

CORPS

ÉDITION RÉVISÉE



**MOURIR
ET
VIVRE...**

CRÉDITS

ÉDITION RÉVISÉE

Idée originale

Florrent et Neko

Direction éditoriale et artistique

Neko

Textes

Z-Team : Willy Favre, Neko, Florrent et Kristoff Valla

Traduction "Open D6"

Neko et Alexandre Deynes

Relecture

Julien Dutel, Willy Favre et Neko

Illustration de couverture

Willy Favre

Illustrations intérieures, éléments graphiques, cartographie

Jérôme Huguenin (Jee), Florrent, Willy Favre

Maquette

Florrent

Nous remercions encore nos "survivants" et Contrôleurs Z-Teams des bêta-tests : Olivier Darles ("Dabou"), Laurent "Miko", Thibault "Sven" Dapremont, Mathieu "Gobbos", Pierre Rozières "Pelili", Antoine "Yaug" Henault, Jérôme Pagola et Jee.

Neko et Florent espèrent que ce jeu plaira à Guillaume qui rêvait en mars 2010 de voir entrer des zombies dans son magasin.

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.

Survivre		Protagonistes	151
Frost	8	OneWorld	152
Personnage Non-Infecté	12	Z-Corps	168
Survivre aux États-Unis	13	Apokalupsis	175
Personnage et Règles	17	Genomic Trust ©	180
Création de personnage	18	L'Armée	185
Système de base	25	Les médias	191
Exemples de difficultés	37	Chambers	193
Déplacement	49	Règles	195
Combat	54	Stress et Folies	196
Options de combat	58	L'Échelle de Stress	196
Dégâts	62	Folies et Phobies	199
Guérison	64	Héros et Virus	202
Équipements	66	Récompenser les joueurs	204
Armes	67	Créatures	206
Véhicules	74	OPEN ALL NIGHT !	212
Protection	74	Synopsis	213
Matériel	75	Introduction pour les joueurs	213
Archétypes Survivants	77	Enjeux et objectifs	214
Décontaminer		Notes pour le Meneur	215
Le Quatrième Cavalier	90	Les lieux, le décor	215
Personnages Z-Corps	98	Timing et trame générale	220
Chronologie	99	Événements principaux	221
Manuel des Contrôleurs	102	Événements secondaires	225
Juridiction	102	Événements optionnels	226
Observation	103	Intrigues personnelles des PJ	228
Extraction	103	Conclure l'aventure	228
Préservation	103	Conséquences	228
Éradication	103	SUNDAY NIGHT FEVER	230
Stérilisation	105	Synopsis	231
Équipement	106	Introduction des joueurs	231
Archétypes Z-Corps	113	Enjeux et objectifs	232
Restricted Area		Notes réservées au Meneur	233
Z-War	126	Ce que savent les joueurs	233
Chronologie détaillée	127	Pour le Meneur	235
Dead Nation	133	Événements principaux	238
		Événements secondaires	244
		Événements optionnels	249
		Conclure l'aventure	250
		Conséquences	250
		Inspirations	253
		Feuille de personnage	255

À L'ATTENTION DES JOUEURS ET DU MENEUR DE JEU

ATTENTION ! ZONES EN QUARANTAINE !

Z-Corps est un jeu de rôles qui vous propose de découvrir un monde progressivement ravagé par une apocalypse zombie. D'abord limitée à certains territoires, cette épidémie va s'étendre au fil des parties, renforçant le sentiment d'urgence et d'insécurité. Plus les scénarios avanceront et plus les personnages devront agir vite, afin d'enrayer la progression de la contagion et d'en comprendre l'origine.

Ce livre présente en détail l'univers de Z-Corps, ainsi que l'intégralité des règles du jeu, utilisant l'Open D6. Ceci veut dire que l'on n'utilise que des dés à 6 faces. La lettre "D" est quant à elle l'abréviation de l'expression "Dé à 6 faces". Le livret est divisé en trois parties distinctes. Ces dernières sont lisibles, soit par les joueurs et le Meneur de Jeu, soit par le Meneur de Jeu uniquement, selon le type de jeu souhaité.

- Des rescapés de l'épidémie ou des individus se trouvant à l'extérieur des périmètres de quarantaine. Bref, des gens ordinaires cherchant à survivre à la voracité des morts-vivants, pour fuir, se protéger, tenter de récupérer des informations au cœur des zones rouges (journalistes...)...etc.

Ce type de personnage est décrit dans la première partie du livre (*Jouer un personnage non-infecté*).

- Des membres de l'unité Z-Corps, milice privée et indépendante de la société OneWorld, chargée de combler les lacunes de l'Armée et d'enquêter sur le terrain.

Ce type de personnage est décrit dans la seconde partie du livre (*Jouer un personnage Z-Corps*).

Chacun de ces chapitres concerne un type de personnage. Ils sont donc intégralement lisibles par les joueurs incarnant l'un ou l'autre type de personnage et nous vous invitons à laisser le livre entre leurs mains afin qu'ils prennent connaissance des informations nécessaires (règles de création, chronologie des événements, informations des médias, manuel de recrue...). En effet, les individus n'ont pas accès aux mêmes renseignements, selon leur statut et leur place dans la société. Ainsi, tous les habitants doivent se contenter des rapports des médias et des informations circulant sur Internet, alors que les Z-Corps peuvent se baser sur des rapports militaires ou scientifiques. Avec tous les doutes pouvant entourer certaines positions politiques ou rapports falsifiés.

Évidemment, rien n'empêche le Meneur de Jeu de faire évoluer son groupe de personnages vers l'une ou l'autre de ces catégories en cours de jeu (comme des survivants qui s'engageraient dans les Z-Corps par la suite). Chaque évolution leur permettant de lire le chapitre dédié.

Tous les personnages créés par les joueurs commencent leurs aventures aux États-Unis, lieu de départ de l'épidémie.

La troisième partie du livre (*Biohazard-Restricted Area*) est sous quarantaine et ne peut être lue que par le Meneur de Jeu. Elle dévoile de nombreux secrets et informations, sans oublier les scénarios et synopsis qui y sont présentés. **Les joueurs ont l'interdiction formelle de feuilleter ce dernier chapitre.**

UN MONDE SANS LENDEMAIN ?

« Beaucoup sont morts la semaine dernière, dans ces rues. Vous les trouverez dans le sous-sol de ce bâtiment. Je leur ai donné les derniers sacrements, maintenant, vous pouvez faire ce que vous voulez. Vous êtes plus forts qu'eux... Mais bientôt, je pense qu'ils se-

ront plus forts que vous. Lorsque les morts se mettent à marcher, señores, il faut arrêter le massacre ... ou perdre la guerre. »

Prêtre – Dawn of the Dead

L'univers décrit dans Z-Corps, qui s'inspire de nombreuses références cinématographiques et littéraires, n'est pas post-apocalyptique. Nous sommes en 2012, aux USA. Au moment où débute le premier scénario, le virus n'a que six semaines d'existence. Le monde réalise à peine ce qui lui arrive et l'épidémie, bien que foudroyante, n'en est qu'à ses débuts.

Pendant que des villes entières sont bouclées, la majorité des États continuent à vivre comme si de rien n'était. Entre les tempêtes médiatiques, les rumeurs et la sinistre réalité des « morts qui marchent », les personnages devront agir au sein d'un monde où le quotidien coexiste avec l'horreur absolue.

Quelques kilomètres en voiture suffisent parfois pour découvrir des capitales fantômes, hantées par des entités voraces, aux morsures contagieuses.

Même si Z-Corps consacre de nombreuses pages à la compagnie paramilitaire du même nom, mélange subtil entre des chasseurs de zombies et des experts sanitaires, le Meneur de Jeu peut exploiter le décor du jeu comme il le souhaite. Peut-être pour reprendre les standards des films de zombies ? Pour mettre en scène une poignée de survivants, barricadés dans une ville infestée ? Ou pour effectuer des assauts d'envergure, afin de reprendre le contrôle d'un quartier ? Ambiance sombre, angoissante, techno-horreur ou affrontements débridés oscillant entre *Le Jour des Morts Vivants* et *Easy Rider*, c'est à vous de décider...

« Ma mère me disait toujours : un jour tu seras bon dans quelque chose. Jamais elle aurait imaginé que ce serait en zigouillage de zombies. »

Tallahassee - Zombieland

Z-CORPS, UN JEU DE RÔLES ? DE QUOI S'AGIT-IL ?

Le jeu de rôles est un jeu de société prenant généralement place autour d'une table. Les joueurs interprètent des personnages, en vivant une aventure proposée par un autre joueur, baptisé Meneur de jeu (ou Maître de Jeu). Ce dernier est chargé de préparer la trame de l'histoire, puis d'animer et d'arbitrer la partie. L'aventure comporte des énigmes et des obstacles que les personnages doivent résoudre et franchir. Il n'y a ni gagnant ni perdant, le but étant pour les joueurs de coopérer pour mener à bien l'aventure.

Le jeu de rôles est un jeu de dialogues et d'imagination : le Maître de jeu décrit une scène (décors, personnages non-joueurs ou PNJ : personnages non incarnés par les joueurs) et chaque joueur indique ce que fait ou tente de faire son personnage en retour. Le Maître de jeu indique alors le résultat des actions des personnages et la suite de la scène. Les règles de jeu fournissent un cadre : des données chiffrées permettant au joueur de savoir ce que son aventurier peut faire ou non, le plus souvent en faisant appel à un lancer de dé.





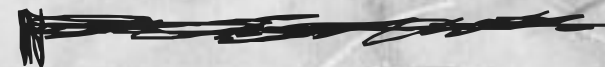
SURVIVRE

FROST

«Me voici donc seul sur la terre...»

Jean-Jacques Rousseau

Black River Falls Wisconsin Début d'automne 2012



J'ai froid. Voilà bientôt trois heures que je surveille la grande avenue de mon perchoir à moineaux, mon œil vissé au viseur de mon flingue, sans qu'aucune silhouette ne daigne faire son apparition. Au loin, les longues frondaisons des forêts de pins s'agitent dans l'obscurité. Régulièrement, je m'autorise à remettre mes gants trop épais pour quelques minutes, histoire de réchauffer mes doigts gercés par le vent glacial s'engouffrant par la fenêtre.

Je boirais bien un café chaud... Mon thermos est aussi gelé que mon visage.

8

La route 54 est déserte, seuls quelques vieux journaux charriés par la bourrasque créent un peu d'animation au milieu des vitrines brisées, des carcasses brûlées et de la zone commerciale abandonnée. Le silence. C'est ce que je déteste le plus. Cette impression de vivre dans un monde vide, d'être seul au monde, cet avant-goût du tombeau. Il ne reste plus rien des 4000 habitants de Black River et je suis le dernier des Indiens Ho-Chunk de cette cité.

Nous sommes six à vivre dans cet ancien bâtiment des assurances Westland. À partager chaleur, nourriture, munitions et tours de garde. Il y a encore cinq jours, nous étions huit... Mais les deux autres se sont fait attraper lors d'une patrouille en extérieur, alors qu'ils cherchaient d'autres survivants.

Nous avons entendu leurs hurlements jusqu'ici.

Depuis, nous restons cloîtrés dans ce bâtiment décrépit, à nous morfondre à longueur de journée en constatant que les provisions ne cessent de diminuer. Bientôt, il faudra ressortir, traverser l'avenue pour se rendre jusqu'à l'ancien supermarché Walmart et refaire le plein de vivres. Sans véhicule.

Notre seul moyen de transport a rendu l'âme en même temps que ses conducteurs, ne nous laissant que nos pieds pour parcourir les quelques centaines de mètres nécessaires à notre survie.

Il est dur d'être vivant au milieu d'un monde mort.

*«Et je vois un cheval verdâtre
(couleur de cadavre), dont le cavalier a
pour nom la Peste (la mort),
et que l'Hadès accompagne
(pour engloutir les victimes).»*

Apocalypse (6-8)

Nul ne sait précisément comment ça a commencé, nul ne sait pourquoi ça a commencé. Toujours est-il que les morts se sont levés et se sont multipliés. Avant même que nous n'ayons eu le temps de lever le petit doigt, des hordes de cadavres animés nous entouraient, affamées, attirées par la vie comme un papillon de nuit par une flamme. Nos familles, nos amis, tous sont devenus les victimes de cette épidémie, avant de passer à leur tour dans le camp de nos bourreaux et de nous chasser comme du gibier.

Quelle ironie ! C'est le mort-vivant qui se trouve désormais au sommet de la chaîne alimentaire, bien décidé à déchirer nos entrailles et à se repaître de notre chair... Au pire, à nous infliger une morsure maudite, un baiser cannibale faisant de nous des êtres sans vie, mais toujours en activité.

Une expérience ? Des Ovnis ? L'Armée ? Le Jugement Dernier ? À quoi bon chercher une explication dans cet univers où la mort n'est même plus synonyme de repos. Nous ne pouvons que lutter et espérer parvenir à sortir de ce cauchemar. Même si nous n'avons plus d'électricité pour allumer un poste de télévision et que nos téléphones 3G sont déchargés depuis un bail, nous continuons à suivre les actualités sur un petit transistor à piles. Nous avons compris que l'épidémie se propage progressivement partout mais qu'il reste de nombreux États indemnes. Remplis de personnes n'ayant pas la moindre idée de ce que nous vivons, ici, reclus pour échapper à des cadavres anthropophages. Chaque jour, nous rêvons de réussir à nous échapper, à quitter les limites de Black River Falls. Mais nos moyens ne sont pas suffisants, les ennemis particulièrement nombreux et rien ne prouve que les villes environnantes ne sont pas encore plus contaminées. Alors, nous espérons la venue de commandos Z-Corps, présentés parfois par les journalistes comme des spécialistes de l'extraction. Mais pour l'instant, la seule chose à laquelle nous avons eu droit, c'est un colis de provisions largué par avion. Une immense boîte en bois, parmi plusieurs dizaines, lâchées par parachute et remplies de produits OneWorld : rations de survie, bouteilles d'eau, trousse de premiers secours...

Une aide lancée sans doute au hasard, pour soutenir des victimes éventuelles. Car personne ne sait que nous sommes ici, dans le froid, à attendre et réfléchir sans cesse pour ne pas devenir fous.

Pour ma part, en cette froide de nuit de septembre, je veille à ce qu'aucun «zombie» ne vienne troubler le sommeil de mes compagnons. Bien décidé à les renvoyer en enfer d'une balle entre les yeux s'ils tentent de forcer nos barricades. À moins que je ne le fasse simplement par plaisir, histoire de réduire leur meute en explosant quelques crânes dans une gerbe de sang solidifié.

Un cri. L'écho lointain d'une voix humaine appelant à l'aide et déchirant le silence de givre. L'homme sort de sa torpeur, laissant se dissoudre ses rêves de chaleur et de bonheurs simples, pour mieux ajuster des cibles potentielles. En position de sniper du haut de l'immeuble de cinq étages, il scrute la grande avenue au travers de sa lunette infrarouge, tentant d'y repérer un signe de vie, ou la trace d'une curée.

D'une des multiples rues perpendiculaires à l'avenue surgit une fine silhouette.

Trop rapide pour un macchabée.

À travers l'œil verdâtre de sa lunette, le vigile de la ville en ruine commence à percevoir l'image de la «proie» : une jeune fille au teint clair et aux cheveux flottant au vent. Elle court dans sa direction, comme une biche apeurée cherchant désespérément un endroit où s'abriter. D'autres silhouettes font leur apparition derrière elle.

Les voilà, ces gros enfoirés.

Les êtres qui la pourchassent ne sont plus que l'ombre d'une lointaine humanité. Le corps sec, rigide, le teint cadavérique et les membres décomposés, parfois dévorés, ils

Z-CORPS

avancent d'un pas lent mais décidé en direction de cette étincelle de vie qui semble vouloir se dérober à leur insatiable appétit. Tels des mannequins désarticulés, déséquilibrés, leurs pas s'enfoncent dans la boue avec une cadence inhumaine.

Je préviens les autres par talkie-walkie. Ce n'est plus l'heure de dormir, chacun doit prendre les armes et se préparer à affronter la déferlante. Je hurle pour attirer l'attention de la fille, pour qu'elle ne change pas de trajectoire. Le vent couvre mon appel... Elle a de la chance, l'Agent Gris en a ralenti un bon paquet.

- Par ici ! ! ! !

D'autres damnés surgissent de ruelles adjacentes. Ce qui fait leur force, c'est leur nombre et ce sens aigu pour encercler une victime.

Mes cris restent sans écoute et finissent par me faire mal à la gorge. Il faut que je trouve un autre moyen...

Ma torche.

Je me lève et brandis ma *Mag-lite*, dessinant des arabesques dans l'obscurité pendant plusieurs minutes.

Puis elle me voit et accélère le pas, comme si cette lueur d'espoir lui avait redonné des forces.

Maintenant, il faut la couvrir.

Au signal de la sentinelle, de multiples détonations se font entendre, provenant de différents endroits du bâtiment. Les fenêtres brisées crachent feu et plombs en direction des créatures affamées, hachant leur corps sans vie, explosant leur chair et leurs os, sans qu'aucun cri de souffrance ne s'échappe de leurs cordes vocales hors d'usage.

Mais, malgré les nombreux impacts réduisant parfois leur corps en charpie, ils continuent à avancer, à ramper, à se tortiller sur le sol comme des lombrics sanguinolents.

Il n'y a pas de secret. D'après ce que nous avons appris à la radio, pour en finir définitivement avec eux, il faut leur détruire l'hypophyse. C'est-à-dire loger précisément une balle entre leurs deux yeux mornes. Ou au pire, s'arranger pour qu'ils n'aient plus de tête. Sans cela, ils continuent à «vivre». Mais à cette distance, ce n'est pas toujours facile de les atteindre et nos munitions sont limitées. Nous n'allons pas pouvoir assurer pareille couverture très longtemps, au risque de nous trouver démunis en cas d'assaut violent.

La biche n'est plus qu'à quelques mètres du refuge, talonnée de près par une vingtaine de morts-vivants plus rapides que les autres. Elle chute dans une flaque d'eau glacée, se relève, chute à nouveau, tandis que ses poursuivants avancent avec une précision de métronome, les mains en avant.

J'utilise mes dernières balles pour exploser quelques rotules, tandis qu'un de mes projectiles vient ouvrir le crâne d'un adolescent au t-shirt Nine Inch Nails imbibé de sang brunâtre. Il s'affale de tout son long, décorant l'asphalte de sa matière cérébrale tombant en pluie.

Les tirs ont cessé. Nous devons économiser.

Elle est passée.

Profitant de cette ultime couverture, l'adolescente enjambe d'un bond le mur de bidons rouillés et de ferrailles coupantes, se retrouvant désormais face à l'entrée du Grand Hall, son unique chance de survie. Loin d'être rassurée, elle se retourne et hurle lorsqu'elle aperçoit un cadavre particulièrement téméraire franchir à son tour la barricade. La chair du mastodonte putréfié se trouve tail-

ladée, déchiquetée, par les épais barbelés, mais son cerveau marchant au ralenti a depuis longtemps oublié la signification du mot «douleur».

Impuissant, démuni, sans munitions, j'en suis désormais réduit à l'état de simple spectateur, me contentant d'observer la scène du haut de ce bloc de béton glacial à travers l'œil unique de mon fusil.

Des voix surgies du talkie m'informent qu'elles vont ouvrir la grande porte, afin de faire pénétrer la rescapée dans notre sanctuaire.

Son cauchemar va bientôt prendre fin.

Le sol est couvert de sang et de débris organiques, de corps inanimés jonchant la rue et les trottoirs. D'autres continuent inexorablement leur progression, attirés comme des charognards par l'écho des cris hystériques de la fille et de ses coups répétés sur la lourde porte d'entrée. Son poursuivant n'est plus qu'à quelques mètres, la jambe coincée entre deux excroissances métalliques.

Le battant de la porte s'actionne, laissant s'échapper une lumière douce et le canon sombre d'un Ingram par l'ouverture, pointé sur le macchabée.

Une rafale. Des balles qui viennent sectionner le corps du chasseur en deux, permettant à la fille d'entrer sans problème au sein de notre communauté. Nous sommes sept désormais...

Black River Falls Wisconsin Début d'automne 2012

J'ai froid. Voilà bientôt deux heures que je surveille la grande avenue de mon perchoir à moineaux, mon œil vissé au viseur de mon flingue, sans qu'aucune silhouette ne veuille bien faire son apparition. Au loin, les longues frondaisons des forêts de pins s'agitent dans l'obscurité. Régulièrement, je m'autorise à remettre mes gants trop épais pour quelques minutes, histoire de réchauffer mes doigts gercés par le vent glacial s'engouffrant par la fenêtre.

Je boirais bien un café chaud... Mon thermos est aussi gelé que mon visage.

Nous sommes six à vivre dans cet ancien bâtiment des assurances Westland. À partager chaleur, nourriture, munitions et tours de garde.

La nuit dernière, nous étions sept. Une jeune fille, originaire de Milwaukee, s'était jointe à notre groupe, après une fuite folle à travers la Main Street de Black River. Elle était belle et ses cheveux étaient semblables à ceux d'un ange.

On n'avait pas remarqué. On ne pouvait pas savoir avant de la voir de plus près...

Ils l'avaient mordue à la cheville alors qu'elle tentait de trouver un abri.

Le mal était en elle.

J'ai dû la tuer.



**JOUER UN
PERSONNAGE
NON-INFECTÉ**

«Et souvenez-vous de toutes nos consignes : si vous vous trouvez en zone de quarantaine, restez enfermés chez vous ! Barricadez vos fenêtres ! N'ouvrez à personne ! Même si ceux qui frappent à votre porte ressemblent à des amis ou des membres de votre famille, ils sont peut-être déjà infectés !»

Alerte radio du gouvernement américain

Il faut se rendre à l'évidence : la vie ordinaire de votre personnage a basculé du jour au lendemain lorsqu'il a appris l'existence de l'épidémie. Comme la majorité de la population, il a sans doute découvert cette information par les médias, les télévisions enchaînant les flashes alarmistes sans discontinuer, tandis que les rumeurs les plus horribles circulent sur la Toile. Images à l'appui. Mais le personnage a peut-être été beaucoup moins chanceux, attaqué dès son réveil par un proche mordu la veille par un « inconnu », brutalisé au supermarché par un client au teint blafard, piégé à l'intérieur d'un parking souterrain... Enfermé au beau milieu d'une zone de quarantaine, entre les cadavres et les décombres. Propulsé malgré lui dans un monde où les morts se relèvent, il doit apprendre, improviser et se défendre.

Ce premier chapitre contient toutes les informations et les règles accessibles aux « non-infectés » : aux personnages ordinaires (c'est-à-dire ne faisant pas partie des Z-Corps). Ceux que l'on nomme parfois des "survivants".

Vous trouverez l'ensemble des informations connues du grand public, les rumeurs, les conseils relayés par les spécialistes pour se protéger, la chronologie supposée des événements. Enfin, vous découvrirez les règles de création de personnage vous permettant de créer ce type de protagoniste, ainsi que les principaux mécanismes du jeu, utilisant l'OpenD6.

SURVIVRE AUX ÉTATS-UNIS

Depuis six semaines exactement, une maladie inconnue et particulièrement contagieuse commence à se propager sur le continent américain. Personne ne semble savoir d'où vient cette épidémie, ni comment y mettre fin. Tout ce qui est certain, c'est que ceux qui en sont victimes deviennent des cadavres qui marchent : des morts-vivants. Et qu'ils transportent dans leur sang et leur salive les germes de cette terrible maladie. Ils sont nombreux, rapides, très résistants et se multiplient très rapidement.

Votre personnage vit aux États-Unis. Il n'a pas réalisé tout de suite ce qui arrivait, habitant peut-être trop loin des premiers États touchés. À moins qu'il n'ait pas prêté attention aux journaux télévisés, trop absorbé par le flot de sa vie quotidienne.

