

U.S.A.
Undead on Arrival



7
CORPS

JEROME



NDEAD ON
ARRIVAL

CRÉDITS

Idée originale

Florrent et Neko

Direction éditoriale et artistique

Neko

Textes

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

Relecture

Julien Dutel, Willy Favre et Neko

Illustration de couverture

Jérôme Huguenin (Jee)

Illustrations intérieures, éléments graphiques, cartographie

Jérôme Huguenin (Jee), Florrent, Willy Favre

Maquette

Florrent

Le 7ème Cercle tient à remercier la société Asmodee qui nous a permis de tester en multi-tables le scénario de ce supplément durant l'Asmoday 2011.

2

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

©2010 Le 7ème Cercle Tous droits réservés

10, rue d'Alexandre

64600 Anglet

www.7emecercle.com

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

Vivre ?**Crédits****Présentation****Restricted Aera**

Semaine 9

Gérer les principaux protagonistes

L'Armée

D.O.A : Department of the Army

Bruce Palmer

Genomic Trust

Apokalupsis

Dust Bowl

Sergent Chambers

« Majestic 13 »

Nord et Sud

Oregon

Panama

La Ligne Grise

Oregon School for the Deaf

Les bastions

Casemate fixe

Filtrage avancé

Forteresse d'Isolation

The Duke of BioHazard

L'Opération

Crépuscule

Les renforts

Genomic Trust et Dunwoody

Jouer un survivant en 9^{ème} semaine

Les Hostiles sont...

Les secours ne répondent plus

Les bombardements résonnent au loin

Les bastions ne distinguent plus...

Les rumeurs se multiplient

6

2

8

9

10

10

12

12

12

13

13

14

14

16

17

17

19

19

19

20

20

22

23

23

24

24

24

25

25

26

26

26

27

27

Entre deux zones

A l'entrée et dans les zones

Migrant

Hot Road

Les Contrôleurs en Zone Orange

Présentation des Deathkeepers

Enrôlement et matériel

Utiliser les Contrôleurs et les Deathkeepers

Décontamination et éradication (Z-Corps)

Aide aux réfugiés (Deathkeepers et Z-Corps)

Informations et médiations (Deathkeepers)

Enquêtes urbaines

Recrue du programme Deathkeeper

Les forces internationales

Le virus sur les 7 continents

Mixer les personnages

Amérique du Nord

Amérique du Sud

Asie

Europe

Afrique

Océanie

Antarctique

Utiliser des soldats...

Tainted Black

Nouvel archétype

Soldat étranger

Assaut

Recherche et développement

Arsenal

Intech System : Freezer

Intech System : Balise Morbide

Genomic Trust : Armure Jawbreaker

Genomic Trust : Balle autoguidée

Hostile de Phase 7»

43

43

44

44

45

45

46

47

48

48

49

50

51

52

52

52

53

54

54

55

56

56

56

57

57

58

58

58

59

59

60

60

60

61

61

Bienvenue parmi les vivants 29**Ambient : The Z-Team**

Un jeu de zombies sans zombies ?

La vie hors des zones infectées

Zones Oranges et Zones Vertes

Zones Noires

Zones Rouges

Zones Oranges

Zones Vertes

D.O.A Department of Alaska

Société et économie

Circulation et Armée

Travail, argent et soins

Eau et nourriture

La « loterie »

Atmosphère

Médias

OneWorld

Kevin Libzik

Chasseur de tête

Seigneur de guerre

Les migrants

Utiliser des migrants

Sur la route, en partance

30

30

30

33

33

33

33

33

34

34

34

35

35

36

36

37

37

38

40

40

41

42

42

43

43

Scénario : Le grand Blanc 65**Synopsis****Comment jouer ce scénario ?**

Mode Survivants

Mode Z-Corps

Mode « Multi-tables »

Timing**Partie Survivants**

Introduction

Scène 1 : Cardio...

Scène 2 : Fuir, toujours fuir...

Final : Enfin sauvés...

Partie Z-Corps

Introduction

Scène 1 : Sauvetage

Scène 2 : Du sauvetage... encore...

Final : Enfin le sauvetage...

Si on te demande si tu es un dieu...

Promenade de santé

Zombie Frenzy

Le Grand blanc

Et les Hostiles ?

Et les joueurs

65

66

66

66

67

67

67

67

69

69

70

72

74

74

74

75

76

76

76

77

77

77

77

77

Une gigantesque tempête de sable s'était abattue sur Flagstaff. Paumés au milieu de nulle part, Earl et House avaient rejoint la voie ferrée pour surveiller l'autoroute. L'arrière de leur van était ouvert et laissait apercevoir des armes flambant neuves, étiquetées OneWorld. Les jumelles vissées sur les orbites, Earl constatait l'absence de circulation routière. Las Vegas était tombée et les populations de l'Arizona étaient évacuées vers le Nord. Trois cadavres en mauvais état avaient été mouchés sur Brannigan Park road tandis qu'ils essayaient de rejoindre Flagstaff. Les trois balles leur avaient explosé la caboche comme de grosses pastèques saignantes. Leurs restes trônaient désormais entre les cactus et les scorpions.

— Pourquoi est-ce qu'ils se déplacent comme ça ? demanda Earl.

Les Hostiles étaient de plus en plus nombreux sur les routes, à travers le désert. Denver avait subi l'attaque de véritables hordes en provenance du Nebraska, des quantités de zombies échappés de leurs villes originelles. Ce phénomène était relativement nouveau. Du moins, suffisamment peu étudié en neuf semaines d'infection pour en comprendre le sens.

— Je ne sais pas, répondit House. J'imagine qu'ils font comme les requins ?

— Tu me gonfles avec tes métaphores, grogna l'ancien garagiste californien.

— Je veux dire par là que s'il n'y a plus assez de nourriture dans l'océan, à cause de la surpêche, c'est sur les côtes que les squales viennent bouffer. Là c'est pareil. S'ils n'ont plus de quoi se mettre sous la dent dans une ville, c'est un peu normal qu'ils partent chasser ailleurs, non ?

— Oui, logique. Ils n'ont pas l'air de vouloir se bouffer entre eux. Remarque, s'ils quittent certains bleds, ça nous donne une chance supplémentaire de trouver des survivants et de les aider, avec un minimum de perte.

— S'il y a des survivants...

— S'il y a des survivants ouais...

— Sauf que maintenant, ce sont les villes saines qui vont se bouffer les hordes. Et par vagues entières. Si ça se trouve, d'ici quelques jours, on va être bien plus en sécurité au milieu des ruines. Il n'y aura plus un seul infecté, juste quelques cadavres à carboniser. Mais on sera peinards. Tranquilles. De quoi s'aménager un petit nid douillet. Tandis que dans le Nord, ça va manger chaud.

— Ca me plairait bien une petite ferme du côté de Lubbock, Texas. Doit y avoir qu'à se baisser pour en trouver une de vide, avec tout le confort de la ménagère. De toute façon, je ne veux plus entendre parler de Las Vegas, je n'avais pas prévu de me retrouver enfermé dans ce casino et...

Les deux acolytes furent interrompus par un moteur pétaradant. Une Harley Davidson rutilante fit son apparition sur la Highway. On aurait dit qu'elle venait juste de sortir de l'usine. Ses chromes luisaient sous le pâle soleil, étouffé par les résidus sablonneux. Parfaitement reconnaissable dans sa combinaison noire Z-Corps, Shaft se rapprocha de ses coéquipiers en franchissant l'ancienne barrière de sécurité. Il ne portait pas de casque et il y avait peu de chance qu'un flic le verbalise pour excès de vitesse. Le jeune afro-américain paraissait surexcité. La machine bruyante tenta un dérapage maladroit devant les contrôleurs. Earl et House se prirent une nouvelle ration de sable entre les dents.

— Pfffeuh ! Espèce d'enf... cracha Earl.

— Purée, mais vous ne répondez jamais au Transcom' ? demanda Shaft.

— Mais tu as eu ça où ? dit House en pointant la moto, la peau du visage blanchie par ce gommage gratuit. Et où est passée Miss Peel ?

— Je l'ai laissée à Bellemont, avec un convoi de militaires. Ils partent vers Salt Lake City avec quelques survivants du coin. J'ai récupéré ce petit bijou au Grand Canyon Harley Davidson. Il fallait que je vous prévienne rapidement ! Mais bon sang, vous n'avez pas allumé la radio non plus ?

— Non, ça attire ces saloperies, répondit Earl dans une grimace.

— Vous êtes un vrai duo d'autistes, c'est pas vrai !

— Hey ! Si on t'a laissé à Bellemont avec la pin-up, c'était pour surveiller nos arrières avant d'entrer à Flagstaff, pas pour copiner avec des Marines et tirer une Harley. C'est interdit de faire ça !

— Mais c'est fini les gars, on a reçu l'ordre de ne pas rester dans le coin. Plus personne n'a de nouvelles de Denver et Manhattan depuis 48 heures. Bryan Clark est débarqué ! La mission est annulée, tout est annulé !

— Quoi ? On est démobilisés ? demanda House.

— Non, ils changent de méthode. Ils instaurent une nouvelle frontière et toutes les Zones Rouges doivent être évacuées dans les heures qui viennent. Elles sont considérées comme perdues. Le Président doit faire un discours ce soir à ce sujet. Ils n'arrêtent pas d'en parler à la radio !

— Qu'est ce qu'on fait alors ? On rentre « chez nous » ?

— Tous les militaires et les Z-Corps ont pour consigne de rejoindre les bastions OneWorld du Nord, et le Ministère de la Défense souhaite qu'on protège désormais ce qui peut être sauvé. Et qu'on ne perde pas notre temps au milieu des Hostiles. Les renforts internationaux arrivent. On n'a plus rien à faire ici ! On va retourner au calme, avec plein de vivants, c'est pas le pied ça ? se réjouit Shaft.

Earl tourna lentement la tête vers House, l'air crispé. Après une brève inspiration, il lâcha :

— Dis donc mon grand, c'est pas toi qui me disais justement que dans le Nord, « ça va manger chaud » ?







VIVRE ?

« Y'a rien d'autre à faire ici
que mourir.... »

Il faut sauver le soldat Ryan

PRÉSENTATION

Il n'y a rien de plus effrayant que de vivre dans un monde hanté par des zombies, sans en croiser un seul. Depuis neuf semaines, les Etats-Unis ont sombré dans le chaos le plus total et cherchent désespérément à éliminer la contagion. Toujours peu touchés par le virus, les autres pays du monde ressentent surtout le désastre économique engendré par cette crise sans précédent. Privé d'un tissu industriel ravagé, d'une bourse obligée de s'arrêter, l'Amérique du Nord a jeté de nombreux individus dans la rue, déjà fragilisés par la crise des subprimes. Autant de personnes situées loin des zones rouges et pourtant touchées de plein fouet. Au centre d'une période totalement anxiogène, plus personne ne parvient à vivre sereinement. Impossible de ne pas songer à la maladie, de ne pas craindre de croiser un infecté. La paranoïa a touché les habitants du monde, à un niveau jamais atteint et bien plus grave que la pitoyable grippe aviaire. La peur, le chômage, la violence troublent tous les esprits et se propagent.

Dans les villes saines placées à des kilomètres de l'infection, les regards hagards des habitants observent les écrans télévisés, les smartphones et les réseaux sociaux. On recherche un espoir, on veut croire en une solution. Mais comment vivre normalement désormais ?

Aux côtés de survivants perdus dans les zones contaminées et des Z-Corps chargés d'enquêter, se trouvent des milliers d'individus vivant une Apocalypse Zombie par procuration : les migrants qui cherchent à s'éloigner des zones dangereuses, les bénévoles de OneWorld officiant dans les zones Oranges, les soldats et humanitaires étrangers agissant loin du terrain, les arnaqueurs et trafiquants d'armes qui profitent de la panique... Mais également les simples habitants qui sont pétrifiés par l'idée que cela leur arrive, sans oublier les « survivants » qui sont parvenus à trouver enfin la sortie de leur *roadmap*...

Ce nouveau supplément pour Z-Corps vous propose de découvrir la 9^{ème} semaine de contamination. Cette date charnière va obliger OneWorld à changer de stratégie et aboutir à la création de la Ligne Grise : la « fermeture » pure et simple des états lourdement contaminés. Mais surtout, UnDead On Arrival revient plus largement sur tous ceux qui vivent en marge des zones rouges : les « vivants », ceux qui ne sont pas au cœur de la mêlée. Qu'il s'agisse de l'aide internationale ou des régions épargnées. De véritables nids d'intrigues permettant de faire du zombie sans zombie et de proposer de nouvelles pistes de jeu, que ce soit pour les survivants ou pour les Z-Corps. Enquêtes urbaines aux côtés du CDC, sécurisation des quartiers, diplomatie, mercenariat, gestion des troubles sociaux... Sans oublier, évidemment, tout le matériel, les intrigues, les lieux et les nouvelles créatures pour ceux qui sont toujours perdus au milieu de l'Enfer.

Utiliser U.D.O.A : retour chez les vivants ou départ chez les morts-vivants ?

Comme une majorité de Meneurs de jeu de Z-Corps, il est possible que vous ayez fait le choix de débiter vos premières parties avec un groupe de survivants. Avec sans doute dans l'idée de les faire basculer plus tard vers les Z-Corps, une fois de nombreuses intrigues (et séances de survival horror) résolues. Rien de plus normal. En effet, un groupe de survivants est le plus rapide à mettre en place (via le scénario du livre de base par exemple) et permet de reprendre aisément les codes de toute la culture zombie. De « The Walking Dead » aux films de genre, en passant par de nombreux jeux vidéos, tous abordent la survie rugueuse de groupes d'humains face à l'adversité. Le supplément précédent est d'ailleurs revenu amplement sur le sujet.

Cependant, il ne faut pas oublier une différence notable. Après neuf semaines d'épidémie, les Etats-Unis tiennent toujours debout et, contrairement à la plupart des références citées plus haut, il existe donc bel et bien des « havres de paix ». Des lieux où se réfugier et trouver des secours.

Si vos survivants se débrouillent bien et parviennent à remonter vers le Nord ou à descendre vers l'Amérique du Sud (voire à emprunter un

bateau), il est fort probable qu'ils s'en sortent. Dès lors, comment gérer cette nouvelle existence à l'abri du danger ou leur faire rejoindre les Z-Corps ? Bref, comment poursuivre le jeu ? Difficile de songer que, sans raison valable, certains fassent le choix de retourner au milieu des infectés alors qu'ils viennent juste d'en sortir.

Utilisés comme de la chair à canon, les Z-Corps ont connu de leur côté de profondes difficultés pour recruter. Avec une telle politique sur le terrain, le taux de mortalité s'avère très élevé. Trop, pour le Congrès et les ultra-conservateurs. C'est pourquoi OneWorld a modifié sa politique pour permettre aux recrues les moins expérimentées (ou suicidaires) d'y aller étape par étape. Cela s'avère un bon moyen pour former une première table de contrôleurs ou faire revenir en douceur les survivants vers l'action.

Grâce à ce supplément, vous allez donc pouvoir augmenter votre palette de jeu et placer une véritable transition entre survivants et Z-Corps. Une sorte de troisième phase, moins extrême, qui va pouvoir gérer l'après survivant ou l'avant Z-Corps. Ainsi, dans les pages suivantes, vous trouverez quatre nouvelles façons d'utiliser le jeu : en faisant des personnages des migrants, en faisant incarner à vos joueurs des soldats internationaux découvrant l'horreur, en mettant en place une première phase de recrutement OneWorld ou en leur faisant (re)découvrir la vie dans les villes non contaminées. Parce que le cauchemar ne se limite pas aux zones rouges et aux bâtiments en ruines.

RESTRICTED AREA

Évolution de la contagion

« UnDead on Arrival ». Je n'arrête pas de voir ce terme un peu partout, sur les murs des bastions, dans les médias, sur les réseaux sociaux. Et vous savez tous ce que cela signifie n'est-ce pas ? C'est le terme

par lequel la jeunesse de ce pays, voire tous les américains, désignent les Contrôleurs OneWorld. Parce que, quoiqu'on fasse, on finit toujours en morts-vivants à l'arrivée. Nous sommes tous des cadavres en sursis et nous devons changer cette image ! OneWorld doit changer ! »

Mail envoyé par Bruce Palmer, nouveau COO de OneWorld, aux Contrôleurs Z-Corps

La semaine 9 est une période charnière, particulièrement importante dans la storyline de Z-Corps. Depuis 21 jours, les unités privées de OneWorld se sont lancées sur le terrain pour venir en aide à des survivants, piégés au milieu des zombies. La plupart des recrues sont déjà à bout de force, gavées d'amphétamines LabWatch, privées de sommeil, expédiées directement d'une mission à une autre. Tout va trop vite, tout devient trop difficile. Les combinaisons sont sales, les visages émaciés, les gestes moins assurés et le moral au plus bas. Pour les survivants, c'est encore pire : atteindre une zone non infestée demande un véritable exploit. Et rester planqué est un combat quotidien.

Nous avons arrêté la chronologie précédente à la fin de la semaine 8, au moment où un nouvel espoir était apparu. Enfin, deux nouveaux espoirs pour être exact : Denver et Manhattan. Deux secteurs assiégés mais tenant toujours debout, grâce aux efforts des Contrôleurs. Ces informations avaient redonné un peu d'espérance aux populations et permis à OneWorld de reprendre du poil de la bête. Mais cette semaine, tout va changer. Les principaux protagonistes vont abattre leurs cartes et les événements vont se précipiter.

Et les personnages-joueurs dans tout ça ? Avec la régularité des pas du Sergent Chambers, marchant sur l'asphalte d'une route abandonnée, la vérité s'apprête enfin à croiser leur route.

Comme précisé dans le supplément « 8 semaines plus tard », certains personnages non-joueurs conservent une grande importance dans la chronologie du jeu et il est déconseillé de les faire disparaître. En tant que Meneur de Jeu, nous vous encourageons à les faire apparaître ou croiser la route des PJ mais prenez bien garde à ne pas les transformer en cibles de ball-trap.

PNJ « sous protection » :

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

Semaine 9

Le lundi de cette nouvelle semaine, à 20h00 précise, le Président des Etats-Unis prend une fois de plus la parole pour s'adresser à sa population. Dans un discours solennel, enregistré à partir d'un bunker sécurisé de l'armée et retransmis dans le monde entier, il annonce que Manhattan et Denver ne donnent plus signe de vie depuis 48 heures.

« Mes chers concitoyens. OneWorld a échoué. Nous devons dès à présent changer notre fusil d'épaule pour sauver tout ce qui peut l'être. Je garde foi en l'entreprise de Bryan Clark. Mais nous devons agir différemment et comptons sur l'aide

précieuse de la cellule de crise de l'ONU, afin d'éradiquer cette pandémie. Ne perdez pas espoir. Nous sommes aux portes de l'Enfer mais nous parviendrons à en condamner l'accès (...) »

Durant ce discours, l'homme d'Etat proclame que l'état d'urgence est dépassé et que les zones infectées doivent être abandonnées. Toutes les forces en présence (soldats et Contrôleurs) doivent quitter ces régions et rejoindre les bastions du Nord. Une « Ligne Grise » va être tracée, afin de couper ces territoires maudits du reste du pays. Il convient désormais de d'exciser la tumeur avant qu'elle ne se propage.

Dès la fin de sa conférence, le cœur empli de colère et de déception, Barack Obama rejoint son État-Major. Les principaux chefs des armées sont présents, physiquement ou par communication satellite. **Bradley Finch**, ainsi que **John Harvey Donaldson** retransmettent de Savannah pour le compte de OneWorld. Ils confirment que depuis deux jours, les Contrôleurs présents à Denver et Manhattan ne donnent plus aucun signe de vie. Les appels répétés sur le réseau TransCom restent sans réponse.

Bruce Palmer, sous-secrétaire des Armées, se saisit de ce moment opportun pour poser de nombreuses questions gênantes et égratigner OneWorld. Fort de chiffres et de dossiers épais, il remet directement en cause le rôle de OneWorld et du Général O'Grady. Pour confirmer ses dires, il affiche des données affligeantes sur la mortalité des Contrôleurs et sur l'efficacité de leurs résultats. Ces chiffres, pourtant confidentiels, sont décortiqués point par point sous le nez de Finch et Donaldson. À la question « comment vous êtes vous procuré ces données ? », Palmer répond simplement « qu'il a ses sources ».

Baptisée « stratégie UNDOA » par Palmer, cette action face aux zombies n'aboutit qu'à plus de morts et à une pandémie galopante. Il démontre ainsi magistralement que, non seulement les stratégies mises en œuvres sont inopérantes, mais qu'en plus, l'Armée et OneWorld travaillent chacune de leur côté dans une véritable cacophonie. Et pour enfoncer le clou, comme si cela ne suffisait pas, il accuse le Général O'Grady d'avoir procédé à un test d'arme biologique grandeur nature

et sans aucune autorisation. Le Général, présent également par visio-conférence et la mine déconfite, voit apparaître des photographies du largage des Silvermann. Des morts-vivants modifiés ont été parachutés sur Denver à l'intérieur de capsules étanches, il y a tout juste 48 heures. Palmer parle de complot, d'hommes influents qui profitent de la panique pour gagner du pouvoir. O'Grady peste qu'il n'y est pour rien dans le naufrage de Denver. Bruce Palmer réclame le retour du Général Dunwoody, accusé de trahison alors qu'il est le plus à même de sauver le pays.

« Les bombardements de Topeka sont sans commune mesure avec les malversations de ceux qui l'ont remplacé ! »

Enfin, pour terminer sa démonstration, Palmer, se contente d'un :

« Et à ce propos,... Dîtes-nous donc où est passé Bryan Clark ? »

Pressé par Finch, Donaldson ne parvient plus à dissimuler la vérité. Ses recherches infructueuses pour retrouver Clark l'ont mises dans une situation délicate. Il avoue finalement que le créateur de OneWorld a disparu.

Quelques heures plus tard, l'ensemble de ces informations sont transmises aux médias. Le Président des Etats-Unis réclame un changement radical et demande à l'ONU une aide plus importante. O'Grady est suspendu de ses fonctions, Dunwoody est partiellement réintégré et Bruce Palmer prend la direction provisoire de OneWorld, sous contrôle du gouvernement.

C'est un peu comme si la guerre était bel et bien déclarée aux morts-vivants.

OneWorld

Le superbe navire créé par Bryan Clark prend l'eau de tous bords. Malgré ses efforts, **John Harvey Donaldson** n'a pas retrouvé son vieil ami. Ses commandos lancés vers Manhattan ont disparu corps et âme, et ceux partis vers l'Ouest ne sont jamais revenus. Retrouver Clark, c'est comme chercher une aiguille dans une meule de foin, ou plutôt comme rechercher un vivant au milieu de territoires envahis par les morts. Mais Donaldson a bien d'autres problèmes à régler. OneWorld est devenue la cible d'une conspiration à grande échelle, il en est persuadé. Les informations divulguées, le comportement de Finch, le retour opportun de Dunwoody, les révélations de Bruce Palmer, la disparition de Clark en sont des preuves irréfutables. Reste à trouver les coupables. Pour l'heure, Donaldson n'a plus d'autre choix que de se mettre en retrait et de laisser les commandes à Palmer.

L'objectif du nouveau directeur de la société est simple : utiliser les Z-Corps comme des unités sanitaires dans les Zones Oranges, en tant qu'appui de l'armée. Les Contrôleurs doivent rejoindre les bastions pour apporter leurs connaissances du virus et aider les populations. Il n'est plus question de les envoyer au cœur de la Ligne Grise, où ils ne font que compliquer les agissements de l'Armée sur le terrain. Bruce Palmer a de grandes ambitions pour cette structure et souhaite lancer le programme *Deathkeepers*. Il s'agit d'une sorte de « bénévolat OneWorld », un lien privilégié avec la population. Le but est de recruter toutes les personnes volontaires, pour jouer le rôle de médiateurs et aider à gérer les zones saines. Plutôt que d'être envoyée à une mort certaine, la jeunesse est appelée à rejoindre OneWorld pour venir en aide aux habitants et aux réfugiés.

D.O.A : Department of the Army Bruce Palmer

Ce nouveau protagoniste d'importance a connu une trajectoire hors norme. Ancien de la CIA, connu pour son caractère bien trempé, Bruce Palmer s'est retrouvé parachuté au poste de sous-secrétaire des Armées il y a deux semaines, après le décès prématuré de son prédécesseur, Joseph W. Westphal. Ce dernier fait partie des nombreux membres du Département des Armées à avoir disparu lors de transports de troupe en dehors de Washington D.C. Palmer s'est lui-même retrouvé coincé plusieurs jours au sein du Pentagone, tandis que des zombies l'envahissaient. Il ne doit sa survie qu'aux renforts et à ses facultés martiales. De tous les stratèges militaires présents autour du Président, Palmer est seul à avoir affronté les Hostiles et à en être sorti vivant.

Cet afro-américain, au crâne marqué d'une large cicatrice et à la barbe sombre, doit une grande partie de sa carrière au Général Dunwoody, qui était un grand ami de son père. Palmer ignore pourtant tout des manigances de Dunwoody et agit de bonne foi. Soutenu par de nombreux députés et personnes influentes, Bruce Palmer est un homme droit, direct, incorruptible, persuadé d'agir dans le bon sens. Considérant Bryan Clark comme un manipulateur et un arriviste, il souhaite utiliser OneWorld pour remettre le pays dans le droit chemin. Sans même réaliser qu'il n'est qu'un pion dans ce jeu d'échec qui le dépasse.

L'Armée

La disparition de Bryan Clark au Nouveau-Mexique est un coup dur pour le Général Dunwoody, qui a été obligé de changer ses plans. Incapable de trouver une solution aux Boîtes Mentales, qui verrouillent la mémoire des participants du projet Homme Millenium, le Général continue à envoyer des hommes à la recherche des « 20 ». Mais la progression de l'épidémie freine considérablement cette traque, obligeant des commandos de Genomic Trust à prendre le relais. Les interrogatoires d'**Elvis Campbell** et **Vernon L. Stewart** n'ont rien donné, leur esprit étant toujours cadencé.

Fou de rage, Dunwoody se trouvait dans une véritable impasse, jusqu'à ce que l'initiative du **Général O'Grady** ne parvienne à ses oreilles. Le largage non autorisé du « projet Silvermann » sur Denver lui a donné un moyen de reprendre les commandes et de sortir enfin de sa cellule. Il a ainsi échafaudé un plan minutieux, en utilisant ses liens privilégiés avec Bruce Palmer, nouveau promu au rang de sous-secrétaire des Armées. Un simple marché, franc et honnête, durant lequel Dunwoody a livré sur un plateau la trahison de O'Grady (preuves à l'appui) en échange de sa réhabilitation. Pour convaincre Palmer, le Général mégalomane a également évoqué la disparition de Clark, soigneusement dissimulée par OneWorld et leur mainmise sur la fabrication de l'Agent Gris. Sans oublier des documents confidentiels, transmis par **Bradley Finch**, et prouvant le manque d'efficacité des Z-Corps.

Mais il n'a pas demandé à reprendre son poste. Il s'est contenté de solliciter un entretien avec le Président des Etats-Unis. Demande qui a été acceptée après de multiples vérifications.

C'est durant ce face à face via liaison satellite, que Dunwoody a évoqué l'Opération Crépuscule et la possibilité de stopper le virus, grâce à une nouvelle frontière et une quantité phénoménale d'Agent Gris. Quantité pouvant être fournie par les filiales de Genomic Trust, basées en Amérique du Sud.

Dès le lendemain de cette entrevue, le Président programmait un discours et une réunion en urgence. C'est durant cette réunion que le Général O'Grady fut confronté à des preuves irréfutables et Bruce Palmer placé à la tête de OneWorld. Dunwoody, évacué de Quantico à Norfolk, fut libéré quelques heures plus tard. Il fut nommé « simple consultant » sur l'Opération Crépuscule.

Genomic Trust

Nathan Bane n'a pas souhaité baisser les bras après la perte de Bryan Clark, lors de son déplacement au Nouveau-Mexique. Au contraire, les conspirationnistes de l'île Jeckyll ont souhaité aller de l'avant et taper un grand coup. Dans l'ombre depuis le début de l'épidémie, Genomic Trust a décidé de balayer OneWorld et de prendre sa place. Histoire d'avoir le champ libre pour commencer à « reconstruire le monde ».

Tout d'abord, le réseau sécurisé UssTransCom a été sabordé, piraté pour couper uniquement les communications en provenance de Denver et Manhattan. Ce micro événement, couplé à des fausses rumeurs lancées dans les médias et sur les réseaux, a suffi à faire retomber l'image de OneWorld comme un soufflé. Aucune patrouille aérienne n'a été en mesure de contredire ces informations, les rues de ces deux sites étant hantées par des hordes de morts-vivants... Ou désespérément vides. Tous les agents dormants, présents au sein de OneWorld et des cellules de crise, ont agi dans le même sens pour fournir un maximum d'informations au Général Dunwoody et persuader tout le monde que Denver et Manhattan sont perdues.

Pourtant, au sein même des bâtiments, soldats, Contrôleurs et survivants continuent à se battre. Coupés du monde, ils attendent des secours qui ne viendront pas et ne parviennent plus à contacter leur hiérarchie. Les hélicoptères ne survolent quasiment plus la ville du Colorado et encore moins l'île de Manhattan. Bientôt, des bombardements stratégiques planteront la Ligne Grise et noieront les bâtiments dans un nuage grisâtre. Et à Denver, des zombies harnachés dans des exosque-

lettes ont commencé à nettoyer la place avec des armes de nouvelle génération...

