêmes officiers qui isoleront les Z-Corps afin de leur faire subir les interrogatoires.

Interrogatoire 3

« Le Dust Bowl ? C'est quoi ça ? »

Après quelques échanges sur le sujet, la conversation est interrompue par un soldat faisant irruption dans la pièce : « Chef, l'américain malade que vous nous avez demandé de surveiller vient de s'échapper ». Des coups de feu se font entendre. La base est attaquée. Il faudra vaincre encore une bonne poignée d'infectés avant de pouvoir rentrer. Libre à eux de voler un hélicoptère ou de s'emparer d'un camion pour s'extirper de la base.

Ce que dit Jim Murphy

Bryan Clark a la vision d'un laboratoire, rempli de cages. Il se souvient notamment d'un chimpanzé, capable de régénérer une blessure effectuée volontairement avec un cutter. Des militaires observaient la scène, protégés derrière une vitre. Ce singe se nommait « Coco ».

PHILIP WARRICK

BIOLOGISTE, 68 ANS - DISPARU À KANSAS CITY

Kansas City

La seule idée de se rendre à Kansas City est une aberration pour le commun des mortels. Celle qui fut la première grande ville touchée par l'épidémie est bien plus qu'une Zone Rouge, c'est une Zone Noire, ne comptant plus aucun survivant en ses murs. Si une majorité d'Hostiles a également abandonné les lieux, en quête de viande moins faisaillée, les foyers d'infection sont nombreux et le risque maximum. Les bombardements ont laissé des plaies béantes dans les bâtiments, soufflé le centre ville et transformé le paysage en décor apocalyptique. Même les DeathDealers ne sont pas envoyés dans ce coin, car il n'est plus possible d'y récupérer quoi que ce soit.

Briefing



Mettre la main sur Philippe Warrick pour débloquer une nouvelle séquence mémorielle de



ZONE CONTAMINÉE

Bryan Clark est pire que chercher une aiguille dans une meule de foin. D'autant plus que le bonhomme n'est plus biologiste depuis fort longtemps. En effet, après sa manipulation mémorielle, le scientifique a complètement abandonné ce travail pour se consacrer aux animaux et à la gestion d'un refuge situé à Timber Valley. Pour savoir ce qu'il est advenu de ce membre des Vingt, les personnages-joueurs vont pouvoir opter pour une méthode simple ou une véritable virée en Enfer. Là encore, tout dépend des idées des joueurs et de leur capacité à solliciter Nikki ou les contacts de Clark.

Scènes-clés

La piste de Warrick

Enjeu : déterminer où se trouve Philip Warrick

Lieu : Kansas City ou Savannah

Protagonistes : Nikki, des Z-Corps ou des zombies affamés.

Avouons-le immédiatement : l'ancien biologiste ne se trouve plus à Kansas City, qu'il a fui depuis le début de l'épidémie. En vérité, Warrick s'est retrouvé embarqué avec plusieurs survivants et a connu un véritable road trip infernal. À bord d'un camping-car en piteux état, il est descendu en compagnie de ses cinq chiens jusqu'à Little Rock, Greenville puis Jackson où il a perdu une bonne partie de ses comparses. Durant cette descente vers le Sud, il a effectué de nombreuses haltes, ainsi que des séjours plus ou moins longs pour réparer son véhicule et récupérer de la nourriture. En neuvième semaine, après avoir repris la route, il a subi une attaque d'Hostiles près de Natchez mais il a été secouru par des militaires. Après l'accord des soldats pour la présence de ses chiens, Warrick a suivi le convoi qui se rendait à Tallahassee. Malheureusement, parvenus à Bâton Rouge, les véhicules ont croisé la route du Sergeant Chambers. La quasi totalité du convoi, soit plus de soixante personnes et une vingtaine de véhicules civils ou militaires ont été détruits par

le Patient Zéro. Warrick est parvenu à s'échapper avec quelques survivants mais il a fini par les abandonner, pour remettre la main sur ses plus fidèles compagnons : Sawyer, Grisly, Louis, Mee-loo et Tamy, perdus durant l'attaque.