À l'inverse, il a peut-être été happé par ces informations, devenant totalement paniqué à l'idée de croiser un zombie, d'être infecté. Il a éventuellement cherché à fuir les grandes agglomérations pour rejoindre le Nord, une ville isolée, disparaître en forêt. Mais on n'échappe pas au virus...

Qu'il soit coincé chez lui, piégé dans la cave d'un immeuble, dans un aéroport dont les lignes internationales sont annulées, sur la route, au chevet d'un proche en train de se transformer en horreur sans nom, il doit vivre dans un pays en train de basculer.

Chronologie

Il est difficile d'avoir des informations fiables de la part des médias, encore moins de l'Armée. Chacun répète son discours en boucle, lance des hypothèses, rabâche ses théories. Et dans ce déferlement d'informations vagues et contradictoires, voilà ce que votre personnage a retenu sur le déroulement des six dernières semaines :

Semaine 1

Après une semaine de prolifération, aucun citoyen américain n'a connaissance de l'existence de ce virus. Certaines personnes originaires du Kansas voient circuler, sur Twitter et dans quelques articles de journaux, des références à des pathologies étranges. Mais sans y prêter de réelle attention ou guère plus, en tout cas, que pour une petite épidémie de gastro-entérite.

Comment cela s'est-il produit ? Pourquoi personne n'a été alerté plus tôt ? Qui sont les premiers contaminés ? Nul ne le sait.

Semaine 2

Face aux cas qui se multiplient à Topeka, les premiers journaux télévisés commencent à évoquer une nouvelle Grippe A, propre au Kansas. Ce trouble est décrit comme particulièrement foudroyant : une forte fièvre, accompagnée de crampes, de vomissements et d'une hémorragie interne. Tous les patients affectés par cette maladie meurent systématiquement dans les 24 heures.

Les premiers experts accusent publiquement la société OneWorld, connue pour ses travaux sur l'analyse de l'eau, d'être à l'origine de cette infection. Cela entraîne immédiatement un boycott de ses produits et des manifestations bruyantes devant ses locaux, de la part de diverses franges religieuses.

Évidemment, aucun journaliste n'ose encore évoquer la sordide réalité : les patients atteints décèdent dans la souffrance... Pour mieux se relever. Et mordre à leur tour.

Et comme d'habitude, c'est le Net qui laisse filtrer cette précieuse info, suite à d'énormes buzz en provenance de Topeka : vidéos, photos de zombies et témoignages d'habitants du Kansas se

multiplient. OneWorld choisit ce moment pour contre-attaquer, en révélant toute la vérité dissimulée par l'Armée et les médecins à leur solde. L'opinion change de camp. La situation est grave et il faut des coupables !

Semaine 3

Les journalistes ont de plus en plus de mal à réaliser leurs reportages, face à une Armée particulièrement zélée. Durant un flash télévisé, c'est le choc : des morts-vivants ont été détectés à New-York ! C'est la panique. De nombreux habitants tentent de fuir, mais les aéroports et des autoroutes sont bloqués par des points de contrôle de la Garde Nationale. Ceux qui tentent de rejoindre leurs proches dans les cités contaminées sont repoussés avec violence. Des gens sont tabassés par les militaires, des journalistes disparaissent dans des traquenards tendus par les hordes de morts-vivants... Les États-Unis passent en alerte sanitaire majeure.

Le gouvernement appelle la population au calme et commence à transmettre de nombreuses informations, sur la façon de se protéger du virus.

Semaine 4

Tout le Kansas est touché, ainsi que le Missouri, l'Arkansas, le Tennessee, le Texas, la Californie et le Mexique. Rien ne semble pouvoir arrêter le virus. Tous les gens au teint blafard sont considérés avec méfiance. On n'ose plus sortir de chez soi, on reste constamment à l'écoute des médias, une arme à la main. La NRA appelle les citoyens à s'armer, tout comme les groupuscules politiques les plus extrêmes. On ne compte plus les personnes blessées par erreur, les justiciers de pacotille dévorés en pensant pouvoir arrêter un groupe de punks morts-vivants.

Les témoignages concernant des bavures militaires se multiplient sur la toile : tabassages, tirs sur des civils, camps d'isolation insalubres... L'entreprise OneWorld est de plus en plus présente médiatiquement, grâce à son célèbre Président : Bryan Clark. Lors d'un débat télévisé houleux, celui-ci accuse l'Armée d'être totalement incompétente et responsable du virus. Il affirme avoir mis au point des armes susceptibles d'arrêter les zombies. Ses démonstrations marquent l'opinion. Il apparaît comme une sorte de héros des temps modernes, un individu préoccupé par la population et capable d'arrêter l'épidémie.

En l'espace d'à peine 30 minutes, il se met un nombre considérable de téléspectateurs dans la poche. Ils plébiscitent littéralement son initiative : la constitution d'une milice spéciale, destinée à la lutter contre les zombies.

À ce jour, cette intervention de Bryan Clark (où il fait la démonstration du gaz Agent Gris et de munitions spéciales) est la vidéo la plus visionnée sur Youtube.

Semaine 5

Un matin, c'est une violente émotion qui s'empare de l'opinion publique. Topeka et de nombreuses villes de sa périphérie ont été bombardées au lever du jour. Le Président des États-Unis se défend d'avoir donné cet ordre, la controverse embrase l'US Army. C'est l'électrochoc. Des milliers de personnes descendent dans les rues de Washington, San-Francisco, Chicago, Seattle et bien d'autres pour demander l'intervention de OneWorld. L'Armée est dépassée ! Trop de gens sont morts, il faut que cela cesse !

Quelques jours plus tard, le Congrès des États-Unis reconnaît les unités Z-Corps de OneWorld comme force d'intervention. Tout le monde observe cette Armée privée avec espoir et de très nombreux individus choisissent de s'y engager. OneWorld a besoin de soldats et appelle la population à rejoindre ses rangs.



Semaine 6



Maintenant.

Sur les ondes, des messages du gouvernement et de OneWorld tournent sans discontinuer. Autant de conseils pour éviter la maladie, autant d'avertissements pour survivre aux zombies. Le centre du pays est désormais une énorme zone de quarantaine, un terrain de guerre. Et ceux qui sont autour se demandent pour combien de temps ils en ont, avant de croiser des morts cannibales au coin de leur rue.

Ce n'est pas encore la fin du monde, mais le vent charrie déjà son odeur pestilentielle.

Guide de survie

« On va au Winchester, on boit une bonne bière en attendant que les choses se calment. »

Shaun of the Dead

Radios, sites Internet, presse écrite et chaînes de télévision occupent leur temps avec cette crise sans précédent. Difficile, en effet, de parler d'autre chose que d'un virus responsable de millions de morts... Dont quasiment la moitié bouge encore.

OneWorld, pour soutenir le gouvernement, a mis en place toute une politique de communication destinée à alerter le public sur la présence de morts-vivants et sur les choses à éviter lorsqu'on ne souhaite pas être contaminé. Ces messages informatifs se retrouvent un peu partout, au milieu des publicités, sur la quasi-totalité des affiches, sur les bus, les écrans signalétiques, par sms...etc.

Votre personnage est forcément au courant de tout cela et a retenu ces dix règles élémentaires :

1 — Si vous êtes en présence d'un mort-vivant, ne parlez pas, ne faites aucun bruit. Les zombies sont attirés par les sons émis par des humains.

2 — Un mort-vivant n'est plus la personne que vous avez connue ou aimée. Si vous ne le tuez pas, c'est lui qui le fera. Si vous ne pouvez pas le tuer, alors fuyez !

3 — Évitez tout contact avec les morts-vivants, en particulier avec leur sang ou leur salive (présents sur leurs dents et sous leurs ongles). Une simple goutte peut vous transmettre le virus. Ne vous approchez surtout pas des charniers, remplis d'insectes (mouches...) qui peuvent également vous contaminer.

4 — Ne buvez pas l'eau du robinet, ne vous approchez pas des lieux où des morts-vivants ont été abattus. La bande jaune des Z-Corps « Alerte zombi » indique toujours une zone infectée et permet de boucler un périmètre. Respectez toujours cette signalisation.

5 — En cas d'attaque, visez la tête. C'est leur seul point faible.

6 — Verrouillez toutes vos portes et condamnez vos fenêtres si vous vous trouvez dans un quartier à risque. Ne sortez jamais à la nuit tombée. Laissez vos lumières éteintes. Ne vous enfermez pas dans un espace sans sortie de secours.

7 — N'oubliez pas que seuls les morts-vivants affectés par l'Agent Gris sont moins rapides que vous. Ne sous-estimez jamais leur vitesse, ni leur connaissance du terrain. N'hésitez pas à grimper quelque part pour les ralentir.

8 — Prévenez OneWorld au 888-000 en cas de suspicion d'infection ou si vous avez aperçu quelque chose d'anormal. Une unité Z-Corps sera dépêchée rapidement à votre domicile.

9 — En cas d'évacuation, si les morts-vivants deviennent trop nombreux, vous serez placé dans une zone d'isolation : une portion de ville où vous serez pris en charge par l'Armée. Ces points sont hautement sécurisés et contrôlés par OneWorld sous le commandement du Président des États-Unis.

10 — En cas de morsure à un membre, vous n'avez que 10 secondes pour vous amputer afin d'arrêter la progression du virus. Si vous n'y arrivez pas, privilégiez l'auto-élimination. L'Église accorde officiellement l'absolution à tous ceux qui accomplissent ce geste dans le but de sauver d'autres vies.



PERSONNAGE ET RÈGLES

CRÉATION DE PERSONNAGE

Ce chapitre vous propose deux méthodes de création d'un personnage. La première utilise des archétypes personnalisables et la seconde vous permet de créer, techniquement, un personnage de A à Z.

Comment créer un personnage-joueur

Pour créer un personnage, vous pouvez choisir un archétype présenté dans ce livre et l'utiliser tel quel ou le modifier pour le rendre unique, en respectant les règles de création. Une feuille de personnage vierge est fournie dans ce manuel et est également téléchargeable sur notre site web, dans la section *goodies* du jeu :

<http://www.7emecercle.com>

Archétypes

Vous trouverez quelques archétypes p 77 pour vous donner des idées sur ce que vous pouvez jouer dans Z-corps ou pour vous en servir comme pré tirés. Ils sont bien entendu modifiables à votre gré, mais avec l'accord de votre Meneur de jeu et en respectant l'équilibre des règles de création. Cette liste n'est, bien entendu, pas exhaustive et les possibilités de personnages-joueurs ne se limitent pas à quelques exemples. Si aucun archétype ne vous convient, passez au paragraphe suivant pour le créer vous-même de A à Z. Ensuite, vous pourrez vous rendre au chapitre Règles du Jeu p 17, pour savoir comment utiliser votre tout nouveau personnage.

Personnages non-joueurs

Les personnages non joueurs, ou PNJ, c'est-à-dire ceux joués par le Meneur de Jeu, peuvent ou non être créés en utilisant les mêmes règles que les personnages des joueurs. Néanmoins, cela dépend de l'importance du PNJ en question dans le scénario. Des personnages non-joueurs mineurs ont moins de dés en Caractéristiques, Compétences, Niveaux de blessures, et d'options dont disposent les personnages des joueurs comme les Points de "Cojones". A l'inverse, les PNJ plus importants peuvent être créés de la même façon que des PJ, mais aussi avec plus de points qu'un personnage débutant. Il est en effet possible que, en tant qu'antagonistes majeurs, ils aient plus d'expérience que les PJ.

Créer son personnage de A à Z

Si vous préférez créer votre personnage de A à Z, sans l'aide d'un archétype, vous pouvez utiliser le guide de création suivant. Ce chapitre décrira chaque caractéristique en détail, en particulier sur la façon dont vous pouvez diviser les dés. Le Code D égale 1 Dé à 6 faces multiplié par le chiffre devant le D.

Caractéristiques : Répartissez 18D entre les six Caractéristiques. Le minimum est 2D, et le maximum 5D quelle que soit la Caractéristique.

Compétences : Choisissez d'abord 12 Compétences qui font partie du personnage dès le départ. Répartissez 7D entre les Compétences choisies. On peut allouer au maximum 2D dans chaque compétence.

Déplacement : Il est équivalent à la somme des Codes D de Puissance+Agilité en mètres

Niveau de blessures : Voir chapitre blessures

Bonus aux Dégâts : Otez les points (tiers qui sont expliqués un peu plus loin) de la Puissance de votre personnage (y compris les options du personnage affectant le Code D), divisez par deux, et arrondissez au supérieur. Voilà le Code D des Bonus aux Dégâts.

Niveau de vie : Selon sa profession et sa classe sociale, le personnage a accès à plus ou moins de ressources.

Points de Personnage : Les personnages démarrent avec 5 Points de Personnage.

Points de "Cojones" : Les personnages commencent avec 1 seul Point de "Cojones".

Caractéristiques

Chaque personnage possède six Caractéristiques, qui mesurent ses capacités physiques et mentales de base.

Agilité : Elle mesure l'équilibre, la rapidité, la souplesse et les capacités motrices du corps.

Adresse : Elle donne une idée des capacités de coordination œil-main du personnage, comme la manipulation de petits objets, les travaux minutieux, faire passer un objet d'une main à l'autre, la faculté d'attraper quelque chose au vol, etc

Puissance : C'est la capacité de résistance aux dégâts mais aussi la puissance physique du personnage.

Connaissances : Représente la capacité de mémoriser et d'apprendre, ainsi que le savoir, la culture des personnages.

Perception : C'est la vivacité d'esprit ainsi que l'attention portée aux détails.

Présence : Elle indique la force émotionnelle, la personnalité et le charisme du personnage, mais aussi sa volonté, sa force de caractère.

Lorsque vous mettez des Dés dans une caractéristique, vous pouvez mettre le Dé en entier ou un mélange de Dé et de tiers de D. Chaque D valant 3 tiers ou 3 points.

Exemple: Vous avez réparti la majorité de vos D de Caractéristique, mais il vous reste 4 D à mettre en Perception et Présence. Vous pouvez attribuer 1D en Perception et 3D en Présence, ou 2D+1 en Perception et 1D+2 en Présence, ou toute autre combinaison similaire.

Compétences

Les Compétences sont des applications précises des Caractéristiques. Par exemple, la Compétence Esquive est une utilisation spécifique de l'Agilité. Les personnages les apprennent grâce à l'instruction ou l'expérience.

On doit différencier trois sortes de Compétences. Les Compétences simplement listées mais non choisies à la création du personnage, les Compétences sélectionnées à la création (12), et celles qui sont sélectionnées ET bénéficient des points supplémentaires octroyés à la création.

Toutes les Compétences listées sous une Caractéristique mais non sélectionnées (ne faisant pas partie des 12 choisies au départ) démarrent au même Code D -1, que cette Caractéristique.

Les Compétences sélectionnées dès le départ bénéficient du même Code D que la caractéristique dont elles dépendent. Pour mettre en avant cette Compétence que le personnage a travaillée ou dans laquelle il a de l'expérience, il faut ajouter des tiers de D ou des D à cette valeur de base.

Comme pour les Caractéristiques, à la création du personnage, vous pouvez ajouter un D entier dans chaque Compétence ou bien mélanger D entier et tiers. Souvenez-vous qu'un D peut être divisé en trois tiers, donc trois points.

Exemple: La Puissance de votre personnage est de 3D+1. Si vous voulez que votre Compétence Soulever soit plus haute, vous pouvez ajouter un tiers à la base de la Caractéristique, pour obtenir un score de Compétence de 3D+2. Si vous ajoutez deux tiers, le score de la Compétence Soulever sera alors de 4D.

Vous pouvez aussi vous spécialiser dans des Compétences. La spécialisation reflète votre bonne connaissance dans un domaine particulier couvert par une Compétence de base. Un seul D

de Compétence est équivalent à trois D de spécialisation. Bien sûr un D de spécialisation est divisible en 3 tiers ou points.

Vous n'avez pas besoin de dés supplémentaires dans la Compétence de base pour avoir une spécialisation dans cette Compétence, mais dans ce cas, ces spécialisations sont traitées comme des Compétences séparées. Si vous attribuez à votre personnage des spécialisations dans des Compétences qu'il a déjà, ces spécialisations seront considérées comme des bonus à la Compétence de base lorsqu'il tente de l'utiliser.

Une fois que vous avez choisi au moins une spécialisation et lui avez attribuée un ou deux points voire un D entier, vous devez utiliser le reste des dés de spécialisation et les points : soit pour mettre plus de points dans la même spécialisation, soit dans d'autres spécialisations de la même Compétence.

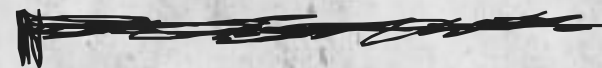
Vous ne lancez le code D de spécialisation que lorsque vous utilisez l'objet particulier ou le savoir que reflète la spécialisation. Sinon, vous utilisez la Compétence de base (ou la caractéristique si vous n'avez pas ajouté de dés supplémentaire dans la Compétence entière).

Exemple: Si Connaissance de votre Personnage est de 3D et Démolitions est de 3D+2, vous pourrez accorder à Démolition une spécialisation en véhicule de +1 (ce qui veut dire que lorsqu'il tentera de faire exploser des véhicules, il jettera 4 dés.). Il reste alors deux D de spécialisation et deux points à placer dans d'autres spécialisations. Avec eux, vous pourrez améliorer encore la spécialisation Démolition : véhicules, ou d'autres basées ou non sur la même Compétence.

Voici ci-après une liste non-exhaustive des Compétences que vous pouvez vouloir utiliser sous leur Caractéristique.

20

Compétences



Agilité

Acrobaties : Accomplir des performances en gymnastique, en équilibre, ou en danse (ou toute

autre performance artistique identique), tout comme des chutes en arts martiaux. Peut être utilisée pour les courses d'obstacles ou les ballets nautiques.

Bagarre : Compétence en combat à mains nues.

Contorsion : S'échapper de liens physiques en se tortillant et en se contorsionnant.

Discrétion : Se déplacer silencieusement et éviter les détections, que ce soit en se fondant dans l'ombre ou dans une foule.

Équitation : Contrôler et monter des montures domestiquées.

Esquive : Se mettre hors de danger, soit en évitant une attaque ou un traquenard quelconque

Grimper : Escalader diverses surfaces.

Mêlée : Utiliser des armes de mêlée en combat

Sauter : Sauter par dessus des obstacles.

Adresse

Armes à feu : Tirer avec des armes à feu de n'importe quel type, des petits calibres aux lance-missiles.

Arme de jet : Combattre avec des armes de jet.

Crochetage : Ouvrir une serrure mécanique (pas un système électronique) ou un coffre sans en avoir la clé ou la combinaison. Cela permet aussi de désarmer de petits pièges mécaniques.

Dextérité : Avoir les doigts agiles permet de subtiliser les objets, faire les poches et pratiquer la prestidigitation.

Lancer : Toucher une cible avec précision avec un objet lancé, comme des grenades, des pierres et des couteaux. Cette Compétence sert aussi à rattraper des projectiles. (Utiliser ou modifier des grenades pour obtenir des effets spéciaux plus destructeurs exige que l'on possède la Compétence Démolition.)

Pilotage : Utiliser tous types de véhicules que ce soit sur Terre, dans les airs, sur ou sous l'eau.

Réparer : Créer, réparer ou modifier des gadgets, des armes, des véhicules.

Puissance

Courir : Se déplacer rapidement sur le sol, tout en évitant les obstacles et sans trébucher.

Endurance : Endurance physique et résistance à la douleur et au poison.

Nager : Se déplacer et survivre dans un élément liquide.

Soulever : Déplacer et soulever des objets lourds.



Connaissances

Affaires : Connaissances de la pratique des affaires, et de la valeur monétaire des biens et des procédures, ce qui inclut la capacité de déterminer comment faire de l'argent avec une autre Compétence que le personnage possède.

Contrefaçon : Créer ou remarquer des données fausses ou altérées dans divers médias (papier, électronique, cartes de crédit, etc), ce qui inclut la falsification, bien que certaines tâches puissent requérir d'autres Compétences pour aider à détecter ou fabriquer les faux.

Démolition : Utiliser des explosifs pour obtenir des effets destructeurs.

Électronique : Utiliser et inventer (pas fabriquer) de l'équipement électronique ou mécanique complexe.

Érudition : Cette Compétence représente le savoir et/ou l'éducation dans des domaines non

couverts par d'autres Compétences. Cette Compétence correspond à une culture générale, des connaissances larges. Si l'on désire une expertise dans un domaine particulier, il faut prendre une spécialisation. Cette Compétence est utilisée pour se souvenir de détails, rumeurs, légendes, théories, personnes importantes, concernant le sujet en question. Plus la catégorie est vaste, moins les détails retrouvés sont précis. Elle couvre ce dont se souvient le personnage lui-même. Si le personnage a pris une autre Compétence en spécialisation de cette Compétence, cela signifie qu'il connaît la théorie et l'historique de cette Compétence, mais ne sait pas l'utiliser. Cette approche peut être utile avec Investigation pour restreindre le champ des recherches.

Informatique : Programmer, utiliser des ordinateurs et manipuler des outils de communication.*

Langues : Capacité à utiliser diverses formes de langages : lu, parlé, écrit ou non-verbal. Les personnages peuvent choisir leur langue maternelle dans laquelle ils s'expriment couramment. Les langues supplémentaires qu'ils pratiquent sont considérées comme des spécialisations de cette Compétence.

Médecine* : C'est l'utilisation des techniques de premiers secours ainsi que la compréhension et l'application des procédures médicales. Ceci comprend le diagnostic de maladies et la pratique de la chirurgie.

Navigation : Déterminer une trajectoire correcte en utilisant des points de référence extérieurs, comme les étoiles, les cartes, ou les points de repère. Cette Compétence comprend aussi la cartographie.

Sécurité : Installer, modifier et pirater la sécurité électronique et les systèmes de surveillance.

Sciences occultes : Connaissances des bases de diverses pratiques ésotériques : astrologie, kabbale, tarots, numérologie, etc.

*Les Compétences sous la Caractéristique Connaissances ne peuvent pas être utilisées sans avoir reçu de D.

Perception

Art : Créer des oeuvres d'art en peinture, photographie, ainsi que musique ou littérature, etc.

Camouflage : Se cacher ou dissimuler des objets en utilisant des techniques de camouflage.

Chercher : Retrouver des objets ou des personnes dissimulées, effectuer des reconnaissances.

Connaissance de la Rue : Trouver des informations, des biens et des contacts dans un environnement urbain, tout particulièrement par le biais d'organisations criminelles, du marché noir, et autres opérations illégales. Cette Compétence permet également de déterminer des possibles motivations et techniques criminelles.

Investigation : Recueillir des informations, faire des recherches sur certains sujets, analyser des données, et faire le lien entre les indices.

Jeux : Jouer et/ou tricher aux jeux de stratégie et de hasard.

Pister : Suivre à la trace une autre personne, un animal, ou une créature, ou la filer sans se faire remarquer.

Survie : Savoir survivre dans un environnement sauvage, en pleine nature.

Présence

Charmer : Utiliser une attitude amicale, la flatterie ou la séduction pour influencer une tierce personne. Cette Compétence est très utile dans les affaires ou les situations réclamant une certaine conduite ou étiquette.

Commander : Donner des ordres et coordonner les actions des autres de manière efficace dans une équipe.

Déguisement : Altérer ses traits ou/et ses vêtements pour qu'ils soient méconnaissables ou pour ressembler à quelqu'un d'autre. Très utile dans les performances d'acteur.

Dressage : Contrôler les animaux et leur faire faire des tours ou simplement suivre des ordres.

Empathie : C'est la Compétence qui permet d'identifier les ressentis, les émotions d'autrui. Cela ne signifie pas que le personnage les partage, mais il sera plus à même d'y réagir alors correctement.

Escroquerie : Mentir, bluffer, piéger ou tromper les autres, mais également savoir rester vague dans ses propos, fanfaronner, mal orienter. Très utile dans les performances d'acteur.