Donaldson s'est vu contraint par Bruce Palmer de transmettre un maximum d'informations sur l'Agent Gris. Dorénavant, c'est Genomic Trust qui se charge de sa fabrication. Mais Nathan Bane (qui n'a pas l'éthique de Bryan Clark) compte bien en améliorer la formule et la puissance, fournissant ainsi du travail à des milliers d'entreprises situées en Europe et en Amérique du Sud. L'armement anti-zombie explose et s'apprête à relancer, à lui seul, un tissu économique en piteux état. Sans recul, ni contrôle.

Apokalupsis

Washington est devenu le point de ralliement de milliers d'Hostiles, suivant les routes des différents états pour rejoindre la Maison Blanche. Attirés par les vibrations lointaines de la Fréquence Morte, comme des squales par l'odeur du sang, ils parcourent des centaines de kilomètres pour se rapprocher de cette sensation nouvelle. Au centre du Bureau ovale, **Clarence Luther** et ses cavaliers d'Apokalupsis s'apprêtent à proclamer la naissance d'un nouveau pays. Clarence, le teint livide, les lèvres bleutées, des taches noires sur la peau, appelle inconsciemment à lui une véritable armée des morts. Un nombre incalculable d'Hostiles, sans volonté ni conscience, est prêt à se déplacer ensuite vers les principaux bastions du Nord et du Sud.

À la fin de la neuvième semaine, tandis que les rues du Capitole sont encombrées par des hordes de morts-vivants attendant un signe, Clarence Luther enregistre un message télévisé à destination des principaux médias. Pour la première fois depuis le début de la pandémie, il montre enfin son visage.

«Je suis l'Ange Mort, roi des défunts. En ce jour béni de Dieu, je proclame la naissance des Territoires des morts.»

Il faudra plusieurs jours avant de comprendre que ce message n'est pas une plaisanterie. Clarence Luther s'est auto-proclamé dirigeant des états prisonniers de la Ligne Grise, et il compte bien mener une action d'envergure pour faire disparaître les derniers vivants. Une nouvelle guerre de sécession entre humains et zombies.

Dust Bowl

L'idéologie de ce groupe terroriste, composé essentiellement d'anonymes, se répand comme une traînée de poudre. Rares sont les murs des villes à ne pas être recouverts de messages de propagande, accusant l'Etat américain d'être responsable de la pandémie et appelant les vivants à l'insurrection. L'assassinat de **Robert Gates**, le Secrétaire de la Défense, ne semble qu'un début. Piratages, menaces et coups fourrés se multiplient contre l'armée et les Z-Corps. Sur Internet, le Dust Bowl rallie une jeunesse désespérée et enchaîne les actions dans le monde entier. Manifestations « d'Anonymous », sites « hackés », infectés appelés à effectuer des missions suicides, sont autant de moyens d'action.

Mais en cette neuvième semaine, le Dust Bowl s'est choisi une nouvelle cible : l'Agent Gris. De multiples témoignages parlent d'effet désastreux sur la santé, de Z-Corps souffrant de problèmes pulmonaires graves, d'une vieille dame retrouvée morte au milieu d'un nuage d'Agent Gris... Un véritable chapelet de craintes et de rumeurs invérifiables, pointant une fois de plus le gouvernement ainsi que OneWorld, sa complice.

« L'Agent Gris n'empoisonne pas que les Hostiles ! »

Sergent Chambers

Gary Chambers est toujours à la recherche de ses origines. Après avoir massacré **Walter Broockmyre** dans le pénitencier de Huntsville, il dispose désormais d'une liste de 20 noms inutiles. Il n'a toujours pas de réponse. Dans l'incapacité de retrouver ces participants du projet Millenium, il reprend la route vers le Nord jusqu'à Nashville où les derniers réfugiés sont évacués. Esquivant le passage des patrouilles, il fait une halte dans un café abandonné de Franklin. Le petit troquet est vide, les tables sont renversées, et du sang finit de sécher sur les vitres. Une petite télévision placée au-dessus du bar continue à crachoter en boucle des infos issues de CBS. Le Sergent Chambers s'assoit sur une chaise et contemple les images colorées. Il ressent de plus en plus des ondes puissantes en provenance de Washington, mais également d'autres lieux qu'il ne connaît pas. Il a l'impression que des êtres puissants s'éveillent, que des événements importants se préparent. Pour la première fois depuis sa mort, Gary sourit. Sait-il seulement pourquoi ? Au milieu des images et des textes défilants, les visages de Bryan Clark et du Général Dunwoody apparaissent. Un nom revient sans cesse : OneWorld. Il est question de mise à pied, de disparition, de réhabilitation, du discours du Président de la Nation. Un frisson parcourt l'échine de Chambers. Il se relève avec rage et projette sa chaise sur le téléviseur, brisant l'écran. Avec la vivacité d'une panthère, il se rend derrière le bar, vide tous les tiroirs, arrache les portes et fouille toutes les pièces. Sa colère est impressionnante, son poing traverse un mur de briques, son pied projette un juke-box par la vitrine. Déchaîné, il finit par trouver un maigre dépliant, punaisé sur un panneau d'affichage. Un titre : « Engagez-vous dans les Z-Corps ». Une adresse : « siège de OneWorld - Savannah ».

Gary a de nouveau un regard mauvais. Il connaît si bien Clark et Dunwoody, organisateurs du projet Homme-Millenium. Ils ont vieilli mais il se souvient parfaitement d'eux. Ce sont les réponses à toutes ses questions. En plus de soixante jours, le cerveau du Sergent Chambers a retrouvé toute sa vivacité. Il est bien moins embrumé que lors de son réveil à Alma, moins parasité par les



GOD

WILL
SAVE US

7
CORPS

SHOOT THE HEAD

sons de la Fréquence Morte qui s'accumulent dans son crâne comme les crissements de millions d'insectes. Comme s'il était une antenne réceptrice.

Lentement, il sort du petit café, tourne les talons sur le bitume et prend la direction de Savannah.

L'heure de la confrontation arrive enfin.

« *Majestic 13* »

Dans un petit bureau d'Ottawa, **Carson Prichard** et **Dominic Gage** sont les seuls journalistes à prendre le message vidéo de « l'Ange Mort » au sérieux. Le damné de Washington n'est pas le premier à profiter de l'ambiance médiatique anxigène pour se faire de la publicité. Cependant, les deux professionnels sont impressionnés par son apparence et font rapidement le lien avec les témoignages au sujet d'une « caravane de monstres » circulant dans le Sud-Est des Etats-Unis. Des recherches rapides leur permettent de découvrir qu'il s'agit d'un dénommé Clarence Luther, un employé de OneWorld porté disparu dans les environs de Topeka. Persuadés de tenir un véritable scoop, ils remontent sa piste à distance pour en apprendre plus sur sa vie et son parcours. Entre des bribes de passé sans importance, ils découvrent que son grand-père a été un des patients du **Topeka State Hospital** dans les années 30. Cet établissement avait une terrible réputation, notamment pour avoir pratiqué de 1913 à 1961 des expérimentations eugéniques. Autorisées par la législation du Kansas, ces méthodes inhumaines aboutirent à rendre stériles près de 3000 individus, accusés de crimes, de handicaps lourds ou de maladies mentales. Le grand-père de Clarence Luther fut lui aussi victime de ces actes de barbarie. Et malgré les traitements contre nature qu'il subit, conçus pour le rendre infertile, il parvint tout de même à donner naissance à deux garçons et une fille après sa sortie de l'établissement.

Cet aïeul se nommait **Isaiah Chambers** et ses trois enfants, **Caleb**, **Abigail** et **Gary**. Clarence Luther est le fils d'Abigail Chambers, morte, comme ses deux frères, depuis de nombreuses années.

Carson Prichard et Dominic Gage tentèrent de contacter OneWorld à plusieurs reprises, afin d'en savoir plus sur Clarence Luther. Ils envoyèrent un mail à Bruce Palmer avec l'ensemble de ces données, comptant sur la curiosité du nouveau dirigeant. Mais ils n'eurent pas le temps de recevoir de réponse.

Leurs corps calcinés furent retrouvés dans un parking souterrain d'Ottawa, environ trois heures après cet envoi. Un seul et unique témoin, présent à proximité du lieu du crime malgré l'heure tardive, affirma avoir vu une sorte d'ambulance sortir du parking. Elle était conduite par deux hommes, vêtus de combinaisons blanches intégrales.

Que peuvent faire les personnages en neuvième semaine ?

- *Pour les personnages survivants* : si les survivants se trouvent toujours en plein milieu des zones rouges, ils vont devoir faire face à une nouvelle menace : la Ligne Grise. Son impact sur leur survie et/ou sur le déroulement de leur roadmap est développé un peu plus loin.

Cette neuvième semaine peut également être l'occasion de les faire enfin sortir des États infectés, pour découvrir la rudesse des bastions et la réalité du quotidien des vivants. Ce nouveau visage de Z-Corps est présenté dans le chapitre « Bienvenue parmi les vivants ». N'hésitez pas à les plonger au milieu d'une forteresse armée ou à les intégrer à une ville saine. Là, ils auront peut-être enfin l'occasion de rejoindre OneWorld. Ou de se croire, un bref moment, en sécurité. Dans tous les cas, ce sera le moment idéal pour les sortir du quotidien de la survie et les envoyer dans de nouvelles directions.

- *Pour les Z-Corps* : leur rôle va changer radicalement à partir de cette semaine. S'ils effectuent des missions depuis la création des Z-Team, quasiment en temps réel, ils seront sans doute heureux

de rejoindre les bastions. Et de prendre un peu de repos, en jouant le rôle de médiateurs au coeur des villes saines. Cette phase pourra être l'occasion de réaliser des scénarios d'enquête et sera un bon moyen de découvrir la vie dans les cités non infectées, de développer quelques intrigues secondaires ou de nouer de nouveaux contacts. Évidemment, si la Z-Team des personnages est bloquée à Denver, Manhattan ou dans tout autre lieu situé au centre de la Ligne Grise, ils ne seront guère différents de simples survivants. Sans nouvelles de leurs supérieurs, ils devront trouver un moyen de tenir ou de sortir du périmètre de sécurité.

Plus prosaïquement, cette nouvelle semaine est la dernière avant que les personnages-joueurs ne rencontrent les principaux protagonistes de l'infection. Dès le prochain supplément, les actions et choix des Z-Corps auront un impact direct sur la suite des événements. Et sur le destin même du pays, voire du monde entier.

La famille Chambers s'apprête à croiser leur chemin, quoi qu'il arrive.

Nord et Sud

Le virus Z poursuit inexorablement sa route et s'apprête à se confronter, sous peu, à la barrière tendue par la Ligne Grise. Tandis que le Mexique est ravagé par la contagion, les états d'Amérique du Sud élaborent des plans pour repousser les Hostiles. La Californie, quant à elle, est tombée et ce sont des milliers de migrants qui se dirigent dorénavant vers le Nord.

Oregon

Jusqu'à présent, *Salem*, la capitale de l'Oregon est épargnée par l'épidémie. Tranquillement nichée dans l'immense vallée de la Willamette, la Cherry City observe les convois de réfugiés à destination de Columbia et du Canada emprunter l'*Interstate 5*. Avec le recul produit par huit

semaines de contagion, de nombreux habitants sont déjà partis et les autres s'apprêtent à résister. Les 73% d'habitants qui occupent d'ordinaire le seul district de Salem ne sont plus que 25% mais fermement décidés à ne pas abandonner un pouce de terrain. Soutenue dans son effort par des Z-Corps et des militaires, Salem est une des premières Zones Oranges et un test à taille réelle pour améliorer la défense de Seattle. L'*Interstate 5* est devenu un axe particulièrement surveillé d'où les militaires s'attendent à voir débouler des milliers de zombies, lorsque San-Francisco ou Sacramento n'offriront plus assez de viande fraîche. Afin de permettre à Portland, Seattle puis Vancouver de demeurer des Zones Vertes, la Ligne Grise s'est implantée de Rena (sur la côte Pacifique), pour poursuivre par Redding jusqu'à Reno. Ce qui a donné à ce trait le nom symbolique de « *Triple R* ».

Jour et nuit, des avions de chasse se chargent de pilonner le secteur et de transformer cette ligne en muraille de fumée grisâtre. Redding et Salem sont séparés par 484 kilomètres, soit une distance suffisante pour évacuer les habitants situés sur cette route. Et retarder la progression des zombies, afin de les apercevoir et de les mitrailler au passage. Forces militaires et Z-Corps se chargent de consolider les environs de Salem, de filtrer les migrants et de nettoyer les rares lieux infectés. Malheureusement, l'Oregon est un État particulièrement vert, sauvage, couvert d'innombrables forêts et de routes plus étroites. Or, même avec l'aide du **Bureau of Land Management**, personne n'est en mesure de surveiller convenablement un territoire aussi vaste. C'est également une région vitale pour les Zones Vertes, grâce à la quantité de productions agricoles qui en sont issues. Le pays tombe tellement vite, qu'il devient difficile de faire suffisamment de réserves et l'aide internationale débute à peine. En perdant tous ses greniers agricoles, l'Amérique n'aura bientôt plus grand chose à offrir en échange de coupons. De ce fait, contrairement à d'autres États, des militaires viennent renforcer des fermes isolées pour qu'elles continuent à produire aussi longtemps qu'elles le peuvent.

Ronald Garrison fait partie de ces fermiers de l'Oregon qui abrite une petite unité de cinq soldats depuis une huitaine. Nullement troublé par cette crise, le vieil homme continue à vivre comme si de rien n'était. Tout au plus se munit-

il d'un fusil lorsqu'il s'absente. À ses yeux, ces « morts-vivants » n'atteindront jamais l'Oregon, étant donné les forces déployées. Ralentis par l'Agent Gris, les macchabées seront tous dégom-més par « les boys ». En tout cas, c'est ce qu'il pensait jusqu'à ce qu'il parte pêcher le saumon dans une cascade, issue des affluents de la rivière Willamette. Les soldats s'étaient absentés pour faire une patrouille et Ronald voulait leur offrir autre chose que des pommes de terre bouillies. Il ne s'attendait pas à accrocher un cadavre au bout de sa ligne, flottant dans les eaux. Un corps toujours en vie qui réussit à le mordre lorsqu'il le ramena sur le bord. Ronald parvint in extremis à lui envoyer deux pruneaux à travers la tronche mais le mal était fait. Pourtant, pour le fermier, ce n'est qu'une blessure bénigne. Un peu de whisky sur la plaie et on n'y verra plus rien. Inutile d'inquiéter les militaires avec cette histoire, il n'avait qu'à être plus prudent. Ronald Garrison n'a pas ramené de saumon ce jour-là mais un lourd secret qui risque fort de faire basculer sa ferme dans l'horreur.

La proximité de l'océan Pacifique, elle, ne cesse de donner des idées à certains migrants. Bouleversés par les événements, paniqués par la mise en place de la Ligne Grise, ils ne veulent pas rejoindre le lot des réfugiés aperçus à la télé-vision. Ils préfèrent emprunter leurs bateaux de plaisance ou embarquer sur un plus gros navire, afin de s'éloigner des côtes et rejoindre le Japon, l'Australie ou tout pays sain. Ils ignorent que les eaux internationales sont surveillées par l'ONU, ainsi que par la Navy, qui essaient de réfréner ces départs maritimes. On compte déjà plus de 300 décès, provoqués par des tempêtes, des chavirages et des noyades. Sans oublier les premières bavures en pleine mer, après la découverte d'infectés dans des cales. Un nombre incroyable de bateaux ont ainsi tenté de s'échapper de San-Francisco ou des autres ports de la côte Ouest, mais peu ont atteint la terre ferme.

18

Le phare de **Yaquina Head**, situé à l'Ouest de Newport (Oregon) est devenu le point d'observation de forces militaires, qui ont en charge de surveiller la côte. Une patrouille journalière est effectuée sur la zone maritime, dans les différents ports, de Gold Beach à Astoria.

Trevor Stach est un employé de la *Cheese Factory*, implantée dans la ville de **Tillamook**. Après avoir travaillé quinze ans sur les chaînes de production de fromage cheddar, il a perdu son emploi avec l'arrêt brutal de son usine. Possesseur d'un voilier dans la baie, il a donc décidé de se faire un peu de beurre en se reconvertissant en passeur. En échange de bijoux, de coupons ou de denrées ayant une valeur quelconque (et fournies en grande quantité), il propose à ses « clients » de les amener en Colombie Britannique en évitant tous les filtrages. Il envisage également, lors d'un ultime voyage, de faire un aller simple à Hawaï. Particulièrement doué pour esquiver les navires militaires, il a déjà effectué deux virées vers Tofino et s'attend à en réaliser une troisième sous peu. Il a d'ailleurs dégotté quelques familles très aisées de Pacific City, du genre à vendre un rein d'enfant pour ne plus risquer de croiser un Hostile.

Le **Spirit Mountain Casino** se trouve à l'Est de Lincoln City, dans la réserve indienne de **Grande Ronde**. Il est géré par la Confédération des Natifs de la Réserve, qui contient notamment des descendants des Kalapuyas, originaires de l'Oregon. Depuis la mise en place de la Ligne Grise, les derniers (rares) clients ont quitté le casino, bien loin des trois millions de clients qui venaient y jouer chaque année. Du coup, les 8400 m² du site, ainsi que ses cinq restaurants, ses 254 chambres et ses salles de jeu ont été transformés en place forte par les natifs. Une sorte de bastion, dont les portes de secours sont bloquées par des machines à sous et des tables de craps. Une bonne partie de la communauté s'est regroupée dans le casino, avec eau et nourriture, afin de « laisser passer l'orage ». Fortement armés, les Indiens sont persuadés que l'épidémie passera jusqu'au Nord et qu'ils pourront sortir ensuite. Le tout est de tenir assez longtemps, sans permettre aux Hostiles d'entrer. Et pour l'heure, aucun de ces monstres n'a pointé le bout de son nez dans la réserve. Pourtant, le vieux **Jericho Œil Vif** parle souvent d'une créature baptisée « Le Pionnier » dans ses rêves. Celui qui est le premier des morts et qui transformera le casino en terre de flammes et de sang. Alors, dès la nuit tombée, tous les hommes guettent par la fenêtre, craignant toujours d'apercevoir la grande carcasse du Pionnier.

Oregon School for the Deaf

Cette école publique de Salem accueille des enfants sourds et malentendants, jusqu'à l'âge de dix-huit ans. Fondée en 1870, elle propose ainsi un cursus allant de la maternelle jusqu'au lycée. Ryan Clouse est un adolescent de treize ans, atteint d'une malformation auditive, qui l'oblige à être appareillé. Originaire d'une petite ferme de Marion Forks, il ne voit ses parents qu'une fois par mois et passe le plus clair de son temps dans la bibliothèque de l'établissement. Pétrifié par cette apocalypse, Ryan essaye de se distraire en dévorant bandes dessinées et romans de fantasy.

Pour l'instant, la transformation progressive de Salem en Forteresse d'isolation n'a pas entraîné l'arrêt de l'année scolaire. Mais Ryan attend impatiemment de pouvoir rejoindre les siens. De plus en plus inquiet, le jeune garçon souffre également d'hallucinations auditives et a réalisé, depuis peu, que certains de ses camarades appareillés souffrent des mêmes maux. Parfois, brutalement, des sons étranges parasitent ses prothèses auditives. Comme des cris, lointains et déformés, qui paraissent se répondre les uns aux autres. La Fréquence Morte ne cesse de s'étendre... Elle se rapproche de Salem.

même si la population résiste. À Tijuana, ce sont les Mexicains qui empêchent les zombies américains de franchir la frontière, tandis que des milliers de familles tentent d'atteindre le Guatemala, le Honduras et le Nicaragua. Les files de voitures bloquent les routes sur des kilomètres, de violentes émeutes se multiplient, les réfugiés sont repoussés ou traités comme des moins que rien. Tout le monde craint l'arrivée des migrants et les pays qui ont refusé d'intervenir aux États-Unis veulent fermer leurs frontières à tout prix. Impossible pour eux de mettre en place des Zones Oranges rapidement ou de mobiliser des soldats pour contrôler les réfugiés. Tout ce qui leur importe est de ne pas accepter d'éventuels contaminés sur leur sol. À cette stratégie inhumaine s'ajoutent les rapports de force avec les États d'Amérique latine, qui se sont unis aux forces internationales. Empêtrés dans des débats politiques, des menaces et des jeux diplomatiques, l'Amérique centrale semble très fragile.

Le Panama fait partie de ces États protectionnistes, qui souhaitent se donner tous les moyens pour arrêter l'épidémie. Quitte à mitrailler les migrants pour les empêcher de passer. Malgré des manifestations de panaméens, soutenues par OneWorld et réprimées par des passages à tabac, le pays s'est lancé dans la construction d'une muraille. Un mur financé avec l'aide du Venezuela et de l'Equateur, et qui coupera le pays sur une portion étroite, de Boca Toro à Alligator Creek. Le but final étant de protéger Santiago et l'intégralité des nations, situées par-delà ce rempart. Ce gigantesque chantier vient tout juste de débiter mais les moyens (humains et financiers) mis à disposition sont colossaux. Tout doit être en place le plus rapidement possible !

LA LIGNE GRISE

19

Panama

Les Hostiles ont pris l'ascendant à l'Est du Mexique, permettant à l'épidémie d'atteindre Veracruz. Amplifiée par le passage d'Apokalupsis, la contagion est sur le point de dévaster le Mexique

Depuis le début de l'infection à Topeka, le virus s'est propagé d'une façon désordonnée. Il a totalement gangrené le Midwest avant de réussir à se développer sur les côtes et jusqu'aux frontières mexicaines. Désormais, la carte de l'infection forme une sorte de « W ». Une marque au fer rouge qui laisse encore de nombreux territoires

sains ou peu touchés. Mais la maladie progresse vite et les moyens employés jusqu'ici, ajoutés aux oppositions politiques ainsi qu'au manque d'organisation conjointe de OW et de l'Armée, n'ont fait qu'empirer les choses. Appuyés par des renforts internationaux bien plus conséquents, les États-Unis souhaitent dorénavant coordonner le tout et cantonner le virus Z aux États touchés. Pour cela, le Président a ordonné l'instauration d'une frontière « psychologique », dont le tracé suit les limites de ce fameux « W ». Toutes les forces militaires en présence sont chargées de se positionner sur ces lignes, dans des bastions et d'empêcher quiconque d'en sortir ou d'y entrer. Pour cela, l'Opération Crépuscule a reçu la consigne de bombarder cette frontière de manière continue, à l'aide d'une quantité phénoménale d'Agent Gris.

L'idée est simple : vider ces zones contaminées, éradiquer l'intégralité des Hostiles et construire une sorte de rempart pour mieux protéger les zones Oranges. Quitte à faire à nouveau appel aux armes lourdes. Tout le monde est prêt, malgré la présence de nombreux survivants dans ces lieux, à trancher pour de bon cet « organe » infecté.

Les bastions

Les bastions sont les place-fortes stratégiques qui servent de point de ralliement aux forces militaires. On pourrait les comparer aux nœuds d'un grand filet, d'un cordon de sécurité qui engloberait les zones infectées. Afin d'obtenir un maillage dense et d'éviter de laisser passer trop d'Hostiles, les bastions sont aussi bien composés d'avant-postes mobiles que d'entrées de villes « propres ». Le but annoncé par l'Armée US, avec le soutien de forces de l'ONU, est de maintenir cette frontière à l'instar d'une grande muraille. Un peu comme une succession de « châteaux forts » qui surveilleraient l'horizon et élimineraient tous les intrus.

Bien mieux organisés, ces bastions sont devenus le point de ralliement des Contrôleurs, des autorités et de la Sécurité Civile. Autant de lames d'un gigantesque rasoir, prêtes à faire feu et s'assurer de la décontamination des personnes présentes. Tous les réfugiés ont été évacués derrière ces bastions et les survivants sont désormais

encouragés à les rejoindre, en suivant un itinéraire précis. Tous les bipèdes ne suivant pas ces consignes sont condamnés à passer sur des mines, à être abattus froidement ou à étouffer au milieu des volutes d'Agent Gris. Voire à ne pas pouvoir entrer en territoire non-infecté. La réouverture des aéroports n'a fait que générer un souffle d'espoir et de précipitation chez tous les migrants, coincés aux portes des bastions. Désormais, au compte-goutte, des américains « tirés au sort » peuvent avoir la chance de quitter le pays.

L'espace aérien au-dessus des États contaminés n'est plus disponible pour les secours OneWorld mais uniquement pour les bombardements. Peu nombreux en milieu de neuvième semaine, ceux-ci se multiplient à grande vitesse à la fin de cette dernière, au point de donner à ce tracé géographique de l'infection le surnom de « Ligne Grise ». Un territoire condamné et jugé comme « perdu jusqu'à nouvel ordre, à nettoyer par le feu » par les plus hautes autorités du pays. Il est donc devenu urgent pour les migrants et les survivants de rejoindre ces secteurs protégés, sous peine de faire partie des pertes. Après avoir eu l'espoir de trouver un vaccin, les nouveaux dirigeants en place veulent désormais gagner du temps et stopper nette la propagation.

Il est possible de distinguer trois grandes catégories de bastions, au sein desquels les personnages pourront se retrouver :

Casemate fixe

Ces derniers jours, ces structures de dimension humaine se sont déployées rapidement sur la Ligne Grise. Ce sont des bataillons chargés de maintenir un point géographique donné et isolé de toute agglomération. Les soldats de ces bastions sont ainsi positionnés sur une colline, au milieu d'une autoroute, à l'orée d'une grande forêt ou au milieu de tout autre lieu suffisamment dégagé - et paumé - pour devenir un lieu de transhumance de zombies. Au Nord, les soldats ont reçu des renforts militarisés du Canada et de l'ONU, tandis que les casemates du Sud peuvent compter sur le soutien de troupes brésiliennes ou colombiennes.

Relativement autonome, ce type d'avant-poste ne compte pas plus d'une vingtaine de membres et quasiment aucun Z-Corps. Ils disposent en général d'un engin blindé minimum et d'armes lourdes, montées sur tourelle. Le plus gros de l'activité consiste à observer la « ligne », sans aucun temps mort et à tirer sur tout ce qui essaye de la franchir. Une petite unité a pour charge de patrouiller, par le biais d'allers-retours autour de ce périmètre. Le plus souvent, le camion blindé procède à vingt patrouilles par jour, en se rendant jusqu'à un point convenu avec les autres bastions. Le tout, une fois encore, afin de rendre cette frontière la plus imperméable possible.


Certaines casemates sont placées en retrait de cette première ligne de défense, pour corriger les éventuelles infiltrations et les erreurs de surveillance. Fort heureusement, pour l'instant, les zombies ne sont pas les rois de la discrétion. La plus grosse crainte reste toujours l'attaque d'une horde, trop nombreuse pour être repoussée par une casemate. C'est en cela que les bombardements apportent un soutien essentiel à ces unités fixes. Lorsqu'une trentaine de zombies à la marche saccadée apparaissent, il est plus facile de les aligner comme des petits poulets.

Les militaires présents n'ont pas l'autorisation de prendre en charge des survivants ou des migrants, ni d'aller les chercher par-delà la ligne grise. Afin d'éviter à ces points d'accès de se fragiliser, du fait d'une contamination, les humains ayant tout de même réussi à rejoindre la casemate sont placés directement en isolement préventif (le plus souvent dans la remorque d'un camion, sans confort). Aucun contact n'est autorisé avec eux et aucun soldat ne doit s'approcher à moins d'un mètre de ces individus. Les sentinelles doivent attendre impérativement l'arrivée de Contrôleurs Z-Corps et/ou d'experts du CDC. Autrement dit, pour faire court, si vous êtes survivant et que vous avez échappé aux balles (en agitant un drapeau blanc par exemple), vous finirez dans une pièce hermétique avec vos congénères. Et mieux vaut espérer qu'aucun de vos compagnons de route ne soit infecté. Car personne n'ouvrira la porte.

Le Lieutenant Carter venait tout juste de prendre position, avec six de ses hommes, dans une casemate fixe à proximité de Winnemucca dans le Nevada. Isolés de tout, les soldats avaient pour mission de surveiller une ligne de 50 kilomètres, bombardée par l'Air Force. Ils ne s'attendaient pas à voir surgir, entre les fumées de l'Agent Gris, un break familial qui roulait à vitesse réduite. Lorsqu'il fit halte, le conducteur sortit de l'engin en hurlant. Il se tenait le visage, marchait bizarrement et semblait en proie à une énorme souffrance. Des giclées sanglantes étaient clairement visibles sur les parois de l'habitacle, ce qui fit réagir le caporal Dayton trop rapidement. Craignant de faire face à des infectés en pleine transformation, il mitrilla le conducteur, ainsi que ses passagers : une femme et trois enfants. Aucun d'entre eux ne survécut aux tirs, confirmant le fait qu'il s'agissait de vivants. Cependant, après un examen minutieux, le Lieutenant Carter découvrit que la femme et les enfants étaient déjà morts, avant d'être sortis de la Ligne Grise. Tous les corps présentaient les mêmes stigmates : yeux rouges, langue violacée, veines gonflées, peau légèrement bleutée.

À croire que l'Agent Gris n'arrête pas que les morts-vivants, lorsqu'il est utilisé en grande quantité. Mais le Lieutenant Carter préfère garder cette théorie pour lui et surveiller de près le caporal Dayton, en proie à un début de dépression.

Filtrage avancé



Plus imposant, ce type de bastion est installé dans une petite agglomération. Si possible placée sur une importante voie d'accès, afin d'en surveiller les abords et de pouvoir contrôler les réfugiés. Les lieux sélectionnés dépendent de leur position géographique par rapport à la « frontière ». Il peut aussi bien s'agir de villes infectées mais nettoyées, ou de bourgs évacués. Aucun civil ne peut rester sur place, à l'exception de quelques volontaires utiles triés sur le volet (mécanos, cuisiniers, guides locaux...).

Ces sites modestes sont transformés en check points par une compagnie composée d'une centaine de soldats. On trouve également quelques Z-Corps et membres du CDC, chargés de vérifier la bonne santé des individus contrôlés.