Pour retrouver la trace de Philip Warrick, les Contrôleurs ont deux possibilités :

- Se rendre à Timber Valley, dans les faubourgs de Kansas City. Si vous avez toujours voulu envoyer les personnages-joueurs au beau milieu des ruines, des cendres et des zombies, c'est le moment ! Toutefois, ceux-ci devront agir avec prudence, non seulement pour rejoindre la zone mais également pour s'y déplacer. Bryan Clark, malgré son statut actuel, a encore le bras suffisamment long pour affréter un avion privé. Saut en parachute obligatoire, avec impossibilité d'être récupéré sans se rendre sur un hélicoptère paumé d'Hannibal (situé à plusieurs kilomètres). Assez étonnamment, malgré ce qu'imagineront certainement les joueurs, les zombies sont extrêmement rares dans les environs du fait de l'appauvrissement de leurs « proies ». Il est donc assez aisé de se déplacer d'un point à un autre ou de trouver des véhicules en état de marche vers Columbia. Toutefois, il ne s'agit pas d'une promenade de santé non plus. Des Hostiles rôdent toujours dans les environs et surtout, les cadavres sont nombreux et deviennent de véritables nids à virus. Le refuge animalier de Warrick a été dévasté mais rares sont les chiens ou les chats à occuper des cages. Le propriétaire des lieux ne pouvant tous les emmener (à son grand désespoir) a préféré les libérer avant les bombardements. La plupart de ces pauvres bêtes sont mortes de faim ou dévorées par des zombies mais certaines ont réussi à fuir en direction des forêts du Missouri.

Le périple des personnages risque d'être aussi long que le résultat de leurs efforts particulièrement mince. À son domicile, les Z-Corps ne trouvent rien d'intéressant, à l'exception des papiers d'un camping-car, acheté très récemment. À l'aide de son immatriculation, il est possible de suivre sa piste jusqu'à Bâton Rouge. En effet, le véhicule a traversé des zones civiles et des barages, dotés de points de contrôle et de caméras.

- Retrouver la présence de Warrick dans un convoi de l'armée. Difficile d'en vouloir aux joueurs s'ils ne souhaitent pas envoyer leurs personnages à Kansas City. Outre la durée nécessaire pour réaliser ce voyage, cette mission apparaîtra instantanément.



Z-CORPS

nément comme risquée voire suicidaire. Il existe toutefois un autre moyen pour retrouver le véhicule de Warrick, grâce aux enregistrements du convoi militaire. Lorsque le survivant a été aidé par les soldats à proximité de Natchez, ces derniers ont pris note de sa « déposition » et de son identité. Ces informations, comme des quantités d'enregistrements de réfugiés, ont été transmises à l'État-major avec copie au Dispatch Center. Les personnages peuvent avoir accès à ces données en embobinant des Contrôleurs ou en sollicitant Nikki Lapaglia pour « hacker » l'USSTransCom. Cette manipulation prend une journée au minimum et la jeune femme n'obtient rien de plus que le dernier point d'arrêt du convoi dans lequel se trouvait un certain « Philipp Warrick » : Bâton-Rouge.

Selon la progression de Chambers et les rumeurs interceptées dans Savannah, cette destination risque d'apparaître tout aussi accueillante que la banlieue de Kansas City. Mais sur ce coup là, les personnages n'ont pas le choix.

Bâton-Rouge

Enjeu : comprendre ce qui est arrivé à Warrick

Lieu : le massacre de Bâton Rouge

Protagonistes : une poignée de survivants

Bâton-Rouge est la capitale de l'État de la Louisiane. Très fortement peuplée avant l'épidémie, elle s'est quasiment vidée en quelques semaines, sa population préférant rejoindre Savannah ou se déplacer vers le Nord. On compte un nombre impressionnant de victimes ayant choisi de faire la route du Mexique et qui sont tombées entre les griffes d'Apokalupsis. Une véritable guerre larvée s'est déroulée dans la cité, entre des groupes de survivants et des zombies obéissant au Séjour des Morts. Comme pour rendre hommage à l'histoire de la ville, de nombreux poteaux électriques ont été peints en rouge et des têtes d'Hostiles (parfois encore vivantes) y ont été suspendues. Ces nouveaux « bâtons rouges » sont autant d'avertissements envoyés à la clique du nouveau dirigeant de Washington. Il s'agit de l'œuvre d'une poignée d'humains, qui portent des masques de paint-ball décorés et se battent à l'aide de machettes et de pistolets-mitrailleurs.