Intimidation : Utiliser la prestance physique, les menaces verbales, les moqueries, la torture ou la peur pour influencer autrui ou en obtenir des informations.

Persuasion : Influencer les autres ou en tirer des informations par des pots-de-vin, une discussion franche, un débat, de la diplomatie, ou des discours. Très utile dans les négociations, les transactions en affaires.

Volonté : Capacité de supporter le stress, la tentation, les tentatives d'interactions d'autres personnes, les attaques mentales et la douleur. Le Meneur de Jeu peut permettre une spécialisation dans une croyance particulière, une foi, une tradition quelconque pouvant augmenter certains usages (pas tous) de la Volonté.

Déplacement

Ce nombre (Code D de Puissance+Agilité) représente le nombre de mètres que votre personnage parcourt en une action à la vitesse maximum de marche. (La Compétence Courir peut augmenter ce niveau et sert de base à d'autres Compétences de mouvement.)

Compétences

Acrobaties (agilité)	Escroquerie (présence)
Affaires (connaissances)	Esquive (agilité)
Armes à feu (adresse)	Grimper (agilité)
Armes de jet (adresse)	Informatique (connaissances)
Art (perception)	Intimidation (présence)
Bagarre (agilité)	Investigation (perception)
Camouflage (perception)	Jeux (perception)
Charmer (présence)	Lancer (adresse)
Chercher (perception)	Langues (connaissances)
Commander (présence)	Médecine (connaissances)
Connaissance de la rue (perception)	Mêlée (agilité)
Contorsion (agilité)	Nager (puissance)
Contrefaçon (connaissances)	Navigation (connaissances)
Courir (puissance)	Persuasion (présence)
Crochetage (adresse)	Pilotage (adresse)
Déguisement (présence)	Pister (perception)
Démolition (connaissances)	Réparer (adresse)
Dextérité (adresse)	Sauter (agilité)
Discretion (agilité)	Sciences occultes (connaissances)
Dressage (présence)	Sécurité (connaissances)
Electronique (connaissances)	Soulever (puissance)
Equitation (agilité)	Survie (perception)
Endurance (puissance)	Volonté (présence)
Erudition (connaissances)	

Points spéciaux

Les personnages des joueurs débutent généralement la partie avec 1 Point de "Cojones", et 5 Points de Personnage. Vous pouvez dépenser ces points pour améliorer les chances que votre personnage a de réussir dans des situations particulièrement difficiles. (cette mécanique sera expliquée dans le chapitre Système page 26)

Les Points de Personnage peuvent également servir à améliorer des Compétences de façon permanente. Votre personnage gagne plus de Points de Cojones et de Personnage au fur et à mesure de ses aventures. Il n'y a pas de nombre de points maximum que votre personnage peut conserver.

Niveaux de blessure

Cette partie de la feuille de personnage vous permet de garder en tête la santé de votre personnage, déterminée par des niveaux de blessures.

Bonus aux Dégâts

Les dégâts indiquent les dommages qu'un personnage peut faire en combat à mains nues, avec des armes de mêlée, ou de jet. Pour déterminer le Code D des bonus aux dégâts, prenez la Puissance du personnage et ôtez-en les tiers de point. Divisez par 2 en arrondissant au supérieur.

Z-CORPS

Exemple : un personnage avec 3D en Puissance aura un bonus aux dégâts de 2D. Un personnage avec 6D+2 obtiendra 3D.

Niveau de vie

Selon sa profession et sa classe sociale, le personnage a accès à plus ou moins de ressources. Bien sûr, le Meneur de jeu orientera le joueur selon le scénario joué et la situation particulière du personnage dans la campagne.

Les membres de Z-Corps ont accès à une autre échelle de niveau de vie. En fonction du niveau de vie, voici des exemples de revenus annuels.

0 Indigent

Vagabonds; clochards
\$0-\$1500

1 Pauvre

Employés non qualifiés, chômeurs, etc
\$11.000-\$20.000

2 Classe ouvrière

Ouvriers ou employés qualifiés (secrétaire)
\$25.000-\$30.000

3 Classe moyenne inférieure

Fonctionnaires petit échelon ou employés très qualifiés (comptables)
\$35.000-\$50.000

4 Classe moyenne supérieure

Professionnel reconnu, professions libérales.
\$80.000-\$120.000

5 Classe supérieure

Professionnel de haut niveau, professions libérales spécialisées (médical, légal)
\$150.000-\$350.000

6+ Riche

Propriétaire terrien ou fortune industrielle, rentes.
\$500.000+

Équipement

Les joueurs incarnant des survivants, peuvent choisir une seule arme mineure et quelques objets ou outils ayant un lien avec leur profession, sauf s'il décident de jouer un des archétypes pré tirés proposés. L'équipement de base est traité dans le chapitre dédié p 66. Le Meneur de Jeu est libre bien sûr de permettre d'autres options.

Les Z-Corps, eux, débutent avec un équipement de base (page 106)

Historique du personnage

La feuille de personnage fournie dans ce livre laisse des zones réservées au nom, à la carrière, genre et âge, poids, taille et historique du personnage. À moins que votre Meneur de jeu n'en décide autrement, vous pouvez les remplir librement.

Poids et taille

Normalement, ils sont définis de façon logique selon vos Code D de Puissance et d'Agilité. Un personnage ayant plus de 3D en Puissance est quand même plus lourd que celui qui a 3D en Agilité.

SYSTÈME DE BASE

Le Dé "Joker"

Ce chapitre explique comment jouer, depuis le jet de dés à l'utilisation des Compétences, ainsi que ce que les joueurs peuvent faire de leur personnage dans un tour de jeu. Des suggestions pour déterminer la difficulté des actions y sont également présentes, ainsi que des exemples.

Même si cette introduction sur le fonctionnement général du jeu peut vous sembler familière, elle clarifie certaines situations spéciales qui risquent de se produire en cours de partie.

Lancer les dés

Un Code D indique la qualification d'un personnage dans un domaine particulier, la dangerosité d'une arme, comment utiliser une Compétence, etc. Chaque Code D (aussi appelé valeur) donne le nombre de dés à six faces que vous devez lancer (1D, 2D, 3D, 4D, 5D, etc.).

On ajoute ensuite le résultat des dés lancés pour obtenir le total. Parfois, un bonus de +1 ou +2 s'y ajoute. Ce bonus est appelé "points", ou "tiers", et s'ajoute au résultat du jet de dés.

Une pièce d'équipement peut fournir un bonus à ce jet. Si le bonus prend la forme d'un Code D (comme +1D), alors vous ajoutez ce chiffre au nombre de dés à lancer. Si le bonus se présente comme un chiffre (+2 par exemple), alors vous en ajoutez le montant au total que vous avez obtenu au jet de dé.

Exemple: Une pelle ajoute 1D à vos tentatives pour creuser un trou. Un personnage qui décide de faire cette action utilise sa Compétence Soulever. Si votre personnage a 4D, vous devez alors lancer 5 dés pour déterminer comment le personnage s'en tire pour creuser avec la pelle.

Chaque fois qu'un joueur, y compris le Meneur de jeu, fait un lancer de dé, l'un des dés doit avoir une couleur ou une taille différente des autres. Ce dé étrange est appelé le "Joker" et il représente les caprices de l'existence, comme par exemple la direction du vent qui affecte le tir d'une balle, trop faibles toutefois, pour être des modificateurs de difficultés.

Exemple: L'Agilité de votre personnage est de 3D+1 et il décide de sauter sur une table. Vous lancez alors deux dés normaux plus le dé Joker. Si le joueur n'a qu'1D à lancer, il ne peut alors être QUE le Dé Joker.

Lorsque le joueur obtient un 6 sur son dé "Joker", c'est un Succès Critique et il peut à la fois ajouter 6 à son total obtenu et relancer le "Joker". Tant que ce dé produit des Succès Critiques, le joueur ajoute les résultats et le relance. Si le résultat obtenu à un moment n'est pas un 6, le chiffre est ajouté mais le dé n'est pas relancé.

Si le joueur obtient un 1 sur le jet initial du dé "Joker", il s'agit d'un Échec critique, et le Meneur de jeu peut choisir l'une des deux options suivantes selon la gravité de la situation.

1. L'Échec critique annule le dé ayant obtenu le résultat le plus haut. Le joueur ajoute les valeurs restantes et le résultat est évalué normalement.

2. Le résultat du dé est ajouté normalement, mais une complication se produit. Le Meneur de jeu détermine la signification de ce problème, selon le total obtenu. Cela peut aller d'un "presque réussi" drôle pour un résultat élevé, à un obstacle sérieux du genre "Ah, on a un problème" pour une valeur trop basse.

Lorsque vous utilisez la seconde option, assurez-vous que l'obstacle en question a un lien avec la tâche tentée. Cela peut servir de problème mineur avec lequel les personnages doivent composer. Parfois, (lorsque les joueurs prennent systématiquement de mauvaises décisions), il semble nécessaire que le problème imprévu demeure sans solution ou soit mortel. Les complications peuvent aussi servir d'opportunités pour faire redescendre des personnages invincibles à un niveau raisonnable.

Remarque : Attention ! Lors de Succès Critique, contrairement à ce qui se produit si on obtient d'emblée un Échec critique au dé Joker, aucune complication ne survient s'il s'agit d'un 1 obtenu des lancers suivants durant la même série de jets. En résumé, si vous obtenez un Succès Critique et que vous relancez donc les dés, vous n'obtenez pas d'Échec Critique en faisant le chiffre 1.

Améliorer un résultat

Une personne lambda échoue parfois lors d'activités de difficulté moyenne. Les personnages n'étant pas des personnes lambda, il est nécessaire qu'ils puissent faire mentir ces statistiques. Pour cela, nous avons les Points de Personnage et les Points de *Cojones* qui représentent cette décharge d'adrénaline ou ces soudains éclairs de génie, ou tout autre coup de bol inexplicable.

Le joueur ne peut pas échanger des Points de Personnage contre des Points de *Cojones*, pas plus que l'inverse. Il ne peut dépenser ses points que sur les jets de dés, et pas plus de Points que le personnage n'en a sur sa feuille. Sauf si le Meneur de jeu l'autorise exceptionnellement, pour des effets cinématiques, le joueur ne peut pas utiliser des Points de Personnage et de *Cojones* sur le même jet de dés.

Points de Personnage

Chaque fois qu'un joueur effectue un jet de dés (Caractéristique, Compétences, dégâts, stress etc.), il a la possibilité de dépenser des Points de Personnage pour augmenter le total de dés à lancer. Chaque point de personnage dépensé permet de lancer un dé supplémentaire. Le Meneur de jeu décide alors du maximum possible à utiliser selon le niveau de l'aventure. (Pour des aventures assez faciles, le maximum est de 2 ; pour des aventures plus cinématiques, le maximum est de 3. Le Meneur de

jeu peut décider de ne pas fixer de maximum, mais doit veiller à ne pas déséquilibrer sa partie et rendre les choses trop faciles.)

Un joueur peut choisir de dépenser des Points de Personnage avant ou après avoir jeté les dés, ou avant ET après, mais toujours avant que le Meneur de jeu ne détermine le résultat de l'action. Le Meneur de jeu ne devrait pas dire au joueur s'il doit ou non dépenser des points supplémentaires pour améliorer un jet.

Parmi le ou les dés supplémentaires gagnés en dépensant des Points de Personnage, il y a un dé "Joker" qui fonctionne comme un dé Joker normal, sauf qu'un Échec Critique compte comme un simple 1 ; il n'affecte pas autrement le jet. À cause de la nature particulière de ce dé Joker apporté par les Points de Personnage, le joueur peut vouloir le lancer à part de son dé Joker normal.

Remarque importante : quel que soit le nombre de points dépensés pour améliorer le Code D, il n'y aura qu'un seul Dé Joker.

Une fois qu'il a été utilisé, le Point est perdu. Les joueurs obtiennent ces Points pour leurs personnages en les interprétant correctement, en surmontant des obstacles, et en s'amusant. Ils peuvent également utiliser des Points de Personnage pour améliorer des Compétences.

Points de "Cojones"

Les personnages sont des durs à cuire, des survivants ou des chasseurs de zombies. Malgré l'horreur de la situation, ils tentent de garder leur sang-froid et de montrer "qu'ils en ont". Bref, se montrer à la hauteur des événements, se traduit dans le jeu par les Points de "Cojones" (prononcez Coronés), qui sont des coups de pouce octroyés aux héros face à la menace des zombies.

On peut les utiliser de deux façons. C'est le joueur qui décide de cet usage. Mais quelle que soit la méthode choisie, on ne peut dépenser qu'un Point de "Cojones" par Test, et il est impossible de cumuler les deux méthodes. C'est l'une ou l'autre.



JERÔME
2010

1ère option: sur un Test propre au personnage (Compétence, caractéristique, stress, etc) les Points de "Cojones" lui permettent de doubler son pool de D (y compris les tiers), si le joueur décide de dépenser un Point pour ce Test. Quel que soit le nombre de dés à lancer, il n'y aura qu'un Dé Joker.

Ex : Bob décide de faire un Test en Armes à feu, Compétence dans laquelle il a 3D+2. En dépensant son Point de "Cojones" avant le Test, il obtient 6D+4 pour ce Test, pour la seule dépense d'un Point de Cojones.

2ème option : il est également possible de relancer un Test échoué. Mais à ce moment-là, pas question de doubler les dés lancés.

Utiliser Les Compétences

Lorsqu'il est possible qu'un personnage échoue à une action en particulier, il doit faire un Test de Compétence. Le joueur décide de ce que désire faire son personnage et quelle est alors la Compétence nécessaire (le Meneur de jeu peut aussi intervenir à ce sujet). Le Meneur de jeu fixe alors un niveau de difficulté adéquat, que le joueur doit égaler ou dépasser en lançant le nombre de dés de sa Compétence, et ajoutant les résultats.

Test sans Compétence

Si un personnage n'a aucun dé dans une Compétence réclamée pour tenter une action, il peut en général se servir du Code D d'une Caractéristique dont dépend la Compétence en question, donc utiliser une Caractéristique par défaut. Normalement, si la Compétence fait partie des Compétences sélectionnées, elle a le même Code D que la Caractéristique dont elle dépend. Si elle n'a pas été sélectionnée, elle a comme Code D, celui de la Caractéristique mais à -1D. Le Meneur de jeu peut

aussi décider d'ajouter un modificateur à la difficulté. Ce modificateur de non-expertise tient compte du fait que les personnes non entraînées dans une Compétence, ont plus de mal dans certaines tâches. Ce modificateur est souvent de +5, mais peut passer à +1 pour des tâches simples ou bien être plus important si le plan est plus complexe.

Il n'est pas toujours possible d'utiliser une Compétence que l'on ne possède pas du tout (pas de dés, pas sélectionnée). Ainsi, il est impossible de construire un véhicule ou d'effectuer une opération chirurgicale du cerveau sans la Compétence adéquate.

N'appliquez pas les Modificateurs de difficulté de non-expertise à des situations d'esquive ou de bagarre durant un combat, tout comme aux tentatives de découvrir des indices dans une pièce, ou résister à une influence grâce à la Volonté.

Déroulement du Temps

En général, le temps ne tient pas une grande place dans un jeu de rôles. Un personnage peut passer des heures entières à fouiller une bibliothèque, bien qu'il ne se soit écoulé que quelques minutes en temps réel. Pour conserver un rythme intéressant, il est parfois nécessaire de sauter les passages trop ennuyeux (déplacements, recherches, etc)

Des scènes plus intenses exigent plus de détails. Dans ce cas, le temps ralentit en unités d'environ cinq secondes appelées rounds. Chaque personnage a autant d'actions par round que le permet le résultat de son Test d'Initiative.

À la fin du round, on entame le suivant jusqu'à la fin de la scène (tâche accomplie, ennemi surmonté, etc)

Parce que tous les personnages dans une scène accomplissent leurs actions dans le même round de cinq secondes, chaque action prend en général moins de cinq secondes. C'est le cas quand un seul personnage accomplit de multiples actions, mais c'est également le cas quand un seul personnage

réagit à ce que fait un autre personnage. Les actions dans le round ne sont pas simultanées (les actions hors round peuvent l'être parfois.)

Initiative

Une fois les rounds déclarés et selon la situation, le Meneur de Jeu applique la méthode suivante :

Les joueurs font un Test d'Agilité avec Dé Joker bien sûr.

On décompte les score d'Initiative en commençant par le joueur ayant le plus fort score qui commence à agir, ensuite vient la personne suivante et ainsi de suite jusqu'à 0 dans le décompte.

Par tranche de dix points du score d'Initiative, un personnage gagne une action. On ôte simplement 10 par action au résultat d'initiative du personnage. S'il reste encore au moins 1, il rejoue encore ce round-ci. Sinon, il n'a plus d'actions. Et on refait les jets d'Initiative pour le prochain round de combat, une fois que tout le monde a agi (PJ et PNJ).

Exemple : Bob a fait 22 en Initiative, Alice 18 et Greg seulement 9. On divise donc en 22 le round. Bob agit en premier, en 22, Alice en 18. Puis à nouveau Bob à 12, Greg à 9 et Alice à 8. Enfin, Bob à 2.

Ce qui donne :

- Bob à 22
- Alice à 18
- Bob à 12
- Greg à 9
- Alice à 8
- Bob à 2

Bob agit 3 fois, Alice 2 fois, Greg 1 seule fois. Bob partait avec 22. -10 après sa première action, il lui reste 12. Donc il rejoue. Il lui reste alors 2 après sa deuxième action. Il agit à nouveau pour la dernière fois dans le round.

Alice partait avec 18. -10 après sa première action, cela fait 8. Donc il lui reste une seule action possible.

Greg n'a eu droit qu'à une action car après la première, et le retrait de 10, il ne lui restait rien

Égalité

Dans le cas d'égalité aux dés, comparez les scores d'Agilité. Le plus élevé agit en premier. Parfois, cela n'a aucune importance dans un combat (entre PJ non opposés par exemple, ou/et n'affrontant pas le même PNJ). Laissez les actions se produire en simultanée.

Ex : Bob a eu 22 en Initiative, Alice 18 et Greg également. Alice et Greg sont à égalité. Alice a plus d'Agilité que Greg. Elle agit donc avant lui. Cela fait donc Bob à 22, Alice, puis Greg à 18, Bob à 12, Alice d'abord puis Greg à 8, Bob enfin à 2.

Actions et rounds

Faire une action dans le round

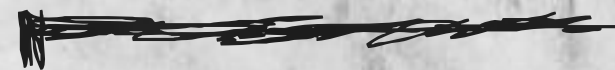
Chaque fois que l'Initiative le permet, le PJ fait une action et en général accomplit un Test en lançant les dés (avec modificateurs possibles). Il peut alors (selon son Initiative) agir plusieurs fois dans un round sans malus.

Exception : la seule exception est le cas où le joueur décide de faire une action + une Esquive partielle. Par exemple, tirer avec une Arme à feu et faire un roulé-boulé pour esquiver un tir ennemi, ou une attaque.

Dans ces cas-là, le joueur aura -1D à l'action et -1D à son Esquive. Contrairement à l'Esquive Totale, si le résultat du Test est supérieur à la difficulté pour toucher le personnage, ce résultat devient la difficulté. Si le résultat du Test est inférieur à la difficulté, celle-ci reste inchangée.

Le joueur doit impérativement dire lors de son action, à son tour de joueur, s'il désire faire une Esquive partielle en plus de son action.

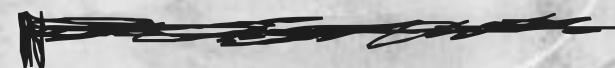
Retarder une action



Le PJ s'il le désire et s'il a d'autres actions dans le round, peut décider de retarder son action jusqu'à la prochaine. Si lorsque l'action suivante arrive et que l'action retardée n'est toujours pas accomplie, elle est considérée comme **définitivement perdue**.

Exemple : Bob a tiré 12 à son Initiative. Il devra agir à 12 puis à 2. Son tour arrive à 12, mais il sait que des zombies sont censés surgir de derrière une porte. Il les entend arriver. À 12, il déclare au MJ qu'il retarde son action afin de pouvoir tirer dès qu'il en voit un passer la porte. Le décompte se poursuit normalement, les autres agissent. À 2, il doit à nouveau agir. Malheureusement les zombies, trop lents, ne sont pas encore visibles. Et le premier rentrera à 1. Bob a perdu sa première action retardée, mais il décide de retarder sa deuxième action. Le premier zombie déboule à 1, et Bob peut utiliser son action retardée. In extremis, sinon, il aurait dû perdre à nouveau une action, sa dernière, et une nouvelle initiative aurait été tirée.

Actions hors décompte



Les Tests d'Esquive totale ou d'une Parade totale peuvent être réclamés à un joueur ou à un PNJ, en dehors du décompte de l'Initiative. La condition pour pouvoir exécuter l'une de ses deux actions, c'est que le personnage dispose encore d'actions à ce moment-là. Ou que le personnage ait décidé, à son tour, que son action serait utilisée à Parer ou Esquiver totalement une éventuelle attaque. Le score de défense de l'esquive ou la parade sert à toutes les attaques jusqu'à la prochaine action du joueur ou la fin du round si sa dernière action était défensive.

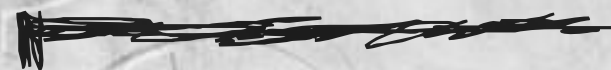
Exemple : Bob a obtenu un 12 en Initiative et il est attaqué par 3 zombies. Le MJ préfère les faire agir indépendamment plutôt qu'en un groupe indistinct. Ils ne sont que 3 après tout. Le zombie N°1 a lui, obtenu un 8 en Initiative, le Zombie N°2, un 6 et le N°3, un 1.

Voici l'ordre des actions :

Bob agit à 12
Zombie N°1 à 8
Zombie N°2 à 6
Bob à 2
Zombie N°3 à 1

Bob, se sentant submergé, décide à 12, de se préparer à faire une Esquive totale des Zombie N°1 et N°2. Il fait son Test d'Esquive totale, et le résultat est ajouté à la Difficulté pour le toucher. Zombie N°1 et N°2 ratent leurs attaques. Et à 2, Bob veut finalement utiliser son fusil à pompe sur le Zombie N°3 en faisant un roulé-boulé (Esquive partielle). Il aura donc -1D à Armes à Feu et -1D à son jet d'Esquive. Par chance, le tir tue net le Zombie N°3 qui n'aura pas l'occasion d'agir. On lance alors une nouvelle Initiative, car tout le monde a bien agi à son tour (sauf Zombie N°3 déjà éliminé).

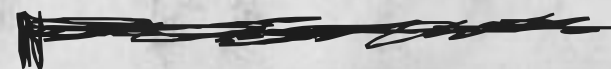
Parade ou Esquive partielle



Le personnage, à son tour d'Initiative peut décider d'ajouter à son action, une Esquive ou une Parade partielle. Cela entraîne un malus de 1D à tous les Tests, que ce soit à celui de l'action ou celui de la parade.

Le résultat d'une Parade ou d'une Esquive partielle vient remplacer la difficulté pour toucher le personnage **si et seulement si** il est supérieur à la difficulté de base.

Faits qui comptent pour une action



Dans cette liste non-exhaustive, chacun de ces faits ne prend pas plus de cinq secondes à accomplir, et ne compte que comme une action. Le Meneur de jeu peut décider que certains types d'actions offrent un bonus ou des effets spéciaux et donc exigent des Compétences pour être accomplis. La Compétence suggérée se trouve alors entre parenthèses dans la description de la dite-action.

Agripper : se focaliser sur un opposant. Selon comment ce dernier est agrippé, il peut faire d'autres actions. (*bagarre*)

Attraper : arrêter le mouvement d'un objet ou d'une personne qui tombe ou a été projetée. Celui qui attrape doit agir aorès que celui qui lance ou fait tomber. Voici une action nécessitant que le joueur décide de retarder son action pour l'exécuter au bon moment. (*lancer*)

Cascade : faire une cascade avec un véhicule en mouvement (*piloter*)

Changer l'usage de l'arme ou de l'équipement : il peut arriver même si c'est rare que certaines armes proposent plusieurs utilisations différentes. Normalement, un Test n'est pas nécessaire, mais le Meneur de jeu peut en réclamer un, en relation avec l'arme, dans des circonstances très stressantes.