Là encore, le but principal de cet avant-poste est de ne laisser passer aucun zombie et de s'assurer de l'absence de contaminé, parmi les convois qui tentent de rejoindre les villes saines. Afin d'améliorer l'étanchéité de ces cités, les militaires sélectionnent un point central (où leur matériel est installé) et utilisent voitures, bus et camions pour former une sorte de fortification. Une petite ville dans la ville. Toutes les autres parties de la cité font simplement l'objet de patrouilles régulières, à base de combinaisons Hazmat, lance-flammes, incendies volontaires et fumigations à l'Agent G. Quant aux immeubles les plus élevés, ils deviennent naturellement des points de surveillance de la Ligne Grise.

Inutile de tenter de passer ces check points par la force, en fonçant au volant d'une voiture. Vous serez réduit à l'état de steak haché (ou brûlé vif) avant même que votre allumecigare n'ait eu le temps de chauffer. Certains filtrages avancés ne disposent pas d'assez de personnel. Du coup, des bouchons se sont formés, le temps de laisser aux militaires le soin d'enregistrer tout le monde. Évidemment,

dans de telles circonstances, des rumeurs sur la présence de zombies peuvent vite provoquer un carnage.

Afin d'éviter de transformer les filtrages en pièges mortels, ou en simples goulots d'étranglement, des cartes routières sont fournies par le Ministère de la Défense. Elles sont consultables gratuitement sur tous les sites d'informations, dans les centres OneWorld et sont téléchargeables sur les applications et GPS. Néanmoins, rien ne prouve qu'elles soient actualisées en temps réel. Ni même qu'elles soient justes.

Forteresse d'Isolation (ou Zone Orange / Safe Zone)

Actuellement, c'est un peu le Saint Graal recherché par les migrants et les survivants. Il s'agit des villes importantes placées à proximité de la Ligne Grise. La tête de pont entre les Zones Rouges et les régions bien à l'abri de la contamination (ou Zones Vertes).

Dans l'idéal, le gouvernement aurait souhaité n'avoir que des casemates et des filtrages pour sécuriser le tracé. Malheureusement l'épidémie s'est rapprochée dangereusement de nombreuses cités massives, qui sont devenues naturellement des refuges. Et des murs de défense. Mais également des espaces fragiles, pouvant dégénérer à la moindre infection.

Une Forteresse d'Isolation est le lieu le plus complexe à protéger, mais également celui où l'on retrouve le plus grand nombre de militaires et de Z-Corps. Chacun est mis à contribution pour défendre ces remparts. Au-delà de leur limite, les habitants sont en sécurité et ne réalisent pas toujours à quel point leur monde a changé. Dressées à la manière de digues face à la tempête, les Zones Oranges sont un ensemble hétéroclite de milliers de migrants, d'habitants et d'hommes armés.

The Duke of BioHazard

Ce pseudonyme est bien connu par de nombreux internautes qui suivent les actualités sur le web ou tentent de récolter des informations sur l'épidémie. Personne ne sait si The Duke of BioHazard est un seul individu ou un petit groupe de hackers, mais tout laisse à penser qu'il appartient au groupe terroriste du Dust Bowl. Et si ce n'est pas le cas, disons qu'ils possèdent au moins quelques gros points communs. Le Duke s'est fait le chantre de la lutte contre la politique de la Ligne Grise et la philosophie de Dunwoody. Il propage énormément de rumeurs sur les bastions, sur la manière dont sont traités les migrants, témoignages et photos à l'appui. Le plus perturbant dans le discours de cet individu, c'est la précision des détails qu'il fournit, ainsi que l'interception de rapports issus de l'UssTranscom. Digne de WikiLeaks, TDOB s'obstine à dévoiler les secrets de l'État-Major, les négociations des nations alliées et n'hésite pas à mettre en doute les recommandations de l'Armée. Ainsi, depuis peu, il appelle les réfugiés à ignorer les cartes d'évacuation fournies par le Ministère de la Défense. D'après lui, ces itinéraires sont des pièges grossiers, menant tout droit sur des zones contaminées. The Duke met à disposition d'autres cartes, qui offrent des trajets plus complexes mais, d'après lui, « sûrs à 100% ».

Ce type de bastion est découpé minutieusement en secteurs. Des unités de Marines sont stationnées sur chacun de ces terrains et ont pour consigne de les protéger. Murs, grilles, épaves et barricades sont dressées aux entrées de la cité, pendant que les hélicoptères survolent les environs. Tandis que l'armée s'occupe du périmètre extérieur, condamnant de nombreux quartiers, « l'intérieur » de la ville est à la charge des Z-Corps et de toutes les forces de sécurité encore en place : police, pompiers, fédéraux et CDC.

Le rôle des Contrôleurs est particulièrement important à l'intérieur des Zones Oranges. Ils se chargent non seulement des sas de décontamination à l'entrée des villes avec le CDC (où chaque migrant est testé via activimètre) mais ont surtout pour mission d'éteindre tout début d'épidémie. En cela, ils interviennent autant en tant que médiateurs (pour rassurer des familles sur des symptômes bénins) qu'enquêteurs. Tout le monde est paniqué à l'idée de croiser un Infecté et les Z-Corps sont sans cesse sollicités. Pour découvrir, le plus souvent, que des migrants sont accusés à tort ou qu'aucun zombie ne se cache dans les égouts.

La solidarité du début a, hélas, fait place à une méfiance diffuse. Les migrants, concentrés dans des refuges, sont de plus en plus mal perçus par des habitants qui ne peuvent pas – ou ne veulent pas – partir. Chacun est vu comme un infecté potentiel et les milliers de tentes dressées, les matelas qui occupent les gymnases, rappellent à tous que la ville est en état de siège. Le patriotisme, qui a permis au pays de conserver son unité face à la menace, commence à se détériorer. Aujourd'hui, il n'est plus question que de gens qui veulent survivre. Et les aéroports, où des familles sont choisies pour enfin quitter cet Enfer, justifient l'arrivée massive de millions de réfugiés. Chacun espère gagner à cette grande loterie.

Les Contrôleurs doivent sans cesse aider, répondre, rassurer et sont même amenés à travailler avec l'aide humanitaire. Si ces fonctions les changent radicalement du « terrain » où ils devaient éliminer et exfiltrer, elles sont tout aussi éreintantes. On n'imagine pas à quel point une grande ville, crispée par la peur de la Ligne Grise, obsédée par l'infection, peut engendrer comme monstruosité.

L'Opération Crépuscule

« Au loin, on dirait un incendie de forêt gigantesque. C'est une brume statique, un brouillard gris, opaque, qui peut tenir plus d'une journée en place. Les missiles tirés par les drones se plantent dans le sol et recrachent le gaz durant des heures. Je n'ai jamais vu une chose pareille. »

Major Clayfield

Le nom de cette opération militaire provient du désir de l'État-Major de littéralement « dissimuler le soleil » derrière une quantité phénoménale d'Agent Gris. Bien qu'un peu exagérée, cette appellation a pour objectif principal de montrer la résolution de l'Armée à colmater la Ligne Grise. À envelopper tout ce qui s'y trouve dans un nuage toxique, couplé à des frappes chirurgicales.

La mise à pied surprise du Général O'Grady a permis au Général Dunwoody de revenir tranquillement sur l'avant-scène. En faisant oublier subtilement les bombardements du Kansas, qui avaient ruiné son image. Neuf semaines d'horreur ont suffi pour altérer l'opinion publique et faire perdre toute aura de sauveur à Bryan Clark. Un revirement justifié par une absence de résultats, mais également par le travail de sape discret de Genomic Trust. OneWorld reste un acteur majeur de la crise actuelle mais les solutions radicales de Dunwoody sont dorénavant plébiscitées. C'est par une action militaire d'envergure que l'Amérique peut anéantir ce fléau et une majorité de pays alliés, par l'entremise de l'ONU, se lancent enfin dans la bataille.

Les renforts

Le succès de cette opération de la dernière chance ne repose pas uniquement sur les épaules des États-Unis, mais également sur celles de ses

alliés. L'aide internationale a mis neuf semaines à se décanter et n'est toujours pas parvenue à un plébiscite. De nombreux pays siégeant à l'ONU (comme la Chine, la Russie, ainsi que des pays du Moyen-Orient et d'Amérique latine) ont refusé toute intervention militaire en Amérique du Nord, préférant utiliser la force armée pour renforcer leurs propres frontières. Il a fallu la mise en place d'une cellule de crise, composée uniquement des sièges du Conseil de Sécurité, ainsi que la pression conjointe de l'OTAN pour parvenir à un accord. Ce dernier n'est pourtant pas pleinement satisfaisant. Seuls le Canada, l'Angleterre, le Brésil, la France, l'Allemagne, l'Italie et l'Espagne ont accepté de participer à cette opération pour le moment. De plus, les casques bleus et autres bataillons en présence, ont reçu l'ordre de demeurer dans les Zones Oranges. Ils ne doivent pas intervenir dans les secteurs contaminés et seules les opérations de largage d'Agent Gris (assurées à 30% par des drones dans les zones les plus risquées) leur permettent de survoler ces territoires.

La mise sous tutelle de OneWorld était une des conditions à l'intervention de ces pays, qui ne souhaitent pas voir leur autorité remise en cause par des intérêts privés. Pourtant, tandis que les premiers contingents ont déjà rejoint leurs bastions d'affectation, les esprits continuent à s'échauffer dans les coulisses. Malgré la gravité de la crise, l'appareil diplomatique est plus rouillé et grinçant que jamais.

Genomic Trust et Dunwoody

Le Général Dunwoody a retrouvé une place confortable mais il n'est pas tiré d'affaire pour autant. Le Président n'a pas effacé l'ardoise mais a fait le choix du pragmatisme, épaulé par des officiers allant dans le même sens. Le pays va beaucoup trop mal pour faire l'impasse sur un tel stratège, dont les idées sont souvent brillantes. Avec le recul, certains conseillers pensent même que les bombardements de Topeka auraient dû être poursuivis.

Dunwoody ne se plaint nullement de cette position et donne parfaitement le change, se contentant de quelques conseils sans interférer dans les décisions de l'Etat-major. Par la force des choses, il est devenu une véritable passerelle pour Genomic Trust qui a su convaincre les autorités et reléguer OneWorld au second plan. Nathan Bane a proposé un Agent Gris plus puissant, moins volatile, susceptible d'être fabriqué en deux fois moins de temps dans des entreprises sud américaines. Il a même fait vibrer le patriotisme de ses interlocuteurs, en annonçant que son entreprise était prête à produire à des coûts extrêmement réduits pour permettre au pays de se relever. Grâce à un discours plus offensif que l'humanisme modéré de Bryan Clark, Bane est apparu comme un partenaire indispensable, capable de structurer les entreprises d'armement du pays dans un seul but : l'éradication des Hostiles. Une véritable folie s'est donc emparée de Genomic Trust qui espère bien profiter de cette opportunité pour développer de nouvelles armes, et effacer ainsi le génie des frères Gunn. Avec, comme à chaque fois pour Nathan Bane, un souci très modéré des considérations éthiques et les expérimentations préalables à la mise sur le marché. Peu importe que les armes entraînent quelques effets secondaires, du moment qu'elles fonctionnent.

Évidemment, OneWorld ne reste pas les bras croisés. Donaldson a parfaitement compris que Genomic Trust, vu son court délai de production, avait déjà dérobé la formule de l'Agent Gris avant qu'il ne la transmette au Ministère de la Défense. Seul concepteur de ce gaz défensif, Donaldson ne s'est pas battu pour conserver la réalisation de son bébé mais ne compte pas laisser Genomic Trust s'emparer de tous ses secrets industriels. Il prépare déjà sa riposte.

*Jouer un survivant
en 9ème semaine*

25

Est-il nécessaire de préciser que cette nouvelle semaine va, à elle seule, compliquer un peu plus l'existence des personnages survivants ? Le changement stratégique orchestré rend la ligne grise

de moins en moins poreuse, obligeant les humains piégés au beau milieu à éviter zombies et bombardements. Selon que vos joueurs auront fait le choix d'attendre des secours ou de se déplacer (cf. « 8 semaines plus tard »), voilà ce qu'il peut leur arriver. À la condition, bien évidemment, qu'ils aient réussi à survivre aussi longtemps :

Les Hostiles sont de moins en moins nombreux

Cette situation va intéresser tout particulièrement les personnages qui ont fait le choix de rester dans une planque, au sein des Zones Rouges. Voire ceux qui commencent tout juste à se déplacer, après avoir conçu leur roadmap. Progressivement, les hordes de morts-vivants qui étaient très nombreuses dans les rues, et qui sortaient à la nuit tombée, vont devenir plus rares. Après avoir passé les villes au crible, pour ne laisser -pensent-ils- aucune nourriture à dévorer, les Hostiles vont se diriger vers d'autres régions. Ceux qui errent à proximité de Washington (dans un rayon de 200 kilomètres) vont être attirés par la Fréquence Morte de Clarence Luther, tandis que les autres vont simplement partir en quête de nouvelles proies.

Cet événement va s'avérer être une chance pour les survivants qui vont pouvoir, avec prudence, sortir la tête de leur cachette et découvrir un paysage apocalyptique. Un monde vidé de toute existence : autoroutes jonchées de voitures abandonnées, agglomérations entièrement dépeuplées, amoncellements d'os et de viscères séchés... Cependant, même si cette raréfaction peut leur permettre de respirer un peu, il ne faut pas s'y tromper : ils existent toujours. Au simple coin d'une rue, en allant trop loin sur les routes, les personnages-joueurs peuvent tomber nez à nez avec un zombie errant ou une vague gigantesque. Une déferlante composée de centaines d'Hostiles qui n'hésiteront pas à se précipiter sur eux. Alors, faut-il rester dans les Zones Rouges ou avancer ? Et dans ce dernier cas, jusqu'où ? Vers où ?

Les secours ne répondent plus

Les personnages vont tomber de haut lorsqu'ils vont découvrir que les hélicoptères ne passent plus, que plus aucun colis OneWorld n'est largué sur les villes en quarantaine. Pire, on peut imaginer que les survivants trouvent enfin un moyen de contacter des Z-Corps pour venir les chercher, ou encore des militaires avec qui ils ont établi une précieuse liaison radio. Mais leurs interlocuteurs vont cesser de leur répondre et aucune Z-Team ne va venir les exfiltrer. Seuls au monde, ils peuvent avoir l'étrange sensation qu'il ne reste plus qu'eux sur Terre. Qu'ils sont les derniers survivants de la race humaine. Cependant, après quelques recherches ou réceptions parcellaires (d'émissions radio ou de télévision), il leur sera possible de comprendre ce qui arrive : ils sont piégés à l'intérieur de la Ligne Grise.

Les bombardements résonnent au loin

Depuis les incidents de Topeka et d'Alma, l'Armée a cessé de balancer des bombes sur les villes. Ces événements avaient généré une levée de bouclier dans l'opinion publique et conduit le Général Dunwoody à être mis aux arrêts. Mais l'homme a le bras long et les survivants vont en faire les frais. Si les survivants se déplacent pour rejoindre une agglomération, ils vont rapidement entendre des détonations et apercevoir des fumées à l'horizon. Pire, ils vont peut-être se trouver juste en dessous d'un drone, chargé d'effacer un « nid » de la carte...

Les bastions ne distinguent plus les morts des vivants



L'Opération Crépuscule est très récente mais les moyens mis en œuvre sont colossaux. Le pays lance ses dernières forces dans la bataille et chacun tente de faire de son mieux, souvent avec excès de zèle. Une majorité des soldats déployés sont novices en matière d'Hostiles et ont entendu des témoignages horribles sur ce qui est arrivé à des garnisons de la Garde Nationale. Le nombre de militaires disparus dans les Zones Rouges, pour repousser les zombis et évacuer des réfugiés, laisse bouche bée. Du coup, le doigt tremble sur la gâchette. La sueur perle sur les fronts. Quand une forme humanoïde traverse les fumeroles grises, le brouillard d'Agent Gris, on part toujours du principe qu'il s'agit d'un Hostile. Au mieux, d'un Infecté. Impossible d'en être certain à cette distance et puis, quand bien même, personne n'est là pour filtrer chaque visiteur.

Le plus effroyable dans cet univers en lambeaux est certainement de perdre espoir après espoir. Si les personnages survivants voyagent depuis des jours pour atteindre enfin un lieu sain, en évitant tous les dégénérés qu'ils croisent sur leur chemin, ils seront ravis de toucher enfin au but. Mais qui leur dit qu'un sniper ne les attend pas de l'autre côté de la frontière grise ? Comment traverser cette ligne sans être pris pour un cadavre ? Et si le gouvernement (ou plutôt, ce qu'il en reste) avait donné pour consigne d'éliminer tous ceux qui la franchissent ?

Les rumeurs se multiplient



En plein cœur de territoires dévastés, le « il paraît que » est devenu le premier mode de communication des survivants. Sans possibilité de capter les actualités ou un réseau, les personnages peuvent seulement compter sur les gens qu'ils croisent. Et entre délires, fantasmes et réalité, il est difficile de faire le tri. Chaque survivant croisé

dans des ruines, une ferme éloignée ou un appartement a son propre avis sur les événements. Ou une information qu'il « détient d'un type, qui l'a eu par un mec qui a chopé Internet avant de se faire becter ». Que se passe-t-il ? Par où passer ? Est-il vrai que la ville de Seattle tient toujours debout ? C'est quoi ces Zones Vertes ? Un Hostile qui dévore les autres, c'est quoi cette connerie ?

Prisonniers entre les limites de la Ligne Grise, les personnages vont devoir faire des choix sur leur destination, ou croire à une information, sans savoir si elle est fondée. Si un survivant blessé leur parle d'une vallée isolée, où il n'y a aucun bastion armé, se rendront-ils sur place pour tenter un passage ?





PARMI I



**BIENVENUE
LES VIVANTS**

Cette partie du supplément est conçue pour exploiter les nouveaux éléments de la neuvième semaine mais aussi, et surtout, pour amener d'éventuels personnages survivants à rejoindre les Zones Oranges, les bastions, voire les Z-Corps. Si vous souhaitez faire évoluer vos parties, insérer des scénarios différents avec d'autres types de personnages ou découvrir ce qui se trame dans les autres pays du monde, les chapitres suivants devraient vous guider.

Pourquoi ne pas faire sortir les survivants du Kansas pour rejoindre le Canada ? Pourquoi ne pas les transformer en réfugiés, cherchant simplement une terre d'accueil ? Enfin, pourquoi ne pas faire des personnages des volontaires du programme « *Deathkeepers* », afin d'avoir un premier contact avec la fonction des Z-Corps ? Une fois sorti des États contaminés, que se passe-t-il du côté des « vivants » ?

Un jeu de zombies sans zombies ?

À nos yeux, une Apocalypse Zombie ne se limite pas à suivre la survie au jour le jour d'une bande de survivants. Tout amateur du genre connaît ce principe et nous l'avons déjà amplement présenté dans les livres précédents. Cependant, on peut également se demander si cette survie peut avoir une fin ? Est-il possible pour les survivants d'une telle contagion de parvenir à faire autre chose que de tenter de rester en vie ? Peuvent-ils retrouver une existence ordinaire ? Quel est leur but et peuvent-ils vraiment l'atteindre ? Ont-ils le droit de s'en sortir ? Et dans ce cas, comment profiter de cet univers déclinant pour proposer d'autres cadres de jeu ? « 28 Semaines plus tard » et son Londres sous haute protection, est le parfait exemple que l'aventure peut se poursuivre au-delà des Zones Rouges. Car le simple fait de se dire que les zombies sont là, quelque part, derrière des fortifications, suffit à teinter le décor d'une lueur funeste.

AMBIENT : THE Z-TEAM

« *Si tu danses avec le diable tu ne va pas le changer, c'est lui qui va te changer.* »

8 mm

Les Contrôleurs jubilaient à l'idée de retrouver la civilisation, le confort d'un lit, l'eau chaude d'une douche et l'amertume d'une bière blonde. Earl et House étaient montés à l'avant du camion, pendant que Shaft et Miss Peel roupillaient à l'arrière. Les amphétamines fournies par LabWatch avaient atteint leurs limites et le corps des soldats de OneWorld commençait à lâcher prise. Ils roulaient depuis des heures et des heures, en suivant un convoi militaire qui avait quitté Flagstaff pour rejoindre le Montana. Mille quatre cent bornes à s'enquiller, à éviter les carcasses de bagnoles abandonnées sur la route et les bleds hantés par les Hostiles. La traversée du Wyoming n'avait pas été une partie de plaisir, les habitants étant plus méfiants que tout ce qu'ils avaient rencontré jusqu'ici. Mais les routes étaient suffisamment praticables et sécurisées pour rejoindre le petit bastion de Dillon, paumé sur l'axe des Zones Vertes.

— C'est pas dans ce coin qu'on va lever des minettes, vociféra Earl.

L'Interstate 15, la Ten Mile Road et la State Highway 91S avaient toutes été coupées par des barrages militaires, des amoncellements de camions et d'épaves. Une dizaine de soldats, lourdement armés, s'occupaient d'une trentaine de voiture qui stationnaient à l'entrée du filtrage avancé. Autant de familles perdues, déboussolées, ayant parcouru des kilomètres pour rejoindre des agglomérations non contaminées. Les Z-Corps passèrent à côté du

petit bouchon routier, pour suivre les camions qui leur avaient servi de guide pendant quinze heures. Ils furent brutalement arrêtés par un sous-officier, qui portait un masque à gaz autour du cou. Il leur fit signe de freiner, d'un geste autoritaire de la main.

— Je peux savoir ce que vous foutez ? dit-il sur un ton sec.

Earl fronça les sourcils, tandis que House prenait sa voix chaude de diplomate.

— Nous sommes des Z-Corps, Monsieur, nous sommes affectés à Dillon par nos instances dirigeantes.

— Je sais qui vous êtes. Mais vous devez passer au contrôle sanitaire, comme tout le monde. Je n'ai pas envie de faire entrer cette saloperie dans le bastion. Alors vous faites demi-tour et vous prenez la queue.

— Mais les soldats qui nous précédaient, vous ne leur avez rien demandé à eux ? s'indigna Miss Peel, tout en replaçant nerveusement sa longue mèche brune derrière son oreille droite.

— Écoutez les cow-boys, le bon vieux temps où OneWorld jouait les petits chefs est terminé. Ici, c'est mon camp, alors vous obéissez aux ordres où je vous réaffecte dans les Zones Rouges ? C'est compris ? s'exclama le sous-officier.

— Ouais, ouais, compris, répondit Earl.

Il fallut près de trois heures à la Z-Team pour franchir le checkpoint et subir une inspection par deux membres du CDC. Shaft avait beau protester et désigner sans arrêt son activimètre, il n'échappa pas à une analyse sanguine. Sans surprise, personne n'était contaminé mais être parqué, dénu-

dé, dans des douches en plastique aux côtés d'une poignée de réfugiés n'avait rien de très rock'n'roll. Après avoir récupéré tenues et matériel, l'atmosphère se détendit un peu et un des membres du CDC, nommé Alan, leur expliqua la situation.

— Désolé pour ça, c'est une mesure obligatoire dans les bastions. Les Zones Orangées sont en train de se monter et on tâtonne pas mal. C'est une exigence des forces armées.

— Ouais, on avait cru comprendre, répondit House.

— C'était pas si désagréable que ça, ceci dit, murmura Earl en roulant des yeux vers Miss Peel.

La jeune femme lui répondit d'un geste obscène. Alan reprit :

— Nous sommes dans l'attente de renforts étrangers. Ils devraient atterrir aujourd'hui sur l'aéroport de Dillon. Ce n'est plus qu'une question de jours avant que des Hostiles ne commencent à remonter du Colorado. Vous allez pouvoir poser vos affaires dans le camping de l'US Forest Service. C'est là qu'on a monté nos tentes, il est situé entre les barages.

— Un camping ? grimaça Shaft. On va faire des brochettes de marshmallows autour d'un feu de camp avec nos potes soldats aussi ?

— Notre mission est d'empêcher les zombies de pénétrer dans la ville, de contaminer les habitants et surtout, d'avancer vers Great Falls. L'Armée attend de nous une attention pleine et entière car nous sommes un second rempart.

— Et c'est quoi le premier ? demanda House.

Z-CORPS

— Ça, certainement, répondit Earl en désignant de larges fumées qui s'élevaient à l'horizon.

Trois drones MQ9 Reaper de General Atomics passèrent au-dessus de leurs têtes.

— C'est la Ligne Grise. Ils sont en train de la rendre la plus étanche possible mais les zombies parviendront à passer. Et notre rôle est de jouer la seconde lame, de les cueillir avant qu'ils n'aillent trop loin.

— Et vous attendez quoi de nous, exactement ? interrogea Miss Peel.

— En tant que Z-Corps, vous devez aider le CDC dans le filtrage. Mais je crois qu'on a aussi besoin de vous dans le centre de Dillon. On ne peut pas être partout. Tous les habitants flippent et les réfugiés sont parqués sur le campus universitaire de Montana Western. Bref, vous allez devoir ranger les fusils pour rassurer tout ce petit monde. En plus, on ne peut jamais être certain qu'un Infecté ne se planque pas quelque part. La police est vite débordée et on compte déjà huit résidences en quarantaine.

Les quatre membres de la Z-Team se lancèrent quelques regards blasés, avant que House ne s'adresse à Alan.

— Bien, dans ce cas, on va aller déposer nos affaires et...

Le médecin l'interrompt.

— Désolé Contrôleur Principal mais... Je sais que vous êtes tous crevés, mais j'ai besoin de vous pour une mission pas très agréable.

— Laquelle ? demanda House.

— Déjà ? pesta Shaft.

— Où ça ? dit Miss Peel.

— Y'aura à boire ? demanda Earl.

— Hum, non, répondit Alan. Vous voyez ce bâtiment ? C'est une ancienne boucherie et on utilise la chambre froide, qui ne fonctionne plus, pour y placer les Infectés repérés durant le filtrage. On a un... Un couple de jeunes mariés du Nebraska qui attend à l'intérieur... Elle a été mordue, lui aussi. On pas encore reçu le crématorium, mais on ne peut pas les laisser ainsi... Comme ça. C'est la procédure, vous comprenez ? Et je n'ai encore jamais fait ça.

— Faut les buter ? demanda Earl.

— Procéder à leur élimination, oui.

— Donc les buter ? redemanda Earl.

— Oui, si vous préférez, répondit Alan, voix éteinte et teint livide.

— Ça fait plaisir de retrouver la civilisation en tout cas, fit Shaft.

LA VIE HORS DES ZONES INFECTÉES

« C'est plus fort que nous, lorsqu'on tombe sur un cadavre dans un appartement, on flippe toujours qu'il se mette à bouger dans l'ambulance. »

Josh Ferguson - Ambulancier

Après avoir traversé des régions à l'abandon et croisé la route de cinglés difformes, les survivants et les Z-Corps seront certainement très heureux de retrouver enfin une vie normale. Malheureusement, l'existence « normale » n'est plus qu'un lointain souvenir dans la majorité des villes non contaminées. Les éléments présentés dans ce chapitre présentent le quotidien des cités saines et la façon dont les habitants vivent la pandémie et réagissent à son évolution. Du ravitaillement aux médias, en passant par les pillages, les tabassages, la « loterie » de l'évacuation et les zones d'isolation, vous aurez ainsi des éléments de décor à présenter à vos joueurs. Reste à savoir s'ils supporteront ce mode de vie ou préféreront fuir, pour rejoindre un coin plus calme. À moins, bien évidemment, que vous ne débutiez directement votre campagne avec des habitants de ces villes protégées (cf. Archétypes).

Zones Oranges et Zones Vertes

Il est tout d'abord important de distinguer ces deux notions, issues du jargon du gouvernement et de l'Armée, et qui définit des villes ou des pays non contaminés. Depuis le début de l'épidémie, tout le monde se retrouve flanqué d'une étiquette, un terme destiné à le faire rentrer dans une case : Vivant/Infecté/Hostile. Il en va exactement de même avec les zones géographiques, qui ne bénéficient ni du même nom, ni du même traitement, selon leur taux de contamination.

Zones Noires

Il existe pour l'instant très peu de ces zones. Au sens où l'entend l'Armée et OneWorld, il s'agit de territoires totalement dépourvus d'être vivants et où la quantité d'Hostiles ne cesse de décroître. Pour faire court, les Zones Noires sont les premiers foyers de l'infection, ceux qui furent les plus virulents et qui ont vu leurs morts-vivants rejoindre d'autres lieux, par manque de nourriture. Cette migration a été constatée récemment lors d'un survol au-dessus de Topeka et de diverses villes du Kansas. Ces vrais nids d'Hostiles se sont vidés de leurs silhouettes cadavériques, arpentant les rues de nuit. Et plus rien ne laisse à penser que des survivants ont pu tenir aussi longtemps. Paradoxalement, après la mise en place de la Ligne Grise, l'état actuel de ces villes à l'abandon pourrait permettre de renvoyer de nouveaux commandos sur place. Topeka ou Alma, qui ne sont plus que des décombres, restent des cibles prioritaires pour découvrir une solution au virus Z. Et même si Bruce Palmer est pour l'instant fermement opposé à l'envoi de Z-Corps, la désertification des Zones Noires est une véritable opportunité pour enquêter avec un maximum de sécurité.