Actuellement, le plus gros des survivants préfère toutefois occuper la raffinerie d'Exxon Mobil. Sécurisée par les forces militaires, elle sert à la fois de camp pour les réfugiés et de... raffinerie. En effet, la structure continue à fonctionner, produisant à peine 5000 barils de pétrole par jour pour alimenter les ressources militaires. Plus de deux mille individus occupent encore les lieux, sécurisant les grillages, les entrées et assurant cette production réduite.

Le convoi dans lequel se trouvait Warrick se rendait jusqu'à cette usine. Malheureusement, il n'en reste plus rien, à part des épaves de voitures, un camion éventré et des cadavres en état avancé de putréfaction. La scène est épouvantable et laisse à penser qu'un combat redoutable (et déséquilibré) a eu lieu, vu le nombre de douilles au sol. Cependant, tous les membres de ce convoi ne sont pas morts. Sur les soixante personnes présentes au moment de l'attaque de l'Hostile, cinq sont parvenues à rejoindre la raffinerie. Il s'agit de Barney Lomson, Horacio Avida, Suzan Grant et du commandant Nathanael Whittaker. Le cinquième n'est autre que Philipp Warrick.

S'ils interrogent ces témoins, ceux-ci parlent avec difficulté de ce colosse mort-vivant qui « absorbait les balles et tordait le métal ». Mais ils confirment que Warrick était bien avec eux, jusqu'à ce qu'il décide de récupérer ses chiens, disparus dans Bâton-Rouge.

La meute

Enjeu : trouver Warrick et le convaincre de suivre les personnages

Lieu : Bâton Rouge

Protagonistes : Philip Warrick

L'ancien scientifique s'est lancé dans un périple excessivement risqué. Il est parti à la recherche de Sawyer, Grisly, Louis, Meeloo et Tamy, en plein territoire infecté. Warrick a suffisamment la foi ou confiance en ses chiens, pour penser qu'il peut les récupérer vivants. Et il n'a pas complètement tort... Trouver la meute en premier est un bon moyen de mettre la main sur le participant au projet Homme Millenium. *A contrario*, si trouver Warrick en premier n'est guère impossible, il



ZONE CONTAMINÉE

refusera de suivre les personnages-joueurs sans ses bêtes (ou tout du moins, sans savoir ce qu'il leur est arrivé). L'homme de 68 ans est une forte tête, plutôt à l'aise lorsqu'il s'agit de survie et de se dissimuler aux yeux des zombies. Mais comment trouver tout ce petit monde dans une ville aussi grande ?

MÉTHODE 1 : LE VOL

Un hélicoptère militaire est abrité au sein de la raffinerie. Survoler Bâton-Rouge est un bon moyen pour repérer les zones à risque, les traces de survivants ou d'éventuels animaux à quatre pattes qui courent dans la rue.

MÉTHODE 2 : LA VOIX

Les personnages savent à quel point il est risqué de faire du bruit en territoire zombie. Mais circuler (en voiture, en hélico, ou avec un haut-parleur au sommet d'un bâtiment) en appelant les chiens ou Warrick reste un moyen efficace pour attirer leur attention. Au pire, même si cette technique excite une vingtaine d'Hostiles, elle peut également intéresser des survivants qui ont aperçu le scientifique. Et pourquoi pas un sifflet ultrason ou des messages laissés sur une façade ? Et si, pour une fois, le but de l'histoire était de faire un vacarme de tous les diables ?

MÉTHODE 3 : LES COUPEURS DE TÊTES

Malgré leur aspect un poil tribal, leurs signes vaudous et leur manière de découper sauvagement du zombie, les membres de ce gang ne s'attaquent pas aux humains. Ils évitent juste de s'approcher des militaires, qu'ils considèrent comme responsables du virus. Sans oublier que nombre d'entre eux (âgés de 16 à 32 ans dont une majorité de femmes) ont perdu des proches, fusillés par des soldats un peu trop « nerveux ». Mami Wata est une mère de famille de 31 ans, à la peau d'ébène, qui fait office de leader. Le clan est tombé par hasard sur Sawyer et Grisly. Ils ont enfermé les deux chiens dans une cave en attendant de décider de leur sort : les manger ou les tuer. Non par méchanceté mais par nécessité (un chien qui aboie est un hameçon à emmerdes). Un petit groupe s'est fermement opposé à leur abattage, laissant les malheureux affamés, piégés entre quatre murs. Leur flair pourrait permettre aux joueurs de choper rapidement leur maître.