Communiquer : expliquer des plans ou échanger des idées complexes ou des informations avec les autres personnages (plus élaborées que quelques mots ou une phrase). (Compétence relationnelle ou simple discussion entre joueurs)

Clouer : piéger un opposant soit en le maintenant au sol soit en clouant un morceau de vêtement au mur ou tout autre objet proche. En immobilisant complètement l'opposant, on obtient le même résultat que le placage. On peut aussi empêcher l'opposant d'utiliser ce qui est cloué. (*bagarre, mêlée, lancer*)

Coup de pied : frapper son opposant à coups de pied. (*bagarre*)

Coup de poing : frapper un opposant avec le poing (*bagarre*)

Désarmer : ôter un objet des mains d'un opposant. Cette action est considérée comme une attaque ciblée (*bagarre, mêlée, lancer, etc*)

Enchevêtrer : lancer une arme qui immobilise sur un opposant (*lancer*)

Esquive Totale : échapper activement à une attaque (*Esquive*)

Étrangler : attraper le cou d'une personne et le serrer fortement (*bagarre*)

Faire un croche-pied : renverser rapidement quelqu'un en lui faisant un croc en jambe. (*bagarre*)

Frapper : Taper sur un opposant avec une arme contondante (*Mêlée*)

Fuite : s'enfuir d'un lieu (*courir*)

Lancer une arme ou un objet : lancer quelque chose à un opposant (*lancer*)

Mouvement : effectuer au moins 51% du déplacement du personnage. Le Meneur de jeu ne devrait demander un Test qu'en cas de terrain difficile ou si la manoeuvre est complexe. (*courir, nager*)

Parer : bloquer le coup d'un opposant (*bagarre, mêlée*)

Plaquer : maintenir à terre un opposant. Une fois plaqué, ce dernier ne peut rien faire d'autre que parler, ou tenter de se libérer de la poigne de l'attaquant. (*bagarre*)

Plonger : plonger en avant avec une arme pointue comme une épée ou un couteau. (*mêlée combat*)

Pousser : obliger un opposant à bouger (*bagarre*)

Préparer une arme : tirer une arme de son étui ou de son fourreau, ou recharger une arme ou un . Cela ne nécessite en général pas un Test de Compétence, mais le Meneur de jeu peut choisir d'en réclamer un, en relation avec l'arme, dans des situations particulièrement stressantes.

S'échapper : s'évader de ses liens (*lifting*)

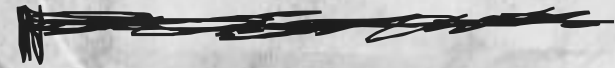
Sauter : se jeter sur un opposant ou sur une table ou autre manoeuvre similaire. (*sauter*)

Taillader : se servir d'une arme tranchante (*mêlée*)

Tirer : faire partir un projectile (*Armes à feu*)

Utiliser une Compétence ou une Caractéristique : faire une action rapide liée à une Compétence ou une Caractéristique que possède le personnage et qui ne demande qu'un temps limité.

Actions gratuites



Les actions gratuites sont celles qu'un personnage peut faire automatiquement sauf dans des conditions extrêmes. Elles demandent pas de Test ou d'efforts particuliers. Si le Meneur de jeu pense qu'une tâche demande de la concentration et qu'il y a une possibilité d'échec (qui donc exige un Test) il ne s'agit pas d'une action gratuite.

Quelques exemples d'actions gratuites :

- parler à quelqu'un tout proche
- jeter un coup d'oeil rapide dans une pièce (possibilité d'un Test de Perception)
- utiliser 50% du déplacement du personnage sur un terrain facile ou jusqu'à un mètre sur un terrain plus difficile.

Souvenez-vous que les faits suivants ne comptent pas comme des actions :

- déterminer l'Initiative
- faire un jet pour résister aux dégâts
- faire un Test de Volonté ou de Présence pour déterminer les répercussions émotionnelles de l'environnement sur le personnage.

Préparation

Un personnage désireux de passer deux fois plus de temps sur une tâche reçoit un bonus de +1D chaque fois qu'il double le temps passé dessus, jusqu'à un maximum de +3D. Le personnage ne peut rien faire d'autre et ne doit pas être distrait (comme être atteint par une balle par exemple, ou frappé).

Se hâter

Un personnage peut aussi tenter d'accomplir une action qui demande normalement deux rounds ou plus (10 secondes ou plus) en moins de temps. La difficulté augmente selon la réduction de temps que le personnage effectue : +5 pour 25% de temps en moins, +10 pour 50%, et +20 pour 75%. Un personnage ne peut pas effectuer une tâche avec une réduction supérieure à 75% du temps normalement nécessaire. Donc si on effectue une opération chirurgicale durant généralement une heure, en seulement 30 minutes, la difficulté augmente de +10.

Bien entendu, toutes les tâches ne peuvent pas être accélérées. Dans le doute, le Meneur de Jeu peut demander au joueur de justifier cette accélération.

Groupes

Pour gagner du temps, le Meneur de jeu peut décider de ne faire qu'un Test pour un groupe de

Compétences proches

Dans certaines situations, deux Compétences, ou plus, semblent convenir pour la résolution du même problème. Le Meneur de Jeu peut décider qu'une seule convient dans ces circonstances-là. Ou bien il peut décider que l'une est la Compétence première, et décider quelle Compétence est la Compétence secondaire, ou proche qui va aider le personnage avec la Compétence première. Le Meneur de Jeu choisit alors une Difficulté pour chaque Test de Compétence. Le personnage fait d'abord le Test de la Compétence proche, puis tente la première.

Pour déterminer le modificateur qu'apporte la Compétence proche à la Compétence première, le Meneur de Jeu soustrait la difficulté du total obtenu avec la Compétence proche, ce qui détermine la marge à partir du jet. Ensuite il divise le nombre par deux, l'arrondit au supérieur, pour obtenir le modificateur au total jeté pour la Compétence première. Le modificateur minimum pour la Compétence proche est de 1. Si le total de la Compétence est inférieur à la difficulté, le modificateur est soustrait du total de la Compétence primaire. S'il est supérieur ou égal, le modificateur est ajouté au total.

Le modificateur de la Compétence proche n'est valable que pour la première tentative et il faut qu'elle se fasse peu de temps avant les jets des autres Compétences.

Exemple: Le personnage doit placer soigneusement des charges explosives sur un mur. Vous décidez qu'il doit d'abord examiner ce mur pour en connaître les points faibles (avec la Compétence *Chercher*). Ceci fait, le Test de *Chercher* ayant été effectué, vous appliquez le modificateur seulement à votre Test de *Démolition*, qui doit se faire immédiatement après l'étude attentive du mur. Les Meneurs peuvent aussi décider d'utiliser ce type de Test quand une personne en aide une autre. Dans ce cas, l'une effectue le Test avec la Compétence proche, puis l'autre la Compétence première.

PNJ qu'il contrôle, quel qu'en soit l'importance en nombre. Chaque membre du groupe n'a pas à effectuer exactement la même tâche, mais ils doivent avoir des actions similaires (comme attaquer par exemple, ou fuir). Un Meneur de jeu pourra faire un seul Test pour une meute de zombies qui attaquent différents personnages, mais il devra faire plusieurs jets si certains zombies encerclent les personnages, alors que les autres attaquent. Ce sont des actions différentes.

Choisir les Difficultés

Il y a deux manières de définir les difficultés à une action : choisir un niveau de difficulté ou faire un jet en opposition. Dans un scénario prédéfini, la difficulté et la Compétence concernée sont spécifiées, mais le Meneur de jeu peut avoir affaire à des circonstances non prévues. Dans ce cas, suivez les indications qui suivent.

Certaines circonstances, lorsqu'un personnage ne rencontre aucune force active face à lui (par exemple, grimper à un mur, ou piloter un bateau.) peuvent réclamer une difficulté standard fixe.

Si une force lutte activement contre lui, il s'agit d'une difficulté d'opposition.

Difficultés standard

Une difficulté standard est un chiffre, que le Meneur de jeu attribue à une action, basé sur le défi qu'elle représente selon les circonstances. Marcher est Automatique la plupart du temps. Mais si le personnage vient à peine de recouvrer l'usage de ses jambes, il lui faudra un Test de Course Très Difficile pour avancer seulement de quelques pas.

Le chiffre entre parenthèses indique la difficulté pour le niveau concerné.

Automatique (0): Tout le monde peut, normalement, faire cette action. Pas besoin de lancer les dés. Donc, on ne trouve généralement pas cette difficulté dans les scénarios, mais elle existe et peut être utilisée.

Très facile (1-5): Presque tout le monde peut le faire. Seules les tâches cruciales pour un scénario et correspondant à cette difficulté, demandent un Test.

Facile (6-10): Bien que les personnages n'aient aucun mal avec cette tâche, un personnage non entraîné peut y trouver une difficulté.

Moyenne (11-15): Il y a des chances qu'un personnage moyen rate ce genre de tâche, car elles demandent des Compétences, des efforts et de la concentration.

Difficile (16-20): Il faut de l'expérience pour réussir une action de ce genre ou beaucoup de chance.

Très Difficile (21-25): Un personnage moyen ne réussit que rarement ce genre de tâche. Seuls les plus doués les accomplissent sans problème.

Héroïque (26-30), Légendaire (31 et plus): Ces actions sont presque impossibles à réussir, bien que les personnages chanceux ou très expérimentés puissent parfois les accomplir.

Difficultés d'opposition

Une difficulté d'opposition (plus souvent appelé Test en opposition) s'applique lorsqu'un personnage résiste à l'action d'un autre personnage. Dans ce cas, les deux personnages comparent leurs deux Tests et le personnage ayant la valeur la plus haute gagne. En cas d'égalité, aucun des deux ne remporte l'action. Match nul.

Dans un Test en opposition, puisque les deux personnages sont actifs, l'attaquant et le personnage qui résiste utilisent des actions. Cela signifie que le personnage qui résiste ne peut participer à un Test en opposition que s'il attendait que l'attaquant agisse ou s'il s'y préparait activement.



Exemple de Modificateurs

+16+ Désavantage écrasant : quelque chose affecte fortement l'usage de la Compétence (réparer une voiture sans outils adaptés) .

+11-15 Désavantage très important : l'usage de la Compétence est très limité par les circonstances (essayer de trouver quelqu'un dans le noir total).

+6-10 Désavantage important : la Compétence est affectée (pister quelqu'un sous une pluie battante).

+1-5 Désavantage mineur : il y a un petit ennui (crocheter une serrure à la lumière d'une lampe-torche).

-1-5 Avantage mineur: un outil ou un changement rend l'usage de cette Compétence plus facile. (de bonnes chaussures de sport pour *Sauter*).

-6-10 Avantage important : un outil ou un changement rend l'usage de cette Compétence beaucoup plus facile (une corde à noeuds pour *Grimper*).

-11-15 Avantage décisif : Un outil conçu pour rendre la tâche plus facile (base de données linguistique complète pour *Langues*).

-16+ Avantage écrasant : Un outil exceptionnel ou une modification faite exprès et qui rend la Compétence bien plus facile (équipement complet de randonnée et outils conçus pour *Survie*).

Difficultés standard génériques

Niveau 0	Difficulté Automatique
1-5	Très Facile
6-10	Facile
11-15	Moyenne
16-20	Difficile
21-25	Très difficile
26-30	Héroïque

Modificateurs génériques

Les modificateurs proposés dans une liste de Compétences ou dans un scénario peuvent ne pas convenir aux besoins du Meneur de jeu. Lorsque des événements imprévus surgissent, utilisez la table des modificateurs génériques. Les Meneurs de jeu peuvent ajouter, selon les besoins, ces modificateurs aux valeurs des difficultés qu'elles soient.

Modificateurs pour bonne interprétation

Ce n'est pas une obligation, mais les Meneurs de Jeu devraient récompenser la bonne interprétation des personnages en baissant les difficultés

de quelques points. Simplement parce que si l'interprétation est bonne, les joueurs rendront le scénario plus distrayant.

Déterminer le Succès

Si le total obtenu sur le dé est plus haut que la difficulté, la tentative est un succès. En cas d'égalité, on peut considérer que l'action n'a pas d'effet ou que le succès va à celui qui a l'Initiative. La description de la Compétence, du défi relevé ou de l'activité explique les marges de réussite.

Marge de réussite

La Marge de réussite est la différence entre le résultat obtenu au jet de dé et la difficulté. Le Meneur de jeu peut utiliser la Marge pour décider le niveau de complétion de la tâche. Le Meneur de jeu peut aussi permettre au joueur d'ajouter la moitié de la Marge de réussite (arrondie au supérieur) au jet d'une autre Compétence qui suit.

Deuxième Chance

Lorsque les personnages affrontent les obstacles, ils se cassent les dents sur certains lors d'une première tentative. Le Meneur de jeu doit alors se fier à son jugement et décider s'il les laisse retenter l'action ou pas. Pour certaines actions, comme *Armes à feu* ou *Courir*, la réponse est facile : le joueur retentera au prochain tour, même en cas d'échec. Pour des actions comme *Réparer* ou *Escroquerie*, l'échec au Test peut avoir des conséquences qui dépendent de son étendue. S'il n'y a qu'une petite marge entre la difficulté et le total obtenu, le personnage peut peut-être retenter son action le round suivant mais avec une difficulté supérieure. Si la marge est importante, le personnage a empiré la situation. Il faut qu'il y réfléchisse et cherche peut-être de l'aide. Un trop

Le Meneur de jeu décide

Les règles de jeu sont une base sur laquelle, Meneurs de jeu et joueurs bâtissent leurs scénarios dans des mondes fantastiques. Dans la plupart des cas, les règles fonctionnent au mieux lorsqu'elles ne se voient pas trop et lorsqu'elles sont souples à l'usage. Les suivre à la lettre est certainement la plus mauvaise idée si l'on désire s'amuser et créer une histoire intéressante. Les Meneurs de jeu doivent parfois s'approprier et modifier les règles pour conserver une intensité dramatique, comme réduire la portée d'un modificateur dans une situation donnée, mais pas dans une autre, ou permettre au personnage de se déplacer d'un mètre ou deux supplémentaires, au-delà de ce que les règles précisent. Le Meneur de jeu reste décisionnaire à sa table.

grand écart s'ajoutant à un Échec critique signifie que le personnage a tout raté et ne peut plus tenter cette action pendant un bon moment, peut-être jamais. C'est souvent le cas avec les serrures et les programmes informatiques.

Difficultés communes et Modificateurs

36

Avec le tableau et les difficultés et modificateurs, vous pouvez faire face à n'importe quelle situation dans une aventure. Les Compétences fournissent d'autres exemples de Marges de Réussite.

Marges de Réussite

Voici quelques exemples de description de différents niveaux de réussite (la différence entre le total obtenu au Test et la difficulté).

Minime(0): le total était à peine suffisant. Le personnage a eu du mal à y arriver et les effets minimaux s'appliquent. S'il n'y a pas d'effet minimal, on peut dire que l'action a pris plus de temps qu'elle aurait dû pour réussir.

Basique (1-4): L'action a été entièrement réussie, mais sans panache.

Bon (5-8): Les résultats vont au-delà du nécessaire et il peut y avoir des bénéfices secondaires.

Supérieur (9-12): Il y a des bénéfices secondaires vu le brio avec lequel cette action a été faite. Le personnage a été plus rapide, ou plus précis, ou plus performant que ce qui était requis.

Spectaculaire (13-16): Le personnage a accompli la tâche avec précision et expertise. Les observateurs, s'il y en a eu, ont remarqué avec quelle facilité, virtuosité ou grâce l'action a été faite.

Incroyable(16 ou plus): Le personnage a accompli la tâche avec tant de facilité et de brio que la rumeur de son exploit peut se répandre (si cela est approprié) et qu'il peut en devenir célèbre. Le Meneur de jeu doit trouver des bonus appropriés pour récompenser un jet aussi important.

Exemple: Un personnage utilise *Survie* pour dénicher de la nourriture, mais il obtient un succès minime : il ne trouve que de quoi subsister et la nourriture est presque périmée. Le jour suivant, il retente le Test et le résultat est spectaculaire. Non seulement il trouve des denrées fraîches et délicieuses, mais il en trouve assez pour tenir deux jours au lieu d'un.

EXEMPLES DE DIFFICULTÉS

Ce chapitre fournit quelques descriptions de chaque Compétence. Lorsque l'explication générale ne vous suffit pas, jetez un coup d'oeil ici pour avoir quelques idées sur la façon de les gérer dans des situations habituelles. La liste n'est pas exhaustive bien entendu, et vous restez libre de la modifier à votre guise.

Utilisation

À moins que ce ne soit expliqué autrement, les modificateurs de ces listes sont des modificateurs de difficulté. Ils sont cumulatifs, selon la situation. La Caractéristique associée est indiquée après le nom de la Compétence.

Information

Somme des informations	Difficulté
Basiques ou communes ; rumeurs non confirmées	5
Théories; généralités	10
Concepts complexes; informations peu détaillées	15
Niveau professionnel; Informations détaillées mais incomplètes	20
Sujets précis, informations complètes avec détails et extrapolation	30+

Qualité	Modificateur
Âge de l'information (par siècle passé)	+5
Secret bien gardé	+15

Observation

Situation	Difficulté
Remarquer des faits évidents et génériques; coup d'oeil distrait	5
Remarquer des détails évidents (ex:nombre de gens)	10

Remarquer des détails moins évidents (ex. bribes de conversation)	15
Remarquer des détails spécifiques (ex. identités d'individus)	20
Remarquer quelques détails obscurs (ex. conversation précises)	25
Remarquer plusieurs détails obscurs	30+

Modificateurs d'Interaction

Situation	Modificateur
La cible est amicale ou confiante	-5
La cible est neutre ou de même standing	0
La cible est hostile ou d'un standing supérieur	+5
La cible est un ennemi	+10
La cible est en position de faiblesse	-10
La cible aurait de toutes façons fait ce qu'on lui demande ou elle le considère comme sans importance	0
La demande est illégale ou très dangereuse	+10
La cible est sur ses gardes ou résiste activement	+10

Modificateurs d'Interrogation

La cible ...	Modificateur
Sent que l'information est sans importance	-10
Sent que l'information est peu importante	0
Sent que l'information est importante	+5
Sent que l'information est très importante	+10
Préfère mourir plutôt que révéler l'information	+10 ou plus

Compétences de Combat

Ces Compétences sont incluses dans la chapitre Combat et options de Combat.

Camouflage (Perception), Discrétion (Agilité)

La difficulté pour Camouflage ou Discrétion est souvent la Perception ou Chercher (Camouflage) ou Pister (Discrétion) de l'opposant, soit avec un Test (si l'opposant est actif dans sa recherche), soit une valeur dérivée égale au chiffre devant le "D" de la Caractéristique de l'opposant, ou la Compétence fois 2, et ajouter les tiers. Au choix.

Z-CORPS

Condition	Modificateur
Pluies fortes, neige	-3
Aube, crépuscule, brouillard, beaucoup d'arbres, foule, etc.	-2
Nuit	-5
Observateur inattentif	-5
Cachettes denses (jungle épaisse, foule de personnes en costume)	-5
Beaucoup de distractions (fête, parade, combat)	-5
Observateur attentif	+6
Terrain ouvert	+6
Bon éclairage	+6
Plusieurs observateurs	+9

Acrobatie (Agilité)

Lors d'une chute, acrobaties peut réduire les dégâts corporels. Si le personnage n'a pas encore utilisé son action, il peut utiliser Acrobatie pour tenter d'atterrir correctement. Le personnage fait le total de son Test et pour chaque tranche de 5 points au-dessus de la difficulté de base de 10, le personnage réduit les dommages d'1 point, en plus d'une base de réduction de 1. Le total des dégâts ne peut tomber sous zéro.

Manoeuvre	Difficulté
Culbute, pirouette	5
Flic flac; roue ; arbre droit	10
Passer un obstacle	10
Flip arrière ; rondade	15
Sauter au-dessus d'un obstacle	15
Sauter depuis une surface pour atteindre un point spécifique	20

Condition	Modificateur
D'une surface plane à une autre	0
Zone d'atterrissage non limitée	-3
Zone d'atterrissage limitée	+3
Zone d'atterrissage presque nulle	+6
Zone d'atterrissage instable ou accidentée	+3 ou plus
D'un terrain en hauteur à terrain plus bas	+3
D'un terrain plus bas à un terrain en hauteur	+6
Surface glissante	+3
Vent fort	+3
Le corps pivote en plus (par tour)	+3
Faire la manoeuvre sous l'eau ou à l'envers	+3
Faire la manoeuvre dans les airs (trapèze ou barres)	+9
Faire la manoeuvre sur une zone étroite	+6

Note: les personnages peuvent combiner une ou deux manoeuvres dans la même action. Dans ce cas, utilisez la difficulté la plus haute, et ajoutez 3 pour chaque manoeuvre supplémentaire (jusqu'à 5), et inclure des modificateurs comme si la cascade complexe était une seule manoeuvre.

Dressage (Présence)

Lorsqu'il désire qu'un animal fasse un tour appris, le personnage doit faire un Test contre sa Volonté (le Meneur de jeu le fait lui-même). Exemples de tours : se rouler par terre, rentrer dans une cage, sauter, et obéir aux ordres. Le total du Dressage du personnage peut être modifié par l'attitude de l'animal envers le personnage. Le succès des tours est déterminé par un Test de Caractéristiques ou de Compétences.

Attitude de l'animal	Modificateur
Amical ou confiant	+5
Neutre	0
Hostile	-5

Volonté >	Résultat Dressage
1-2	L'animal regarde le dresseur sans comprendre
3-6	L'animal se couche pour un round
7-11	L'animal se couche pour deux rounds
12+	L'animal essaie de mordre le dresseur ; s'il réussit, il attaquera le dresseur jusqu'à ce qu'il soit maîtrisé

Art (Perception)

Qualité du travail	Difficulté
Amateur	9
<i>Temps nécessaire : quelques minutes à une demi-heure</i>	
Professionnel	15
<i>Temps nécessaire : minimum une journée</i>	
Intéressant	18
<i>Temps nécessaire : minimum une journée</i>	
Chef d'oeuvre	24
<i>Temps nécessaire : minimum une semaine</i>	

Complexité du travail	Modificateur
Simple : une ou deux parties	+5
Moyenne : quelques pièces	0
Complexe : beaucoup de pièces	-5

Chercher (Perception)

Cette Compétence peut être utilisée pour jeter un coup d'œil rapide ou regarder discrètement un événement ou un autre personnage, le résultat du jet indiquant la quantité d'informations récoltée. Utilisez la table des "difficultés d'observation". Un échec critique peut indiquer qu'aucune information n'a été obtenue ou que le personnage a été repéré lors de sa surveillance.

Lorsqu'on l'utilise pour chercher un objet ou une personne cachée, la difficulté est généralement égale au jet de *camouflage* utilisé pour cacher la cible. Sinon, la difficulté est de 5, modifiée par la table ci-dessous.

Consultez également "Compétences de Perception" pour plus de difficultés et de modificateurs pour cette Compétence.

Situation	Modificateurs
Le personnage connaît la localisation exacte de la cible	0
Le personnage connaît la localisation approximative de la cible	+5
Le personnage n'a que peu d'informations sur la cible ou sa localisation	+15
Le personnage n'a qu'une vague idée sur ce qu'il cherche ; recherche de petits objets	+20
Le personnage n'a aucune idée sur ce qu'il cherche ; recherche des objets minuscules ou sombres	+25
Cherche des objets microscopiques *	+30

*Peut nécessiter un équipement ou des capacités spéciales.