Zones Rouges

C'est le cœur du problème, les régions contaminées à plus ou moins grande échelle et que les habitants ont reçu l'ordre d'évacuer. La Ligne Grise, cette barrière de bastions, de frappes aériennes et de gaz psychotrope, a été conçue pour enfermer ces zones dans une large frontière. Ce type de secteur est celui où l'on trouve le plus grand nombre d'Hostiles et d'Infectés, et où les Z-Corps devaient agir avant la mise en place de la nouvelle politique « UDOA ». Sans forcément l'avouer, le gouvernement sait que, lorsque la contamination de la population dépasse le seuil des 30%, la ville est considérée comme perdue. Il devient juste impossible d'enrayer la propagation avec les ressources actuelles et aucun être vivant ne doit rester sur place. En voulant combattre l'épidémie dans les

agglomérations, installer des cordons sanitaires, brûler les cadavres ou encercler les vagues d'Hostiles, les autorités ont surtout perdu beaucoup plus d'hommes qu'elles n'en ont sauvés. En neuf semaines, cette façon d'agir a révélé sa totale inefficacité. Même si quitter le navire n'est pas forcément dans l'esprit de tous les habitants (ce qui explique l'existence des survivants), cela reste le moyen le plus sûr de bloquer le virus à l'intérieur des Zones Rouges.

Zones Oranges

Comme expliqué dans la première partie de ce livre, ces zones sont les têtes de pont entre la Ligne Grise et les Zones Vertes. En gros, ce sont les derniers remparts sains, qui font face aux régions les plus contaminées du globe. Et vous pouvez être certain que ces Forteresses d'Isolation seront les premiers refuges sur lesquels tomberont les survivants, s'ils parviennent à s'extraire des cités infectées. Du fait de leur position stratégique, ces espaces reçoivent le plus grand nombre de troupes et de renforts internationaux. À ce jour, on considère qu'une Zone Orange ne doit jamais dépasser les 2% de contamination. Des mesures drastiques (voire expéditives) permettent de maintenir ce palier à tout prix. Si en pensant aux Forteresses des Zones Oranges, vous imaginez subitement des citadelles médiévales tentant de résister à l'assaut de créatures des ténèbres... Vous n'avez pas complètement tort, même si on a bien mieux que les arcs et les balistes pour protéger les remparts.

Zones Vertes

Et voici enfin les véritables havres de paix, les différentes villes américaines et les pays étrangers tournant à 0% d'infection. Mais pour les atteindre, lorsqu'on est un malheureux personnage-joueur paumé dans l'horreur, il faut d'abord s'extirper des Zones Rouges pour atteindre les Zones Oranges. Et ce n'est qu'à partir de là qu'un nouveau par-

cours du combattant commence. Les évacuations vers l'étranger débutent juste, sont très critiquées et les villes américaines encore à l'abri n'ouvrent pas aisément leurs bras. Dans ces secteurs, l'angoisse est omniprésente mais la réalité bien moins inconfortable que dans les quartiers d'isolation. Il n'empêche que le danger ne cesse de se rapprocher et qu'il n'est pas aisé de quitter le pays. Même en Zone Verte, certains tentent de fuir et découvrent aéroports fermés, pays étrangers hostiles et océan envahi par une Navy chargée de couler tout ce qui résiste. Mais au moins, on a toujours la télé.

D.O.A

Department of Alaska

Ketchikan est une des plus grandes villes de l'Alaska, approchant les 7500 habitants. Ce port de pêche situé à 140 kilomètres de la Colombie Britannique paraît quasiment hors d'atteinte de toute infection. Et pourtant, comme toutes les bourgades qui assistent à cette catastrophe à distance, elle en subit pleinement les effets secondaires. Les stations de radio KTKN ou KRBD diffusent sans arrêt de terrifiantes nouvelles, tandis que les émissions de télévision ne tournent plus qu'autour de ce seul et unique sujet. Hollywood est tombée et plus personne n'a le cœur aux loisirs, à produire films ou musiques. À Ketchikan, la cité perdue au cœur des fjords, le temps paraît suspendu. Mais lorsqu'un bateau en provenance de Los Angeles est arrivé dans le port et qu'aucun passager n'a été retrouvé à l'intérieur, la nouvelle a fait le tour de la ville. Des traces de sang auraient été retrouvées à l'intérieur de la cabine et personne ne sait s'il pourrait s'agir d'un infecté. Un habitant aurait-il pu être contaminé ? Un zombie rôde-t-il dans Front Street ? La paranoïa s'est répandue telle une traînée de poudre et plus aucun bateau « étranger » n'est accepté. La population, nerveuse et repliée sur elle-même, pourrait-elle basculer dans une folie sanglante par la seule crainte du germe ?

Société et économie

La différence est finalement infime entre Zones Oranges et Zones Vertes : tout n'est qu'une question de dosage. Le quotidien de la population présente est assez similaire, mais c'est la quantité de contraintes, de désespoir et de manques qui change. S'il y a nettement plus d'hommes armés et de migrants dans les Zones Oranges, les autres n'échappent pas pour autant aux mêmes types de troubles. Ils sont simplement plus épisodiques.

Circulation et Armée

Les zones non-infectées sont des lieux de tension, de stress, mais qui couve à la manière d'un feu intérieur. La population tente de poursuivre une existence normale, pour ne pas dire banale, en essayant d'oublier les camps de migrants, les chars, les hélicoptères et les bataillons postés à l'extérieur de la ville. Tout est mis en place pour que les habitants conservent leur calme et ne se livrent pas au vandalisme. Le risque majeur est de voir ces « vivants » paniquer, se lancer dans un pillage en règle et tenter de forcer les checkpoints militaires pour se rendre en Zones Vertes. Pour le moment, il n'en est rien mais nul ne sait de quelle façon les événements peuvent évoluer dans les semaines à venir.

Afin d'éviter tout débordement, l'Armée a mis en place un vrai labyrinthe de grilles, de mesures de sécurité et de paperasserie, qui risque fort de déboussoler les personnages-joueurs. Si on oublie la complexité pour rentrer dans une Zone Orange, dont nous avons déjà parlée, atteindre enfin le centre-ville n'est jamais synonyme de tranquillité.

Tout d'abord, les migrants qui ont réussi à passer les sas de décontamination sont installés dans le même secteur : une étendue de tentes et d'abris fragiles. Face à l'arrivée massive de réfugiés, les villes sont parfois obligées de les refouler vers d'autres destinations. Les familles de migrants peuvent ainsi être balancées d'un État à

un autre, avec le risque de se mettre en danger, en empruntant des routes moins fréquentées (cf « Migrants »). Évidemment, certains réfugiés ont tenté de protester en installant des camps à l'extérieur des bastions mais ils ont été fraîchement accueillis par le corps militaire. Seule OneWorld et l'aide humanitaire jouent encore un rôle de conciliation et évitent, le plus souvent, aux migrants de faire des bêtises pour entrer en Zone Orange.

Quel que soit le statut des occupants, tout le monde est soumis aux mêmes règles : interdiction de circuler dans les parties contrôlées par l'Armée ; interdiction de sortir du périmètre établi par les checkpoints ; obligation de se soumettre à un contrôle par activimètre une fois par jour. Cela signifie que la population de ces zones ne peut pas quitter la ville aisément, sans tomber sur de multiples barrages filtrants, empêchant quiconque de rejoindre les Zones Vertes.

Le contrôle sanitaire par activimètre vient d'être imposé mais il n'existait guère de solution pratique pour obliger les gens à s'y soumettre. À moins d'envoyer des milliers de Z-Corps faire du porte-à-porte. C'est pourquoi la distribution des coupons de rationnement est dorénavant liée directement à ce contrôle. Si vous souhaitez récupérer des coupons (ce qui est le cas de tout le monde) pour pouvoir boire, ou vous alimenter, vous devez d'abord laisser une petite goutte de sang dans le détecteur. Si ça passe, vous pouvez empocher vos tickets journaliers. Dans le cas contraire et bien, désolé, mais la loi martiale n'a pas trouvé d'autres solutions que l'élimination.

Les Forteresses d'isolation portent parfaitement leur nom. En se déplaçant dans les rues de la ville, on ne peut s'empêcher de songer à un camp militaire retranché. Des unités armées sont partout, des grillages et des barricades coupent des quartiers entiers. Impossible de se rendre facilement chez un ami, sans franchir plusieurs barrages et postes de contrôle. Certains militaires effectuent même des tests « sauvages » par activimètre, comme on ferait un simple contrôle d'identité. Il est indispensable d'avoir ses papiers sur soi, avec la feuille de « Non Infecté » bien en vue, pour ne pas passer pour un clandestin passé en douce. Et surtout, les gares sont vides, les aéroports gardés et une foule conséquente s'agglutine aux entrées, ainsi que devant les magasins encore ouverts et les stations de ravitaillement.

Travail, argent et soins

Le choc économique effroyable engendré par cette nouvelle crise est bien pire que tout ce que le monde a connu par le passé. Il a mis sur le carreau des millions d'individus. Et dans les Zones Oranges, ces pertes d'emploi sont accentuées par des fermetures de boutique en pagaille. Les supermarchés sont devenus incapables de ravitailler tout le monde et il a donc fallu procéder à un système de rationnement. Ce sont les fameux coupons verts, distribués par l'Armée (en échange de papiers et d'un contrôle par activimètre) et les humanitaires, qui permettent désormais aux familles de récupérer des vivres. Trop de magasins ont été pillés après les incidents de Topeka, des habitants venaient remplir des caddies entiers, pour préparer les réserves nécessaires à une guerre globale. Ce mouvement de panique général a abouti à d'énormes problèmes comme des hypermarchés saccagés, des clients se battant entre eux, des stocks épuisés en 48 heures. Afin de pouvoir nourrir le plus de personnes possible et d'éviter tout phénomène de pénurie, il a fallu transformer les anciennes grandes surfaces en succursales des ONG.

Cependant, les Zones Oranges ne se trouvent pas encore dans le chaos le plus total. De nombreux individus, essentiels à la société, continuent à travailler. Et ce, malgré un dollar déclinant contre lequel plus beaucoup de gens n'ont quoi que ce soit à offrir. Pompiers, policiers, médecins, politiques, instituteurs sont autant de professions qui continuent leur besogne, pour maintenir un semblant de normalité dans une société bien amochée. Mais on trouve également quelques commerçants, comme les coiffeurs ou les garagistes, qui n'ont malheureusement rien d'autre à faire que continuer leur office. De leur côté, banques, pharmacies, armureries, restaurants, assureurs et autres boutiques de luxe restent souvent portes closes. Sans être tous devenus inutiles, rares sont ceux, parmi ces commerces, à ne pas avoir subi de pillage complet aux premières heures de l'épidémie.

Par contre, à l'inverse, certaines boutiques se sont recyclées pour s'adapter à cette nouvelle donne. Les anciens cybercafés ont été réquisitionnés pour permettre aux habitants, dépourvus de connexion, d'envoyer des messages à leurs proches. Les cabines téléphoniques publiques sont régulièrement prises d'assaut, une bonne partie des téléphones portables ordinaires n'étant plus en capacité d'émettre correctement. Certains bars ont profité de l'afflux de soldats pour se faire un peu d'argent ou récupérer des coupons et, bien évidemment, la prostitution en échange de tickets ou de denrées s'appête à exploser.

Des petits malins ont su profiter de l'angoisse omniprésente pour monter quelques affaires florissantes, et pas toujours honnêtes. On peut notamment citer : les drogueries et les petits magasins de bricolage qui proposent de l'outillage anti-zombies (pelles, pioches...) ; les diverses contrefaçons OneWorld, comme la bombe lacrymogène contenant soi-disant de l'Agent Gris ; les tenues anti-morsures inefficaces ; les acupuncteurs et autres médecins parallèles qui proposent de rendre l'organisme insensible au virus ; les fausses applications pour smartphones censées repérer les infectés par scanner ; les vendeurs de chiens « dressés pour repérer les zombies » ; les divers spécialistes qui promettent de transformer votre maison en bunker ; les revendeurs de groupes électrogène à prix d'or ; les trafiquants d'armes ; les faux recruteurs OneWorld ; les ferrailleurs refourguant planches et barres de fer contre des coupons...etc.

Eau et nourriture

Si les Zones Vertes bénéficient encore de l'eau et de l'électricité, ce n'est pas forcément le cas des Zones Oranges. Selon le climat de fin du monde que vous souhaitez faire ressentir aux personnages-joueurs, vous pouvez couper le courant de tout ou partie d'une Forteresse d'isolation. En effet, de nombreuses centrales se trouvent dorénavant par-delà la Ligne Grise et il est devenu impossible de les réenclencher. Seules les centrales nucléaires tiennent encore debout, du fait de leurs mesures de sécurité drastiques, condamnant leurs

employés à rester à l'intérieur. Mais pour les centrales hydro-électriques, par exemple, rares sont celles à avoir résisté aux assauts des Hostiles. À cause de cela, la consommation électrique des villes doit donc être régulée, voir arrêtée complètement, pour permettre aux sites vitaux de conserver un peu de jus. Le plus souvent, de puissants groupes électrogènes sont là pour assurer le relais en cas de panne.

Le problème est identique avec l'eau, qui présente un risque différent selon le type de zone. Les agglomérations placées à proximité de la Ligne Grise ont parfois perdu leurs stations d'épuration, et souffrent de réseaux contaminés par des cadavres, immergés à l'extérieur du site (voire dans les réservoirs). Par prudence, il est donc conseillé de ne pas consommer l'eau du robinet et de privilégier les savons secs pour se laver. Faire bouillir l'eau n'est pas forcément une bonne solution, le virus étant particulièrement résistant.

La distribution d'eau en bouteille et de nourriture est réalisée par l'Armée, les Z-Corps et les humanitaires, en échange des coupons. Ces derniers ont pour unique fonction de rationner la population, afin que tout le monde ait de quoi se nourrir, sans vider les réserves. Cette aide alimentaire provient chaque jour de diverses Zones Vertes, qui risquent de souffrir rapidement de pénurie. Entre les entreprises ayant mis la clef sous la porte et les transports (aériens, ferrés ou routiers) limités, il n'est pas évident de produire et de rapatrier un tel volume de denrées. Pour les autorités, c'est une évidence : les Zones Oranges ne pourront pas sustenter tout le monde au-delà de deux semaines.

La « loterie »

C'est le terme utilisé par la population pour désigner l'évacuation vers les Zones Vertes, que ce soit aux Etats-Unis ou à l'étranger. Après une longue période de blocage total, certaines frontières viennent de se rouvrir, sous conditions, avec pour conséquence de nouveaux engorgements dans les aéroports. C'est principalement l'exode vers le Canada et certains États d'Amérique du Sud et d'Europe qui sont possibles. Et en premier

lieu, pour tous les expatriés qui souhaitent retourner dans leur terre natale. Pour les américains de souche, c'est beaucoup plus complexe et soumis à des quotas précis. Ce qui signifie que les pays d'accueil ne souhaitent offrir l'hospitalité qu'à un nombre limité d'individus, afin de gérer cette nouvelle immigration et de ne pas se mettre leur propre population à dos. La France, par exemple, du fait de ses liens avec les États-Unis, a accepté d'accueillir 5000 familles pour le moment. Pas une de plus.

Malheureusement, la manière de choisir les heureux élus est particulièrement obscure. Si l'absence d'infection paraît une évidence, d'autres critères sont l'objet de rumeurs parmi les occupants des zones sinistrées. Notoriété ? Influence ? Moyens ? « Cerveaux » à sauver ? Corruption ? En attendant, chaque jour, des migrants et des habitants viennent remplir des dossiers ou attendre fébrilement une liste de noms, punaisée à l'entrée de l'aéroport. Et pour les plus désespérés, l'idée de s'échapper en bateau devient souvent un plan concret.

Atmosphère

Imaginez quelques secondes l'atmosphère anxieuse qui régnait dans les médias, au moment de la grippe aviaire. Tous les jours, on nous annonçait de nouveaux morts, un virus super résistant, l'insuffisance des vaccins. Des spots et des campagnes d'affichage invitaient les gens à se nettoyer les mains au gel hydro-alcoolique et à suivre des mesures d'hygiène. Les spécialistes se suivaient sur les plateaux télé. Lorsque quelqu'un toussait bruyamment dans la rame du métro ou le bus, on pensait une fraction de seconde : « il l'a peut-être ? ». Alors, étendez ce phénomène à un virus dévastateur, transformant ses victimes en dévoreurs de chair, responsable de la perte de presque la moitié du pays et de millions de victimes. Est-il nécessaire de préciser ce qui se passe dans la tête des gens ? Qu'ils soient en Zone Oranges ou Vertes, les vivants sont écrasés par l'angoisse, par la peur de tomber malades, que leur famille soit touchée par l'épidémie, par l'envie de par-

tir le plus loin possible. Dans les bastions, ce sentiment est encore pire puisqu'il s'ajoute à la présence massive de l'armée, aux boutiques fermées, aux quartiers condamnés et à l'impossibilité de circuler librement. Même si le contexte n'est pas post-apocalyptique et qu'aucun zombi n'est présent, l'ambiance est lourde, paranoïaque et devient fiévreuse lorsque des hordes font leur apparition au loin. Les tirs, les couvre-feux, les ordres lancés à la radio, sont autant de signes qu'une guerre est en cours.

A côté de ça, des personnes tentent de trouver une solution, de lutter contre leur malaise. La religion a fait un retour fracassant, au point d'être devenue omniprésente. De nombreux habitants trouvent chez des prêtres ou de simples gourous, une solution pour apaiser leur chagrin. Et puis, il y a aussi tous ces groupes et milices, organisées par des hommes souhaitant se rendre utiles. Le port d'une arme étant autorisé par l'armée, ils apportent souvent leur soutien (un peu anarchique et véhément) aux Z-Corps ou aux quartiers les plus isolés.

Malheureusement, la solidité ambiante est bien fragile. Entre les migrants coincés à l'entrée des zones, le chômage, le rationnement, la loterie, la corruption galopante, le vol et les violences aux personnes de plus en plus fréquentes (pour s'emparer de nourriture, forcer un barrage, par crainte d'une contagion...), cette si jolie société moderne est sur le point d'exploser. Et si Denver est tombée à cause de ses querelles entre vivants, pourquoi en serait-il différemment ailleurs ?

Médias

Un peu coupés du monde, enfermés dans ce semblant de prison qu'est la Zone Orange, les habitants ne peuvent compter que sur les médias pour conserver un lien avec le reste du pays. Paradoxalement, tandis que chacun compte ses coupons ou espère rejoindre les Zones Vertes, télévision, radio et Internet sont plus actifs que jamais. Du moins, pour ceux qui tiennent toujours, vue la quantité de studios et de stations disparus dans l'infection. Nous avons déjà abordé les annonces répétées du gouvernement, les spots de OneWorld

et les informations terrifiantes qui tombent tous les jours, sans aucun répit. Pendant que des survivants luttent dans les ruines des Zones Rouges, les réseaux sociaux sont envahis par des news au sujet d'une ville, d'une région, d'un coin réputé sans zombie. Et surtout, cette « apocalypse des morts-vivants » a donné naissance à une nouvelle culture populaire, à un ensemble d'habitudes et de codes.

Tout d'abord, le fameux « wall » d'un célèbre réseau social est devenu une réalité. La jeunesse s'est inspirée des messages des survivants et des victimes, laissés sur de vrais murs pour indiquer leur présence ou celle d'une horde. Ils ont ainsi donné naissance à la mode du « Survivwall », des conseils et des signes, inscrits sur les bâtiments (murs, portes, plafond, sol...). Au début, si ces codes étaient juste des adages, de l'humour noir ou des graffitis, ils ont fini par devenir de véritables conseils. À tel point qu'il est possible de tomber sur toutes sortes de notes similaires, en voyageant à travers les décombres. Autant de mots, voire « d'épithètes », abandonnés par une lointaine humanité. Certains en appellent à Dieu, d'autres indiquent une route sûre à travers la montagne ou supplient le lecteur de retrouver un des membres de leur famille. Enfin, les derniers ressemblent plus à des énigmes bien étranges ou des codes incompréhensibles.

À côté de ça, les adolescents des Zones Oranges se regroupent en bandes, dans le but de s'entraîner à manier battes de baseball et machettes. Histoire d'être prêts, lorsque le moment sera venu. Cette habitude a fini par donner naissance à quelques habitudes vestimentaires, pour différencier ces « gangs » qui ne s'affrontent jamais mais cherchent juste à défendre leur quartier ou leur immeuble. S'affublant de noms tels que « Undead Hunters » et autres « Deadmen Slayers », cette jeunesse totalement déboussolée a énormément de mal à retrouver une existence normale. Des images d'Hostiles ont envahi Internet et ne cessent ainsi de rappeler leur existence. Aucun d'eux ne l'avouera jamais mais tous sont terrorisés et font des cauchemars.

Évidemment, le Dust Bowl a trouvé chez certains de ces mineurs de véritables passionnés de conspirations. Persuadés que l'épidémie est de nature gouvernementale, ils laissent des messages véhéments sur les murs, distribuent tracts et af-

GET
RID
OF
ZOMBIES
NOT
OUR JOBS

ZOMBIE
ATE
MY JOB

JEROME
2011

fiches appelant à la révolte. Certains n'hésitent pas à compliquer les missions des Z-Corps et de l'Armée.

Les médias étrangers sont de plus en plus fréquents dans les Zones Oranges, où des envoyés spéciaux relatent les événements. En acceptant des réfugiés, les États alliés ont pris un énorme risque et veulent rassurer leur population. Cela passe nécessairement par un contraste saisissant, entre une ville comme Phoenix, transformée en place forte, et la normalité apaisante de Londres ou de Paris. Même si les reporters ont reçu de multiples consignes de l'Armée, comme l'interdiction d'approcher la Ligne Grise, de franchir les sas de décontamination ou de montrer la violence des soldats à l'encontre de certains réfugiés... Certains parviennent à contourner ces règles pour obtenir des scoops saisissants. Avant de disparaître dans des circonstances mystérieuses.

OneWorld

La corporation de Bryan Clark -aujourd'hui porté disparu- s'est pris un méchant coup sur le nez. Les pertes simultanées de Denver et Manhattan ont sonné le glas de l'image de « chevalier blanc » des Contrôleurs. Renvoyée à la dimension qu'elle avait au tout début de l'épidémie, OneWorld doit dorénavant se plier aux desiderata de Bruce Palmer et de l'État-major des armées. Ce qui ne l'empêche pas d'être particulièrement présente à l'intérieur des Zones Oranges et Vertes. Néanmoins, les employés de OW jouent plus un rôle de lien social, voire de prévention des risques aux côtés du CDC, plutôt que celui d'une armée privée. Marqués par des missions difficiles ainsi que de nombreuses pertes, les Z-Corps découvrent dans les villes saines une nouvelle face du monde. Du coup, même si les nuits sont plus longues, elles ne sont pas moins pénibles.

40

Le rôle et les fonctions des Z-Corps dans les bastions sont présentés plus en détail dans le chapitre « Les Contrôleurs en Zone Orange ». Le fonctionnement des Deathkeepers, le nouveau programme de recrutement, y est également détaillé.

Kevin Libzik

Cet homme de 37 ans est devenu la personne la plus suivie sur Twitter, dans le monde entier. Au début de ses messages, tout le monde a cru à un canular. En effet, Kevin se présente comme un survivant, piégé depuis quatre semaines sur l'île de Staten Island (New-York). Cet ingénieur a réussi à faire fonctionner son smartphone à l'aide d'une antenne-relais, pour continuer à émettre. Au fil des jours, de ses multiples sorties et pérégrinations, il laisse des tweets pour informer ses followers de sa situation. Tout laisse effectivement à penser que Kevin n'est pas un menteur mais bel et bien une sorte de « héros moderne » un peu dingue, qui a refusé d'évacuer sa ville pour observer les Hostiles et les analyser. Si la majorité de ses messages sont de gros coup de blues, le survivant connecté le plus adoré du monde peut compter sur des millions d'individus pour lui remonter le moral.

On ne compte plus les sites qui lui sont consacrés, tout comme les produits dérivés (t-shirts notamment). Ses messages les plus importants sont même rediffusés par les principaux médias et récupérés par OneWorld et Genomic Trust. Tout le monde veut que Kevin Libzik soit sauvé de Staten Island !

Nouveaux archétypes

Chasseur de tête

« Ne me dites pas que je ne peux pas faire quelque chose ! »

John Locke - Lost

Description : l'interdiction de se rendre dans les Zones Rouges, désormais encadrées par la Ligne Grise, a détruit le dernier espoir des familles de retrouver certains proches. Lorsque OneWorld a lancé les Z-Corps, chacun voyait dans ces unités spéciales d'intervention le meilleur moyen de secourir femmes, parents et enfants perdus au milieu des ruines. Malheureusement, il ne reste plus aucune chance de les retrouver. Enfin, si, il en reste encore une : vous. À la base, vous n'êtes clairement pas un expert en ce qui concerne les morts-vivants. Il est même très probable que le seul que vous ayez aperçu passait à la télévision. Mais vous possédez une excellente expérience militaire. Ancien Marine à la retraite (forcée ou non), vous êtes un passionné de ces émissions de survie où un gars, muni de son slip et d'un couteau, est capable de survivre dans le désert, la jungle ou le froid polaire. De votre côté, vous vous êtes offert plusieurs stages de survie en Afrique et en Australie et souhaitez, désormais, mettre tout ceci à profit. Vous êtes suffisamment malin pour déjouer les barrages de l'Armée et pour monnayer vos services. Si les Z-Corps ne peuvent plus secourir des rescapés, vous le ferez. Contre un bon paquet de billets ou de coupons, vous acceptez d'aider une famille éplorée à retrouver un frère, une sœur, une femme, voire même un labrador si la somme est rondelette. Vous pouvez même devenir le guide d'un veuf éploré, bien décidé à retrouver ses proches. Pour cela, vous avez parfaitement appris comment éviter les zones les plus contaminées.

Psychologie : il reste un seul problème : passer de la théorie à la pratique. Même si vous avez beaucoup lu sur les Hostiles, vous n'êtes pas certain de pouvoir les affronter. Pourtant, quelque chose vous pousse à essayer, à franchir la Ligne Grise pour sortir de ce confort factice dans lequel le gouvernement vous a plongé. Les Zones Oranges ne sont pas plus sûres qu'ailleurs, c'est juste ce que les militaires veulent faire croire. Et même si vous ne faites pas ça pour l'argent, vous voulez vous lancer un défi. Prouver au monde de quoi vous êtes capable, vous, le réformé de service, qui avez « pétié les plombs » dans le bureau d'un Colonel et lui avez flingué la rotule avec une agrafeuse.

Et puis, si Bear Grylls parvient à échapper aux grizzlis dans son émission de survie, il n'y a pas de raison que vous ne puissiez pas semer un zombie pour empocher un p'tit pactole.

Catchphrase : « Paniquez pas, je sais comment trouver à bouffer. »

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

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

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

Connaissances 3D : Démolition 3D+1

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

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

Déplacement : 6

Bonus aux dégâts : +2D

Seigneur de guerre



« Les marchands d'armes hériteront de la Terre car les autres sont trop occupés à s'entretuer. »

Lord of War

Description : à une époque aussi dangereuse, on ne compte plus le nombre de Démocrates et de hippies qui ont amèrement regretté de ne pas avoir un pistolet dans le tiroir du guéridon. Et pour les autres, ce fut plutôt le regret de ne pas avoir plus de munitions ou un plus gros calibre. Tout le monde en est là : on a la trouille. La quasi-totalité des armureries ont été dévalisées, leurs propriétaires lynchés. Et même si des survivants racontent sur des plateaux télé que la machette est le meilleur remède face au macchabée, le père de famille américain préfère défendre sa fraise avec un pistolet-mitrailleur. Le problème, c'est qu'il n'y a pas assez d'armes pour tout le monde et que le gouvernement ne facilite pas forcément les choses. Pourtant, la Constitution permet au peuple de se défendre et il est honteux de laisser les pauvres gens se battre avec des ustensiles de cuisine !

C'est là que vous intervenez. En ce temps de crise, vendre de la dope n'est guère rentable et il suffit de casser une vitrine pour choper un écran plasma ou un lecteur blue-ray. Mais pour les armes, c'est une autre paire de manches.

Psychologie : vous êtes un rapace, même si vous préférez vous présenter comme un « commercial ». Vous disposez d'un important réseau de contacts et de trafiquants en tous genres, suffisants pour vous fourguer des armes en provenance d'Amérique du Sud ou arrivées au Brésil par bateau. En gros, vous êtes un revendeur de matos à dessouder des carcasses qui gambadent et vous avez le nez pour repérer des clients. La plupart se trouvent dans les Zones Oranges ou les refuges, relativement sûrs et éloignés de la Ligne Grise. Là, il y a plein de gens prêts à refiler dollars, or et objets précieux en échange de matériel de pointe. Et votre truc, c'est plutôt l'or et les œuvres d'art, vu

que le dollar ne vaut plus grand chose. Vous êtes le VRP du flingue, le représentant en plombs et vous maîtrisez un argumentaire de choc. Aucune ménagère ne résiste à votre attirail.

Catchphrase : « Je serais vous, chère Madame, j'oublierai les munitions de classe Dead des Z-Corps. Optez plutôt pour les MonsterMash de Genomic Trust. Leur pointe est phosphorescente et ainsi, vous pourrez recharger facilement dans l'obscurité. Vous savez que la lumière les attire, n'est-ce pas ? Oh oui, un autre thé, avec grand plaisir, Madame. »

Agilité 2D+2

Adresse 2D+2 : Armes à feu 3D

Puissance 2D+2

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

Perception 3D+1 : Connaissance de la Rue 3D+2

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

Déplacement : 4

Bonus aux dégâts : +1D

LES MIGRANTS

Peu importe qu'on les nomme « migrants » ou « réfugiés », la seule chose qui les différencie des survivants, c'est qu'ils ont échappé au pire. Par définition, un personnage-joueur migrant est un individu qui tente de rejoindre les Zones Oranges ou qui a déjà passé les filtrages. Tous les survivants sont amenés à devenir des réfugiés, lorsqu'ils parviennent à s'extirper des régions contaminées. Circulant dans des convois dignes du Far West, les « caravanes » des migrants tentent de trouver un refuge, tout en échappant à la maladie. Et si la plupart se contentent de suivre les indications du Ministère, d'autres empruntent malencontreusement une route les conduisant à la rencontre de monstres et de rescapés qui ne sont plus vraiment humains.