MÉTHODE 4 : LE BOL

Warrick a exactement le même problème que les personnages pour retrouver ses chiens. Il n'a pas d'autres choix que de sortir dans la rue, les appeler ou tenter de les attirer avec de la nourriture (voire un jouet familier). De leur côté, les animaux ont faim, soif et doivent donc s'approcher des lieux les plus favorables pour cela : un bassin, une fontaine, des amoncellements de poubelle... Ces sorties sont autant de chances de tomber nez à nez avec eux ou de les apercevoir de loin, tandis qu'ils tentent d'échapper à des prédateurs décomposés.

Si Sawyer, Grisly, Louis, Meeloo sont récupérables, il est trop tard pour la jolie Tamy, infectée par le virus. Durant une scène dramatique, Warrick devra l'abandonner avant qu'elle ne mute et qu'une horde de zombies ne déferle sur les personnages. Ce n'est qu'à ce prix qu'il acceptera de suivre les joueurs à Savannah, pour dévoiler ses souvenirs effacés.

Ce que dit
Philipp Warrick

Bryan Clark se rappelle d'une conversation houleuse entre lui et certains scientifiques, dont Warrick. Ceux-ci ne voyaient pas d'un bon œil le fait de poursuivre leurs expériences sur des êtres humains. Une phrase lui revient particulièrement en tête : « *N'ayez crainte, cet homme s'est porté volontaire et il a enduré bien pire au Viêt-Nam.* »





Z-CORPS

SANJAY PANTHAKI

MÉDECIN LÉGISTE, 58 ANS — NASHVILLE, TENNESSEE

Nashville

La capitale du Tennessee et, plus largement, de la country, a fini par sombrer sous l'assaut des réfugiés infectés et des zombies. La ville a vu s'opposer des centaines de hordes à des chars d'assaut, recouvrant les bâtiments d'impacts de balles et de morceaux sanguinolents. Actuellement, la cité est complètement coupée en deux grâce à la rivière Cumberland dont l'intégralité des ponts et passages ont été plastiqués. Au Nord, d'imposantes forces militaires dirigées par le Général Stagger sont toujours en place et tiennent bon. Celui-ci refuse obstinément de quitter la place et d'abandonner plusieurs milliers de survivants. Quitte à se mettre sa hiérarchie à dos. Lancé dans un conflit personnel, le brillant stratège (revêtu d'une veste bleue de l'Union) est obsédé par sa ville et refuse de concéder du terrain à ses adversaires du Sud : les Hostiles. Ni complètement siphonné, ni complètement sain d'esprit, Lionel Stagger est le premier être humain à tenir tête aussi longtemps à l'infection. Inutile de préciser qu'avec une telle hargne, soldats et réfugiés ne voient que par lui et sont prêts à le suivre au bout du monde. Le quartier général de l'officier est situé dans « The Pinnacle at Symphony Place », l'un des plus grands buildings de verre de Nashville. Le bâtiment est situé du côté Sud, en bordure de rivière, permettant au tacticien d'observer ses adversaires et de pouvoir communiquer aisément avec ses bataillons situés sur l'autre rive. La nuit, le sommet du Pinnacle est éclairé par les spots des militaires, lui donnant l'allure d'un phare placé au milieu d'une marée de morts-vivants.

Sanjay Panthaki, quant à lui, est actuellement à quelques centaines de mètres à peine, sur la 4^e avenue. Enfermé dans le musée et Hall of Fame de la Country Music, reconverti en clinique de fortune, il est venu en aide aux soldats blessés... Avant d'être mordu à son tour.