Commander (Présence)

La Compétence Commander revient à convaincre des individus d'accomplir certaines tâches ou prendre certaines décisions comme maintenir le moral d'un groupe pendant un combat ou une action de tout le groupe. Cette Compétence est souvent utilisée sur des PNJ, joués par le meneur de jeu.

Les personnages peuvent utiliser cette Compétence pour combiner leurs attaques en désignant un chef qui fera le Test de Commandement. S'il le réussit, tout le monde suivra ses ordres.

Complexité	Difficulté
Sans complication; imprécis	3
Facile; précisions minimum demandées	7
Exige effort et précision	12
Difficile; exige un haut niveau de précision	17
Exige beaucoup d'efforts et de la précision	22
Exige soin et réflexion, ou une précision extrême	28

Équipe	Modificateur
Tous les membres désirent suivre les ordres du chef sans y réfléchir	-20
Tous les membres désirent sacrifier leurs vies pour les autres	-15
Entraînés régulièrement à travailler en équipe	-10
Entraînés de temps en temps à travailler en équipe	-5
Travaillent régulièrement ensemble ou désireux de travailler ensemble	0
Ont travaillé ensemble en quelques occasions	+5
Ont rarement travaillé ensemble	+10
N'ont jamais travaillé ensemble, ou plus de la moitié des membres se détestent	+15
Aucun intérêt à travailler ensemble ; les membres se méprisent ou ne peuvent communiquer les uns avec les autres.	+20

Connaissance de la rue (Perception)

Connaissance de la rue aide le personnage en milieu urbain. Certaines situations nécessitent des interactions avec ceux qui vivent hors la loi, alors que d'autres peuvent impliquer des gens de la haute société. En règle générale, les modificateurs sont les mêmes pour chaque situation, mais le meneur de jeu peut les ajuster en fonction des circonstances. Il est possible, bien que très rare, qu'un personnage soit apprécié à la fois par les gens de la haute société et par les criminels locaux.

Exemple: Dans un village, un personnage pourra récolter facilement des informations à propos d'une personne en particulier (et le modificateur dû à la taille de la cité sera de -15 au lieu de +15), mais il pourra avoir du mal à trouver quelqu'un qui lui fasse suffisamment confiance pour lui en parler (le modificateur de tolérance sera de +15).

Le personnage cherche... Difficulté

Des choses faciles à trouver (exemple, la direction du poste de police le plus proche)	4
Des choses qui nécessitent de la discrétion ou un enquête minutieuse (exemple, demander si les forces de l'ordre locales sont corrompues ou non)	7
Des services risqués ; trouver des objets illégaux et bien contrôlés (exemple, trouver le pot de vin nécessaire pour les forces de l'ordre locales)	14
Des gens aux Compétences inhabituelles ; trouver des objets dangereux et strictement contrôlés (exemple, chercher un perceur de coffres)	18
Un criminel particulier en fuite ; trouver des objets dont la possession fait risquer l'emprisonnement immédiat.	28

Taille de la ville Modificateurs

Grande métropole (un million d'habitants ou plus)	0
Grande ville (plusieurs centaines de milliers de habitants)	+5
Ville (plusieurs milliers de habitants)	+10
Village (plusieurs centaines de habitants)	+15

Présence policière ou tolérance des habitants Modificateurs

Loi martiale ou aucune tolérance pour les criminels et les étrangers	+15
Ferme les yeux sur l'activité criminelle tolérée tant qu'elle est discrète ; tolérance légère des étrangers	+10
Ferme les yeux sur l'activité criminelle tolérée tant qu'elle n'est pas dangereuse pour la population ; étrangers tolérés	+5
Ferme les yeux sur l'activité criminelle tolérée tant qu'elle n'est pas dangereuse pour le gouvernement local ; les étrangers sont les bienvenus	+0
Anarchie ; même respect pour les étrangers que pour les habitants-	10

Réputation Modificateurs

N'est jamais venu auparavant ; pas de contacts ; n'a pas la confiance de la pègre locale ou des habitants	+10 ou plus
Est rarement venu ; connaissance superficielle de la pègre locale	+1 à +9
Contacts mineurs ; sait qui éviter ; les criminels ou les habitants ont des raisons de faire confiance au personnage	0

D'une manière ou d'une autre, connu favorablement de la pègre locale ou des habitants ; plusieurs contacts -1 à -9
 Bien connu et apprécié par la pègre ou les habitants -10 et plus

Contorsion (Agilité)

Le tableau ci-dessous donne des exemples de difficulté pour échapper à diverses contraintes. Modifiez la difficulté en vous basant sur les conditions de travail du personnage ou si les liens sont spéciaux. Le personnage ne peut utiliser cette Compétence s'il est complètement immobilisé. S'il est pris dans plusieurs liens différents le personnage doit faire des Tests séparés pour chacun. Un Échec critique indique que le personnage s'est froissé un muscle (il s'inflige ses propres Bonus aux dégâts). Le Meneur de jeu décide s'il peut tenter le Test.

Ce Test ne se substitue pas à celui de Crochetage. Le personnage peut lever les mains au-dessus de sa tête pour les utiliser, mais ne pourra pas enlever ses menottes, sauf si elles ne sont pas bien fermées.

Exemple de liens Difficulté

Cordes	13
Fil métallique, chaînes	15
Menottes	16
Camisole de force	18

Contrefaçon (Connaissances)

La Compétence Art peut compléter Contrefaçon, ou bien le Meneur de jeu peut accepter son usage à la place, avec les modificateurs de Contrefaçon appropriés. Réduisez le temps passé à créer une contrefaçon si ce n'est pas la première fois que le personnage réussit à faire un objet similaire.

Objet fabriqué Difficulté

Note non officielle ou lettre	6
<i>Temps requis</i> : 10 minutes ou plus	
Signature	12
<i>Temps requis</i> : 5 minutes	
Document officiel (permis de conduire, monnaie légale)	18
<i>Temps requis</i> : 20 minutes ou plus	

Familiarité avec l'objet	Modificateur
Très familier ou a un échantillon	-10
Un peu familier ; souvent vu	-5
Vaguement familier	0
N'a eu que la description	+5
Doit deviner à quoi cela ressemble	+15

Outils	Modificateur
A les outils nécessaires et certains spécifiques	-5
A les outils nécessaires	0
A quelques outils	+5
Manque quelques outils importants	+10 ou plus

Détecter les contrefaçons	
Familiarité avec l'objet	Difficulté
Très familier	6
Familier	12
Peu familier	18
Inconnu	24

Conditions	Modificateur
A des échantillons	-5
A des outils spéciaux pour détecter les faux	-5
Objet mal contrefait	0
Objet bien contrefait	+5
Objet parfaitement imité	+10

Crochetage (Adresse)

Les personnages ne peuvent pas tenter de crocheter une serrure sans certains outils (épingles à cheveux, cintre etc.). Les outils improvisés n'accordent pas de bonus contrairement aux outils spécialisés.

Type de serrure	Difficulté
Serrure simple	6
Serrure complexe	12
Serrure à combinaison	18

État de la serrure	Modificateurs
Mal façonnée	-6
De bonne facture	+2
De sécurité ou militaire	+6
De haute sécurité	+9
Schémas et diagrammes de la serrure	-4

Déguisement (Présence)

Le total de la Compétence du personnage dans la création d'un déguisement sert de deux façons. D'abord, plus le Test est élevé, moins un observateur aura de chance de détecter le déguisement en question. Ensuite, le total devient la difficulté avec Perception ou Investigation pour démasquer le personnage. Si le Test d'Investigation est plus élevé que le total du Déguisement, le déguisement est découvert. Chaque fois que le personnage déguisé se comporte d'une façon inadéquate avec son déguisement, tout observateur a une chance de le démasquer.

Bien qu'un personnage puisse utiliser Déguisement sur un autre personnage, le personnage déguisé doit activement travailler à conserver son déguisement en utilisant sa Compétence Déguisement ou la Caractéristique Présence.

Personne à imiter	Modificateur
Personne précise	+15
Autre genre	+6
Ethnie différente	+3
Grande différence d'âge	+3
Carrure plus large	+5
Personne plus frêle	+10
Ressemble déjà à la personne	-5
Utilisation sur un autre personnage	+6
Utilisation sans aide	+3

Démolition (Connaissances)

La difficulté de base est de 5. Pour obtenir des dégâts supplémentaires et des effets particuliers, le personnage doit passer un round par difficulté pour installer les explosifs. Le personnage a également besoin de dire combien d'explosifs il utilise. Si la tentative est couronnée de succès, comparez le total de la Compétence avec la résistance totale aux dégâts de l'objet (sa Résistance modifiée par la taille, l'épaisseur, ses failles, soutiens, etc). Les objets qui encaissent plus de 13 points au-delà de leur total de Résistance sont très endommagés, sinon détruits. Pour moins de dégâts ils sont endommagés ou affaiblis, et une autre tentative peut être envisagée (avec une résistance de l'objet modifiée et peut-être d'autres problèmes).

Z-CORPS

Le personnage peut penser qu'un objet est construit dans un matériau alors que ce n'est pas le cas. Bien que cela n'altère pas la difficulté pour poser la charge, cela peut en changer les résultats. Par exemple, un explosif conçu pour du bois, ne fera pas grand chose à de l'acier renforcé.

Exemple	Résultat
Régler une bombe pour qu'une voiture explose au démarrage	0
Pratiquer une ouverture par explosion sans laisser de marques ou de brûlures	+5
Régler une explosion pour que sa force soit dirigée dans une direction précise	+10
Régler une explosion pour que seulement une petite pièce d'un objet plus grand soit endommagée	+15
Dégâts plus importants	+5 pour 1D

Familiarité avec la cible	Modificateur
Très familière ou commune (arbre, mur)	0
Familière (cloison, arche de pont)	+5
Peu familière (construction inconnue)	+10
Construction ou objet parfaitement inconnu	+20 et plus

Construction	Solidité
Fragile (porte en plaqué)	1D
Dure (porte en bois, beaucoup d'armes)	2D
Robuste (porte d'acier avec verrous, coffre personnel)	3D
Très robuste (quelques couches d'acier)	4D
Renforcée (nombreuses couches d'acier)	6D

Dextérité (Adresse)

La difficulté d'un jet de dextérité est généralement égale soit au jet de dés de Perception ou de chercher de l'adversaire (si l'adversaire observe attentivement le personnage) soit une valeur dérivée du Code D de la Caractéristique ou de la Compétence de l'adversaire (2 fois le chiffre avant le "D" plus les "tiers")

Situation	Modificateurs
Cible attentive, quelques distractions	+9
Cible observatrice, foule clairsemée	+6
Cible suspicieuse	+3
Tentative difficile (comme cacher une balle de baseball dans sa main)	+6 et plus

Cible peu attentive ; cible constamment bousculée ; distractions importantes	-9
Cible troublée ou distraite ; foule ; distractions mineures	-6
Action simple (comme cacher dans sa main un petit objet ou glisser sa main dans sa poche discrètement)	-6 et plus

Électronique (Connaissances)

La difficulté de base est de 1, modifiée par les modificateurs suivants.

Complexité du dispositif	Modificateurs
Simple	0
Moyenne	+4
Complexe	+7
Prototype	+10
Comprend de nombreux systèmes intégrés	+5
Comprend des centaines de systèmes intégrés	+10
Possède un manuel d'utilisation dans une langue que le personnage comprend	-3

Jet > Difficulté	Résultat
0-2	Sait ce que le dispositif fait, mais ne sait pas l'utiliser
3-6	Sait ce que le dispositif fait et l'utiliser, ajouter les points bonus du résultat pour utiliser le dispositif au prochain tour si le personnage n'a pas la Compétence appropriée pour l'utiliser
7-11	Comme le résultat ci-dessus et peut ajouter les points bonus du résultat pour les tentatives de Réparer sur ce dispositif, s'il possède les outils et les matériaux nécessaires.
12+	Comme les résultats ci-dessus et peut dupliquer un dispositif similaire, si les ressources sont disponibles.

Endurance (Puissance)

Le meneur de jeu peut demander à un personnage de faire un jet d'endurance comptant comme une action multiple pour les activités épuisantes comme soulever ou courir. La difficulté est égale à 5 fois le modificateur actuel de fatigue. Le personnage peut ajouter la moitié (arrondi au supérieur) de la différence entre la difficulté et son jet réussi d'endurance. L'activité épuisante reçoit néanmoins le modificateur de fatigue.

Quand un personnage rate un test d'endurance, il est fatigué ; toutes ses actions s'effectuent à -1D pour chaque test d'endurance raté tant que le personnage ne s'est pas reposé autant que le temps passé à l'activité fatigante. Les personnages peuvent continuer à agir tout en étant fatigués, jusqu'à ce qu'ils ratent un troisième test d'endurance. A ce moment là, le personnage est complètement épuisé et doit se reposer deux fois la durée de son activité épuisante pour annuler les pénalités.

Pour éviter les effets d'une toxine (inhalée, ingérée ou absorbée), un personnage effectue un jet d'endurance (le premier essai après l'exposition initiale ne compte pas comme une action ; contrairement aux essais ultérieurs pour résister aux toxines qui comptent comme des actions). Plusieurs facteurs sont à prendre en compte pour déterminer la difficulté, comme la dangerosité et le dosage du poison en question. Par exemple, un épisode violent de botulisme aura une difficulté de 9, alors qu'une dose mortelle de cyanure aura une difficulté de 42.

Les meneurs de jeu peuvent demander des jets d'endurance pour éviter de s'endormir ou de sombrer dans l'inconscience (ceci compte comme une action). Résister au sommeil possède une difficulté de 5 par heure passée sans sommeil au-delà de la durée normale d'éveil, modifiée par les facteurs externes (trop chaud ou trop froid, niveau de bruit etc.) Pour l'inconscience causée par des blessures, reportez-vous à la table des "Niveaux de Blessures" au chapitre "Dégâts".

Équitation (Agilité)

Quand un personnage monte pour la première fois une monture, il doit effectuer un test d'équitation contre un jet de volonté de la créature. Le résultat d'un jet de dressage du personnage peut modifier l'attitude de l'animal envers celui-là. Le personnage garde le contrôle s'il égale ou bat le jet de la bête. S'il échoue, consultez la table ci-dessous pour voir ce qui se produit.



Pour faire effectuer à la bête des manœuvres spéciales ou garder le contrôle lorsqu'elle est éfrayée, le personnage doit à nouveau battre la présence ou la volonté de l'animal. Des exemples de manœuvres spéciales comprennent par exemple sauter par-dessus une barrière, traverser une rivière en crue, aller plus vite ou s'arrêter brutalement. (Le succès des manœuvres est déterminé avec les Caractéristiques et les Compétences de l'animal).

Des personnages attaquant depuis le dos d'une monture subissent des pénalités d'actions multiples car ils doivent contrôler leur monture et utiliser leur arme en même temps.

Attitude de l'animal	Modificateur
Amical ou confiant	+5
Neutre	0
Hostile ou blessé	-5

Volonté > Équitation

1-2	La bête s'arrête et refuse d'avancer pendant 5 secondes.
3-6	La bête s'arrête et refuse d'avancer pendant 10 secondes
7-11	La bête fonce dans une direction aléatoire pendant 1D tours.
12+	La bête désarçonne le cavalier, qui doit réussir un jet moyen d'Équitation pour éviter d'être éjecté.

Grimper (Agilité)

Les difficultés pour cette Compétence sont incluses dans le chapitre Déplacement. Considérez que Grimper et porter 50% de son poids en plus ralentit le personnage de deux mètres par round.

Grimper en prenant son temps	-5
Angle inférieur à 90°	-3
Angle inférieur à 60°	-6
Angle inférieur à 45°	-9
Préparé à l'avance	-6
Porter 25% du poids du corps	+3
Porter 50% du poids du corps	+6
Porter 75% du poids du corps	+15
Beaucoup de prises	-10

Informatique (Connaissances)

La difficulté de base est de 1, modifiée par les modificateurs suivants.

Situation	Modificateurs
Ordinateur personnel en accès	0
Ordinateur en réseau	0
Ordinateur isolé	+3
Accessible à seulement quelques personnes	+3
Accessible uniquement au propriétaire	+6
Protégé par un mot de passe	+3
Protégé par un pare-feu	+6
Fichiers cryptés	+3 ou plus

Programmation	Modificateurs
Langage de programmation simple	0
Langage de programmation complexe	+3
Programme de cryptage	+6
Nombre de tâches à accomplir par le programme (par tâche)	+3
Utilisable sur plusieurs systèmes d'exploitation (par OS supplémentaire)	+6

Condition	Modificateurs
Personnage familier avec le langage du programme	+3
Personnage expérimenté avec le langage du programme	-3

Investigation (Perception)

Lorsque l'on enquête sur un sujet, il faut faire un Test séparé par source vérifiée.

Recherche Situation	Difficulté
Connaissances banales	7
Demande des recherches à plusieurs sources	12
Les sources sont de fiabilité variable ; information pointue; informations sur des individus ou des événements inoffensifs	18
Informations secrètes ou spécifiques à des événements ou des personnages dangereux	24

Conditions	Modificateur
Information bien gardée	+5
Personnage peu sûr de ce qu'il cherche	+5
Personnage très sûr de ce qu'il cherche	-5

Lorsqu'il tente de chercher des indices sur une scène, la difficulté de base est de 10. Le personnage doit utiliser la Compétence Chercher tout d'abord pour trouver les preuves et indices (ou qu'on lui montre), Investigation aide le personnage à comprendre ce qu'ils signifient.

Situation	Modificateur
Les informations concernant le sujet/ événement sont partielles	+15
Les informations concernant le sujet/ événement sont complètes	-15
Les preuves sont très claires ; beaucoup d'indices ; objets familiers avec usage évident	-6 ou plus
Les preuves sont seulement claires en partie ; plusieurs indices ; objets inconnus avec usage commun ou objets familiers à usage inconnu.	0
Preuves obscures ; quelques indices	+3
Preuves inhabituelles ou sans signification apparente ; objets inconnus à usage inconnu	+6
Crimes similaires (par crimes)	-3
Distance entre les crimes (par tranche de 80 km)	+3
Temps passé entre deux crimes (par tranche de 6 mois*)	+3

*Lorsque les crimes ont été commis avec un intervalle de temps plus grand, la valeur maximale est de +30

Test > Difficulté	Résultat
0-2	Informations basiques sur la situation (corde utilisée, type d'arme à feu).
3-6	Informations précises sur la situation (origine de preuve, petits détails sur des objets dans la pièce).
7-11	Tous les résultats ci-dessus plus utilisation de tous les objets de la scène.
12+	Reconstruction des événements à partir des preuves.

Jeux (Perception)

La Compétence Jeux n'affecte pas les jeux de pur hasard mais ceux qui exigent un élément de stratégie, comme le poker. Les personnages font des Test de Jeux en opposition sans dépenser des Points de Personnage ou de "Cojones", et celui qui a fait le jet le plus élevé gagne. Un personnage peut tricher en utilisant ses Points de Personnage ou de "Cojones" sur ce Test, et le Meneur de jeu

peut donner des bonus à ceux qui recherchent un tricheur ou qui veulent aider le tricheur. Le Meneur de jeu doit envisager la situation sous plusieurs angles et attribuer des modificateurs à l'utilisation de la Compétence Jeu selon le cas.

Lancer (Adresse)

En plus d'être utile pour projeter des objets, la Compétence lancer confère également au personnage la capacité d'attraper les projectiles. La difficulté pour attraper un objet est généralement égale au jet de Lancer ou d'Armes de jet de l'adversaire. Si le lanceur veut que le personnage puisse attraper l'objet, en le lançant avec application, réduisez le résultat du lanceur de 9.

Les difficultés lors d'un combat pour cette Compétence sont incluses dans le chapitre "Combat".

Langues (Connaissances)

Les personnages avec une spécialité dans la langue utilisée obtiennent un bonus de +3 pour déterminer le niveau de compréhension en cas de réussite au jet de dés.

Situation	Difficulté
Idee très simple dans une phrase courte	3
Idee simple ; pas d'argot ; livre pour enfant	7
Idee moyennement complexe ; la plupart des écrits pour adultes	12
Idee complexe ; avec de l'argot ; la plupart des fictions pour adultes	18
Idee très complexe ; jargon technique ; écrits universitaires	24

Situation	Modificateurs
Un ou deux mots simples en commun	5
Avec une aide à la traduction (livre, programme informatique, indications avec les mains)*	5
Dialecte de sa propre langue	0
Langue dérivée d'une même langue racine (exemple : comprendre l'espagnol si vous parlez le français)	+5
Langue étrangère complètement différente (exemple le japonais n'a rien en commun avec l'anglais)	+10

Z-CORPS

Langage obscur ; lire sur les lèvres	+15	Complètement perdu	+10
Langue d'une culture inconnue, disparue ou imprononçable par le personnage essayant de la comprendre	+20	Possède une boussole ou tout autre type d'outils de navigation	-5
Langue qui inclue de nombreux concepts au-delà de la compréhension ou de l'expérience du personnage	+25	Déterminer un chemin avec un parcours simple	0
<i>*Les aides à la traduction peuvent accorder leurs propres bonus, qui sont alors utilisés à la place de ceux-ci.</i>		Déterminer un chemin avec un parcours complexe	+6
		Déterminer un chemin avec un parcours dangereux	+9
		Déterminer sa position exacte	+15

Jet > Difficulté	Compréhension
0-2	L'idée essentielle ; la plupart des mots sont compris ou déduits ; l'usage des mots manque de naturel
3-6	Traduction littérale ; argot mal compris ou mal utilisé
7+	Compréhension des connotations subtiles

Condition	Bonus à la Compétence
Possède une carte mal dessinée	+1D
Possède une carte simplifiée mais précise	+2D
Possède une carte détaillée	+3D

Persuasion (Présence)

Les personnages peuvent utiliser Persuasion pour "payer" une autre personne pour qu'elle agisse à l'encontre des règles, comme ignorer son devoir, regarder ailleurs ou divulguer des informations secrètes. Le succès dépend grandement de la cible. Une cible loyale, riche ou qui a peur de se faire attraper n'acceptera pas facilement des pots de vin. Utilisez les difficultés listées sous "Compétences de Présence" et modifiées par des facteurs tels que le montant d'argent, de biens ou d'informations offerts, l'étendue des faveurs données et reçues et l'attitude de la cible concernant le pot de vin.

Référez-vous aussi à "Compétences de Présence" pour d'autres difficultés et modificateurs pour cette Compétence.

Valeur du pot de vin	Modificateurs
Moins de 50% de ce qui est raisonnable	+10
De 50 à 90% de ce qui est raisonnable	+5
Plus qu'espéré	-5
Bien plus que ce qui est espéré	-10

Médecine (Connaissances)

Pour l'utilisation de *médecine* pour soigner les dégâts, se reporter au chapitre "Soins".

Tentative de diagnostique	Difficulté
Déterminer l'existence d'une maladie ou d'une blessure	7
<i>Temps requis: 1 tour</i>	
Déterminer la toxicité d'une substance	7
<i>Temps requis: 1 minute</i>	
Définir le type de maladie, de toxine ou de blessure	12
<i>Temps requis: 1 minute</i>	
Déterminer le médicament, le traitement médical ou l'antidote requis	18
<i>Temps requis: de 1 tour à 1 heure</i>	
Déterminer la cause	24
<i>Temps requis: de 1 jour à 1 semaine</i>	

Navigation (Connaissances)

La difficulté de base est de 10.

Condition	Modificateurs
Sans connaître le Nord	+10
Sait vaguement où est le Nord	0
Terrain familier	0
Terrain complètement étranger	+5

Pilotage (Adresse)

Voir le chapitre "Mouvement" pour plus de détails sur l'utilisation de cette Compétence.

Pistage (Perception)

La difficulté de base est de 10 ou le résultat du jet de Discrétion de la cible, si elle essaie de brouiller sa piste. Les personnages peuvent également utiliser Pistage pour prendre en filature une cible. La cible d'une filature peut tenter de repérer celle-ci en effectuant un jet de Chercher opposé au jet de Pistage. Les Meneurs de jeu peuvent choisir d'appliquer des modificateurs de dissimulation au jet de Pistage, si la cible se montre prudente.