Utiliser des migrants

Il serait dommage d'occulter ces milliers de personnes s'agglutinant sur les routes, qui essayent de rejoindre les Zones Vertes. La protection des populations reste le souci majeur du gouvernement et les soldats continuent d'évacuer les villes, du moins celles dont le nombre d'Hostiles ne cesse de grimper. L'alerte a généré un vent de panique qui a embouteillé les routes, saturé les frontières. Abandonnés sur les autoroutes, les personnages migrants sont des vivants ordinaires, apeurés par ce qui leur arrive. L'idée de croiser un zombie les terrifie, mais ils ont échappé pour le moment aux mauvaises rencontres. Où aller après avoir abandonné sa maison, sa ville et son passé ?

Sur la route, en partance

Le Meneur de Jeu, plutôt que de procéder à une rencontre en face à face avec un Hostile, peut choisir de faire vivre ces événements par procuration. Tous les personnages n'étaient pas au Bowling Paradise et certains habitent peut-être loin du Kansas ? Avec fébrilité, ils ont suivi la progression de l'épidémie et continué leur existence quotidienne. Jusqu'au moment où l'alerte a été donnée : messages télévisés, appels angoissés à la radio, SMS du gouvernement envoyés à tous les habitants. Le virus est à leur porte. Ils doivent désormais charger ce qu'ils peuvent dans leur voiture, prendre les enfants à l'école ou simplement rejoindre les camions militaires. Ils doivent s'organiser, en suivant les consignes d'évacuation, pour rejoindre les Zones Oranges. Les personnages apprendront peut-être que d'ici 48 heures, leur domicile disparaîtra derrière la Ligne Grise ?

Un pays aussi vaste, connu pour ses images d'Épinal de road-movie, risque d'offrir des itinéraires sans fin et des culs de sac mortels. Partez du principe que la roadmap est définie à l'avance par le gouvernement mais qu'elle risque fortement de

se compliquer, autant à cause des morts que des vivants. Le Wyoming ne distribue toujours pas de colliers de bienvenue à ceux qui franchissent ses limites. Pour info.

Entre deux zones

Les personnages n'ont pas fini d'en bayer, même en rejoignant les Forteresses d'isolation. La quantité de migrants qui se bouscule aux portes de certaines Zones Oranges oblige les militaires à procéder à un contrôle draconien. Mais également à délester les filtrages. Pour éviter des attaques d'Hostiles, les réfugiés sont parfois refoulés des bastions et obligés de rejoindre des sites plus éloignés. Oui, après avoir passé des kilomètres à serrer le volant et les fesses, les personnages seront peut-être sommés d'aller voir ailleurs. Espérons pour eux qu'ils apprendront par la suite que ce maudit bastion n'était pas assez protégé. Ils auront au moins un peu de bonheur dans leur triste journée. Dans tous les cas, circuler sur les routes des USA est le meilleur moyen de tisser les liens avec d'autres migrants, d'organiser les caravanes, les haltes, les ravitaillements et les gardes. Il ne manque plus que les coyotes et le plat de fayots !

A l'entrée et dans les zones

Une fois arrivés dans le filtrage et dans la Zone Orange, une nouvelle aventure commence pour les personnages. Passée l'humiliation de la décontamination, la crainte de voir un mauvais chiffre s'afficher sur l'activimètre, ils vont rejoindre le lot des vivants. Et découvrir, avec stupeur, qu'un nouvel objectif s'offre à eux : les Zones Vertes.

Mais ce n'en est pas fini pour autant avec le danger. Le laisser-aller des militaires, la corruption, les quartiers trop vastes pour être décontaminés efficacement, les relations tendues, les Hostiles oubliés dans des immeubles, peuvent

donner naissance à de multiples péripéties. Cependant, cette étape doit surtout permettre aux personnages de tisser des liens étroits avec les Z-Corps et les Deathkeepers. Ceux-ci s'avéreront être leurs alliés les plus précieux, des personnes de confiance émergeant au sein d'une grisaille insupportable. Profitez de leur statut de réfugiés pour les amener, progressivement, à s'engager chez OneWorld. À changer de position pour changer la donne. Car ce ne sont pas les survivants qui parviendront à éliminer Chambers, Apokalupsis ou à comprendre enfin la véritable origine de cette calamité. Ni à l'arrêter. En plus, les coupons sont avantageux.

Enfin, de vous à nous, vous savez pertinemment que les Zones Oranges ne tiendront sans doute pas mieux que la maison de paille d'un célèbre conte pour enfants. Alors, autant s'armer au mieux pour affronter la prochaine étape. Denver et Manhattan attendent du secours !

Hot Road

Une bande de jeunes dingues s'amuse à faire des « safaris » sur le territoire des zombies. À bord d'un pick-up, ils traversent plusieurs villes contaminées pour en descendre un maximum et tout filmer avec leurs smartphones. Avant, évidemment, de partager leurs œuvres sur les réseaux sociaux. Chargés jusqu'aux yeux par la bière et la drogue, ils vont malencontreusement percuter le convoi des personnages, pendant leur trajet. Les migrants devront leur venir en aide, secourir les blessés et s'organiser au mieux pour ne pas rester trop longtemps à proximité de lieux infectés. Ils auront sans doute l'obligation de tenir une nuit entière, pour réparer, sans savoir ce qui rôde à l'extérieur. Zombies ou pillards ? Et si des bombardements étaient programmés ?

Nouvel archétype

Migrant

Description : lorsque les premiers messages d'urgence se sont affichés à la télévision et que vous avez entendu les ordres d'évacuation à la radio, votre sang n'a fait qu'un tour. Les images et les témoignages étaient trop horribles. Un voisin vous a expliqué comment il a réussi à échapper, en voiture, à deux de ces « Hostiles » qui ont tenté de le dévorer tout cru. Tout ceci vous a conduit à quitter précipitamment votre domicile pour prendre la route, seul ou avec votre famille sous le bras. Peut-être à bord de votre camping-car suréquipé, dans votre pick-up ou en rejoignant les camions de la Garde Nationale, chargés d'évacuer la population ? De loin en loin, vous avez aperçu des silhouettes étranges, entendu des tirs nourris, vu les hélicoptères larguer colis et Agent Gris. Mais vous n'avez jamais croisé la route d'un Hostile et avez suivi les axes sécurisés pour rejoindre les premiers bastions. C'est là que les problèmes ont commencé. Embouteillages, autoritarisme des militaires, réfugiés déboussolés, prédicateurs surexcités, Z-Corps débordés, vous êtes perché dans un secteur sécurisé en attendant que vous puissiez poursuivre votre chemin. Et rejoindre enfin une Zone Verte.

Psychologie : parmi les autres migrants en attente, vous tentez de faire votre trou et de garder un peu d'espoir. Mais vous n'avez qu'une hâte : celle de franchir ce checkpoint pour redécouvrir la vie dans les régions non contaminées. Ce que racontent les rares survivants présents, qui se sont retrouvés aux prises avec les Hostiles, vous glace le sang. Les morts-vivants sont là, derrière vous, dans la lointaine Ligne Grise. Ils veulent se rapprocher pour propager leur virus, pour dévorer vos entrailles. Vous osez à peine tourner le regard vers l'horizon, par crainte de les attirer, de voir une forme décomposée vous pointer du doigt... Vous aimeriez tellement forcer ce passage mais les soldats n'ont aucune pitié pour

les resquilleurs. Ils doivent s'assurer que vous n'êtes pas infecté et que vous êtes parfaitement en règle. Vous savez ce qui arrive à ceux dont le sang est contaminé, comment leur cadavre sèchement exécuté finit dans un crématorium ambulante. La seule chose qui vous reste, c'est la solidarité avec les autres migrants et l'envie de quitter ce cauchemar. Sans même savoir ce qui vous attend, là-bas, par-delà ces maudits bastions.

Catchphrase : « J'ai de la famille à Toronto mais ils ne veulent pas de moi. »

Agilité 2D : Discrétion 3D+1

Adresse 2D+2 : Dextérité 3D+2, Réparer 3D+2

Puissance 3D

Connaissances 3D+1 : Électronique 4D+1, Informatique 5D+1

Perception 3D : Chercher 3D+1

Présence 3D : Volonté 3D+1

Déplacement : 5

Bonus aux Dégâts : 2D

LES CONTRÔLEURS EN ZONE ORANGE (OW)

Si votre groupe de joueurs est composé de Z-Corps, cette neuvième semaine va les obliger à changer de fonction. À la condition, bien évidemment, qu'ils ne soient pas piégés au beau milieu d'une Zone Rouge et incapables de recevoir la moindre communication. Vous pouvez également utiliser cette partie afin de faire, simplement, basculer des personnages survivants vers les Deathkeepers. Cette première phase est ainsi un bon moyen pour les intégrer à OneWorld, tout en douceur.

Présentation des Deathkeepers

Depuis le début, OneWorld compte sur le patriotisme des Américains pour rejoindre les forces vives des Z-Corps. Malheureusement, après des débuts en fanfare, la popularité des Contrôleurs est en berne et les bureaux de recrutement peinent à trouver de nouveaux engagés. La terreur a pris le pas sur l'envie de libérer le pays et, à de rares exceptions, les habitants préfèrent se retrancher derrière l'Armée plutôt que de se confronter aux Hostiles. Les rapports commandés par Bruce Palmer sont sans appel. Et ils sont confirmés par les chiffres dérobés à l'entreprise. Il apparaît qu'une mission sur deux aboutit à l'infection (et/ou le décès) d'au moins un membre d'une Z-Team. Cette donnée statistique serait passée au second plan si cette contamination n'avait pas abouti, dans la grande majorité des cas, à d'autres infections plus importantes. Coéquipier cachant sa contamination, refus d'éliminations et autres erreurs humaines ont permis à des Z-Corps infectés de propager également le virus. Si on ajoute à cela de nouvelles catégories d'Hostiles, bien plus coriaces, la mortalité des Contrôleurs devenait trop importante et leur impact parfaitement nul (voire nocif).

Cependant, l'utilité des Z-Corps n'a jamais été remise en question et reste un excellent moyen de mobiliser une partie de la population. Impossible d'effacer le rôle de OneWorld après les événements de Topeka, d'autant plus que le maintien des Z-Corps est une des conditions fondamentales à l'évacuation (et l'aide) internationale.

En reprenant les commandes de la corporation, Bruce Palmer a donc été obligé de trouver une solution à ces deux problématiques : comment rendre les Z-Teams moins fragiles et comment trouver de nouvelles recrues ? La mise en place de la Ligne Grise et le rapatriement des Contrôleurs dans les Zones Oranges a répondu à la première question. Pour la seconde, il a fallu passer par une consultation de certains habitants et une étude sur le terrain. C'est ainsi que sont nés les « bébés contrôleurs » : les Deathkeepers.

On reconnaît ces affiliés à OneWorld par leur combinaison noire, similaire à celle des Z-Corps, mais dont les manches sont de couleur (froide, pour ne pas trop attirer l'attention d'un éventuel Hostile). Cette teinte représente simplement le « grade » du Deathkeeper, son temps de présence et ses responsabilités dans le programme.

Manches Vertes : la majorité des Deathkeepers, du fait de l'âge du dispositif, possèdent une tunique avec ce coloris. Il est intéressant de constater qu'une bonne partie des Deathkeepers sont des jeunes gens, ayant la vingtaine.

Manches Bleues : un Deathkeeper « blue » est souvent le plus vieux du groupe et doit se charger de diriger 5 à 6 autres recrues. Sa fonction n'est pas totalement celle d'un leader, mais plutôt d'une sorte de « chef scout ». De conseiller et de lien avec les Manches Blanches.

Manches Blanches : ces hommes et femmes doivent posséder une expérience en matière d'Hostile et d'infection. Ils ont à leur charge une vingtaine de Deathkeepers. Ils sont chargés de vérifier les missions, de dispatcher les appels et de les accompagner sur le terrain. Assez logiquement, ce sont des Z-Corps qui tiennent ce rôle mais OneWorld est très avide de recruter des survivants. En effet, pour peu que ceux-ci soient intéressés et pas totalement cinglés, ils disposent souvent de fortes capacités d'organisation en groupe. Et un instinct certain pour ne pas envoyer des compagnons dans la gueule du loup. Cependant, après des périodes éprouvants, les survivants préfèrent souvent jouer un simple rôle de « Manches Vertes ». Afin de conserver une certaine autonomie et d'aider, mais sans grande responsabilité.

46

À noter qu'un groupe de Deathkeepers est souvent géré par plusieurs Manches Blanches à la fois.

Note : le terme « Manches Noires » est un terme familier utilisé par les Deathkeepers pour désigner les Z-Corps.

Enrôlement et matériel

Brian Palmer présente le programme Deathkeeper comme la « mise en place d'un virus positif : celui de la solidarité ». L'idée forte est de redonner confiance dans le système, de mettre sur pied une sorte de police sanitaire et sociale.

Et OneWorld, malgré un budget au plus bas, ne lésine pas sur les moyens. Elle a mis sur pied une campagne publicitaire agressive à destination des Zones Oranges et Vertes. Sur les affiches et les spots télévisés, les Deathkeepers sont comparés à de jeunes héros sortis tout droit d'un jeu vidéo. Des personnages aux combinaisons fringantes, maniant des gadgets sophistiqués pour protéger la population. Représentés en gardiens des villes, en vigiles donnant l'alerte au moindre problème, les slogans qui entourent ce programme mettent surtout l'accent sur la sécurité de ces postes. Ici, pas de mission à risque, pas d'armes à feu à manipuler, pas de contact avec les Hostiles et un paiement intéressant en coupons ! Les Deathkeepers sont autant là pour distribuer des couvertures aux migrants, que pour informer les habitants.

Cette promotion a effacé celle des Z-Corps qui, bien que toujours présents avec un salaire bien plus conséquent, doivent se faire oublier, du moins provisoirement.

« Rendez-vous utile : devenez un Deathkeeper ! »

Depuis le lancement de ce nouveau programme (c'est-à-dire moins d'une semaine), on compte déjà une centaine de recrues par Forteresse d'isolation et ce chiffre ne cesse de grimper. Le fait de gagner des tickets de rationnement n'y est pas pour rien mais les jeunes adultes, tournant un peu en rond dans les Zones Oranges, y ont surtout vu un moyen de servir à quelque chose. Et d'avoir une chouette combinaison !

Pour s'engager parmi les Deathkeepers, il suffit de se rendre au bureau central de la ville : une simple clinique OneWorld ou une boutique réquisitionnée d'office. L'enregistrement est assuré par des Z-Corps, des Manches Grises, voire d'autres employés de OneWorld (qui se plaignent sans cesse de devoir faire trop de choses à la fois). La procédure est excessivement simple puisqu'il s'agit de présenter ses papiers, de remplir un petit formulaire et d'avoir un entretien de quinze minutes. C'est durant cet entretien que le recruteur OneWorld teste les motivations de l'engagé et filtre ceux qui lui paraissent trop fragiles, trop traumatisés ou trop caractériels pour travailler en groupe.

Si tout se déroule correctement, l'accord suit directement l'entretien et la recrue peut passer chercher son matériel :

- une combinaison Deathkeeper (la couleur des Manches dépend du statut de la recrue)
- une paire de Rangers
- des gants
- un activimètre de poche, qui n'est pas branché sur la recrue mais permet de tester du sang
- une ceinture à poches et crochets pour y stocker le matériel
- un talkie-walkie
- une grenade d'Agent Gris
- un masque physiologique « Medusa », de dernière génération. Il ressemble à un morceau de latex souple et tout mou. Lorsqu'on le place sur le visage, il s'adapte à ses traits et se colle comme une grosse ventouse. Il est muni de verres colorés et d'une membrane filtrante. Les Deathkeepers le surnomment simplement « Facehugger », en hommage aux parasites du film « Aliens ».
- une Safety Blade : c'est la seule arme des Deathkeepers. C'est un couteau extensible. Il ressemble à un tube noir doté d'une lame pliante, qui se déclenche en faisant pivoter le manche. De plus, la Safety Blade peut se déplier à la manière d'une masse rétractable (jusqu'à une longueur de

un mètre). Le couteau peut ainsi devenir harpon, pour tenir un adversaire à bonne distance ou toucher quelque chose sans trop s'en approcher. Les engagés l'appellent affectueusement « le cure-dent à zombie ».

La nouvelle recrue est affectée à une équipe déjà constituée, travaillant dans un quartier. En règle générale, les Deathkeepers squattent simplement une maison, un magasin ou un rez-de-chaussée d'immeuble afin d'en faire leur quartier général. Il faut dire que la fonction de Deathkeeper fait appel à énormément de débrouillardise et de système D. Très peu de moyens mais beaucoup de bonne volonté en somme.

Utiliser Les Contrôleurs et Les Deathkeepers

La principale fonction des Deathkeepers est d'effectuer une veille et de remplir les tâches les moins dangereuses des Z-Corps. Interdiction pour ces enrôlés de se rendre à l'extérieur de la ville, d'approcher les crématoriums, les sas de décontamination, les laboratoires du CDC ou les quartiers interdits. A contrario, les Contrôleurs poursuivent leur rôle de protection mais ne se rendent plus au sein des villes ravagées par la contamination. Tout au plus s'approchent-ils parfois de la frontière chimique.

Les Zones Oranges peuvent donner lieu à de nouveaux types de scénarios, selon que vous mettez en scène l'un ou l'autre de ces engagés. Voici quelques pistes qui vous permettront d'impliquer ces « soldats » dans le fonctionnement de la cité. Et n'oubliez pas : les Deathkeepers sont une excellente passerelle pour faire le lien avec des personnages survivants.

Décontamination et éradication (Z-Corps)

Contrairement aux Deathkeepers, les Z-Corps peuvent intervenir dans des quartiers désinfectés ou sortir du périmètre de sécurité. Cela peut amener les personnages à jouer les plantons à l'entrée des cités ou à accompagner les soldats durant leurs phases de « nettoyage ». Ce genre de mission consiste à délimiter proprement la ville, en hissant des barricades pour créer un noyau dur, un centre ultra-protégé. Tous les bâtiments ou quartiers, dans lesquels se trouvent ou se sont trouvés Hostiles et Infectés sont identifiés (à la bombe de peinture, indiquant le nombre de morts). Certains sont même brûlés ou bâchés à l'aide de grandes toiles transparentes, afin de faire disparaître les charniers et d'éviter toute propagation. Armés de masques à gaz et de lance-flammes, les soldats s'occupent du plus gros du travail, pendant que les Z-Corps s'assurent de la santé des résidents encore vivants. Parfois, les personnages peuvent découvrir des zombies enfermés dans une cave ou un quartier résidentiel propre et bucolique, mais hanté par des cadavres décharnés. L'idée est ensuite d'interdire l'accès à tous ces lieux, trop fragiles ou victimes du virus. Évidemment, aucun civil n'est autorisé et ne doit y pénétrer et d'imposants dispositifs (camions, bus, barbelés, portes condamnées avec du béton, mines....) sont installés pour couper ces quartiers en quarantaine du reste de la Forteresse. Un travail de longue haleine, lorsqu'on voit la dimension de certaines bourgades et leur configuration.

À côté de ces expéditions de purification, les Z-Corps sont également envoyés dans des bastions plus petits, afin de vérifier les checkpoints, de contrôler des migrants ou en simple renforts. Les autorités ont sous-estimées l'impact psychologique de la pandémie sur l'esprit des militaires. Certains ne tiennent plus ou ne parviennent pas à contrôler leurs hommes. Et les Z-Corps se retrouvent parfois au beau milieu de soldats fragilisés, de réfugiés paniqués et de hordes avançant avec raideur à travers la ligne de front.

Synopsis : Le fruit des entrailles

Les personnages doivent participer au nettoyage d'un quartier, pendant la fondation d'une Zone Orange. Certains Hostiles sont cachés dans un lotissement « bourgeois », aux maisons colorées et aux jardins parfaitement entretenus. Ils doivent visiter demeure après demeure, sans savoir sur quoi ils risquent de tomber. Durant l'exploration d'une grande maison de deux étages, ils découvrent le cadavre d'un soldat, tué par balle il y a moins de 24 heures. La victime, le Sergent Richard Hamon, était accusé de désertion mais son état prouve le contraire : tout son matériel et son uniforme ont été volés. La maison est celle de son oncle, Lloyd Hamon, qui habitait ici avec ses jumelles de six ans, Lily et Missy. Il est d'ailleurs possible de trouver son journal intime où il explique que ses enfants sont infectés, mais qu'il ne laissera personne les éliminer. Après avoir tendu un piège à son neveu (qui avait découvert la vérité), Lloyd compte emmener ses filles dans une Zone Verte et disparaître. Avec le risque, bien évidemment, qu'il y parvienne en se servant de ses autorisations... Et que les enfants se transforment à l'arrivée, pendant que les checkpoints sont encore fragiles. Les Z-Corps partiront-ils à la recherche de ce père de famille désespéré ?

Aide aux réfugiés (Deathkeepers et Z-Corps)

Les migrants s'agglutinent dans des espaces réservés des Zones Oranges, derrière des grillages, à l'intérieur de stades, de gymnases, sur des parkings ou carrément dans la rue. Ce qui n'est pas sans poser des difficultés. Les quartiers d'isolation, implantés dès le début de l'épidémie (dans le Tennessee par exemple) ont démontré toute la complexité de placer des centaines de personnes –pétrifiées par la peur- au même endroit. L'impatience, l'incompréhension, la faim, le manque de sommeil, les cadavres aperçus pendant le voyage, forment un mélange détonant. Tout peut s'embraser en quelques minutes, si un membre d'une fa-

mille est Infecté, repoussé à l'entrée ou si une émeute s'organise devant l'aéroport. Et inutile de compter sur les soldats pour jouer les conciliateurs !

Les personnages Deathkeepers ou Z-Corps risquent d'intervenir régulièrement auprès des réfugiés, avec l'aide d'ONG et de services de santé. Soit pour calmer le jeu entre « bandes » se cherchant des noises, pour effectuer des contrôles, distribuer des produits de première nécessité, enquêter sur un crime, un trafic ou toute autre forme de violence. Difficile dans de telles conditions d'effectuer une enquête lorsqu'une femme, accusée d'être infectée, est brûlée vive dans un sous-sol. Après tout, qui se soucie de son sort ? Pourtant, trouver les coupables reste le seul remède pour montrer que la loi existe toujours... Et que l'humanité résiste encore un peu face à la barbarie.

Synopsis : Brothers in arms

Depuis plusieurs jours, des meurtres sont commis dans un bloc d'immeubles, réservé aux réfugiés. Les personnages, qu'ils soient Deathkeepers ou Z-Corps sont sollicités par la police pour intervenir parmi les migrants et découvrir le(s) responsable(s). Il y a déjà eu trois victimes, aussi bien hommes que femmes, et ils ont tous été assassinés de façon différente : coup de couteau, empoisonnement et défenestration. Les personnages ne peuvent pas solliciter les moyens modernes de la criminelle (analyse ADN et consorts), ils vont donc devoir procéder à une enquête à l'ancienne. De toute manière, tout le monde est débordé et personne n'a le temps de se charger des querelles intestines de pauvres réfugiés. Déjà qu'on les héberge dans NOTRE ville !

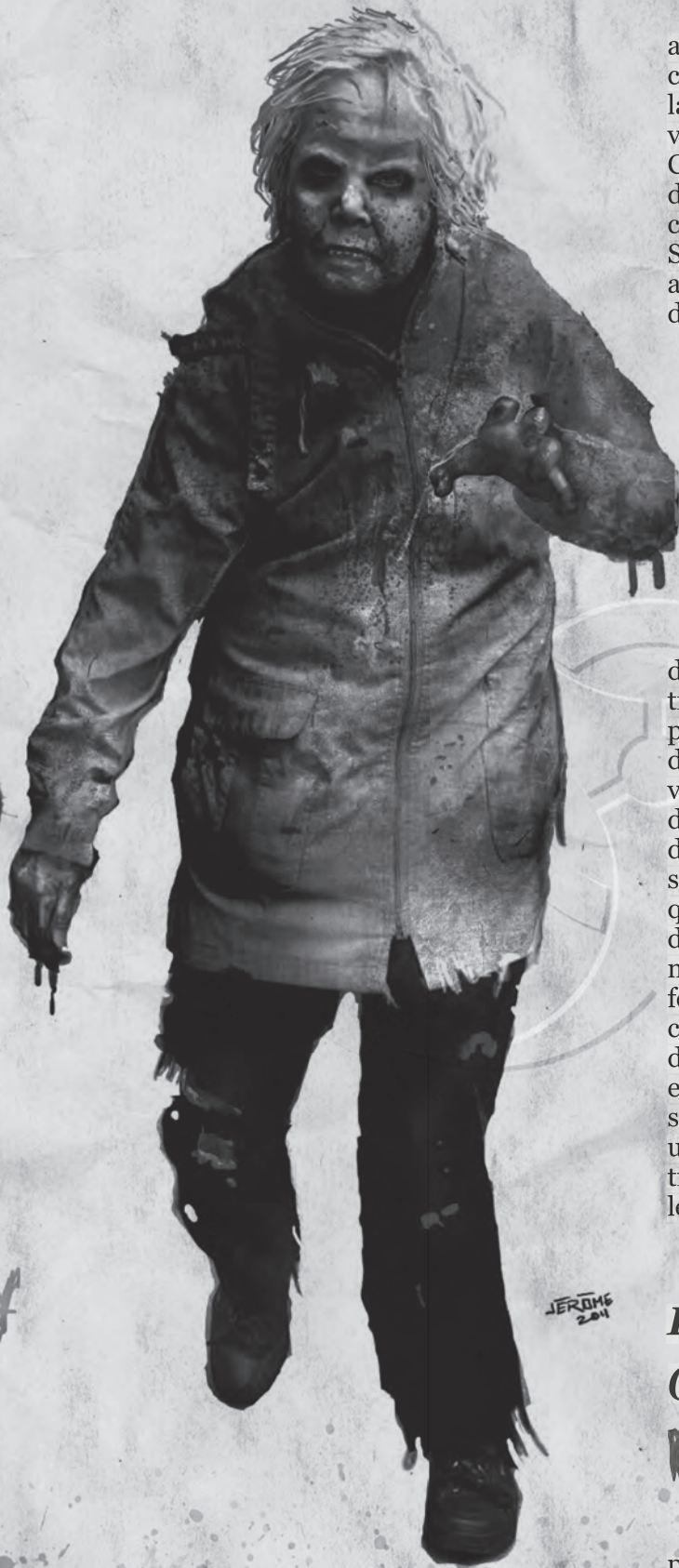
Les investigations des personnages mettront à jour de sombres secrets, comme un viol collectif d'une réfugiée, un règlement de compte entre anciens voisins (l'un étant accusé d'avoir laissé la femme de l'autre aux mains des zombies) ou encore une sordide histoire d'adultère. Noyés parmi de trop nombreux suspects, les personnages-joueurs parviendront peut-être à comprendre que toutes ces affaires n'ont aucun lien avec les meurtres. En vérité, les victimes ont juste été les témoins d'un assassinat : celui

d'une jeune humanitaire, par des soldats totalement saouls. Liés par un pacte, se croyant intouchables, les cinq Marines se sont chargés de faire disparaître ces trois réfugiés récalcitrants... S'ils avaient accepté de se taire en échange d'une poignée de coupons, tout aurait été beaucoup plus facile pour eux.

Informations et médiations (Deathkeepers)

Lorsqu'on y réfléchit quelques minutes, on réalise combien les Zones Oranges sont des bombes à retardement. Entre les habitants coincés dans leur propre ville, les militaires obtus, les migrants parqués dans des stades, la crainte constante de l'épidémie, le cocktail peut devenir très fort. Les Deathkeepers sont donc chargés de rassurer les gens, de leur montrer qu'ils sont en sécurité. Ils peuvent se rendre sur place après un appel pour vérifier l'absence d'Hostile, reconforter une personne âgée qui craint d'être contaminée ou fouiller une maison « où on a entendu des choses étranges ». Cette fonction va souvent de pair avec de la médiation entre des habitants remontés contre l'armée. Et lorsque le but est simplement de prouver à des personnes qu'elles ne craignent rien, qu'elles sont en parfaite sécurité dans le bastion, inutile de déranger les forces armées.

Avec ça, les recrues doivent également informer les habitants sur la conduite à suivre en cas de contagion. Conseils sur la manière de renforcer un appartement, d'éviter les souillures, distribution de gel et de plaquettes OneWorld font également partie de leur panoplie. Les Deathkeepers connaissent tout ce qu'il faut savoir sur les Hostiles et la manière de s'en protéger. À noter que ces médiateurs doivent aussi répondre à de nombreuses questions sur l'évacuation et le virus. Est-il vrai que le gouvernement nous ment ? Est-ce possible que mon mari soit toujours vivant ? Est-ce vrai que Los Angeles est détruite ? Vous ne pensez pas que mon gendre est infecté, mâtez un peu sa gueule !?



Enfin, et non des moindres, les recrues ont aussi pour consigne de procéder à des tests de contamination à la volée. On peut leur donner la charge d'un immeuble entier dont ils doivent vérifier tous les occupants avec leur activimètre. Ce contrôle a pour but d'éviter à certains individus (ceux ne se déplaçant pas pour récupérer des coupons par exemple), de passer entre les gouttes. Si un Infecté est repéré, les engagés ne doivent pas agir mais prévenir les Z-Corps dans les plus brefs délais.

Au fil du temps, les Deathkeepers ont de grandes chances de devenir les soupapes de sécurité des villes saines. Ceux qui empêchent les gens de craquer ou de sombrer dans une paranoïa destructrice.