Briefing

Sanjay Panthaki est un cas particulièrement étrange. Réduit à l'état de zombie, le malheureux scientifique n'a pas été abattu mais enchaîné dans une pièce du musée. En effet, son cadavre est encore capable d'articuler des mots, de former des phrases et semble vouloir témoigner de son état. À l'instar d'un médecin qui effectuerait un rapport après s'être injecté le virus volontairement. Peu agressif, le mort-vivant récite les mêmes paroles à longueur de temps et ceux qui l'entourent tentent de maintenir ce dialogue. S'agit-il d'un Hostile plus évolué ? D'une nouvelle phase sur le point d'émerger ? En réalité, l'ancien médecin récite les derniers souvenirs qui lui restent : ceux contenus dans sa boîte mentale. Sauvegardées miraculeusement de la détérioration grâce au processus de Pandore, ces traces mémorielles sont incompréhensibles pour les non-initiés. Toutefois, le Général Stagger considère ce spécimen comme indispensable à ses plans. Grâce à lui, l'officier détient peut-être un moyen de comprendre enfin les forces du Sud. Il ne le laissera pas partir avec les personnages et si ces derniers souhaitent juste l'approcher, il leur faudra d'abord rejoindre les forces du Nord.

Scènes-clés

Carny Town

Enjeu : Négocier avec le Général Stagger

Lieu : *The Pinnacle at Symphony Place* (127 mètres) ou la baraque du Colonel Lee

Protagonistes : le Général Stagger et ses hommes

Comme d'habitude, Bryan Clark et son réseau peuvent faciliter le voyage des Contrôleurs à destination de Nashville. Mais une fois sur place, il est impossible de ne pas passer entre les mains



ZONE CONTAMINÉE

du Général Stagger. Tout le nord de la ville est contrôlé par ses troupes, qui surveillent et défendent les routes principales. Les hélicoptères et avions survolant son espace aérien ont l'obligation de s'identifier, sous peine d'un tir de missiles. Le Général ne laisse rien au hasard et souhaite tout maîtriser. Impossible de laisser déambuler librement des Z-Corps dans sa ville. Selon la manière dont se présentent les personnages-joueurs, ils sont conduits directement au sommet du building ou sont « réceptionnés » par le Colonel Lee. Il s'agit du bras droit de Stagger, qui joue également le rôle d'interface et dirige les troupes stationnant sur la rive.

Ces deux officiers savent pertinemment qui est Sanjay Panthaki et où celui-ci se trouve. Ils peuvent le confirmer aux personnages, sans donner plus de détails sur son état de santé. Toutefois, ils refusent de les conduire auprès de Sanjay pour le moment. Leur objectif actuel est de faire sauter un important « nid » d'Hostiles dans l'Université Lipscomb. Le Général Stagger pense qu'un ou plusieurs Phases 5 (des Mentors) regroupent des troupes importantes sur ce campus, dans le but de mener un assaut. Afin d'éradiquer ce point névralgique (qui doit concentrer plus de mille zombies), les militaires souhaitent utiliser une bombe prototype de OneWorld, laissée à l'abandon par des DeathDealers dans la ville de Springfield. Massacrés par une horde, les Z-Corps n'ont pas eu l'occasion d'actionner le dispositif, enfermé dans un lourd caisson étanche. C'est une unité de soldats qui a mis la main dessus, tandis qu'elle traversait la bourgade. Unique problème : les Z-Corps sont les seuls habilités à actionner l'engin, par reconnaissance d'empreinte digitale. Le Général compte donc sur les personnages pour l'aider dans cette entreprise, ignorant que ces derniers agissent en sous-marin. Et qu'ils n'ont pas d'accréditation non plus.

Blowin' in the Wind

Enjeu : faire sauter un « nid » d'Hostiles
Lieu : Université Lipscomb au Sud de Nashville
Protagonistes : des soldats et beaucoup, beaucoup de zombies

Impossible pour les PJ de rencontrer le membre des Vingt sans faire leurs preuves et, donc, sans faire sauter la pile prototype. Les personnages peuvent bien tenter de faire cracher le Colonel Lee ou un de ses hommes mais, avouons-le immédiatement, leurs chances de survie sont minimes. L'idéal –et non le plus aisé– reste donc de placer la bombe dans l'Université et de parvenir à l'activer.