Condition	Modificateurs
La piste est froide d'une journée	+3
La piste date de plusieurs jours	+6
La piste est vieille d'une semaine	+9
Pister avec des conditions climatiques défavorables	+6
Poussière, boue, neige	-3
Herbe	0
Forêt, foule clairsemée	+3
Forêt tropicale, foule dense	+6
Désert, étendue arctique, surface rigide	+9
Nombre de personnes pistées (pour chaque tranche de 2 personnes)	-3
Pister un véhicule à roues	-6
Par véhicule supplémentaire	-3

Réparer (Adresse)

La difficulté de base pour réparer ou modifier une pièce d'équipement ou un véhicule est de 10. Les dommages subis, la familiarité du personnage avec l'objet, la disponibilité des pièces et la complexité de la tâche peuvent modifier la difficulté. Le meneur de jeu peut demander un Test d'Électronique séparé pour déterminer si le personnage est capable de réparer un objet inconnu. Les pièces détruites doivent être remplacées, ce qui augmente la difficulté. De même, non-seulement un personnage qui bâcle le travail augmente ses chances d'échec, mais l'objet peut également casser après la première utilisation.

Situation	Modificateurs
Réparations/modifications légères	0
Réparations/modifications importantes	+5
Réparations/modifications très importantes	+10 ou plus
A construit ou modifié l'objet	-10
Possède les plans de l'objet	-5
Objet courant	+5

A déjà vu l'objet mais ne l'a jamais utilisé	+5
N'a jamais vu l'objet	+10
Toutes les pièces sont disponibles	0
Seulement quelques pièces disponibles	+10
Aucune pièce disponible	+20
Outils adéquats*	0
Outils de fortune	+15

*Les trousseaux à outils peuvent fournir leurs propres bonus, qui sont alors utilisés à la place de ceux donnés ici.

Sauter (Agilité)

Les difficultés pour cette Compétence sont fournies dans le chapitre "Mouvement".

Conditions	Modificateurs
D'une surface plane à une autre surface plane	+0
Zone d'arrivée illimitée	-5
Zone d'arrivée limitée	+5
Presque aucune zone d'arrivée	+10
Zone d'arrivée inégale, glissante ou instable	3 ou plus
En pente (à plus de 30 degrés)	+6
En portant 50% de son propre poids	+6
En portant 75% de son propre poids	+9
En portant 100% de son propre poids	+10

Sécurité (Connaissances)

Pour installer un système de sécurité, utilisez le tableau pour choisir la difficulté. Le Meneur de jeu peut utiliser la moitié des points au dessus de la difficulté comme modificateur pour les futures tentatives de désactivation. Ceci représente les améliorations apportées par le personnage au système de base.

Pour désactiver ou contourner un système de sécurité, le personnage doit tout d'abord trouver un moyen d'y accéder, ce qui peut nécessiter une utilisation de la Compétence Chercher. Une fois trouvé, le personnage effectue son jet de Sécurité contre la difficulté indiquée dans le tableau, modifiée par la marge excédentaire de l'installateur.

Type de système	Difficulté
Pas de protection spéciale	4
Système de sécurité standard	8
Système de qualité supérieure	14
Banque	20
Complexe de haute sécurité	25
Système de sécurité de pointe	30

Situation de désactivation Modificateurs

Pas d'installation spéciale *	0
Installation de bonne qualité *	+5
Installation de qualité supérieure *	+10

*Le Meneur de jeu peut ajouter la moitié (arrondi au supérieur) du résultat du jet de sécurité lors de l'installation comme modificateur à la place de ceux listés.

Soulever (Puissance)

À la discrétion du Meneur de jeu, un joueur peut effectuer un test de Soulever lorsque son personnage ramasse pour la première fois un objet. (En règle générale, si le poids de l'objet donne une difficulté égale ou supérieure à la moitié de la Compétence Soulever du personnage, ou s'il est soulevé à la hâte ou lors de conditions stressantes, le meneur de jeu devrait demander un jet de Soulever.)

Pour chaque tour durant lequel l'objet est porté, le personnage doit faire un autre Test pour savoir s'il peut continuer à le porter. Si le joueur rate son jet, son personnage est trop épuisé et doit poser l'objet.

Table de levage simplifiée

Poids	Difficulté
1 kg	1
10 kg	5
50 kg	10
100 kg	15
120 kg	20
200 kg	30
250 kg	35
500 kg	40

Modificateurs liés à la fatigue

Temps	Modificateurs
1-6 tours	0
de 7 tours à 3 minutes	-5
3-10 minutes	-10
10-30 minutes	-15
30-60 minutes	-20

Note: Après la première heure, le personnage doit effectuer un Test une fois par heure à la même difficulté. Si le personnage échoue, il doit ensuite se reposer pendant une période égale à deux fois le temps de transport.

Survie (Perception)

Un personnage peut utiliser Survie pour savoir ce qui est comestible, où dormir, comment affronter les dangers locaux et autres informations nécessaires pour sortir vivant d'un environnement sauvage (utilisez Connaissance de la rue pour un environnement urbain).

Situation

Situation	Difficulté
Bois	4
Haute montagne, océan (près de la côte)	12
Désert, océan (en surface)	15
Région polaire	18

Situation

Situation	Modificateurs
A souvent été dans ce type d'environnement	+1D
N'a pas été dans ce type d'environnement depuis 10 ans	0
N'a jamais été dans ce type d'environnement	-1D

Volonté (Présence)

Volonté sert généralement pour résister aux interactions. Des personnages avec cette Compétence l'utiliseront généralement à la place d'Endurance pour résister à la fatigue, au sommeil et à la perte de conscience, bien que dans certaines situations, le Meneur de jeu peut restreindre ces substitutions. Référez-vous à la description de l'Endurance pour plus d'informations sur les difficultés.

Le Meneur de jeu peut également utiliser Volonté (ou Présence) pour déterminer les réactions des personnages des joueurs envers ceux du meneur de jeu ainsi qu'envers leur environnement. Plus le meneur de jeu pense que le personnage doit être à l'aise ou effrayé, plus grand sera la difficulté. Utilisez les descriptions des difficultés standards pour évaluer le niveau. Cette application passive de Volonté n'est pas une action

DÉPLACEMENT

Personnes



Le déplacement, c'est se rendre d'un point à un autre en courant, nageant, ou en utilisant un véhicule de votre choix.

Courir

Courir est un Test de Difficulté Facile à effectuer à chaque action. Il permet de doubler sa capacité de mouvement par action. La course est la seule action alors possible.

Nager

Nager est un Test de difficulté Facile. S'il est réussi, la personne parcourt la moitié de son déplacement arrondi au supérieur.

Sans préparation, un personnage peut retenir sa respiration pendant un nombre de secondes égal à 5 fois un Test de sa Puissance ou Endurance. Remplir ses poumons avant, donne au personnage un bonus.

Grimper

Les personnages qui ont la Compétence Grimper peuvent se déplacer sur une surface (voir modificateurs) à leur vitesse normale de déplacement, difficulté de base 5. Ceux qui n'ont pas la Compétence grimpent à la moitié de leur vitesse de déplacement.

Sauter

La distance totale de saut (hauteur et longueur) sans élan, équivaut à un quart du déplacement en mètres (arrondi au supérieur). La difficulté de base est de 5 pour couvrir cette distance. S'il y a assez de place, le personnage peut tenter de prendre de l'élan avant de sauter. Le

personnage peut ajouter 5 au total de sa Compétence, par round passé à courir, avec un maximum de 10, donc deux rounds.

Court déplacement

Un personnage peut se déplacer à 50% de son déplacement normal (mais ni nager, ni courir) sans que cela coûte une action.

Modificateurs de difficulté de déplacement

Difficulté de Base pour les personnages : 5

Situation	Modificateur
Terrain facile (surface plane, eau calme, utilisation d'une échelle, douce brise, pluie fine ou brouillard diffus)	0
Terrain moyen (surface inégale, petits obstacles, eau trouble, grimper à un arbre, vents forts, pluie intense, brouillard dense)	+5
Terrain difficile (obstacles élevés mais négociables, courants forts, grimper un mur abrupt, obstacles impossibles à abattre, piliers, arbres)	+10
Terrain très difficile (obstacles ardu, temps orageux, grêle)	+20
Terrain dangereux (champ de mines, passage étroit, hautes vagues, grimper une surface lisse, obscurité totale)	+25
Terrain très dangereux (corridor rempli de débris qui tombent et d'explosions, nager ou voler dans un ouragan)	+25 et plus

Fatigue

Gardez à l'esprit que la plupart des personnages ne peuvent pas se déplacer rapidement sur de longues périodes. Déterminez une période de temps adéquate, dépendant des conditions existantes, de la Puissance du personnage, et de ses éventuelles capacités. Tout mouvement supplémentaire au-delà de cette période exigera un modificateur de fatigue de +3 à la difficulté pour chaque round passé à se dépêcher. Le modificateur est cumulatif. Donc pour un round au-delà du maximum, il est de +3, deux rounds de +6, etc.



Le Meneur de jeu peut utiliser le modificateur de fatigue pour toute action répétitive sur une longue période. On peut aussi, l'utiliser comme modificateur à une base de difficulté de 5 en utilisant la Compétence Volonté ou Endurance pour tenter de surmonter la fatigue.

50

Véhicules

Les actions des véhicules fonctionnent comme celles des personnages normaux, avec des mécanismes particuliers pour des situations spéciales.

Déplacement des Véhicules

Les véhicules ont cinq vitesses de mouvement : arrêt, ralenti, vitesse de croisière, rapide, et à toute allure. Elles prennent une action.

- **Arrêt** : le véhicule ne bouge pas. Cela ne demande aucun jet de dé. Les véhicules aériens sont au sol.

- **Ralenti** : le véhicule se déplace à la moitié de sa vitesse. C'est généralement une action gratuite, sans jet de dé., mais les conditions de terrain peuvent augmenter sa difficulté de base de zéro. Les véhicules aériens tentent de monter ou de descendre en altitude. Ils ne pourront se maintenir au ralenti.

• **Vitesse de croisière** : le véhicule se déplace à sa vitesse normale. Cela demande une action, mais avec une base de zéro, le personnage n'a besoin de jeter les dés que si les conditions le demandent.

• **Rapide** : le véhicule se déplace à deux fois sa vitesse de déplacement. Cela demande un Test de pilotage de 5, modifié par les conditions de terrain.

• **À toute allure** : le véhicule se déplace à quatre fois sa vitesse normale. Cela demande un Test de pilotage avec une difficulté de base de 10, modifiée par les conditions.

Les véhicules peuvent se déplacer à une vitesse comprise entre la moitié de leur vitesse normale et leur vitesse normale. De rapides décélérations et accélérations sont considérées comme des cascades (voir plus bas, dans ce chapitre).

Cascades

Pour des véhicules normaux dans des conditions normales, un personnage n'a pas besoin de faire un Test de Compétence. Mais lorsque les conditions ne sont pas favorables, ou que le personnage décide de tenter une manoeuvre audacieuse, sa Compétence de Pilotage et le Code D de manoeuvrabilité du véhicule déterminent le succès.

Les décélérations ou accélérations rapides exigent aussi des Tests modifiés par la manoeuvrabilité du véhicule pour voir si le personnage garde le contrôle. Ces manoeuvres ont une difficulté de base de 10, ajustée par les conditions existantes (Voir difficultés des Cascades et Modificateurs" pour quelques suggestions). Un véhicule peut réduire ou augmenter sa vitesse de deux niveaux par round. Rater son Test signifie que le personnage a perdu le contrôle du véhicule pour le round. Si une force n'arrête pas le véhicule, durant ce round, le personnage peut tenter de reprendre le contrôle (difficulté de base de 15) au tour suivant.

Percuter de face ou de côté avec un véhicule

On peut percuter son véhicule avec l'avant du véhicule ou le côté. Le personnage fait le Test qui convient, Pilotage, avec la Manoeuvrabilité du vé-

hicule. Si le personnage échoue, le véhicule rate sa manoeuvre et tourne sur lui-même. Les véhicules terrestres tournent à 180° et perdent leur puissance. Le personnage doit alors passer un round à redémarrer ou regagner le contrôle et un autre round à reprendre le bon chemin. Si le personnage réussit, il conserve le contrôle du véhicule et peut tenter une nouvelle fois au round suivant. Le pilote d'un véhicule aérien qui percute un autre véhicule perd automatiquement le contrôle. Tout ce qu'il peut espérer, c'est un atterrissage un peu rude.

Les deux véhicules prennent des dégâts en cas de manoeuvre réussie.

Difficultés de cascades et Modificateurs

Cascade	Difficulté
Garer son bateau (eau), véhicule (terre)	6
Atterrir (véhicule aérien)	10
Se déplacer en ligne droite	0
Reprendre le contrôle (hors percuter)	15
Percuter de côté	10
Virage facile (- de 45°)	5
Virage rapide à 45°	9
Virage rapide à 90°	15
Virage rapide à 180°	21

Condition

Pour tous les véhicules

Se déplacer en marche arrière	+6
Percuter	+10

Pour les véhicules terrestres et aquatiques

Passer sur un trottoir ou des débris	+3
Se garer dans une zone réduite	+3

Pour les véhicules qui ne sont pas tout terrain

Sortir de la route	+6
--------------------	----

Pour les engins aériens

Vaste zone d'atterrissage	-3
Zone d'atterrissage limitée	+3
Presque pas de place pour atterrir	+6

Zone d'atterrissage instable ou accidentée	+3 ou plus
--	------------

Grimper ou piquer de 45° ou plus	+6 ou plus
----------------------------------	------------

Conditions du Terrain

Pour des modificateurs dus à l'état du terrain, utilisez le tableau des Modificateurs de Difficulté de déplacement.

Dégâts au véhicule et aux passagers

Total Dégâts > Total Résistance	Dégâts véhicule	Dégâts Passagers
1-3	Très léger	Aucun dégât
4-8	Léger	1/4 total dégâts
9-12	Lourd	1/2 total dégâts
13-15	Grave	3/4 total dégâts
16+	Détruit	Total des dégâts

Note: tous les modificateurs sont cumulatifs. Un véhicule peut prendre un nombre illimité de niveaux de dégâts Très léger et Léger. À partir de Lourd, tout niveau de dégâts supplémentaire au-dessus de Très Léger fait passer au niveau de dégâts supérieur. Les Meneurs de jeu peuvent inclure des dégâts aux autres équipements s'il y en a (armes, instruments de navigation, etc)

Très léger : le véhicule perd 1D de Manoeuvrabilité pour ce round et le suivant.

Léger : le véhicule perd 1D de Manoeuvrabilité ou, s'il est déjà à 0D en Manoeuvrabilité, la vitesse maximum descend d'un niveau. La perte ou modificateur persiste jusqu'à la réparation.

Lourd : le véhicule perd 2D de Manoeuvrabilité ou, s'il est déjà à 0D en Manoeuvrabilité, la vitesse maximum descend de deux niveaux. La perte ou modificateur persiste jusqu'à la réparation.

Grave : le véhicule est incontrôlable, et décélère jusqu'à deux niveaux par round jusqu'à l'arrêt ou qu'il percute un obstacle.

Détruit : le véhicule ne fonctionnera plus jamais.

Familiarité avec les véhicules

Utilisez le tableau suivant lorsqu'un personnage ne connaît pas le véhicule qu'il veut diriger. S'il n'a pas la Compétence de Pilotage, toutes ces difficultés s'ajoute à son Modificateur de non-expertise.

Type de Véhicule	Modificateur
Très commun ou simple (voiture, pick-up, bicyclette)	+3
Commun (tracteur, moto, bateau à moteur)	+6
Peu commun (bus, speedboat, semi-remorque)	+8
Pas commun (avion à hélice, planeur)	+11
Rare (sous-marin, jet)	+17
Très rare (avion de chasse)	+20

Attaque et esquive d'un véhicule

La difficulté de base pour heurter un véhicule est de 10, modifiée par la distance et la taille de l'attaquant et du défenseur. Ce qui signifie qu'une personne qui tire sur une voiture a +6 à son attaque totale alors qu'une voiture qui en percute une autre de côté n'a aucun modificateur.

Si le conducteur désire tirer avec une arme à feu, il doit à la fois faire un Test de Pilotage Facile (modifié par le code de manoeuvrabilité du véhicule) et un Test d'Armes à feu. Les passagers peuvent tirer mais ce n'est pas possible depuis certains véhicules.

Un personnage peut aussi tenter de mettre le véhicule hors de portée de projectiles ou d'autres véhicules. Au lieu d'un Test d'Esquive, le personnage utilise Piloter plus le Code D de manoeuvrabilité du véhicule. Utilisez les règles de défense active partielle ou complète des personnage pour déterminer la nouvelle défense totale qui devient alors la nouvelle difficulté de combat et reste valable jusqu'à la prochaine action du personnage dans le round ou le round suivant.

Dégâts aux véhicules

Lorsqu'un véhicule subit des dégâts venant d'une arme ou d'un autre véhicule, c'est leur niveau de destruction qui compte. Utilisez le guide qui suit et comparez les résultats sur le tableau "Dégâts aux véhicules et aux passagers".

La résistance totale aux dégâts du véhicule est égale à sa Résistance plus la valeur de toute protection. Les Points de Personnage et de "Cojones" ne peuvent pas être utilisés sur ce Test.

Avec les armes, comparez le total des dégâts de l'arme à la résistance totale de la cible.

Lorsqu'un véhicule entre en collision avec autre chose, décidez à quelle vitesse il allait lorsque le choc s'est produit, et modifiez-la selon les circonstances de la collision. Comparez-la à la Résistance totale aux dégâts. Si deux véhicules sont concernés, les deux subissent des dégâts. Consultez le tableau des modificateurs pour la vitesse et les collisions.

Blessures de l'équipage et des passagers

Selon les dégâts encaissés par le véhicule, l'équipage, s'il y en a un et les passagers peuvent également être atteints. Utilisez la colonne de Dégâts aux passagers de "Dégâts aux véhicules et aux passagers", comme guide. Ajustez-la selon l'exposition des passagers exposés (par exemple, les motos et les canoës offrent moins de protection).

Sauter hors du véhicule

Quitter un véhicule terrestre ou maritime se déplaçant à moins de 8 km/heure demande un Test d'Agilité ou d'Acrobatie Très Facile (ou Sauter si le personnage saute). Si le véhicule se dé-

place plus vite, la difficulté de base devient 15, plus la vitesse du véhicule divisé par 10 (arrondi à l'inférieur). En outre, le personnage subit des dégâts de la chute, à une échelle de 1 tous les 15kms/heure de vitesse du véhicule moins les résultats du Test.

Exemple: si le conducteur d'une voiture se déplaçant à 90 km/heure décide de quitter son véhicule avant qu'il ne percute un arbre vers lequel il se dirige, la difficulté sera de 24 (90/10=9, plus la difficulté de base de 15). Il prendra 6 points de dégâts à moins d'une marge de réussite suffisante à son Test de Saut ou d'Acrobatie (90/15 = 6).

Réparer un Véhicule

La difficulté pour réparer un véhicule dépend du niveau des dégâts et de la disponibilité des outils et des pièces détachées. Consultez la Compétence Réparer dans le chapitre des "Exemples des Difficultés aux Compétences" pour les modificateurs et les suggestions.

Dégâts en fonction de la vitesse

Niveau *	Dégâts
Arrêt	2D
Ralenti	4D
Vitesse de croisière	6D
Rapide	8D
À toute allure	10D

*Vitesse à laquelle le véhicule endommagé se déplace

Modificateur de dégâts de collision

Situation	Modificateur
De plein fouet	+3
Embouti à l'arrière ou sur le côté	-3
Tête à queue	0
Dans quelque chose de très dur	0
Dans quelque chose qui cède	-1D ou plus

Note: les modificateurs sont cumulatifs. La situation est l'état dans lequel se trouve le véhicule endommagé.



COMBAT

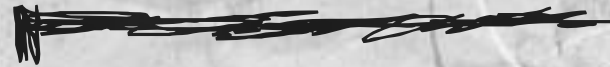
Voici une description complète de l'activité la plus riche en points de règles du jeu de rôle, le combat.

Lorsqu'il est nécessaire de résoudre un affrontement, le temps se divise en rounds. On peut compter trois étapes dans un même round :

- 1°) Déterminer l'Initiative
- 2°) Attaque et défense
- 3°) Évaluer les dégâts

Puis on reprend à la première étape si nécessaire.

Étape 1: Déterminer l'Initiative

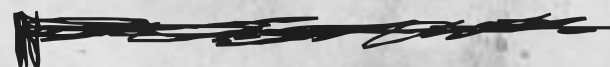


Comme expliqué dans le chapitre Règles de Base, l'Initiative se calcule sur un Test.

Les joueurs font un Test d'Agilité avec Dé Joker bien sûr. On décompte les scores d'Initiative en commençant par le joueur ayant le plus fort score qui commence à agir, ensuite vient la personne suivante et ainsi de suite jusqu'à 0 dans le décompte.

Par tranche de dix points du score d'Initiative, un personnage gagne une action. On ôte simplement 10 par action au résultat d'Initiative du personnage. S'il reste encore au moins 1, il rejoue encore ce round-ci. Sinon, il n'a plus d'actions. Et on refait les jets d'Initiative pour le prochain round de combat, une fois que tout le monde a agit (PJ et PNJ).

Étape 2: Attaque et défense



C'est là que les choses se corsent. Le personnage dont c'est le tour décide quel genre d'action il va entreprendre. Une fois qu'il a choisi, il fait son Test de Compétence.

Bien sûr, un personnage n'est pas obligé d'engager le combat, mais ce chapitre concerne ce qui se produit si le joueur décide d'attaquer, de se défendre, ou de faire une action combinée.

Difficulté de base dans le combat

La Difficulté de base pour attaquer quelqu'un est de 10 (que l'on appelle aussi le valeur de défense passive de la cible), ou la valeur de défense active de la cible, modifiée par la distance et autres facteurs.

Défense active

La personne ciblée peut décider de choisir une « défense active », s'il lui reste des actions possibles dans le même round, qui affecte toutes les attaques se produisant jusqu'à la prochaine action du défendant ou la fin du round si c'était sa dernière action. S'il s'agit de sa seule action, elle dure jusqu'à la fin du round. Les défenses actives sont des manœuvres que la cible fait consciemment comme Esquive ou Parade (totale ou partielle). Chacune est représentée par une Compétence et compte comme une action (voir cas spécial Parade ou Esquive partielle). Quel que soit le moment, dans le décompte de l'Initiative, où une personne effectue une défense Totale, cette action remplace la prochaine action qu'elle devait faire. Ainsi, une personne agissant à 12, si elle a déjà effectué une défense totale (Esquive ou Parade), ne pourra plus attaquer qu'à 2.

Le total de la défense active est modifié normalement suivant les circonstances.

Esquive : le personnage tente d'anticiper la cible finale de l'attaque et d'être ailleurs quand elle se produit. Cela revient à utiliser la Compétence Esquive.

Parade: le personnage tente d'arrêter l'attaque de son opposant en l'interceptant ou la dévient avec Parade. Le personnage peut utiliser Mêlée ou Bagarre selon s'il a une arme dans les mains ou s'il combat à mains nues. Si le personnage utilise une arme tranchante (épée, dague) pour parer une attaque et réussit son blocage, l'attaquant reçoit des dégâts venant de l'arme utilisée. Néanmoins, on n'ajoute pas le Bonus aux dégâts à ceux de l'arme pour déterminer les blessures.

Si le personnage frappe le personnage cible avec une arme tranchante et que ce dernier utilise

pour parer une partie de son corps, le défenseur prend toujours le total des dégâts. Si le blocage fonctionne, le bonus de dégâts de l'attaquant n'est pas ajouté aux blessures, si le blocage est un échec, on applique les bonus. Le personnage peut minimiser les dégâts avec une armure, une capacité spéciale ou une spécialisation en parade.