Synopsis : Gang of Freedom

Les personnages Deathkeepers sont envoyés dans un quartier populaire afin de distribuer des tracts, parler un peu avec les jeunes du coin et prendre la température. Les actes de violence et d'incivilité se multiplient dans cette partie de la ville, un gang cherchant –paraît-il- à s'extirper de la zone « par la force ». Durant cette mission d'information, les personnages découvrent par hasard une jeune fille, Tina, atteinte de leucémie et qui est en train de mourir. Privés de tout au cœur de la Zone Orange, les médecins sont débordés et ne disposent pas du matériel nécessaire pour effectuer opération et chimiothérapie. Son frère, le chef du gang nommé Q-J, a donc pris la décision d'évacuer sa sœur par la force. Pour cela, il compte emprunter un réseau d'égouts, pour se rendre avec sa sœur jusqu'à la banlieue proche. Seul problème : un poste militaire est positionné près de cette sortie et tire sur tout ce qui bouge. Et si le gang prenait les Deathkeepers en otage pour forcer la sortie ?

Enquêtes urbaines (Deathkeepers et Z-Corps)

Les autorités ont parfaitement conscience de la porosité du dispositif. Certaines villes sont si éten-

dues qu'il est difficile d'empêcher un Hostile de pénétrer dans le périmètre. Cependant, plus que les morts-vivants, ce sont les Infectés qui posent problème. Un zombie se voit à cent mètres, là où un contaminé peut passer inaperçu, pour peu qu'il ait échappé aux contrôles sanitaires. Ou ne soit, tout simplement, entré illégalement dans la ville. Ce qui arrive de plus en plus souvent, vues les mesures draconiennes mises en place par l'Armée. Avoir été mordu ne signifie pas forcément vouloir mourir mais souhaiter toujours vivre, manger et se mettre en sécurité. Sans oublier les modes de transmission indirects et tous les conspirationnistes, ou autres terroristes en puissance, qui souhaitent faire tout exploser de l'intérieur.

Deathkeepers et Z-corps peuvent être amenés à remonter – sans le savoir – la piste d'un Hostile retors, planqué dans un coin, ou suivre la piste d'un Infecté. Mais ils sont également chargés d'enquêter sur d'autres types de contaminations et recueillir les témoignages de certains survivants. Les recherches sur les vaccins continuent et tout renseignement est toujours bon à prendre.

Synopsis : Bloody Chaos

Les personnages Deathkeepers ou Z-Corps doivent mettre un terme aux exactions de partisans du Dust Bowl. Ceux-ci ont décidé de s'en prendre au CDC, mais également à tous leurs partenaires sur le terrain (militaires, Z-Corps, forces de l'ordre..). Accusés d'avoir créé et propagé le virus, les employés du Center for Disease Control sont les cibles d'attentats particulièrement abjects. Pour cela, les terroristes utilisent des bombes artisanales, contenant des aiguilles couvertes de sang infecté. Des armes redoutables qui ont uniquement pour but de les contaminer, non de les tuer. En remontant la piste de cette branche du Dust Bowl, qui n'hésite pas à inscrire des slogans sur les murs de la ville ou à incendier le QG des Deathkeepers, les personnages devront calmer la population. Déboussolées, de plus en plus de personnes préfèrent croire aux théories du groupuscule, plutôt que d'accepter la sinistre vérité. En réalité, le Dust Bowl est totalement innocent dans cette affaire et sert uniquement de couverture. Les véritables responsables sont des membres d'Apokalupsis, chargés d'infecter les Zones Oranges de l'intérieur. Ainsi que d'engendrer un maximum de chaos.

Nouvel archétype

« Dans un monde où les morts reviennent à la vie, le mot « problème » perd beaucoup de son sens ».

Kaufman. Land of the Dead. G.Romero

Recrue du programme

Deathkeeper (Manches Vertes)

Description : vous rêviez d'aller à l'Université pour suivre de longues études mais, malheureusement, le virus Z en a décidé autrement. Âgé de moins de 20 ans, vous vivez dans une Zone Orange, située bien à l'écart des foyers d'infection. Et même si vous ne souhaitez pas croiser la route d'un mort-vivant, vous ne voulez surtout pas rester les bras croisés. Seul problème : vos parents ont refusé de vous voir rejoindre les Z-Corps. Du coup, le dispositif « Deathkeeper » lancé par Bruce Palmer est tombé à point nommé. Enfin un moyen d'agir, de se bouger, de venir en aide à la patrie, mais sans finir au milieu du Kansas avec un fusil dans les mains !

Psychologie : vous n'avez pas commencé depuis très longtemps mais avez déjà beaucoup appris, notamment au contact des survivants, des militaires et des réfugiés. Certains de ces survivants ont d'ailleurs rejoint les Deathkeepers, afin d'apporter leurs connaissances aux recrues et d'aider tous les migrants. Comment rester immobile après avoir vu autant d'horreurs à la télé et sur Internet ? Comment ne pas se bouger un peu pour oublier ceux qui n'ont pas pu être sauvés ? Comment ne pas aider son prochain, pour raviver un peu la flamme de cette humanité qui s'est perdue au fil des massacres et des charniers ? Même si vous êtes jeune, vous savez que ce programme n'est qu'un premier palier avant de devenir Contrôleur Z-Corps. Pour l'instant, cela vous convient parfaitement et rassure vos parents. Mais vous savez qu'un jour, ou une nuit, en répondant juste à un

Z-CORPS

appel de détresse d'un habitant, vous tomberez nez à nez avec un Infecté. Et c'est de votre faculté de réaction que dépendra la contamination ou non de la ville.

Catchphrase : « On aura un flingue quand ? »

Agilité 2D : Esquive 3D+1

Adresse 2D+2 : Dextérité 3D+2, Réparer 3D+2

Puissance 3D

Connaissances 3D+1 : Érudition 4D+1, Informatique 5D+1

Perception 3D

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

Déplacement : 5

Bonus aux Dégâts : 2D

LES FORCES INTERNATIONALES

« - Putain sergent j'avais crever !!
- Ouais bah fais le en silence bordel de merde ! »

La ligne rouge

Ce chapitre présente les forces internationales en présence et la propagation du virus sur les différents continents. Encore peu touchés –ou prétendant ne pas l'être du tout- certains États ont accepté les décisions de la cellule de sécurité de l'ONU et envoyé des contingents dans les Zones Oranges. Avec toutes les conditions et mesures nécessaires, pour éviter à ces Casques Bleus de se retrouver contaminés à leur tour. Cependant, après neuf semaines, l'intervention en masse des alliés des États-Unis semble trop tardive.

Permettre aux joueurs d'incarner ces renforts étrangers, ou bien les membres d'une Organisa-

tion Non Gouvernementale, peut amener une nouvelle dimension au virus. Imaginez un instant que les personnages fassent partie d'une unité originaire de France, d'Angleterre ou de tout autre pays, quasiment indemne ? Suivant la pandémie à distance, ils vont devoir quitter leurs proches pour se rendre sur place, en Amérique du Nord et découvrir de vraies scènes de cauchemar. Accomplir des missions, rencontrer des Z-Corps, gérer des migrants. Comment vont-ils réagir ? Que leur réserve le destin, après avoir posé les pieds sur ce territoire hanté par la non-vie ?

Mixer les personnages

Entre les Z-Corps, les Deathkeepers, les soldats étrangers ou les survivants, il vous est désormais possible de former des groupes complexes. Les soldats et les Z-Corps ont pour habitude de travailler ensemble, tout comme les Deathkeepers viennent régulièrement en aide aux survivants et aux réfugiés. Un joueur imprévu arrive à votre table déjà formée ? Pourquoi pas un militaire, venant tout juste de débarquer de son avion ? Peut-être s'agit-il d'un jeune officier qui ne connaît des Hostiles que ce qu'il a réalisé durant ses entraînements et ses séances de simulations ?

Le virus sur les 7 continents

C'est un fait : en se diffusant à partir du Kansas, le virus a atteint plus difficilement certaines parties du globe que s'il avait démarré de New-York ou de Los Angeles. Mais comment croire une seule seconde que le virus n'a pas traversé les océans ?

Résistant et volatile, il s'est forcément retrouvé dans le sang d'un touriste ou d'un voyageur, avant que les aéroports ne soient fermés. Pourtant, une bonne partie des pays du monde modèrent considérablement les effets de la pandémie sur leur territoire, ou réfutent carrément la présence de la souche virale. Tandis que les États-Unis sont dévastés par la maladie, les autres États du monde se livrent à des mensonges pitoyables ou mettent en place des mesures effroyables. Le tout dans un secret relatif, pour ne pas effrayer la population et garder leur pleine souveraineté. Après une crise financière redoutable, toujours pas résorbée, les gouvernements essaient de sauver les meubles pour leur laisser le temps de réagir. Mais qu'en est-il vraiment ?

Amérique du Nord

Le Canada est devenu la première terre d'accueil des États-Unis, la destination la plus recherchée par les migrants. L'afflux massif de réfugiés a forcé le pays à fermer temporairement sa frontière, ainsi qu'à renforcer ses plus grandes villes. L'épidémie a surtout touché le sud des États-Unis dans ses premières semaines, ce qui a permis au gouvernement de prendre des mesures conservatoires (routes coupées, contrôles d'identité, refus systématique des personnes originaires du Middle-West...). Malheureusement, rendre sa frontière hermétique est aussi utopique qu'arrêter toutes les fourmis qui tentent d'entrer dans votre jardin. Et encore plus lorsque cette ligne est gigantesque et non défendue. C'est-à-dire sans véritables postes militaires déjà en place.

Plusieurs cas d'infection sont donc apparus, dès la troisième semaine, notamment au Québec, mais également dans l'Ontario et le Saskatchewan. En Colombie Britannique, la ville de Vancouver n'a cependant pas attendu une prolifération du virus pour solliciter l'aide de OneWorld. En sous-effectif et sous l'égide de l'État-major des États-Unis, la corporation de Savannah a été incapable d'apporter son soutien à son voisin du Nord. Néanmoins, Bryan Clark a proposé à l'époque d'étendre son armée privée au Canada, en mettant en place des bureaux de recrutement décentralisés

et des structures locales. Il existe donc également des Z-Corps canadiens, moins nombreux mais plus efficaces. En effet, ces derniers ont su profiter de l'expérience de leurs congénères américains et bénéficier de leurs avancées en recherche et développement. Au lieu de disparaître dans des Zones Rouges, ils se sont également concentrés sur les premiers foyers d'infection. Et ces Contrôleurs ont commencé, très tôt et en partenariat avec l'Armée, la mise en place de zones tampons (l'équivalent des Zones Oranges).

Au final, la contagion a été incapable d'atteindre sa vitesse de croisière et le Canada est, aujourd'hui, encore un pays relativement sain. Ce n'est clairement pas dans une province de ce pays que vous risquez de tomber nez à nez avec un zombie. Du moins, pas encore, car il y a encore bon nombre d'Infectés non éradiqués.

Et c'est justement l'existence de ces infectés qui pose problème, et pas uniquement au Canada. Ni morts, ni vivants, les individus contaminés présentent une menace réelle puisqu'ils portent un agent pathogène virulent. Mais ils n'en restent pas moins des personnes, des membres d'une famille, des êtres conscients qui sont terrorisés par la mort. Or, la politique d'éradication des infectés est particulièrement critiquée, génère des débats bien plus houleux que les positions les plus extrêmes sur l'euthanasie. Est-il humain d'assassiner des innocents, parce qu'ils sont atteints de ce mal ? L'état d'alerte donne-t-il le droit aux autorités de se débarrasser d'hommes, de femmes et d'enfants, comme s'il s'agissait de têtes de bétail ? Cette obligation est loin de faire l'unanimité, même au sein des forces armées. On ne compte plus les initiatives désastreuses (comme enfermer un proche dans une cave en attendant le vaccin ou l'attacher dans une cour d'immeuble) qui sont autant de preuves d'amour que de folie. Personne n'arrive à se résoudre à tuer un proche ou à voir des pelotons d'exécution, à l'entrée des Zones Oranges. Pourtant, ces crimes destinés à sauver d'autres personnes ont lieu tous les jours. Parfois dans l'indifférence générale ou le soulagement ; celui de ne pas voir d'infecté se balader à l'intérieur des villes.

Daniel Lachlan est un pasteur, originaire de Winnipeg, qui est devenu omniprésent sur de nombreux plateaux de télévision. Soutenu par des groupes de croyants, mais pas seulement, il appelle les gouvernements à distribuer une « pi-

lule du suicide » aux personnes contaminées. Il semblerait qu'il ait d'ailleurs déjà procédé –illégalement- à ce type de distribution, pour permettre aux Infectés de choisir leur mort. Daniel Lachlan somme également OneWorld de mettre sur pied des moyens plus humains pour que cessent les traitements barbares et les exécutions sommaires. Cette manière de procéder ne peut aboutir d'après lui (ainsi que pour d'autres structures militantes comme Greenpeace) qu'à une fuite des Infectés, une augmentation des contaminations et une révolte générale.

« Lorsque des milliers d'infectés marcheront dans la rue, aux bras de leurs familles, que ferez-vous ? »

Amérique du Sud

L'Amérique latine peut être représentée comme une énorme bouteille dont le bouchon, à savoir le couloir de l'Amérique centrale, est la seule chose qui la protège de l'infection. Si jamais ce bouchon venait à sauter, le virus se propagerait sans peine jusqu'au fond. Et pour l'heure, le goulot Mexicain ne tient plus qu'à un fil.

Les États refusent de reconnaître qu'il existe déjà des Infectés chez eux, tout particulièrement dans les centres urbains ou les quartiers pauvres. Chacun préfère montrer les États-Unis du doigt et pousser pour la mise en place d'une « Ligne Grise » vers le Panama. Pour l'heure, seuls la Colombie, le Brésil et l'Argentine ont accepté de rejoindre les forces internationales, dans la limite de leurs moyens. Toutes les autres nations, poussées par le Venezuela, refusent obstinément d'intervenir et préfèrent se concentrer sur la construction de la muraille du Panama. Cet imbroglio politique ruine les tentatives d'information auprès de la population, incapable de prendre les mesures adéquates en cas d'épidémie. Les gouvernements ne parviennent pas à élaborer de stratégie commune, chacun tirant la couverture à soi. En vérité, tout le monde espère secrètement que le virus ne dépassera pas le Nicaragua.

De son côté, en cette neuvième semaine, Cuba a annoncé solennellement qu'elle n'accepterait pas de reprendre les membres de sa communauté qui ont rejoint le sol américain. Tandis qu'à Medellin, en Colombie quinze bureaux de recrutement Z-Corps et Deathkeepers viennent de s'ouvrir. La seconde ville la plus peuplée du pays peut offrir un vrai réservoir de Contrôleurs, capables de renforcer la défense du territoire.

Lima (à San Pedro, au Paraguay) est un des principaux sites de production de l'Agent Gris. Genomic Trust a développé trois usines, faisant travailler 3500 personnes nuit et jour. Recrutés dans une population extrêmement pauvre, dont une majorité d'anciens cultivateurs, les ouvriers de la multinationale américaine enchaînent les heures sur des chaînes de production. Regroupées dans la périphérie de Lima, ces usines ont l'apparence de camps fortifiés, entourés de grilles et de barbelés. Le personnel, constamment vêtu de masques et de combinaisons blanches, paraît déplacé dans le paysage. Chaque jour, des dizaines d'enfants s'agglutinent derrière les grillages pour observer les camions qui viennent chercher les cartouches et les ogives, avant de rejoindre l'aéroport. Ernesto Vazquez, un conseiller de Genomic Trust, a pour charge d'entretenir de bonnes relations avec le Président Fernando Lugo. Cependant, les convictions d'homme de gauche du Président ne conviennent pas vraiment aux investisseurs de l'Île Jeckyll. Ces derniers préfèrent appuyer le vice-président Federico Franco. Un libéral plus à même de permettre à Genomic Trust d'étendre son influence dans d'autres strates. En attendant, l'entreprise a décidé d'informer la population et de jouer la OneWorld locale, dans le seul but de se forger une image bienveillante.

Asie

Si on prête l'oreille aux discours de la Chine, de la Russie ou du Pakistan, il semblerait que le virus Z ne soit jamais arrivé sur leur sol. Impossible d'obtenir des chiffres, même si l'opinion internationale n'a aucun doute sur l'existence de multiples foyers d'infections. Interrogé au sujet de nombreux témoignages, déclarant avoir aperçu

des zombies aux portes de Moscou, le Président Poutine aurait déclaré qu'il s'agissait de simples toxicomanes, des utilisateurs de la « Krokodil », cette fameuse désormorphine de si mauvaise qualité, qu'elle provoque gangrènes et dommages sévères aux tissus musculaires et à la peau. Rien de plus normal que de confondre les morts-vivants avec les utilisateurs de cette drogue, vue leur apparence physique. Par contre, il a reconnu que la Tchétchénie souffrait de cette maladie et que le pays devait se préparer à une nouvelle confrontation. Évidemment. En attendant, deux de ces « toxicomanes » ont été abattus sur la Place Rouge par des policiers, après qu'ils aient arraché la carotide de simples passants. Avec les dents.

Seuls l'Inde et le Japon reconnaissent qu'ils ont quelques cas d'infection sur leur territoire. Mais « tout est sous contrôle », d'après leurs porte-parole. Les faits viennent leur donner tort, bien entendu. Le journaliste hindou Sunil Singh a ainsi relaté des bousculades et des paniques mortelles dans certains quartiers de Delhi et de Calcutta. Des dizaines d'enfants contaminés auraient mis le feu aux poudres dans les rues de ces villes, obligeant les autorités à les éliminer, tout en justifiant ces mouvements de foule par « des festivités qui auraient mal tourné ». Sunil Singh et nombre de ses confrères n'hésite pas à parler de mensonge à l'échelle du globe, la contagion étant dissimulée par les affabulations d'une multitude de gouvernements. Il est ainsi impossible de connaître l'état actuel de la Corée du Nord, que certains décrivent comme totalement rongée par la maladie, tandis que Kim Jong-li brandit une nouvelle fois la menace nucléaire pour éradiquer les zones infectées (si possible hors de son pays).

Au Japon, des réfugiés américains sont déjà arrivés par voie maritime et le pays envisage de les renvoyer chez eux. Les autorités japonaises ont du mal à gérer cette nouvelle tension, qui fait suite à des catastrophes de grande ampleur. Les zombies sont un cauchemar vivant pour la société japonaise qui entretient une relation distante avec la mort, les cadavres et le sang. Les corps abattus mettent trop de temps à être incinérés et sont laissés suffisamment de côté pour provoquer de nouvelles contaminations. On évoque désormais l'idée saugrenue de placer zombies et Infectés dans la zone de Fukushima.

Europe

Les membres du Traité de l'Atlantique Nord ont fait bouger l'échiquier international. Sous l'impulsion de la Grande-Bretagne, la France, l'Allemagne et l'Italie ont proposé aux États-Unis d'intervenir. La Belgique, le Portugal et les Pays Bas sont d'ailleurs sur le point de rejoindre les forces armées de l'OTAN. Paradoxalement, si l'Espagne a proposé son aide spontanément (malgré de vives critiques), les partenaires de l'Est rechignent encore un peu à cet effort. La Bulgarie ou la Roumanie ont déclaré que la Russie représentait un risque majeur qu'il ne fallait pas sous-estimer et que diviser leurs forces pourrait entraîner une fragilisation du continent.

Cette action conjointe a permis à l'ONU de mobiliser le Conseil de Sécurité, pour mettre sur pied une cellule d'urgence et ainsi coordonner l'aide internationale. Cependant, la machinerie est encore lourde, complexe et empêtrée dans diverses querelles. Ceci explique la position militaire actuelle, qui consiste à n'intervenir que dans les bastions ou par simples soutiens aériens sur la Ligne Grise. Il est inconcevable pour les membres de l'OTAN d'envoyer leurs hommes dans les Zones Rouges, du moins tant que la recherche sur le virus n'a pas progressé de façon drastique.

Au sein des pays européens, la contagion est pour l'instant maintenue. Malgré une centaine de cas recensés, la fermeture rapide des aéroports a limité considérablement la circulation du virus. Les deux semaines de retard sur cette épidémie ont permis de mobiliser les ministères, les secours et les secteurs de santé pour mettre en place diverses campagnes de protection. Le tout, avec l'appui de OneWorld, déjà bien implantée par le biais d'un bureau au Luxembourg. Mais tout laisse à penser que le virus risque de faire une entrée fracassante dans les semaines à venir. Pour l'heure, la nouvelle préoccupation des européens est celle de gérer des flux migratoires « sensibles » : tout d'abord les réfugiés américains qui bénéficient de la réouverture de l'espace aérien civil, ensuite les divers demandeurs d'asile qui se précipitent en nombre. La quantité de migrants tentant de traverser la Méditerranée a ainsi augmenté de 300% et il est impossible d'évaluer le volume d'Infectés parmi eux. Rien que cette

semaine, une multitude de corps ont été retrouvés en pleine mer, à plusieurs kilomètres des côtes de la Libye. Visiblement, les malheureux réfugiés ignoraient qu'il y avait plusieurs individus contaminés dans l'embarcation. Et lorsque les patrouilleurs italiens ont découvert le navire, il n'y avait plus qu'une vingtaine de zombies qui patientaient à bord, au milieu d'un amoncellement de morceaux encore sanglants. L'embarcation a été brûlée sur place, avec l'ensemble de ses occupants.

Afrique

C'est sans aucun doute le continent le plus touché par la pandémie, après l'Amérique du Nord. Mais là encore, seuls les ONG tentent de faire un bilan de la situation, contrairement à divers gouvernants qui nient tout problème. L'Afrique du Sud semble être le point de départ de cette pandémie, le virus Z touchant dans un premier temps les classes sociales les plus aisées ou entrées en contact avec des touristes américains (comme les professions de l'hôtellerie ou de la restauration). La pauvreté et le manque de cohésion ont fait le reste : la contagion commence à s'étendre vers le Nord, sans que rien ni personne ne puisse l'arrêter. On parle déjà de violents affrontements dans certains villages ou dans des quartiers de Kinshasa et Yaoundé. Des heurts si terribles, effectués sans la moindre protection, qu'ils donnent naissance à des infections en pagaille et des victimes collatérales. Ce que les humanitaires décrivent comme des « images monstrueuses, insupportables et infâmes ». Les combats contre le virus se mélangent une fois de plus à d'antiques haines raciales et luttes tribales. Au point que beaucoup de familles songent à se perdre dans le désert pour ne plus croiser de morts-vivants.

56

Le Moyen-Orient, ainsi que les différents pays arabes, paraissent plutôt bien organisés face à la pandémie. Encore relativement éloignés des principaux foyers d'infection, ils tentent de s'organiser ensemble pour mettre sur pied des mesures de défense. Malgré cela, les dissensions demeurent, particulièrement autour du protectionnisme d'Israël et du fait de menaces terroristes d'un genre nouveau. Plusieurs groupuscules, se réclamant d'Al Qaida, envisagent d'utiliser le sang des infectés pour pro-

pager le virus en Occident. Ce chantage, lié –entre autres– à la reconnaissance internationale de l'État Palestinien, choque les habitants de la Palestine qui œuvrent avant tout pour la paix. Le meilleur porteur du virus a décidément le visage de l'Humanité.

Océanie

L'Australie et les îles d'Océanie s'attendent à une arrivée massive de réfugiés dans les prochaines semaines. Dans l'inconscient collectif, rejoindre un morceau de terre perdu au milieu des océans est une promesse de sécurité et d'éloignement. Comment croiser des Hostiles à l'autre bout du monde ? Ils ne vont tout de même pas arriver en nageant ? Évidemment, cette soif de calme et de sécurité n'a pas plus de chance d'être satisfaite ici qu'ailleurs. De rares cas d'infection se sont déjà fait connaître à Melbourne, Sydney ou Wellington, sans que cela n'ait abouti à une transmission en masse. Mais les autorités sont prudentes : la majorité de ces infectés étaient des voyageurs, en provenance des USA. En ouvrant de nouveaux aéroports et en acceptant les réfugiés, arrivant par voie maritime, les populations locales risquent d'être mises en danger. Il n'est donc pas prévu d'accueillir qui que ce soit dans un premier temps ou de les parquer dans des centres de rétention, où ces migrants ne risqueront pas de transmettre le virus. La Tasmanie a déjà proposé quelques hectares, pour implanter des tentes et des sas de « décontamination ».

Antarctique

À l'échelle du globe, c'est le seul et unique continent à ne pas avoir encore croisé la route du virus. Et au train où va la contagion, ce sera bientôt la seule terre d'accueil vraiment saine. Il faut juste s'habituer à la rudesse de son climat et apprendre à pêcher ou cuisiner les lichens. Le nombre de navires de croisière étant en constante augmentation chaque année, il ne serait guère étonnant de

voir des personnes débarquer pour échapper à des régions infectées. La Patagonie et l'Argentine ne sont finalement pas si éloignées.

En attendant, les chercheurs présents sur le continent de glace observent les événements les yeux écarquillés, avec l'incertitude de pouvoir retrouver le monde qu'ils ont quitté. OneWorld et Genomic Trust ont, quant à elles, déjà des stations de recherche sur place, aux îles Shetland et sur Palmer Land.

Tainted Black

Les personnages font partie d'un contingent international, chargé de rallier l'Arizona pour défendre la Zone Orange de Phoenix. La peur règne, l'atmosphère est agitée, digne d'une guerre et les soldats ne savent pas dans quoi ils mettent les pieds. Après avoir décollé de Flagstaff et survolé les premières volutes de la Ligne Grise, leur hélicoptère est victime d'une avarie sérieuse. Ils sont obligés d'atterrir en plein territoire contaminé, derrière la frontière chimique. Après avoir contacté les secours, ceux-ci leur proposent de les récupérer dans six heures, à un point de rendez-vous fixé dans la ville de Payson. Soit presque dix kilomètres à traverser. Que croiseront-ils sur leur chemin ? Comment s'organiseront-ils, en temps réel, durant six heures, pour échapper aux Hostiles et gagner leur billet de sortie ?

Utiliser des soldats internationaux ou des humanitaires

Même s'ils sont assez proches, dans l'esprit, des Z-Corps, les personnages issus de l'aide internationale peuvent s'avérer parfaits pour plonger

directement de nouveaux joueurs dans la panade. Pas besoin de longues explications, ni de leur faire vivre un road trip à travers les États-Unis. Il suffit de déterminer de quelle nation ils sont originaires, de leur livrer des bribes d'infos, un léger cocktail de rumeurs, d'échos retransmis par les ondes sur ce qu'ils sont censés trouver sur place... Et vogue la galère ! Vous voulez de l'aventure en « terre inconnue » ? Vous allez être servi !

Intervention au sein des bastions : la première fonction de ces renforts est de soutenir l'Armée américaine pour réguler l'évacuation aérienne et venir en aide aux réfugiés. Aux côtés des Z-Corps, les militaires et les humanitaires prennent en charge les migrants pour s'assurer qu'ils respectent les limites de leurs camps. Les personnages-joueurs peuvent assurer la surveillance des aéroports et faire attention à ce qu'aucune personne ne tente d'embarquer en douce dans un avion. Ils doivent également contenir les quartiers en quarantaine, vérifier que rien n'en sorte ou n'en rentre. Enfin, on peut imaginer hisser le jeu à un niveau stratégique avec des personnages-joueurs ayant des fonctions d'officiers, chargés d'établir la Ligne Grise. Pourquoi pas des pilotes de chasse ? Des pilotes de drones ? Pourquoi pas des marins, travaillant avec la Navy pour arraisonner des cargos bourrés d'infectés ? À moins qu'ils n'aient reçu quelques missions « secret-défense » de leurs généraux pour faire progresser les recherches sur le virus d'Alma ? Comme aller récupérer, en douce, un container abandonné au beau milieu des Zones Rouges ?

Même si rester au cœur des bastions les met relativement à l'abri du danger, tout peut basculer en une fraction de seconde. Les personnages humanitaires peuvent être débordés et devoir faire face à un début d'épidémie. Comment enrayer rapidement la contagion ? Que se passerait-il si un centre de rétention de réfugiés se transformait en une vague potentielle de zombies ?

Défense des Zones Oranges : Gérer les checkpoints et les contrôles est une chose, surveiller la nouvelle frontière en est une autre. Avant même les Z-Corps, les personnages soldats seront aux avant-postes pour assurer la protection des bastions. Ils devront se rendre dans les casemates paumées pour renforcer les troupes, patrouiller

dans des ruines lugubres et parfois éradiquer tous les cadavres ralentis qui s'échappent de la Ligne Grise. Entre la volonté des États de ne pas envoyer leurs hommes et la réalité du terrain, il y a un fossé vertigineux. Étouffés par l'afflux de migrants et les mouvements de foule, les autorités américaines sont débordées et comptent énormément sur le soutien étranger. Or il y a encore de nombreuses villes à évacuer, des milliers d'individus à orienter ou transporter en direction des Zones Oranges. Qu'ils le veuillent ou non, les personnages seront obligés de quitter les enceintes des forteresses pour se rendre sur le terrain et assurer un minimum de sécurité.

Du moins, si leur bastion n'est pas assailli par une armée de morts-vivants d'ici là.

Assaut

Les personnages-joueurs sont chargés de maintenir la défense d'un bastion de taille moyenne, placé sur un axe routier. À proximité de la Ligne Grise, ils sont appelés pour calmer un début d'émeute dans un filtrage. Excédé par l'attente et leur traitement, des migrants ont décidé de forcer l'entrée, obligeant les militaires à faire appel aux fumigènes et aux tirs de sommation. En sous-effectif, ils ne parviennent pas à repousser les intrus qui font tomber grillages et barrières. D'un coup, tout s'emballe. Une horde d'Hostiles émerge, doucement, de la clôture d'Agent Gris. Ralenti par le gaz, ils avancent avec la ferme attention de prendre la vie de tous ceux qui se trouvent dans le bastion. De tous ces êtres faisant un boucan de tous les diables, piaillant et s'écharpant. La porte est grande ouverte, les réfugiés hurlent, des soldats sont à terre, les zombies innombrables. Que font les personnages ?