• **Pour placer la pile :** il est préférable de faire preuve de discrétion, en utilisant une succession d'égouts, de voies souterraines (parkings...) et d'immeubles à l'abandon. Le Général est prêt à organiser de multiples diversions, pour s'assurer qu'aucun zombie ne vienne compliquer leur traversée. Évidemment, les personnages ne sont pas envoyés seuls jusqu'à l'Université mais encadrés par une douzaine d'hommes, dont six portent le caisson en aluminium. Un commando, un chemin périlleux, une mission à risques... Voilà de quoi mettre sur pied un véritable « survival », avec des hommes qui tombent les uns après les autres ! Et où seuls cinq individus tiennent encore debout, à la fin, pour soulever péniblement une bombe fragile et massive.

À l'arrivée, les personnages déboulent au milieu d'un essaim de morts-vivants. Pas d'autre choix que de faire vite et en silence.

• **Pour actionner le détonateur :** Nikki Lapaglia peut encore être d'une aide bienvenue mais elle ne sera guère suffisante. En effet, pour permettre aux personnages d'enclencher le système, il faut pénétrer à l'intérieur du Dispatch Center et faire sauter les sécurités de la bombe. En tant que MJ, vous pouvez construire le scénario en deux volets avec d'un côté les personnages-joueurs à Nashville, de l'autre d'autres personnages (des pré-tirés par exemple, des contacts ou des PJ laissés de côté) qui couvrent leurs gestes et les soutiennent. Dans le pire des cas, Bryan Clark peut leur sauver la mise. Toutefois, les Z-Corps devront embobiner le Général et gagner du temps. Il est même possible qu'ils se retrouvent au beau milieu du campus, avant de savoir s'ils peuvent oui ou non activer la bombe. Quel climax !

Une fois la pile amorcée, les Z-Corps auront cinq minutes pour se dégager de là. Malheureusement, la monstrueuse détonation éradiquant cette fourmilière réveillera également toutes les autres. Ce regroupement était-il un piège de la part des zombies ? Est-ce seulement possible ? Dispersés dans



Z-CORPS

Nashville, les militaires observeront des milliers de zombies s'extirper des quartiers et accourir en direction du Pinnacle. Pour la première fois de son existence, le Général Stagger songera qu'il a échoué.

I Walk The Line



Enjeu : récupérer Sanjay ou prendre en note ses souvenirs

Lieu : *Country Music Hall of Fame and Museum*

Protagonistes : Sanjay Panthaki et des hordes déchainées



Au beau milieu de cette marée de cadavres, les personnages peuvent à nouveau utiliser leur Fréquence Morte pour éviter le pire et rejoindre le Colonel Lee. Un deal est un deal et ni lui, ni le Général, ne refuseront aux Contrôleurs le droit de rencontrer le pauvre médecin zombifié. Mais ils devront faire vite pour aller à la rencontre de Sanjay Panthaki. À l'intérieur de l'édifice, les Z-Corps découvriront le mort-vivant enchaîné, réitant des informations en lien avec le projet Homme Millenium. Il n'est guère utile de le ramener à Savannah, la machine Pandore n'a rien d'autre à extraire de son cerveau. Par contre, pour regagner la rive Nord (et donc un minimum de sécurité), il leur faudra courir à toutes jambes et certainement sauter dans la rivière Cumberland.

Vous avez déjà tenté la course poursuite à train d'enfer, sans temps mort, sur les cinq cents mètres de Demonbreun Street ? Si les personnages n'ont jamais eu trois cents zombies collés aux fesses, c'est le moment de leur faire plaisir. Inutile de les tuer, la course à pied est bonne pour la santé, paraît-il. *Don't be cruel*. En plus, avec un peu de chance, ils seront aidés par les membres d'un groupe de country qui se galopent dans le même sens.

Ce que dit Sanjay Panthaki

Cette résurgence mémorielle est sans aucun doute la pire. Bryan Clark se souvient d'un mouvement de panique, du cri de certains scientifiques. Une scène d'horreur. Il se souvient d'un cobaye humain complètement dément, sautant sur un soldat. Il se rappelle des hurlements, des coups de feu et du malheureux gisant dans son sang. « Gary ».