Modificateurs de Difficulté de Combat

Voici quelques modificateurs de combat fréquemment utilisés. Quel que soit le nombre de modificateurs utilisés, la difficulté totale de combat ne peut descendre en-dessous de 3.

Modificateurs de Difficulté en combat

Portée	Distance de la cible	Modificateur
Bout portant	0-3 mètres	-5
Courte	3 mètres à 1ère valeur	0
Moyenne	1ère à 2nd valeur	+5
Longue	2nd à 3ème valeur	+10

*"valeur" se réfère à celles des armes dans leurs tableaux respectifs

Estimer la portée

Les MJ qui n'ont pas envie de se référer sans cesse aux portées des armes et évaluer ensuite la distance à laquelle se trouve la cible peuvent estimer ainsi quels modificateurs utiliser en lisant ce qui suit :

- Une cible à quelques pas de son attaquant est à Bout Portant
- Un attaquant tirant au fusil sur une cible à l'autre bout d'une grande pièce est à Portée courte, alors qu'à la même distance avec une Arme de Poing, il sera à Portée Moyenne.
- La plupart des combats avec des projectiles en plein air, sont généralement à Portée Moyenne ou Longue.

À couvert

Situation

Fumée légère/brouillard léger	+1D (+3)
Fumée épaisse/brouillard épais	+2D (+6)
Fumée dense/Purée de pois	+4D (+12)
Peu de lumière, crépuscule	+1D (+3)
Nuit avec lune	+2D (+6)
Noir total	+4D (+12)
25% de la cible dissimulée	+1D (+3)
50% de la cible dissimulée	+2D (+6)
75% de la cible dissimulée	+4D (+12)
100% de la cible dissimulée	*

*Si la couverture fournit une protection, l'attaquant ne peut toucher directement la cible. Mais les dégâts commis peuvent être supérieurs à la valeur de défense qu'elle offre à la cible. Et donc indirectement, la cible prend des dégâts. La plupart du temps, on considère que l'attaquant doit éliminer entièrement la couverture avant d'avoir une chance de toucher la cible.

Le MJ lance le modificateur indiqué et l'ajoute au résultat du combat. **Si le MJ préfère ne pas lancer les dés, il peut directement utiliser le chiffre entre parenthèses.**

Portée : l'efficacité d'un coup de poing, d'une arme ou de toute attaque faite à distance dépend de la portée. Tous les modificateurs de portée sont ajoutés ou soustraits à la difficulté du combat.

Remarque : à moins qu'une manoeuvre spéciale ne le permette, toutes les attaques à mains nues en combat rapproché sont considérées comme à Bout portant seulement. Dans la plupart des cas, c'est aussi le cas pour les combats de Mêlée à moins que l'arme ne fasse plus de deux mètres de long.

À couvert : Lorsqu'une cible est protégée par quelque chose, éclairage faiblard, fumée, brouillard, une table, elle est plus difficile à atteindre. Ceci est représenté dans le jeu par le modificateur qui s'ajoute à la difficulté du combat.

Viser : viser implique une observation soignée de la cible. Les personnages peuvent l'utiliser avec des cibles mouvantes, mais eux-mêmes ne peuvent rien faire d'autre comme action. Chaque action supplémentaire passée à viser sans interruption ajoute 1D aux Tests de Compétence Armes à feu, ou lancer, jusqu'à un maximum de +3D.

Déterminer le succès

Une fois établie la difficulté du combat, l'attaquant lance le Code D de sa Compétence de combat utilisée. Si le résultat est équivalent ou supérieur à la difficulté, le personnage touche, faisant sûrement des dégâts ou tout autre effet envisagé. Si le résultat est inférieur, l'attaque est ratée.

Localisation :

Si une personne souhaite atteindre une partie du corps précise d'un adversaire (main, coeur, ... tête), il divise le Code D de la Compétence par deux, arrondi au supérieur. Comme expliqué plus haut, s'il prend des actions pour viser, il gagne +1D par action, avec un maximum de 3.

Cibles multiples :

À partir du moment où une personne utilise une arme à feu pour tirer en rafales, elle peut atteindre plusieurs cibles. Dans ce cas, la difficulté de base est augmentée de 5 points pour la pre-

mière cible, de 10 pour la seconde, de 15 pour la troisième, etc. À cette difficulté de base, viennent s'ajouter tous les autres modificateurs de situation ou de couverture pour chaque cible.

Après avoir déterminé le nombre de cibles et les différentes difficultés pour chacune, le personnage n'effectue qu'un Test et le résultat détermine combien de cibles ont été touchées.

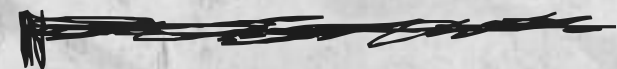
Exemple : Bob a bien des ennuis. Dans une rue bien éclairée, il voit arriver Trois zombies. Il décide de balancer une bonne rafale pour tous les atteindre. Le MJ calcule les difficultés pour chacun d'eux : zombie n°1, 15(10+5), zombie n°2, 20(10+10), zombie n°3, 25(10+15).

Bob fait un Test d'Armes à feu et réalise un score de 20. Il sait qu'il a atteint Zombie n°1 et n°2. On passe au calcul des dégâts.

Combat avec des véhicules

Lorsque les personnages utilisent des véhicules, les règles de combat de base sont les mêmes. La différence est dans les Compétences utilisées. Les véhicules ne peuvent pas parer. Le conducteur ne peut faire que des manoeuvres défensives comme Esquive par exemple : il utilise alors Pilotage plus la Manoeuvrabilité de son véhicule pour déterminer la difficulté de combat. Enfoncer ou faire un dérapage avec un véhicule demandent un Test de Pilotage.

Étape 3 : Évaluer les dégâts



Si un personnage touche sa cible, il peut lui causer des dégâts. Pour en estimer le montant, jetez le Code D de l'arme en incluant tous les modificateurs. Certaines armes possèdent un Code D avec un signe + devant. Dans ce cas, ajoutez le Code D dégâts au Code D du bonus aux dégâts, ajoutez les modificateurs et jetez les dés pour le Test.

Déterminer le Bonus aux dégâts

Pour déterminer le Code D des dégâts, prenez la Puissance du personnage et ôtez-en les tiers de point. Divisez par 2 en arrondissant au supérieur.

Exemple : un personnage avec 3D en Puissance aura un niveau de dégâts de 2D. Un personnage avec 6D+2 obtiendra 3D.

On recommence !

Si le combat n'est pas résolu en un round, on repart à l'étape n°1. Répétez ces étapes jusqu'à ce que le combat soit résolu d'une façon ou d'une autre.

OPTIONS DE COMBAT

Les joueurs désirent parfois que leurs personnages fassent des manoeuvres impressionnantes durant le combat. En voici quelques unes assez communes.

Utiliser les modificateurs

Tous les modificateurs de ce chapitre comme celui du chapitre Combat sont cumulables, mais le Meneur de jeu peut ne pas vouloir les inclure tous. Les modificateurs ne s'ajoutent jamais à une difficulté de combat totale en-dessous de 3.

Le Meneur de jeu fait un jet sous le modificateur indiqué et l'ajoute au combat. Un modificateur standard est inclus entre parenthèses après le modificateur du dé, à utiliser tel quel si le Meneur de jeu ne veut pas lancer les dés.

Options Armes à feu

Tir de Barrage : Le personnage tire une rafale sans vraiment chercher à toucher les cibles, juste pour essayer de les obliger à se mettre à couvert et de faire cesser leur déplacement. Il se peut que certaines balles touchent quand même.

Tir en rafale sur une cible : La personne vide une partie de son chargeur sur une cible ayant plus de chance de toucher et de blesser.

Tir en rafale sur plusieurs cibles : À partir du moment où une personne utilise une arme à feu pour tirer en rafale, elle peut atteindre plusieurs cibles. Dans ce cas, la difficulté de base est augmentée de 5 points pour la première cible, de 10 pour la seconde, de 15 pour la troisième, etc. À cette difficulté de base, viennent s'ajouter tous les autres modificateurs de situation ou de couverture pour chaque cible.

Après avoir déterminé le nombre de cibles et les différentes difficultés pour chacune, le personnage n'effectue qu'un Test et le résultat détermine combien de cibles ont été touchées.

Exemple : Bob a bien des ennuis. Dans une rue très éclairée, il voit arriver trois zombies. Il décide de balancer une bonne rafale pour tous les atteindre. Le MJ calcule les difficultés pour chacun d'eux : zombie n°1, 15(10+5), zombie n°2, 20(10+10), zombie n°3, 25(10+15). Bob fait un Test d'Armes à feu et réalise un score de 22. Il sait qu'il a atteint Zombie n°1 et n°2. On passe au calcul des dégâts.

Options Bagarre et Mêlée

Faire tomber/pousser/Croche-pied : en utilisant Bagarre ou une arme de mêlée contondante, l'attaquant fait trébucher sa cible, et au lieu de lui causer des dégâts, l'opposant perd 2D sur son prochain Test d'Agilité ou un Test de Compétence lié à l'Agilité. S'il s'agit de le faire tomber à terre, la cible doit aussi passer une action à se re-



mettre debout. À moins d'avoir un entraînement spécial, il ne peut mettre à terre qu'un personnage dont la Puissance est égale ou inférieure à la sienne.

Plaquer : Plaquer est proche de Saisir, sauf que l'attaquant tente de triompher entièrement de la victime. Les personnages ne peuvent le faire qu'avec Bagarre. En cas de succès, ou si la cible choisit de ne pas lutter, le personnage capture la cible et peut s'il le désire lui occasionner des dégâts normaux. Le cible ne peut faire autre chose que tenter de s'échapper (voir règles d'Évasion ci-après). Les rounds suivants, l'attaquant peut choisir de n'utiliser que ses Bonus de Dégâts (aucun modificateur).

Saisir : l'attaquant se saisit physiquement d'une cible. Peu d'armes de mêlée permettent ce genre d'action, donc on l'utilise avec Bagarre. L'effet que cela a sur la cible dépend de la façon de Saisir, comme celles listées ci-dessous. Pour s'en dégager, voir les détails des règles d'Évasion. Les rounds ultérieurs à Saisir, les attaquants qui déjouent une tentative d'Évasion ou contre un défenseur qui choisit de ne pas résister, doivent utiliser seulement les Bonus de Dégâts (aucun modificateur sauf ceux de l'équipement). Les variantes offrent différentes options.

Étrangler : cordes et mains peuvent empêcher l'air d'arriver aux poumons de la cible. Les dégâts durant le premier round sont égaux au Bonus de Dégâts du personnage plus les modificateurs. Voir

Z-CORPS

les règles générales de Saisir pour les rounds ultérieurs.

Envoyer au sol : le personnage attrape le poignet de son opposant (poignet, bras, jambe, etc), et le tord violemment, envoyant au sol son adversaire. L'opposant prend 3D de dégâts en tombant brutalement par terre, et doit passer le round suivant à se remettre sur ses pieds (s'il le peut).

Maintenir : le personnage fait moins de dégâts (-3D ou plus, selon le choix du joueur au total des dégâts), mais il maintient prisonnier son opposant sur une attaque réussie.

Jeter : le personnage attrape son opposant et le jette au sol, ou contre un mur, un bus, ou un autre obstacle. Soulever son opposant compte comme une action (Compétence soulever), tout comme lancer la cible (Compétence Lancer). Le personnage doit être assez fort pour effectuer cette manœuvre.

Une fois projeté contre un objet, la cible encaisse le score de dégâts de l'objet (déterminé par la Résistance mais le Meneur de Jeu peut la modifier) plus les Bonus de Dégâts de l'attaquant. L'objet heurté subit les bonus aux dégâts de l'opposant.

Modificateurs de Difficulté au Combat

Armes à feu	Difficulté	Dégâts
Tir de barrage	+10	+1D
Tir en rafale		
- sur plusieurs cibles	+5 / cible	+1D
- sur une cible	-5	+3D

Bagarre, Mêlée

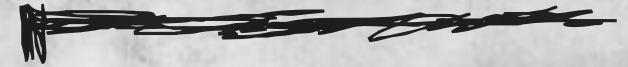
	Difficulté
Saisir	+2D(+6)*
Faire tomber/pousser	
/Croche-pied	+2D(+6)*
Plaquer	+1D(+3)*

*voir texte pour les options

Autres modificateurs

	Difficulté
L'attaquant est aveugle ou aveuglé	+4D (+12)
La cible est aveugle ou aveuglée	-4D (-12)

Options pour diverses compétences de Combat



Casser des objets

Utiliser Démolition et utiliser le tableau pour les dégâts sur les objets.

Désarmer

Si la tentative de désarmer est un succès et que la cible n'a pas encore agi, elle peut déplacer son action pour tenter d'agripper l'objet qu'elle tient. Le personnage défenseur fait un Test de Puissance ou de Soulever contre les dégâts occasionnés. Si le jet du défenseur est plus haut que les dégâts, le personnage-cible garde l'objet, inférieur ou égal aux dégâts, il le laisse tomber.

Immobiliser

Le héros lance une arme qui immobilise son opposant. Sur un Test réussi d'Armes à feu, Lancer ou Armes de jet, le bout de l'arme entoure la cible. À moins qu'elle ne comporte des pointes ou soit électrifiée, elle ne fait pas de dégâts, mais empêche la cible de faire une action sauf pour tenter de s'échapper. La cible peut se dégager en défaisant les liens ou en se faulant, ce qui compte chaque fois comme une action. Pour abimer l'arme en elle-même, le personnage-cible doit faire un Test de Puissance équivalent ou supérieur au total des dégâts de l'arme. Pour se dégager, il faut un Test d'Agilité égal ou supérieur au total des dégâts de l'arme.

Évasion

Pour se libérer de toute entrave, le personnage doit faire un Test en opposition réussi de Puissance contre la Puissance de celui qui retient. Ceci compte comme une action.

Attaque de groupe

C'est une action coordonnée. Voir la description dans la Compétence Commander pour les détails.

Ou dans le cas de zombies, un seul Test de Bagarre pour un seul Zombie modifié par +1D par Zombie qui participe à l'attaque (maximim +3D). Même si il y a plusieurs attaquants, un seul Test est suffisant et une seul Test de Défense peut être fait.

Localisation des blessures

La localisation permet à un personnage de tirer sur une partie spécifique du corps (ou frapper) de la cible. Le tableau est utilisé pour un humain ordinaire. Remarquez que viser un bras ou une jambe fait moins de dégâts, parce que le personnage qui tire prend soin de ne pas atteindre de zones "vitales".

Assommer

Cette option ne fait que la moitié des dégâts normaux, mais peut faire tomber la cible dans l'inconscience sur une attaque réussie. Cela demande de toucher la tête avec succès. Si après la soustraction du total de la Résistance, la cible enlève au moins deux Niveaux de blessure, elle tombe inconsciente durant un nombre d'heures égal à la différence entre le total de la Compétence de combat et la difficulté du combat, ou bien jusqu'à ce qu'elle soit éveillée par une intervention extérieure. La cible prend seulement la moitié des Niveaux de blessures infligés (arrondis à l'inférieur).

Armes multiples

Les armes que les personnages peuvent utiliser dans chaque main et en même temps, comme les couteaux et certaines armes, peuvent être utilisées en même temps dans le même round.

Allongé et accroupi

Attaquer une cible accroupie au sol ajoute 1D(3) à la difficulté du combat. Si la cible bouge en restant accroupie, alors la difficulté augmente de 2D (6), mais le résultat de son mouvement normal ou de Courir est divisé par deux.

Pour les cibles allongées, il faut soustraire 2D (6) de la difficulté en combat lorsque l'on attaque à Bout portant ou à portée courte, mais ajouter 2D (6) à la difficulté du combat à Portée Moyenne ou longue.

Les personnages désireux de rester au ras du sol ou se faire oublier, peuvent prendre ou abandonner cette position avec une action gratuite. Attention, ce n'est pas le cas pour un personnage mis de force dans cette situation, par une attaque comme Lancer, et qui doit faire un effort pour se relever. Là, cela compte comme une action.

Dégainer rapidement

Cette option permet au personnage d'agir rapidement ou de dégainer et tirer dans la même action. Le personnage peut utiliser n'importe quelle compétence. S'il utilise déjà une action, il faut qu'elle soit adaptée à cette action (un arc et des flèches, un pistolet chargé, une dague, une *shuriken*, etc).

Avant que l'Initiative ne soit tirée, le joueur annonce qu'il a l'intention d'utiliser cette possibilité. Le joueur doit laisser au moins 1D à sa Compétence.

Préparer une arme

Sortir son arme à feu, sortir un couteau de son étui, recharger un fusil, ou tout autre acte similaire demande une action. Bien que cela n'exige pas un jet de dé, le Meneur de Jeu peut en réclamer un dans des conditions stressantes. Il peut également ajouter des modificateurs pour une tentative dans un endroit inapproprié ou pour préparer une arme encombrante.

Surprise

Un héros qui surprend son opposant peut, soit agir en premier dans le round (si l'Initiative n'est pas encore déterminée), soit gagner +1D ou plus à son action. Les attaques dans le dos, les embuscades, ou les sources d'attaques inattendues (comme d'un allié) sont les sources les plus communes de surprise.

Arme encombrante

Les armes de Mêlée longues de plus de 60 cm, les objets difficiles à lancer ou attraper, ceux dont la technologie n'est pas familière à l'utilisateur, ou toute autre arme difficile à porter, peuvent recevoir un modificateur de difficulté au combat de +5 ou plus. Le Meneur de Jeu peut décider que des facteurs comme l'expérience, la force, ou les qualités de l'arme (très bien équilibrée, par exemple) baissent ce modificateur.

Modificateur de localisation

Option	Modific. de dégâts
Tête	+12
Coeur	+12
Poitrine, abdomen	0
Bras droit ou gauche	-2
Jambe droite ou gauche	-1
Main droite ou gauche	-2

Effets

Au choix du Meneur de Jeu, des dégâts suffisants sur une partie du corps peuvent rendre la cible incapable de s'en servir. À part les coups à la poitrine, le modificateur dure tant que le personnage n'a pas guéri naturellement cette partie du corps (ce qui prend quelques jours, les Niveaux de blessure étant récupérés comme si le corps entier avait été touché, pas seulement une partie). Lorsque la Compétence Médecine est utilisée, on peut spécifier que c'est sur une partie spécifique du corps.

Les modificateurs de dégâts s'ajoutent aux modificateurs des Niveaux de blessure. Si vous les utilisez à la place des modificateurs de Niveaux de blessure, alors tous les modificateurs de -1 augmentent à -1D.

Poitrine : le personnage ne peut que se défendre passivement durant le round suivant.

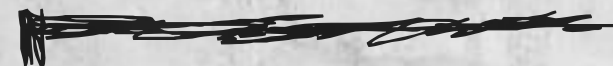
Pied ou jambe : -1 à tous les totaux d'acrobatie, déplacement et Initiative.

Main ou bras : -1 à tous les jets d'Acrobatie, Bagarre, Grimper, Mêlée, Dextérité, Lancer, Soulever, ainsi que tous les jets utilisant main ou bras.

Tête : -1 à tous les totaux de Connaissance et Perception, ainsi que l'Initiative.

DÉGÂTS

Dégâts et Niveaux de blessure



Une fois que le joueur ou le meneur de jeu ont le total de résistance aux dégâts du personnage, comparez le total des dégâts à la résistance totale sur la table des Niveaux de blessures pour déterminer les blessures subies par le personnage et leurs effets.

Si la résistance totale est supérieure ou égale au total des dégâts, le personnage attaqué ne subit aucune blessure (à part un bleu, une égratignure sans importance, une légère brûlure, ou une pièce de protection un peu endommagée.)

Total de la Résistance aux Dégâts

Le total de la Résistance est équivalent à la Puissance du personnage cible, plus les bonus de son armure éventuelle, moins les modificateurs appropriés (maladies, poison, etc). Ne pas inclure des modificateurs de niveau de blessure pour résister aux dégâts. Un personnage peut augmenter sa résistance en dépensant des Points de Personnage ou de "Cojones" sur ce jet .

Coup mortel

Un coup mortel par dégâts massifs entraîne un résultat "Mortellement blessé" en un seul coup, ou le niveau "Mort" en un seule action. Utilisez le total des dégâts après avoir soustrait le total de la Résistance aux Dégâts pour déterminer si l'attaque constitue un coup mortel.

Sonné

Pour les armes qui assomment, après la détermination du nombre de Niveaux de blessures encaissés mais avant d'appliquer les modificateurs de niveaux, réduisez les dégâts de l'arme de deux niveaux de blessures, avec le niveau minimum de Sonné. Le personnage tombe inconscient pendant un nombre de minutes égal à la différence entre le Total de la Résistance et le Total des dégâts.

L'équipement faisant ce genre de dégâts n'a aucun effet sur les objets ou créatures inanimées, mais il peut faire disjoncter les composants électriques.

Inconscience et Mort

Si le personnage a atteint le niveau Mortellement blessé, mais qu'il n'a pas reçu un coup mortel, il est quand même gravement blessé et inconscient. Il faut faire un Test de Puissance tous les rounds, et le personnage meurt si le jet est inférieur au nombre de minutes durant lequel le personnage a été Mortellement blessé.

Si une assistance médicale suffisante est apportée dans les 4 à 10 minutes, le joueur effectue un Test de Puissance avec la difficulté équivalente au nombre de minutes durant lequel il a été Mortellement blessé. En cas de succès, le personnage ne meurt pas mais perd 1D sur toutes ses Compétences (sans descendre sous le Code Dé de la Caractéristique associée). Si l'aide médicale est apportée dans les 10 à 15 minutes, le joueur fait son Test de Puissance avec la difficulté équivalente au nombre de minutes durant lequel il a été Mortellement blessé. En cas de succès, le personnage ne meurt pas mais perd 2D sur toutes ses Compétences (sans descendre sous le Code Dé de la Caractéristique associée). Dans tous les cas, si le Test rate, le personnage meurt.

Les Meneurs de Jeu qui le désirent peuvent ignorer ces règles et décider que le personnage ne meurt que s'il atteint le Niveau de blessures "Mort".

Niveaux de blessure

Effets	Blessure	
	Dégâts -	Résistance
Sonné	1-3	
Blessé	4-8	
Gravement Blessé	4-8**	
Handicapé	9-12	
Mortellement blessé	13-15	
Mort	16 et +	

**Note: tout dégât supplémentaire inférieur au niveau actuel du personnage fait monter le personnage d'un niveau.*

***Un personnage ayant déjà le niveau Blessé passe à Gravement blessé si la différence se trouve entre 4 et 8.*

Les pénalités imposées par chaque niveau ne sont pas cumulables. Ne les incluez pas pour déterminer le total de Résistance aux dégâts ou à Sonné, ou tout autre total n'utilisant pas une Compétence, ou une Caractéristique.

Sonné : -1D à toutes les actions restantes du round et le round suivant, ou ne peut que se défendre ou battre en retraite le round suivant.

Blessé : -1D à toutes les actions jusqu'à la guérison.

Gravement blessé : -2D à toutes les actions jusqu'à la guérison.

Handicapé : le personnage est très gravement blessé. Il peut, avant de tomber dans l'inconscience, tenter gratuitement de rester debout grâce à un Test de Volonté ou d'Endurance Modéré. En cas de réussite, le personnage peut continuer à agir mais avec une pénalité de -3D à toutes ses actions. En cas d'échec, il est K.O pendant 10D minutes.

Mortellement blessé : le personnage est proche de la mort et inconscient sans aucune chance de se relever. Il faut faire un Test de Puissance tous les rounds, et le personnage meurt si le jet est inférieur au nombre de minutes durant lequel le personnage a été Mortellement blessé.

Mort : Désolé. Game over.