Nouvel archétype

Soldat étranger

Description : vous avez été appelé pour rejoindre les forces militaires internationales, sous contrôle de l'ONU et de l'OTAN, chargées de venir en aide aux villes saines des Etats-Unis. Originaire d'Europe, du Canada ou du Brésil, vous n'avez jamais croisé le moindre zombie et ne vous attendiez pas à trouver un pays dans un tel état. Évidemment, comme tout le monde, vous avez suivi les événements à la télévision et avez vaguement entendu parler de quelques cas dans votre propre nation. Mais c'est toujours très différent de voir un film et de le vivre. Aidant les humanitaires à s'organiser, les Z-Corps et Deathkeepers à accomplir leurs missions, vous avez surtout pour fonction de sécuriser les villes, de filtrer les aéroports, de contrôler les sas de décontamination et d'abattre tout « humain suspect » en provenance de la Ligne Grise. Et force est de constater que pour le moment, ceux qui vous donnent le plus de fil à retordre ne sont guère les Infectés. Parqués derrière des grilles, les humains comptent bien être évacués au plus vite et n'ont plus trop de pitié les uns envers les autres. Peu importe si un enfant est piétiné par la foule, l'important est d'arriver le premier au décollage ou au ravitaillement. Parfois, vous arrivez même à penser qu'ils sont tous retombés à l'état sauvage et n'ont plus grand-chose à envier aux Hostiles.

Psychologie : vous êtes un militaire accompli qui a déjà effectué des campagnes en Afghanistan et en Afrique. Vous connaissez bien votre métier, respectez votre hiérarchie et possédez un très grand sens de l'honneur. Le seul problème, c'est que cette mission est différente de toutes celles que vous avez accomplies jusqu'ici. Et en matière de morts-vivants, vous êtes un véritable rookie, un bleu. Un novice un peu perdu, qui ne sait pas comment réagir. La maladie, la contagion, les rapports de vos supérieurs, l'atmosphère lugubre des villes, tout ceci entretient une sensation de peur et de malaise. Vous avez vraiment l'impression d'avoir débarqué en Enfer et vous vous demandez sans cesse comment tout cela va finir.

En attendant, posté à l'extérieur d'un aéroport ou sur les remparts d'un bastion, avec vos compagnons d'infortune, vous êtes un petit étranger paumé dans le plus gros purgatoire du monde. Oui, vous l'avez dit, c'est une vraie mission de merde.

Catchphrase : « Et dire que j'allais devenir papa... »

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

Adresse 3D : Armes à feu 4D

Puissance 3D

Connaissances 3D : Démolition 4D

Perception 3D : Camouflage 4D, Survie 5D

Présence 3D : Volonté 4D

Déplacement : 6

Bonus aux dégâts : +2D

RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT

C'est une véritable période de transition pour OneWorld. Après avoir été le leader incontestable en matière de recherche sur les Hostiles, par le biais de ses succursales, il a été suivi par Genomic Trust qui lui a ouvertement emboîté le pas. Le pays est devenu un gros puzzle, divisé en zones saines, contaminées ou en passe de l'être. Dans un tel environnement, difficile pour OneWorld de conserver un bon rythme ou de travailler de manière cohérente. Son budget n'est pas extensible et certaines usines de Strontium Consortium sont désormais perdues dans des régions infestées par les zombies. Ces pertes matérielles et humaines s'ajoutent au flou artistique, généré par la disparition de Bryan Clark et son remplacement. En véritable concurrence avec les chercheurs de Nathan Bane, OneWorld essaye de maintenir la tête hors de l'eau. La bouée de sauvetage de la cor-

poration se trouve visiblement du côté des frères Gunn. Après avoir fait avancer ses recherches sur un exosquelette de combat, Cody Gunn a quitté Albuquerque en vol privé pour rejoindre définitivement son laboratoire de Phoenix. Une véritable place forte, protégée à l'extrême, dissimulée à l'intérieur de la Zone Orange. Un éclair de génie lui a laissé entrevoir les possibilités défensives offertes par la Fréquence Morte.

De son côté, Jessie Gunn, après avoir vendu le projet « Silvermann » à l'armée et quitté le sol américain précipitamment (sans qu'il ne soit appréhendé) a vu son vol détourné. Incapable de rejoindre l'Europe, il a donc été dans l'obligation de se poser à Vancouver. Là, bloqué, il compte se remettre à nouveau au boulot pour aider les Z-Corps et se refaire un semblant de virginité (voire d'alibi).

Contrairement aux recherches effectuées par les cerveaux de OneWorld, les ingénieurs de Genomic Trust n'ont pas poussé plus avant les tests sur la Fréquence Morte. Trop longues et coûteuses, ces expériences ne sont pas trop satisfaisantes pour les militaires, qui veulent des réponses létales rapides et puissantes. Les deux sociétés travaillent donc avec des vues radicalement différentes, sur la manière de neutraliser les morts-vivants.

Pendant ce temps, dans les Zones Rouges sur le point d'être enclavées par la Ligne Grise, de nouveaux types d'Hostiles font leur apparition. Sans que ces mutations ne trouvent la moindre explication.

Arsenal

« Des pilules ! »

Bill – Left4Dead

59

OneWorld et Genomic Trust continuent à élaborer de nouvelles armes et dispositifs, afin de soutenir le travail des soldats et des Z-Corps. Parmi les « gadgets » en cours de conception dans leurs laboratoires et prochainement mis en circulation chez certaines unités, on peut citer :

Intech System : Freezer



Statut : Terminé – En phase de test

Pour élaborer cette nouvelle grenade, Cody Gunn a dû travailler d'arrache-pied en lien avec une filiale de Strontium Consortium. Pour la mettre au point, l'aîné des frangins Gunn a procédé à une véritable analyse de cerveaux d'Hostiles, pour comprendre le principe de la Fréquence Morte. Cette onde est loin d'avoir révélé tous ses secrets mais il apparaît désormais évident que cette fréquence permet non seulement aux zombies de se distinguer entre eux, mais surtout d'affiner leur perception et de repérer ceux qui en sont dépourvus : les vivants. En considérant cette « pulsation inaudible » à la manière d'une onde radio, il devient possible d'imaginer un moyen de la perturber. Le Freezer prend donc la forme d'un dispositif en forme de tube chromé, qui ne dépasse pas les dix centimètres de haut. Un simple câble d'acier sert de goupille et un voyant rouge s'active lorsqu'elle est déclenchée. Lorsqu'il est activé, le Freezer provoque un brouillage de la Fréquence Morte, sur une aire d'effet de vingt mètres. Totalement invisible et indolore, ce voile perturbe les zombies et les empêche de se focaliser sur les êtres humains. Pour faire bref, la plupart des Hostiles se mettent à marcher dans tous les sens et deviennent incapables d'agir de concert. Un Z-Corps peut passer entre eux, sans être vu ou senti.

Seuls défauts : cette grenade a un coût de fabrication élevé et l'onde produite n'est utilisable qu'une seule fois, durant 5 minutes.

Intech System : Balise Morbide



Statut : Conception 58 %

La Balise est le nouveau projet de Cody qui vise à exploiter la Fréquence Morte. Le dirigeant d'Intech System s'est rendu compte des limites du Freezer : l'onde produite n'est ni assez puissante, ni assez longue, pour permettre autre chose que

de se défendre. La raison en est l'origine virale et biologique de la Fréquence Morte, une sorte de cocktail difficile à analyser. Seuls les morts-vivants sont des antennes suffisamment efficaces pour émettre et recevoir cette fréquence sur des kilomètres. Le meilleur moyen pour amplifier le brouillage semble donc d'utiliser directement les Hostiles, comme source de l'émission.

La Balise Morbide consiste à insérer dans une balle un dispositif électronique miniaturisé, capable de perturber la Fréquence Morte du zombie. Une fois le projectile logé dans son crâne, à proximité de l'hypophyse, la Balise serait capable de produire un brouillage de plus grande densité. Mieux, Cody envisage de moduler cette Fréquence pour persuader les autres Hostiles que le mort-vivant « émetteur » est un vivant. Idéal pour produire une diversion de grande envergure !

Genomic Trust : Armure

Jawbreaker



Statut : Terminé – En phase de test

Contrairement à OneWorld qui tente de décortiquer la biologie des morts-vivants, Genomic Trust a fait le choix de l'armement pur et dur. Histoire de contrecarrer les avantages physiques des Hostiles. L'Armure Jawbreaker est déjà utilisée par des mercenaires sur le terrain et est, sans conteste, ce qui se fait de mieux en matière de protection anti-zombie. Du moins pour le moment. Il s'agit d'une combinaison souple recouverte d'un nano-tissu évolutif : un simple programme lancé à l'aide d'un câble et d'un ordinateur (voire d'un smartphone ou d'une tablette) permet d'en changer la teinte. Le vêtement peut ainsi devenir plus sombre ou plus clair, pour s'adapter à l'environnement. En outre, l'armure est munie de filtres empêchant les odeurs de transpiration et les bruits parasites (étouffement des battements de cœur, respiration, craquement des articulations, maux de ventre...). A l'intérieur de sa combinaison, le soldat ne laisse ainsi aucune traînée olfactive ou auditive –en dehors de ses mouvements- pour ne pas attirer l'attention des Hostiles.

Enfin la combinaison Jawbreaker est intégrale et équipée d'un treillage résistant, très difficile à endommager avec des dents ou des ongles. Une simple morsure de zombie ne passera pas. À noter que cette « armure » ne pèse pas plus de deux kilos.

Genomic Trust : Balle auto-guidée



Statut : Conception 62%

Nathan Bane a investi de grands espoirs dans ces munitions d'un genre nouveau, au point d'en déléguer la production en Chine afin d'en produire en très grande quantité. Faisant totalement abstraction de la Fréquence Morte, ce type de balle anti-zombie est conçu pour atteindre l'hypophyse à tous les coups. Au stade de simple prototype pour le moment, la balle autoguidée donne déjà satisfaction avec un taux de réussite de 60%. Mais Genomic Trust compte bien améliorer ces chiffres avant de la mettre en production.

HOSTILE DE PHASE 7 : HUNGER OU « GRAND BLANC »

« *Ce requin, il te bouffe en entier.* »

Quint - Jaws

La raréfaction des humains dans les Zones Rouges amène progressivement les morts-vivants à se déplacer, pour rejoindre des villes encore habitées. Cherchant continuellement à mordre pour satisfaire un besoin insatiable, plus qu'une véri-

table faim, les zombies n'avaient pas de véritable prédateur. Après tout, le mort-vivant se hisse au-dessus de l'humain dans la chaîne alimentaire. Mais l'apparition du Phase 7 vient un peu tout bousculer.

v

Ce type d'Hostile se reconnaît aisément à sa peau livide, particulièrement pâle, ainsi qu'à la membrane nictitante qui protège ses yeux lorsqu'il tente de mordre. C'est le seul zombie qui voit de nouvelles dents pousser derrière sa première rangée et dont la mâchoire se démantibule totalement. En effet, si la dentition haute du Hunger est toujours liée à son crâne, sa mâchoire inférieure ne fonctionne plus à l'aide de l'articulation temporo-mandibulaire. Elle tient uniquement à l'aide de muscles et de tendons particulièrement puissants, ce qui lui permet d'ouvrir une gueule démesurée et d'avaler une tête entière.

Particulièrement vorace, le « Grand Blanc » possède un appétit insatiable qui le conduit à rechercher continuellement de la nourriture. Et lorsque la chair humaine commence à manquer, il n'hésite pas à dévorer d'autres zombies ou à ronger des restes de charniers. Puissant et résistant, le Phase 7 dispose également d'une certaine intelligence, ce qui le rend d'autant plus coriace et difficile à abattre. Lorsqu'il s'avance vers des humains, on ne voit que lui au milieu d'une horde de zombies et ses congénères paraissent presque se pousser nerveusement sur son passage. Le Hunger ne craint rien, ni personne. Seul son estomac compte mais la chair putréfiée qu'il ingère régulièrement rend son sang encore plus contagieux que les autres. À croire qu'en avalant d'autres Hostiles, il ne fait que renforcer la puissance de son propre virus.

Agilité 3D : Bagarre 5D

Adresse 3D

Puissance 4D : Sauter 6D, Soulever 6D

Connaissance 2D

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

Présence 3D : Intimidation

Déplacement : 8

Bonus aux Dégâts : +2D

Armure naturelle : PUI + 2D

Spécial : Insensible à l'Agent gris



Gulf of Alaska

ALEXANDER ARCHIPELAGO

BRITISH COLUMBIA

ALBERTA

CANADA

SASKATCHEWAN

MANITOBA

Queen Charlotte Is.



Vancouver

Victoria

Seattle

Olympia

Portland

Salem

Eugene

OREGON

WASHINGTON

SPokane

Missoula

Helena

Billings

Yellowstone

MONTANA

Boise

Idaho Falls

WYOMING

Casper

Cheyenne

SALT LAKE CITY

UTAH

NEVADA

Carson City

Las Vegas

Flagstaff

Phoenix

NEW MEXICO

Albuquerque

Santa Fe

Las Cruces

Ciudad Juarez

El Paso

San Antonio

Fort Worth

AMARILLO

OKLAHOMA CITY

OKLAHOMA

TEXAS

Austin

San Antonio

SONORA

Hermosillo

CHIHUAHUA

Chihuahua

DURANGO

Torreón

Durango

SALTILLO

MONTERREY

NEW LEON

COAHUILA

Saltillo

MEXICO

Zacatecas

Zacatecas

San Luis Potosí

San Luis Potosí

Guadalajara

Guadalajara

Queretaro

Queretaro

IAJUICO

Puerto Vallarta

Puerto Vallarta

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO

IAJUICO





LE G

FROME
2010



SCÉNARIO : GRAND BLANC



Z-CORPS

SYNOPSIS

Cette aventure se déroule à Los Angeles, jusque-là épargnée par la contamination, mais hélas, plus pour longtemps. Une horde de zombies s'abat brutalement sur la ville et la contamination se propage dans toute la région en quelques jours.

Un laboratoire secret d'une filiale de OneWorld, bien dissimulé au sein de l'université de médecine de Los Angeles, avait pour objectif de comprendre le phénomène zombie et de parvenir à trouver un remède au virus. Bien entendu, afin de percer ces mystères, des scientifiques ont tenté différentes expériences sur des zombies, et ont fini par créer la cause de leur perte, un zombie mutant, surnommé le « Grand blanc ». Ce monstrueux zombie mutant chasse aussi bien la chair fraîche que celle en putréfaction, en effet, le « Grand blanc » se nourrit à la fois d'humains et de zombies. Il déchiquette tout ce qui lui tombe sous les crocs. À peine créé, énervé et attiré par la horde de zombies fraîchement débarquée, il ne fallut pas longtemps à cette créature pour s'échapper de sa cage, tuer et dévorer la plupart des scientifiques puis détruire une grande partie du complexe. Au tout début de la partie, le « Grand blanc » erre autour des vestiges du complexe, en quête de nourriture.

Un groupe de survivants découvre par hasard les restes de ce complexe et en toute logique devrait finir par comprendre qu'un moyen de s'en sortir, serait de lancer un S.O.S en se faisant passer pour les scientifiques du complexe dans le but de se faire extraire par une unité Z-Corps pour retrouver une zone sécurisée.

Lieu

Keck Academic
University Hospital
1303, San Pablo St
Los Angeles - USA

Sous l'immeuble de cette adresse se trouve, aux sous-sols -2 et -3, le complexe secret de IMRD (Institut Médical de Recherches et de Données), filiale de OneWorld.

N'hésitez pas à vous servir d'aide de jeu comme Google, afin d'avoir des plans plus précis et plus « véridiques » que ceux apportés dans ce supplément :

COMMENT JOUER CE SCÉNARIO ?

Voilà une première dans Z-Corps ! nous allons vous proposer de jouer ce scénario de trois manières différentes :

Mode Survivants

Si vous décidez de faire jouer ce mode, cette partie du scénario est entièrement consacrée aux événements liés à un groupe de survivants. Toutefois, comme il y a des éléments indispensables au mode Survivants dans la partie Z-Corps, nous vous conseillons de lire entièrement la totalité de ces pages.



Mode Z-Corps

Cette partie est réservée aux événements que pourront affronter une unité de Z-Corps. Encore une fois, il est quand même conseillé de lire l'intégralité du scénario avant de faire jouer, car des éléments indispensables sont présents dans le mode Survivants.

Mode « Multi-tables »

Ce scénario étant découpé en « tranches » de temps de jeu, il est possible de faire jouer en même temps une table Z-Corps et une table Survivants. Ces deux tables se réuniront, logiquement, en fin de scénario.

Pour pouvoir faire jouer ce mode Multi-tables, il est bien sûr nécessaire d'avoir au moins deux Meneurs de jeu, l'un faisant jouer le mode Survivants, et l'autre faisant jouer le mode Z-Corps. Dans l'idéal (et c'est ainsi que nous l'avons testé), un troisième maître de jeu pourrait faire le lien entre les deux tables de joueurs afin de prévenir régulièrement chaque MJ de l'avancée de l'autre table et de partager les éléments indispensables au scénario. Cette version a été testée avec succès à l'Asmoday cuvée 2011 et OctoGônes à Lyon. Pour plus de précision, veuillez lire l'encart à ce sujet.

TIMING

Ce scénario est découpé principalement, que ce soit Survivants ou Z-Corps, en 4 parties. Cela aide à mieux gérer et situer chaque groupe, puisqu'en principe, un groupe suit l'autre à la trace.

Le mode Multi-table

Cet encart s'adresse à ceux qui ne savent pas ce qu'est un scénario multi-table ou comment le jouer. Dans le cadre de ce scénario, voici quelques conseils et indications pour les Meneurs de jeu afin de passer un excellent moment.

Mais c'est quoi le multi-tables ?

Plusieurs joueurs, répartis sur différentes tables de jeu, vont jouer le même scénario avec leur propre objectif à poursuivre. Chaque table de jeu, en fonction des actions de ses joueurs, risque d'avoir des influences sur l'autre ou les autres tables de jeu. Cela se termine en général, par une réunification des joueurs à une même table afin de boucler le scénario.

Par exemple, pour ce scénario, il y a deux tables de jeu, une « Survivants » et l'autre « Z-Corps ». Puisque l'unité Z-Corps est à la recherche des survivants, c'est donc ces derniers qui vont influencer le jeu en fonction de leurs actions.

Combien de Meneurs de Jeu ?

Dans l'idéal, il faut un Meneur de Jeu par table de jeu, plus un ou deux, afin de partager entre les différents MJ, les informations et les éléments utiles au bon déroulement du scénario.

Par exemple, pour ce scénario, il est conseillé d'avoir trois Meneurs de Jeu, l'un pour maîtriser la table Survivants, le second pour la table Z-Corps et le troisième permet de signaler aux deux premiers Meneurs où en est l'autre table et de donner au MJ de la table Z-Corps les indices laissés par le groupe de Survivants qu'il pourra ainsi transmettre à son groupe de joueurs.

TIMING

Scène	Survivants	Z-Corps
Introduction	Présentation des joueurs – Invasion - Découverte du laboratoire - Lancement du signal de détresse.	Briefing pour une autre mission – Transports sur place
Scène 1	Présence de zombies qui oblige les survivants à quitter le laboratoire - Se réfugient dans un des bâtiments proche.	Réception du signal de détresse - Mouvement vers le laboratoire.
Scène 2	Découverte d'un autre groupe de survivants réfractaires à leur présence - Des zombies attirés par les bruits arrivent - Fuite...	Arrivée au laboratoire - Découverte des lieux - Pistage des survivants.
Final	Rencontre des groupes - Préparation de l'extraction - Conflit avec des zombies et le « Grand blanc ».	

- 1 – Introduction
- 2 – Première scène
- 3 – Deuxième scène
- 4 - Rencontre

Ci-dessous, vous trouverez un petit tableau résumant succinctement les différentes étapes du scénario en fonction des groupes.

Astuce : si vous souhaitez plonger vos joueurs un peu plus dans l'ambiance, nous vous conseillons de caler les événements sur l'heure réelle. Ainsi, si vous commencez la partie à 21h00, déclenchez l'invasion des Hostiles à 21h00 dans le jeu.

Multi-tables : Nous vous conseillons de prévoir par scène un temps de jeu. Lors des tests, chaque scène a duré en moyenne 1h30 à 2h00. Cela permettra aux Meneurs de Jeu de se caler par rapport à une timeline déjà organisée, soit en accélérant les événements si ses joueurs sont un peu longs, soit au contraire, en ralentissant et en prenant plus de temps de jeu, si les joueurs ont été trop rapides.

PARTIE SURVIVANTS

« Nous sommes tous des orphelins dans Zombieland »

Colombus. Bienvenue à Zombieland

Introduction

Chaque survivant se retrouve à passer la nuit à l'hôpital, soit pour accompagner un proche, soit pour lui-même. L'attaque des zombies survient brutalement, ne laissant que peu de temps pour s'organiser.

Par commodité, les survivants se trouvent tous au même étage de l'hôpital et devraient rapidement se regrouper afin d'essayer de s'en sortir. On connaît l'adage : « plus on est de fous... plus il y a de viande... ».

Cette scène se découpe en plusieurs petites scènes :

Petite présentation

Il se peut qu'il y ait de nouveaux joueurs qui ne connaissent pas Z-Corps. Cette scénette sera l'occasion de présenter l'univers aux joueurs ainsi qu'un bref rappel des règles.

Au cas où des joueurs ne connaîtraient pas les règles, il est préférable pour le groupe de leur expliquer les bases dès le départ et de rentrer dans le détail au fur et à mesure de la partie.

Rumeurs en tous genres

Ensuite, il est bien temps mettre les PJs dans l'ambiance, en leur donnant les dernières news ou les dernières rumeurs qui circulent dans l'hôpital ou qui sont diffusées à la télévision :

- Les zombies sont très loin de Los Angeles
- La Garde nationale et l'Armée protègent la zone
- Los Angeles ne craint rien
- Beaucoup de personnes quittent Los Angeles
- Des centaines de kilomètres de bouchons bloquent les principaux axes routiers
- ...

Dr House, je présume

Il est temps de décrire aux joueurs l'hôpital et les différentes personnes qui sont au même étage qu'eux. La présence de quelques Personnages-non Joueurs bien détaillés peut être intéressant pour la suite du scénario, sans oublier la présence du personnel hospitalier et de quelques patients.

En voici deux dont vous pouvez vous inspirer mais n'hésitez pas à improviser ou à emprunter des personnages à d'autres suppléments Z-Corps.

Betty Williams

29 ans – Célibataire

Cadre supérieure à la IEEE Computer Inc.

Plutôt mignonne, cette blonde californienne est à l'hôpital pour subir un check-up complet exigé par son entreprise. Elle aura tendance, en cas de danger à suivre la majorité du groupe. Si un choix particulièrement compliqué s'impose à elle, Betty s'effondrera en larmes, incapable de la moindre décision ou initiative cohérente.



Z-CORPS

Onc' Ted Burton

57 – Veuf
Chômeur

Cette ancien GI et chef de chantier dans le bâtiment est au chômage depuis plusieurs années. Il vient d'arriver à l'hôpital pour subir différents examens de recherche du cancer de la prostate. Un peu fier et pour des questions de survie, il essaiera de cacher tout cela au groupe, tant que possible. Il pourra donner de temps en temps de judicieux conseils par la suite, vétéran ayant fait plusieurs guerres.

Miam, miam !

Les zombies débarquent par hordes entières, aussi brutalement qu'un tsunami, se jetant littéralement sur toute chair fraîche se présentant devant eux, et sans demander de carnet de vaccination au préalable. Ces zombies sont de types I à III, ce qui les rend extrêmement contagieux et qui explique la rapidité avec laquelle la pandémie se répand dans les rues de Los Angeles.

Les Personnages-joueurs devraient comprendre assez rapidement que le complexe médical subit une très violente attaque. Les hurlements, les salves d'armes à feu répétées et la vue par les fenêtres de hordes de zombies devraient les inciter à tenter de fuir de l'hôpital. À vous de leur faire rencontrer ou non quelques « Hostiles », en fonction de l'ambiance que vous souhaitez mettre. Mais, dans l'hôpital, c'est le chaos total : les gens complètement affolés, pris au dépourvu, galopent dans tous les sens, dans les couloirs, renversant les chariots de soin, en hurlant, souvent poursuivis par des Hostiles aussi vifs qu'affamés...

Dès que les Personnages-joueurs sont dehors, un Test moyen de Perception leur permettra de comprendre que dans ce chaos, une zone du complexe médical n'a pas encore été envahie par les zombies et que c'est probablement la meilleure direction à prendre pour le moment. Sinon, ils feront vite face à des hordes affamées qui les obligeront à faire demi-tour.

C'est en fouillant dans un des bâtiments désertés que les survivants trouveront l'entrée du laboratoire.

Scène 1 : Cardio...

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

Shaun of the dead

Avec un Test moyen de Mécanique ou d'Architecture, les PJs comprendront que l'entrée cachée du complexe est ouverte, mais que s'ils arrivent à la refermer et si l'endroit est vide de zombies, cela leur offrira sûrement un refuge intéressant le temps d'attendre les secours. Par contre, avant de refermer la porte secrète, ils devraient s'assurer de la non présence de zombies dans les lieux, afin d'éviter que leur « super cachette » improvisée ne devienne leur tombe.

Cette scène se décompose donc alors, en deux scénettes :

Zombies en sous-sol

Le laboratoire est divisé en deux parties distinctes, la première étant la zone d'analyses et de traitement des données et la seconde étant la zone de « stockage » des « Hostiles ».

Il y a longtemps que les vieux générateurs de secours ont rendu l'âme et l'électricité n'arrive que par intermittence dans le complexe. Le laboratoire se déploie sur deux niveaux, les sous-sols -2 et -3. Au moment où les survivants commencent leur exploration, le complexe est déserté, car le Grand blanc erre dans les allées, aux alentours du centre médical.

Le sous-sol -2

Il est composé de quatre grandes pièces séparées par un couloir central. Chaque pièce est identique aux autres, on y retrouve du matériel médical, des ordinateurs, des dossiers, des fournitures diverses... Une bonne partie de tout ce matériel est en pièces. Une fouille approfondie révélera que les disques durs du serveur sont manquants. Dans chacune des pièces les Personnages-joueurs trouveront seulement les corps atrocement déchiquetés de six scientifiques, en fait l'oeuvre du « Grand blanc ». Au bout du couloir, un ascenseur et un escalier de secours permettent d'accéder au sous-sol -3.

Le sous-sol -3

Cette immense salle est composée de cinq cellules de verres sécurisés. En plus, au sol les PJs trouveront les restes déchiquetés de quatre soldats surarmés des unités Z-Corps.

- La première cellule est vide et le verre a été brisé de l'intérieur vers l'extérieur
- La seconde et la troisième cellules sont vides et intactes
- Dans la quatrième cellule se trouve le corps en charpie d'un zombie et le verre est brisé de l'extérieur vers l'intérieur.
- La cinquième cellule est identique à la quatrième.

En examinant correctement la salle, les joueurs peuvent trouver une porte qui aurait dû rester dissimulée. Mais elle est entrouverte et donne dans un petit local avec un corps, là encore en pièces, du professeur William Hopsend. Avec le corps, il y a deux disques durs intacts et un petit manuel relié à la couverture de couleur rouge. Il y a aussi une trappe donnant sur un escalier métallique qui descend dans les égouts.

Le petit livre rouge

Ce petit manuel n'est rien d'autre qu'une notice explicative d'extraction du centre médical en cas de problème. Il renseigne sur plusieurs choses :

- La priorité absolue est de récupérer les données stockées
- Le numéro de téléphone d'urgence à contacter chez OneWorld
- Le code d'identification du laboratoire : LAB03-027-RH
- Le code d'extraction : EXT-LAB03-027-12XC84ER-RH

Le plan des égouts permettant d'atteindre le bâtiment suivant et sa piste d'hélicoptère sur le toit.

Il ne faudra sûrement que peu de temps aux Personnages-joueurs avant de comprendre qu'être héliportés dans un lieu sûr est le meilleur moyen de s'en sortir vivants. Quitte à se faire passer pour des scientifiques jusqu'à la zone sécurisée, et après on verra ce qui se passera... Un Personnage-non-joueur peut les aider à faire ce raisonnement sensé, s'ils traînent un peu et n'y arrivent pas seuls...

Les scientifiques et les gardes

En fouillant les décombres et les papiers des différentes personnes, voici les éléments principaux que les personnages peuvent trouver sur les cadavres des membres du laboratoire. N'hésitez pas à rajouter des éléments personnels si vous trouvez que la liste suivante est trop succincte. N'oubliez pas non plus à user et abuser de l'Échelle de Stress (LDB page 196) selon les Personnages-joueurs, leurs professions, etc. Pas facile pour des humains lambda de fouiller des cadavres dans cet état, de gaieté de cœur et sans sourciller. Essayez de rester crédibles.

Scientifiques

Pr. William Hopsend – 57 ans – Célibataire
Possessions : Carte de membre d'un club de golf de Los Angeles- Photo d'une adolescente blonde d'environ 16 ans.

Pr. Sophia Lechleiter – 52 ans – Mariée
Possessions : Photo de famille (un homme âgé et 2 garçons d'environ 16 et 18 ans) – Carte de bibliothèque

Dr. Kate DiPiazza – 48 ans – Célibataire
Possession : Carte de bibliothèque – Photo d'un homme sur le pont d'un petit voilier qui se nomme Adventure II.

Dr. Bob Waters – 51 ans - Célibataire
Possessions : Carte de supporter des Lakers (Basket-ball)

Dr. Peter Goodhill – 42 ans - Célibataire
Possessions : Rien



Z-CORPS

Dr. Daisy Eckert – 39 ans - Célibataire
Possessions : Carte de bibliothèque – Photo de plusieurs chats dans un appartement.

Dr. Audrey Stillwater – 41 ans - Célibataire
Possessions : Rien

Gardes Z-Corps

Rien de particulier à trouver sur les corps des gardes sinon leurs armes et leurs cartes d'identification. Chacun d'eux possédait l'équipement standard d'un Contrôleur (voir LDB).

Benjamin Curtis – 38 ans - Célibataire
Lisa Marie Hills – 36 ans - Célibataire
Andrew Carter – 23 ans - Célibataire
Rick Raleigh – 26 ans - Célibataire

Là, un zombie, tire !

Après avoir pris contact avec l'unité et confirmé l'extraction, une horde de zombies tente d'envahir le complexe avant que celui-ci ne soit fermé. Logiquement, les survivants devraient emprunter la trappe et fuir par les égouts.

À vous de décider s'ils sont suivis par un groupe de zombies. Les égouts sont peut-être déjà investis par quelques Hostiles en goguette ?

En tout cas, entre les éventuels combats, les hurlements de l'extérieur parvenant jusqu'à eux, et les bruits très particuliers de l'endroit, l'ambiance et le stress devrait être au rendez-vous...

Scène 2 : Fuir, toujours fuir...

Après avoir erré dans les égouts un bon moment, à moins de réussir un Test difficile d'Orientation, le groupe de survivants débarque dans l'immeuble souhaité, au sous-sol -3. Après avoir cherché un moyen d'accéder aux étages supérieurs, ils finissent par tomber sur un autre groupe de survi-

vants cherchant eux aussi par tous les moyens à ne pas finir en steak haché... Une nouvelle horde de zombies, défonçant les barricades mises en place peut-être par l'autre groupe, les obligent à retourner dans les égouts...

Enfin au sec...

Donc, après avoir erré ou non dans les égouts selon leur résultat au Test, les joueurs se retrouvent au niveau -3 d'un gigantesque parking comprenant 6 niveaux. Tous les ascenseurs sont en panne à cause de l'électricité intermittente, et toutes les cages d'escaliers sont obstruées par des armoires, des bureaux, toutes sortes de meubles. Il ne reste plus qu'un escalier praticable, mais au niveau 0, il est farouchement gardé par deux hommes, les frères Taylor, rendus complètement « flippés » par la situation. Si le moindre coup de feu est tiré par le groupe de survivants, ils déclarent la guerre à « ceux d'en haut », c'est-à-dire aux survivants qui se sont réfugiés dans l'immeuble.

Par contre s'ils sont assez diplomates, les Personnages-joueurs découvriront un groupe d'une quinzaine de survivants qui ont entièrement barricadé les entrées de l'immeuble. Ce groupe est relativement bien armé et ses membres sont complètement paranoïaques, traumatisés par les derniers événements. Inutile de préciser que si les Personnages-joueurs dévoilent leur plan d'évacuation par le toit, une boucherie sans nom pour la survie s'ensuivra. Pas de pitié, pas de compassion. Ce sera à qui arrive le premier vivant sur la piste d'hélicoptère...

Au Meneur de Jeu de décider, de voir, là aussi, selon sa table et ses joueurs, quelle ambiance il souhaite obtenir, le conflit ouvert ou larvé, le stress, l'angoisse, l'affrontement brutal... ou bien le tout, le Menu XXL.

Le groupe de survivants

Voici les principaux personnages du groupe, en plus d'une dizaine de personnes qui le composent.

Christopher et Madison BROWN

49 et 45 ans – En visite pour voir une amie hospitalisée

Grâce à son passé de militaire et à sa « grande gueule », Christopher a pris le commandement du groupe de survivants. Afin de protéger sa femme et les membres de son groupe, c'est lui qui a pris l'initiative de barricader les entrées du bâtiment, espérant contenir l'invasion des Hostiles le temps de l'arrivée des secours.

Complètement traumatisé par les événements, il n'hésitera pas à ouvrir le feu sur la moindre menace se présentant à lui, zombies ou survivants. Madison, sa femme, ne fera qu'acquiescer à tous les ordres de son mari quels qu'ils soient. Clouée par la peur, elle est incapable de la moindre prise d'initiative.

Michael, Victoria, Nicholas et Ethan WILSON

38, 37, 12 et 9 ans – La famille est venue rendre visite une visite au père, médecin dans le complexe médical

Michael fera tout pour protéger sa famille des événements tragiques qui se déroulent en ce moment. Il pense avoir trouvé, en Christopher Brown, un allié de poids qu'il est prêt à suivre jusqu'à ce qu'ils soient tous en sécurité.

Sa femme Victoria tente de garder son calme devant la situation, mais se transformera en lionne enragée dès que le moindre danger guette ses enfants.

Joseph et Jacob TAYLOR

25 et 21 ans – Hospitalisés suite à un petit accident de voiture sans réelle gravité

Les frères Taylor se fient à Christopher Brown, et suivent les ordres sans discuter. Ils sont d'une nature assez sympathique et si les PJs ne se montrent pas violents, les frères Taylor ne seront pas trop dur à convaincre de les laisser passer la barricade. Par contre, au moindre signe de violence, ils s'enfermeront dans leur convictions jusqu'à ouvrir le feu pour empêcher d'autres survivants de passer.

Hannah RODRIGUEZ

28 ans – Infirmière

D'un caractère naturellement assez froid, Hannah sera une aide précieuse pour le groupe de survivants, aidant à soigner les quelques blessures, et connaissant très bien les lieux. Mais afin de se protéger d'une éventuelle menace ou pour « sauver sa peau », Hannah n'hésitera pas à ouvrir le feu, sans ciller, faisant ainsi voler en éclats le cliché de l'infirmière dévouée jusqu'au martyre.

Andrew et Sarah JOHNSON

53 et 51 ans – Sarah est en visite pour voir son mari

Andrew est atteint d'un cancer des poumons. Il sait que la médecine ne peut plus rien pour lui. Il ne lui reste que deux objectifs, fumer quelques « clopes » avant d'y passer et mettre sa femme en sécurité.

Encore dans les égouts, toujours dans les égouts...

Quoi qu'il en soit, si les survivants s'entretiennent, cela attire des hordes de zombies et s'ils se tiennent tranquilles, pas grave, les hordes de zombies découvrent quand même le refuge et prennent d'assaut l'immeuble.

Dans tous les cas, les PJs auront deux possibilités, soit se précipiter sur le toit, mais ils seront inmanquablement rattrapés par des zombies, soit retourner dans les égouts.

S'ils décident de courir à travers l'immeuble à vous de jouer un peu avec eux. Entre les hordes de zombies et les survivants paranoïaques, il y a de quoi les occuper quelque temps. Inmanquablement, ils se rendront compte que le seul moyen d'en sortir vivants, c'est de retourner dans les égouts...



Z-CORPS

Final : Enfin sauvés...

À peine ont-ils replongé dans les égouts, qu'ils tombent nez à nez avec l'unité Z-Corps venue les sauver. Donc, rendez-vous au Final des Z-Corps pour la suite des événements...

PARTIE Z-CORPS

La partie commence par l'étude de l'invasion de Los Angeles par des hostiles. Ensuite, un message urgent demande à l'unité Z-Corps d'aller secourir des scientifiques en plein cœur de Los Angeles et surtout de revenir avec du matériel médical ultra sensible.

Introduction

« J'étais un guerrier qui rêvait qu'il pouvait apporter la paix..Mais tôt ou tard, il faut se réveiller.. »

Jake. Avatar

Cette scène se découpe en plusieurs petites scènes :

Engagez-vous qu'ils disaient...

Il se peut que des nouveaux joueurs ne connaissent pas Z-Corps. Cette scénette sera une bonne occasion de présenter l'univers aux joueurs

ainsi qu'un bref rappel des règles. Il est préférable pour le groupe de Z-Corps de connaître la base des règles au départ et de rentrer dans le détail au fur et à mesure de la partie. Par contre, il est intéressant de bien leur présenter le matériel dont ils disposent afin d'en faire un usage cohérent...Donc démarrez par une séance de distribution de matériel flambant neuf et une lecture des procédures Z-Corps (voir LDB ou Manuel du Contrôleur).

Rumeurs en tous genres

Ensuite, il est de temps mettre les Personages-joueurs dans l'ambiance, leur expliquer les dernières news ou les dernières rumeurs (le Meneur de Jeu peut rajouter ce qui l'intéresse selon sa table) :

- Les zombies sont très loin de Los Angeles
- La Garde nationale et l'Armée protègent la zone
- Los Angeles ne craint rien
- Beaucoup de personnes quittent Los Angeles
- Des centaines de kilomètres de bouchons bloquent les principaux axes routiers
- La bataille de Manhattan s'engage
- ...

Oui, Chef!

L'équipe vient d'être convoqué au briefing. Un Contrôleur en chef leur explique qu'ils vont être hélicoptérés au cœur de Los Angeles avec un « furtif » et que le mot d'ordre de la mission est l'observation. Le quartier général tient à savoir si la stratégie d'attaque des Hostiles a évolué ou si elle est toujours inexistante.

California Dreaming...

En arrivant sur place, les Personnages-joueurs peuvent assister à un spectacle désolant : des hordes de zombies poursuivent des gens affolés dans les rues de Los Angeles. Des hommes voulant s'échapper en voiture ont eux-mêmes créé les bouchons rendant impraticables les axes routiers principaux. Bref, c'est l'apocalypse. Décrivez bien la scène ahurissante de fin du monde à laquelle ils assistent.. Une fois hélicoptérés sur le toit d'un immeuble, le groupe se met en place afin d'observer au mieux la progression des « Hostiles ».

Scène 1 : Sauvetage

« C'était pas dans le contrat que je ramène trois bouquins »

Ash. Evil Dead 3

« Allo... ZC03-012 ? Allo... répondez... »

Au bout d'une dizaine de minutes d'observation, le central envoie un message assez clair : il y a un changement de mission, de l'observation on passe à l'extraction de scientifiques coincés dans un laboratoire de OneWorld. Cette nouvelle mission est Top One Priorité, elle comporte deux points principaux :

- 1 – Revenir avec les éléments importants du laboratoire (notes, disques durs,..)
- 2 – Sauver les scientifiques travaillant dans le laboratoire

Cette mission se décompose en trois axes :

- 1 – Progression vers le laboratoire
- 2 – Investir et fouiller le laboratoire
- 3 – Retrouver les scientifiques vivants et les extraire : définir en temps voulu un point d'hélicoptage

Progression

Donnez aux joueurs les plans afin qu'il définissent eux-mêmes le chemin à prendre. Au Meilleur de Jeu de définir ce qu'ils rencontreront en chemin :

- Des Hostiles
- Un groupe de survivants affolés, implorant leur aide
- Un gang voulant « taxer leur matos »
- Rien...

N'oubliez pas que c'est le chaos partout dans les rues de Los Angeles mais qu'un groupe de Z-Corps entraîné devrait sans trop de problèmes se faufiler au milieu de tout ce foutoir.

Lors de leur progression et plus ils se rapprochent du complexe médical, avec un test de Perception Difficile, ils s'apercevront que certains corps de zombies sont atrocement mutilés. Il n'y a aucune possibilité pour les joueurs de deviner ce qui a pu mettre ces zombies dans cet état.

Les Hostiles sont déjà morts, hein ?

Lorsque la Z-Team arrive sur les lieux, ils s'aperçoivent que la porte d'entrée secrète a été forcée, voire défoncée. Quelques corps de zombies mutilés jonchent le sol.

Scène 2 : Du sauvetage... encore...

Le laboratoire

Lors de l'exploration du laboratoire secret et de ses deux sous-sols, les Personnages-joueurs s'apercevront que de nombreux corps mutilés de zombies sont éparpillés à travers le laboratoire. Encore une fois, aucune explication possible ne s'offre aux personnages, et les différents moyens permettant d'éclaircir la situation ont disparu (vidéos, disques durs, carnets de notes...). Le Grand blanc a été attiré par les zombies qui pourchassaient les survivants et les a simplement annihilés.

S'ils analysent sérieusement les différents cadavres, les PJs se rendront compte qu'il y a deux « séquences » de carnages, une première avec celle des scientifiques et des zombies dans les cellules de verre et une autre séquence qui a permis le plus important massacre de zombies dans le complexe.

Dans le cadre d'une multi-tables

Il faudra bien faire attention aux notes transmises, à ce moment, par le troisième Meneur de Jeu, car logiquement, si les survivants ont bien « travaillé », ils ont dû camoufler les corps des scientifiques ou les mélanger aux corps de zombies. Il sera nécessaire de faire un état de ce que les Survivants ont fait dans le laboratoire afin de donner des éléments détaillés aux joueurs de l'unité Z-Corps.

Dans le cadre d'une partie Z-Corps

Comme décrit ci-dessus, le laboratoire est sans dessus dessous. Les survivants, afin de s'en sortir, ont camouflé les corps des scientifiques, parmi les cadavres des zombies, en prenant bien soin d'ôter tout lien possible avec leur profession (pas de blouses, plus de papiers d'identité, ...). Un jet de Médecine Difficile permettra de s'apercevoir que certains corps ne sont pas des Hostiles mais ont bien été tués par eux. Aux joueurs de se demander alors comment des « civils » se sont retrouvés dans un laboratoire secret.

À tout moment, si vous sentez que votre groupe de joueurs s'ennuie, n'hésitez pas à les secouer avec un groupe d'Hostiles qui pénètrent dans le laboratoire, ou avec un petit groupe de survivants (un père avec sa femme et ses deux enfants, ou trois infirmières, ...) qui cherchent en ces lieux un peu de répit face aux événements. Vont-ils les prendre avec eux dans la suite de l'expédition, ou plutôt les abandonner à leur propre sort... donc, une mort certaine.

Les égouts

En principe, l'unité Z-Corps suivra la piste des survivants dans les égouts pour finir par tomber sur eux. Là, laissez-les jouer leur rôle. Le roleplay et les éventuelles gaffes des survivants ou leurs réactions face aux Z-Corps peut largement décider de la suite des événements.

Final : Enfin le sauvetage...

Une fois que les deux groupes sont réunis, la scène devrait se découper en trois parties, l'identification des scientifiques et la récupération du matériel, la progression jusqu'à la piste d'hélicoptère, et pour finir, l'hélicoptère.

Si on te demande si tu es un dieu...

Les Z-Corps n'auront que deux soucis, le premier est de récupérer le matériel du laboratoire (disques dur, dossiers, CD,...) et d'identifier si ce sont bien les scientifiques qu'ils doivent rapatrier en lieu sûr. Il est nécessaire de se rappeler que pour l'identification, les Z-Corps n'ont en leur possession qu'un listing contenant les noms des scientifiques sans photos.

Pour une partie Survivants

À moins que les joueurs ne sortent des énormités, ils n'auront aucun mal à convaincre l'unité Z-Corps que ce sont bien les scientifiques qu'ils doivent sauver. Surtout, si les survivants ont pensé à prendre le matériel du laboratoire et déclarent qu'il est vital de le ramener à bon port.

Pour une partie Z-Corps

Laissez vos joueurs poser les questions qu'ils souhaitent aux survivants. En toute logique, à moins d'utiliser de réelles compétences scientifiques, les survivants devraient sortir indemnes de l'interrogatoire. Mais dans le cas contraire, à vos joueurs de décider s'ils prennent les survivants avec eux ou non, l'important est déjà d'avoir récupéré le matériel sensible.

Il se peut même qu'un conflit éclate entre les survivants et les Z-corps, attirant inévitablement des Hostiles affamés..

Pour une multi-tables

Réunissez vos joueurs à une même table avec tous les Meneurs de Jeu et laissez-les jouer leur rôles... Essayez d'imposer un peu de calme afin que chaque joueur puisse parler, car par moment, et avec autant de joueurs, les esprits s'emparent et la cacophonie prend le dessus...

Promenade de santé

Le groupe afin d'accéder à la piste d'hélicoptère, doit obligatoirement passer par l'immeuble infecté d'Hostiles. Ils peuvent souhaiter éventuellement planifier un autre lieu de sauvetage, mais ils devront traverser une zone infestée et cela reviendra à prendre un peu plus de risques.

N'hésitez pas lors de cette traversée à faire rencontrer des Hostiles mais aussi des groupes de survivants tentant de résister aux zombies et qui feront tout pour suivre le groupe, surtout s'ils sont au courant ou comprennent subitement qu'un hélicoptère est en route pour les sauver.

Zombie Frenzy

Un fois arrivé, non sans quelques pertes toujours possibles sur le lieu de sauvetage, commence alors le siège. Le groupe tente de résister à l'assaut des Hostiles. La scène se doit d'être épique, les Hostiles étant de plus en plus nombreux et les munitions venant à manquer. L'arrivée de l'hélicoptère déclenchera une frénésie chez les Hostiles, les rendant encore plus dangereux et plus excités avant que leur déjeuner n'arrive, finalement, à s'enfuir par les airs...

LE GRAND BLANC

Et les Hostiles ?

Sentant non loin d'eux ce super prédateur, les Hostiles oublient leur proie et ne pensent qu'à s'enfuir hors de portée. Un joueur réussissant un Test de Perception Difficile pourra comprendre que certaines zones du complexe médical ne contiennent aucun Hostile. À un autre moment de la partie, un autre Test réussi permettra de comprendre que ces zones « sûres » changent. Et enfin, un dernier Test de Perception Difficile réussi fera percuter sur le fait que les Hostiles agissent un peu comme un banc de poissons effrayés par un prédateur, vidant spontanément certains endroits du complexe médical.

Et les joueurs

Afin de garder du suspense et de privilégier l'ambiance nous conseillons de vous servir de ce super zombie, pour commencer, comme d'un élément de décor lointain que certains joueurs peuvent à peine apercevoir, et tout au long du scénario, comme une menace de plus en plus proche, laissant derrière lui des Hostiles démembrés.

Si toutefois vous souhaitez une confrontation finale avec le Grand blanc, reportez-vous à la page 61 pour ses caractéristiques.



ANTA MONICA BAY

SAN PEDRO CHANNEL

LOS ANGELES

LONG BEACH

GARDEN GROVE

SANTA ANA

IRVINE

FONTANA

WESTMONT

WEST COVINA

Redondo Beach

Compton

Lakewood

Westminster

Orange

Fullerton

Yorba Linda

Chino

Ontario

San Bernardino

Huntington Beach

Costa Mesa

San Juan Capistrano

San Clemente

San Marcos

San Dimas

San Gabriel

San Antonio

San Jose

San Luis Obispo

Palmdale

Van Nuys

North Hollywood

Glendale

San Marino

Pasadena

San Dimas

San Gabriel

San Antonio

San Jose

San Fernando

San Gabriel

San Antonio

San Jose

San Luis Obispo

San Diego

San Bernardino

San Jose

San Luis Obispo

San Diego

San Bernardino

San Gabriel

San Antonio

San Jose

San Luis Obispo

San Diego

San Bernardino

San Jose

San Luis Obispo

San Diego

San Fernando

San Gabriel

San Antonio

San Jose

San Luis Obispo

San Diego

San Bernardino

San Jose

San Luis Obispo

San Diego

San Fernando

San Gabriel

San Antonio

San Jose

San Luis Obispo

San Diego

San Bernardino

San Jose

San Luis Obispo

San Diego

San Fernando

San Gabriel

San Antonio

San Jose

San Luis Obispo

San Diego

San Bernardino

San Jose

San Luis Obispo

San Diego

San Fernando

San Gabriel

San Antonio

San Jose

San Luis Obispo

San Diego

San Bernardino

San Jose

San Luis Obispo

San Diego

San Fernando

San Gabriel

San Antonio

San Jose

San Luis Obispo

San Diego

San Bernardino

San Jose

San Luis Obispo

San Diego

San Fernando

San Gabriel

San Antonio

San Jose

San Luis Obispo

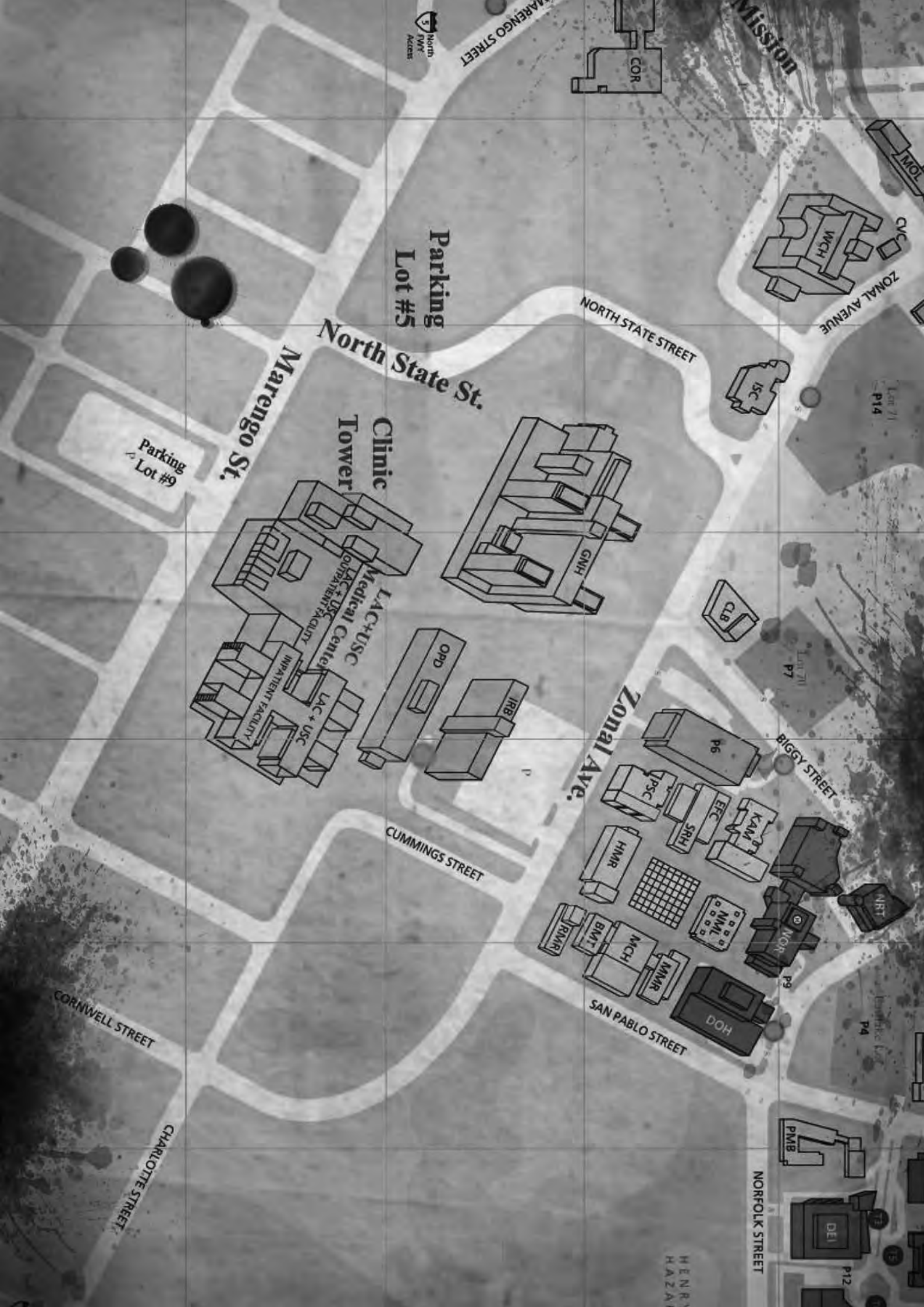
San Diego

San Bernardino

San Jose

San Luis Obispo

San Diego



MARENNGO STREET

COR

MISSION

Parking Lot #5

WCH

ZONAL AVENUE

NORTH STATE STREET

ISC

P14

North State St.

Marenngo St.

Parking Lot #9

Clinic Tower

GNI

LAC+USC Medical Center
OUTPATIENT FACILITY
LAC+USC
INPATIENT FACILITY
LAC+USC

OPD

IRB

Zonal Ave.

CLB

P7

CUMMINGS STREET

BIGGY STREET

A6

TPSC

SRH

EFC

KAM

HMR

MML

MCH

MMR

BIAT

RMAR

DOH

NOR

P9

NRT

CORNWELL STREET

SAN PABLO STREET

P4

CHARLOTTE STREET

NORFOLK STREET

PMB

DEI

P12

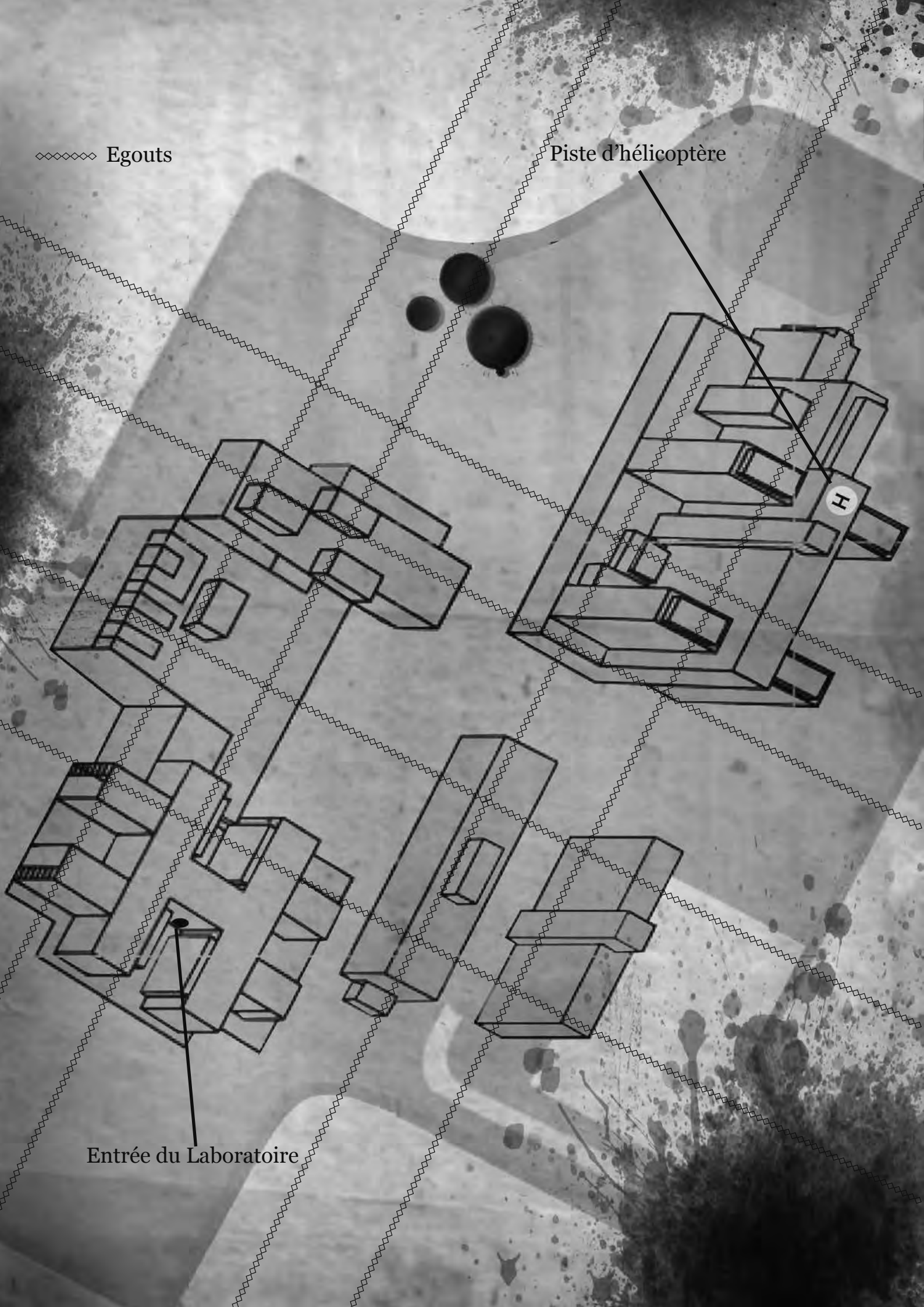
HENRY HAZA

◇◇◇◇◇◇ Egouts

Piste d'hélicoptère

H

Entrée du Laboratoire





Dis donc mon grand, c'est pas toi qui me disais justement que dans le Nord, "ça va manger chaud" ?

Earl.
Contrôleur Z-Corps

« UnDead on Arrival ». Je n'arrête pas de voir ce terme un peu partout, sur les murs des bastions, dans les médias, sur les réseaux sociaux. Et vous savez tous ce que cela signifie, n'est-ce pas ? C'est le terme par lequel la jeunesse de ce pays, voire tous les Américains, désignent les Contrôleurs OneWorld. Parce que, quoiqu'on fasse, on finit toujours en morts-vivants à l'arrivée. Nous sommes tous des cadavres en sursis et nous devons changer cette image ! OneWorld doit changer ! »

Bruce Palmer, OneWorld,
aux Contrôleurs Z-Corps

Ce nouveau supplément Z-Corps traite les événements de la Semaine 9, une phase très importante pour One World et la suite de l'évolution.

Vous y trouverez donc, outre la poursuite de la storyline et ses révélations, des synopsis, de nouveaux archétypes, de nouveaux PNJ, des informations sur les Zones pour les survivants, un nouveau genre de PJ, les Deathkeepers, quatre nouveaux modes de jeu, un petit tour de la situation et de l'aide internationales, un scénario "Le Grand Blanc", jouable en mode survivants, Z-Corps ou multi-tables, etc. Bon appétit !



9 782914 892827

Prix de vente : 22,00€