Total de Résistance aux Dégâts négatif

Il est possible que le total de Résistance aux dégâts soit négatif. Poisons et maladies peuvent contribuer à augmenter les modificateurs baissant la Résistance sous zéro. Dans ce cas, le corps du personnage travaille contre lui, augmentant en fait les dégâts. Les Meneurs disposent de trois options pour gérer ce fait :

- (1) Ils peuvent utiliser la Résistance négative comme des bonus aux difficultés jusqu'à la guérison du personnage.
- (2) Ils peuvent ajouter la Résistance en valeur positive au total de blessures encaissées. C'est une bonne méthode pour les aventures dangereuses
- (3) Décider que la Résistance totale est alors égale à zéro. Cela convient mieux aux aventures basées sur l'action.

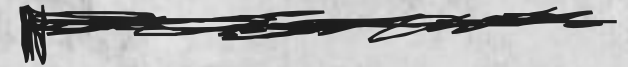
Caractéristique ou Compétence à 0

À cause des différents malus (Blessures ou Échelle de Stress), il se peut qu'un personnage, lors d'un Test à effectuer, se retrouve avec 0D ou moins dans sa Compétence ou sa Caractéristique. Dans ce cas, la personne est incapable, à cause de la douleur ou du stress, de réaliser le Test, donc l'action en cours est perdue. Il devra attendre d'être en meilleure santé pour éventuellement recommencer son Test.

Option : Dégâts massifs

Si le personnage encaisse deux Niveaux de blessure en un seul round, non seulement les modificateurs normaux pour les niveaux les plus élevés s'appliquent, mais le personnage ne peut rien faire d'autre que se défendre ou fuir durant les deux rounds suivants. Durant l'un de ces rounds, le personnage peut faire une Test de Volonté Facile en action pour tenter de récupérer du coup et ôter la pénalité. Si le Test est un succès, le personnage peut agir normalement le round suivant.

Décrire les blessures



Okay, le personnage a quelques niveaux de blessure de moins, et alors ? Qu'est-ce que ça signifie au niveau description ?

Cela dépend de ce qui a causé les dégâts. La liste suivante fournit quelques descriptions générales pour décrire ce qui peut arriver au personnage blessé. Ce ne sont que des exemples fournis pour indications et sur lesquels le Meneur de jeu peut se baser librement.

Sonné : bleus, ou quelques élongations, lacérations, déchirures musculaires, entorse.

Blessé : foulure grave, ligaments déchirés, fractures mineures, ou membres déboîtés.

Gravement blessé : os fracturés, blessure béante, cartilages et muscles arrachés, commotion cérébrale

Handicapé : fractures multiples, blessures dans des zones vitales, commotion cérébrale grave.

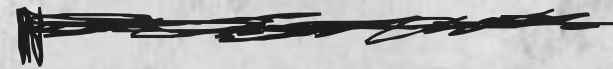
Mortellement blessé : toutes les options ci-dessus combinées avec des lésions internes.

Mort : cou brisé, poumon perforé, éviscéré.

GUÉRISON

Il y a plusieurs façons de guérir. Toutefois, un personnage ne peut remonter au-delà de son maximum de Niveaux de blessure.

Niveaux de blessure



Guérison naturelle

Un personnage peut guérir naturellement, mais cela prend du temps. Le personnage doit se reposer un certain temps et peut ensuite faire un jet de guérison naturelle : il s'agit d'un Test de Puissance. Vous trouverez le résultat sur le tableau de Guérison pour voir si les blessures ont disparu.

Les personnages doivent se reposer sans rien faire d'autre. Ceux qui tentent de travailler, faire du sport, ou partir en aventure, doivent retirer 1D de leur Puissance avant de faire le Test de guérison naturelle. Tout personnage qui décide de se calmer et de ne rien faire durant deux fois le temps nécessaire, peut ajouter 1D à Puissance pour ce Test de guérison.

Compétence

Certains personnages peuvent en guérir d'autres ou eux-mêmes avec certaines procédures de base visant à traiter les blessures. Ces tentatives ne demandent pas de kit médical. Un simple Test de Médecine peut aider à traiter des blessures : les effets se trouvent sur le tableau Guérison assistée.

Un jet réussi permet la guérison du personnage d'un Niveau : par exemple, un Test réussi de Médecine sur quelqu'un de Blessé le ramène à Sonné. Un personnage utilisant un Kit médical peut ajouter un bonus à son Test.

Période de repos

Niveau de blessure	Temps de retour
Sonné*	1 minute
Blessé	3 jours
Gravement blessé	3 jours
Handicapé	2 semaines
Mortellement blessé	5 semaines

Guérison des blessures

Guérison naturelle

Sonné

Une personne Sonnée récupère automatiquement après une minute (12 rounds) de repos complet.

Blessé

Test de Puissance

Échec Critique

2-5

6+

Gravement blessé

Test de Puissance

Échec Critique

2-5

6+

Handicapé

Test de Puissance

Échec Critique

2-7

8+

Mortellement Blessé

Test de Puissance

Échec Critique

2-7

8+

Guérison assistée

Niveau de blessure

Sonné, inconscient
Blessé, Gravement Blessé
Handicapé
Mortellement Blessé

Résultat

Aggravation vers
Gravement Blessé
Reste Blessé
Guérison complète

Résultat

Aggravation vers
Handicapé
Reste Gravement
Blessé
Amélioration vers
Blessé

Résultat

Aggravation vers
Mortellement
Blessé
Reste Handicapé
Amélioration vers
Gravement Blessé

Résultat

Le personnage meurt
Reste Mortellement
Blessé
Amélioration vers
Handicapé

Difficulté

Facile (10)
Modérée (15)
Difficile (20)
Très difficile (30)



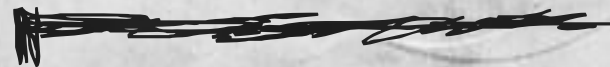
ÉQUIPEMENT

Rareté et prix

Coût d'un objet ou d'un service	Niveau de Difficulté pour l'obtenir
Bon marché (- de \$20)	Très facile (TF)
Peu cher (moins de \$200)	Facile (F)
Assez Cher (centaines de dollars)	Moyenne (M)
Cher (milliers de dollars)	Difficile (D)
Très cher (plusieurs milliers de dollars)	Très difficile (TD)
Ruineux (centaines de milliers de dollars)	Héroïque (H)
Hors de prix (millions de dollars)	Légendaire (L)

Hors de prix n'est peut-être pas le niveau plus élevé dans certaines parties, et les Meneurs de jeu sont encouragés à augmenter la difficulté s'ils le jugent utile.

Armes à feu



Voici quelques armes à feu disponibles. Pourquoi me direz-vous ne pas choisir l'arme faisant le plus de dégâts alors ? Parce que sa portée, la capacité de son chargeur, et ses options comptent pour un aventurier. Voici quelques explications supplémentaires pour les choisir.

Armes de poing

Les armes de poing sont plus petites et en comparaison plus légères et donc facilement dissimulables. Dans beaucoup de contextes de jeu, la plupart des armes de poing sont légales et il est facile de se les procurer. C'est donc une arme du choix pour les personnages. Porter un .45 automatique ou un .38 Spécial est beaucoup moins louche qu'un pistolet mitrailleur ou une mitrailleuse.

Ces armes s'utilisent de près. Beaucoup ont une portée limitée mais correcte. Bien sûr, il y a des différences importantes entre le tout petit Derringer .22 à un coup et le gros .357 Magnum.

Le chargeur de la plupart des armes de poing peut contenir entre 6 et 15 balles. Elles peuvent tirer une fois par round et deux fois si elles sont semi-automatiques et si le tireur garde la même cible. Les Armes de poing ne peuvent être considérées comme automatiques.

Voici quelques armes disponibles dans beaucoup de foyers, même si certaines sont franchement désuètes. Bien entretenue, et bien utilisée, l'arme de Gran'Pa peut encore abattre du zombie.

Colt Snub .38 revolver

Ce revolver discret et fiable est particulièrement facile à dissimuler et son canon court permet de dégainer plus vite. Mais son barillet ne comporte que 6 cartouches et c'est peu avant d'être obligé de le recharger. Les munitions utilisées sont du .38 spécial.

Colt .45 Peacemaker

Le Colt Single action army ou "Pacificateur" est une arme un peu archaïque mais simple, solide et facile à nettoyer. C'est l'arme des "cow-boys" et de la cavalerie dans les westerns. Son barillet ne contient que 6 cartouches de calibre .45. et il faut armer le chien à chaque coup.

Glock 17 9mm



Ce pistolet, plus moderne que les deux ci-dessus, est un semi-automatique léger et compact, apprécié pour sa fiabilité et son faible recul. Son chargeur peut contenir 17 cartouches 9mm.

Luger Po8 9mm

Pistolet semi-automatique comme le Glock17, il est néanmoins moins apprécié à part peut-être par les collectionneurs. Son chargeur ne contient que 7 cartouches.

Derringer .45 pistolet

Bien que ce petit pistolet ait été à l'origine un pistolet sans barillet à un seul coup, il est maintenant doté d'un chargeur de 2 coups, et a gardé sa taille. Il était selon la légende, l'arme de défense favorite des femmes puisqu'il pouvait se dissimuler facilement dans un tout petit sac à main. C'est la plus petite des armes de poing.

Dans ce modèle courant, le chargeur contient généralement 2 cartouches de calibre .45.

Smith & Wesson .38 revolver ou .357 Magnum

Ce revolver très célèbre, le M&P/Modèle10 (Military and Police) fut avec ce calibre .38 très populaire chez les policiers et les militaires en Grande-Bretagne et aux États-Unis (surtout le modèle Victory).

Avec le calibre .357 Magnum, il se retrouva dans les armes du F.B.I. Son barillet ne comporte que 6 cartouches.

Walter PPK 9mm

Ce pistolet allemand semi-automatique (Polizei Pistole Kriminal), assez léger et d'encombrement moyen a connu un grand succès en tant qu'arme de défense, même si les cinéphiles savent qu'il s'agit de l'une des armes préférées de James Bond. Son chargeur contient 7 cartouches 9mm.

Desert Eagle IMI .50 Action express



Ce pistolet encombrant et lourd est néanmoins apprécié à cause de son calibre inhabituel et son peu de recul. Il n'est jamais employé par les forces de police ou militaires, mais bénéficie d'une aura exceptionnelle pour le tir sportif. Il a un chargeur limité à 7 coups avec ce calibre.

Fusils

Les fusils à un seul coup comme la plupart des fusils de chasse, ou ceux à levier .30-30, sont très communs et peu réglementés. Ils attirent l'attention dans les villes mais sont parfaitement acceptés dans les petites villes et les territoires de chasse.

Les fusils ont en général des portées efficaces plus longue que les autres armes, et des Codes D de dégâts légèrement plus élevés que les armes de poing, surtout parce que souvent, les projectiles conservent leur stabilité et leur vitesse sur de grandes distances et qu'ils peuvent utiliser une grande variété de calibres.

Certains fusils ne peuvent tirer qu'un seul coup, mais la plupart peuvent avoir des chargeurs de 6, 9 ou même 15 balles. Moins il y en a plus les balles peuvent être grosses, donc plus elles peuvent faire de dégâts.

Comme pour les armes de poing, les fusils peuvent tirer une seule fois par action. Ils peuvent être semi-automatiques mais pas complètement automatiques comme les fusils d'assaut.

Fusil à pompe

La réglementation pour les fusils à pompe est la même que celle pour les fusils ci-dessus.

La portée d'un fusil à pompe est inférieure à celle d'un fusil, mais ce sont de meilleures armes à courte portée. Comme ils envoient plus de giclées de plombs qu'une seule balle à la fois, ils sont efficaces à courte portée et font également plus de dégâts. Mais vu l'éparpillement des plombs, ils n'ont pas la portée des fusils classiques.

Il existe plusieurs fusils à pompe disponibles, mais ceux à double canon peuvent tirer deux fois par action.

On peut aussi scier le canon pour rendre le fusil à pompe plus facile à dissimuler. Néanmoins, la loi américaine interdit de le réduire son canon à moins de 46 cm. Une déclaration et le paiement d'une taxe sont également obligatoires à chaque transformation d'arme, car souvent son utilisation est criminelle (braquage de banques, vol à main armée, etc)

Remington 1100 TAC4



Bon modèle fusil à pompe semi-automatique très fiable, apprécié également par les forces de l'ordre, il peut avoir un chargeur d'appoint de 4 cartouches et un viseur. C'est avant tout un fusil utilisé pour la chasse, ce qui explique la facilité d'accès pour les civils.

SPAS-15 Frachi



Fusil à pompe italien, il n'est plus vendu aux États-Unis mais sa possession n'est pas illégale. Successeur du SPAS12, il fonctionne également en chargement manuel et avec un chargeur tubulaire. Son niveau mécanique étant compliqué, il est un peu passé de mode.

Pistolet mitrailleur

Ces armes sont, soit militaires, soit illégales. Les pistolets mitrailleurs sont illégaux dans toutes les zones peuplées et attirent l'attention partout. Ce sont des armes efficaces pour les aventuriers mais sont souvent plus gênantes qu'utiles.

Avec 20 à 30 balles en chargeur, leur cadence de tir est si rapide qu'elles s'éjectent automatiquement. Un tir simple envoie environ 1/5 du chargeur, alors qu'en automatique le chargeur entier se vide d'un coup, faisant souvent la différence entre deux groupes d'opposants.

Les pistolets mitrailleurs peuvent tirer sur trois cibles maximum par round.

IMI Uzi (9mm)

C'est sans doute le pistolet mitrailleur le plus connu et le plus répandu dans le monde. De conception israélienne, il a été utilisé par les militaires, les services secrets et les forces spéciales. Il n'est plus vendu aux États-Unis depuis une quinzaine d'années, mais reste côté au marché noir.

Fusils d'assaut

Rarement disponibles en zone urbaine, ils sont très surveillés et en général l'apanage des organisations militaires. Ils sont mieux acceptés que les fusils mitrailleurs car plus difficilement dissimulables. Mais ils causent les mêmes problèmes. Leurs munitions sont généralement très chères et plus difficiles à obtenir que les munitions pour fusil classique.

Ces armes sont un mélange entre les fusils et les fusils mitrailleurs. Ils sont grands et lourds, donc difficile à transporter, mais plus précis que les fusils mitrailleurs sur de longues portées. Les personnages peuvent tirer des rafales de 3 à 4 cartouches (cela compte comme 1 coup), un coup seulement ou en automatique. Ils vident alors le chargeur en single-shot. Ils peuvent tirer sur trois cibles maximum par action.

Kalashnikov AK-47 /AK-74



Fusil d'assaut de conception russe, il a été très utilisé à cause de son faible coût, sa robustesse, sa facilité d'entretien et surtout de sa fiabilité. C'est la meilleure de toutes les armes à feu. Il ne s'enraye pas quelles que soient les conditions (sable, milieu très humide).

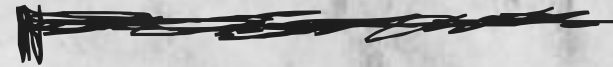
Le nouveau modèle le AK-74 est plus léger et son recul est moindre. Les munitions sont également différentes, de plus petit calibre (5,45 x 39 mm M74 au lieu de 7,62 mm M43).

L'avantage de ce fusil d'assaut reste sa très grande facilité d'usage sans entraînement.

Mitrailleuses lourdes

Elles sont réservées aux militaires. Un personnage qui a subtilisé ce genre d'arme, ferait bien de ne pas l'exhiber, sauf en pleine nature. Elles sont très difficiles à obtenir, chères et leurs munitions ne sont pas communes.

Explosifs



Les explosifs, les plus connus étant les grenades, sont des armes utilisables une seule fois, qui sont aussi peu "grand public" que la mitrailleuse, mais plus faciles à dissimuler. Néanmoins, brandir une grenade ou tout autre explosif attirera l'attention.

Utiliser un explosif peut s'avérer très dangereux. Même si en lançant une grenade avec la Compétence Lancer pour toucher, le personnage ne vise en général qu'un endroit, pas une personne. Les grenades n'explosent en général pas au contact. Elles explosent après avoir été dégoupillées (3 secondes après) et causent des dégâts sur une zone définie. Pour en lancer une sur une zone spécifique, référez-vous au tableau "Viser avec une grenade", ci-après. Le Meneur de jeu détermine où elle atterrit en cas d'échec.

La portée des explosifs et des grenades représente la distance à laquelle le personnage peut les lancer, sur la base de sa Puissance modifiée. Comme les autres armes, la précision décroît selon la distance à laquelle se trouve la cible.

Les explosifs ont une autre conséquence en terme de jeu : le rayon de déflagration. Toute personne qui se tient dans ce rayon subit des dégâts. Plus un personnage est proche du centre de la déflagration, plus il prend de dégâts.

Trois valeurs en mètres sont fournies pour chaque rayon de déflagration. Comparez le jet d'attaque pour viser contre la défense totale des personnages n'étant pas sur le lieu exact de l'explosion ; ceux qui ont une défense totale plus élevée que le jet d'attaque ont réussi à plonger à couvert ou se protéger de l'explosion. Les personnages entre zéro et la première valeur prennent l'intégralité des dégâts. Ceux qui se trouvent entre la première et la seconde valeur ne subissent que la moitié des dégâts. Toute personne se trouvant entre la seconde et la troisième valeur prend seulement un quart des dégâts. Les personnages se trouvant encore plus loin sont indemnes.

Les personnages qui n'ont pas utilisé leur action ont une chance de se mettre hors de portée de l'explosion. Techniquement parlant, le mouvement normal devrait suffire, mais il s'agit d'une situation de combat et celui qui lance la grenade a normalement calculé son lancer pour blesser une cible dans son rayon de déflagration.

La cible doit faire face à une difficulté pour se mettre hors du rayon. Le personnage doit faire une tentative d'Esquive ou d'Agilité, avec un résultat déterminant de combien le personnage a réussi à s'éloigner du point d'impact.

Un personnage qui obtient exactement la difficulté se déplace d'une zone dans la zone de déflagration, s'éloignant de l'explosion. Pour chaque groupe de 4 points au-dessus de la difficulté, le personnage se déplace d'une zone supplémentaire l'éloignant de l'explosion. Donc un personnage dans la zone de l'explosion (zone 1) de l'explosion d'une grenade, doit faire plus que la difficulté de 23 pour se mettre définitivement à l'abri, alors qu'un autre se trouvant en zone 3 n'a besoin de faire qu'au moins 15. Une fois déterminée la zone finale dans laquelle se trouve le personnage, il suffit de regarder les dégâts qu'il subit.

Types d'Explosifs

La dynamite est communément utilisée dans les mines, les constructions de routes et lorsqu'une destruction pas chère et rapide est nécessaire. Un détonateur ou un minuteur est obligatoire pour les explosifs à base de nitroglycérine. La dynamite se présente, elle, en bâtons. Lorsque des grenades à fragmentation explosent, elles envoient des shrapnels, des éclats dans toutes les directions. Les explosifs à base de plastic ressemblent à des blocs de pâte et sont inertés tant qu'un courant électrique ne provoque pas la détonation (donc un détonateur est obligatoire pour déclencher l'explosion). Les explosifs à base de plastic sont peu encombrants et faciles à transporter. On peut les utiliser pour ouvrir un coffre ou par exemple une porte. Il suffit de 60 gr de pâte pour faire des dégâts.

Les gaz lacrymogènes et les grenades fumi-gènes n'explosent pas. Elles libèrent leur contenu par des trous dans le contenant. Le nuage qu'elles créent remplit rapidement une zone de 10mètres carrés. L'armure ne fournit aucune protection contre ce genre d'attaque et un masque anti-gaz est alors nécessaire. Ces deux sortes de grenades

provoquent pour toutes les personnes se trouvant dans la zone de diffusion, un malus de -1D à tous les Tests de Perception basés sur la vue, ainsi qu'à l'Agilité et l'Adresse.

Viser avec une grenade

Portée	Difficulté
Bout portant	0
Courte	10
Moyenne	15
Longue	20

Conditions	Modificateur
Ne peut pas voir directement la zone de sa cible	+6
Le terrain autour de la cible n'est pas plane	+4
Le terrain autour de la cible est très dur (rebond possible)	+4
Le terrain autour de la cible est mou (la grenade peut s'enfoncer)	-4

Explosifs	Portée	Dgts	Dispo.
	C/M/L		
81mm mortier	400/700/1km	5D	M
Dynamite (bâton)	PUI-3/PUI-2/PUI+1	5D	VF
Grenade frag.	PUI-4/PUI-3/PUI+3	6D	F
Plastic *	-	5D	F
Fumigène, lacrymogène, grenade	PUI-4/PUI-3/PUI+3	0	F

La portée est équivalente au total en mètres. Les modificateurs sont ajoutés ou soustraits du total généré.

Les grenades lacrymogènes ou fumigènes donnent à ceux pris dans l'explosion, un malus de -1D à tous les Tests de Perception basés sur la vue, ainsi qu'à l'Agilité et l'Adresse.

Rayon de déflagration

	Distance de l'explosif*		
	Zone 1	Zone 2	Zone 3
81mm mortier	0-3	3-8	8-16
Grenade frag.	0-3	3-8	8-16
Dynamite	0-2	2-5	5-10
Plastic	0-3	-	-
Fumigène, lacrymogène, grenade	10m2 rayon		

*En mètres. Sauf les grenades lacrymogènes et fumigènes qui ont un rayon de 10m2.

Armes de jet et de lancer

L'un des avantages de ces armes c'est leur utilisation silencieuse et le peu de restrictions gouvernementales à leur possession. De telles armes prennent une action à recharger, soit pour encocher une autre flèche, soit pour sortir un autre carreau. En général, les personnages peuvent recharger dans le même round que celui durant lequel ils tirent, sauf les arbalètes car on doit sortir un carreau et ré-enclencher.

Armes de Mêlée

La plupart des armes qui utilisent la force sont des armes de Mêlée. Épées, couteaux, poings américains, masse, etc en sont quelques exemples. Toutes ces armes nécessitent, pour être employées, la Compétence Mêlée. Les Meneurs de jeu peuvent permettre à certains personnages non-entraînés d'en utiliser des simples comme des bâtons, avec seulement la Caractéristique Agilité.

Les armes tranchantes ou pointues ne font que la moitié des dégâts lorsqu'elles sont utilisées comme des armes contondantes, au lieu de trancher.

Armes improvisées

Lorsqu'un personnage est dans l'urgence et qu'il a oublié son flingue favori chez lui, il prend ce qui lui tombe sous la main pour se tirer d'affaire.

Armes à Feu

Armes de Poing	Dégâts	Munition	Portée C/M/L	Prix (mun.)
Colt Snub .38 revolver	3D+2	6	10/20/40	F(TF)
Colt .45 Peacemaker	4D+1	6	15/30/45	F(TF)
Glock 17 9mm	3D+2	17	8/16/24	D (F)
Luger P08 9mm	3D+2	7	10/20/30	F(TF)
Derringer .45 pistolet	2D+2	2	2/5/10	F(TF)
Smith & Wesson .38 revolver	3D+2	6	15/30/45	F(TF)
Smith & Wesson .357 Magnum	5D	6	20/35/50	F(TF)
Walter PPK 9mm	3D*	7	7/14/21	M(F)
Desert Eagle IMI .50 AE	5D	7	15/30/50	M (D)
Fusils				
Springfield M1903 Rifle (.30-06)	7D	5	40/80/160	F(TF)
Remington Mod 30	5D+1	6	20/75/200	F(TF)
Winchester 94 lever action (30-30)	6D+1	6	30/60/120	F(TF)
Fusils à pompe				
Remington 1100 TAC4	6D	5	20/40/60	F(TF)
Canon scié (SPAS-15 Frachi) Cal.12	6D	5	15/20/30	M(TF)
Fusil d'assault				
Kalashnikov AK-47 (7.62x39mm)	6D	30*	45/85/170	D(D)
Pistolet mitrailleur				
TEC-9 (9mm)	3D+2	30	15/30/45	D (D)
Uzi (9mm)	3D+2	30	20/40/60	TD (D)
Pistolet à impulsions électriques				
Lectro-volt "Taser" X-26	8D spécial *	2	2/4/6	TD
"Shocker" auto-défense	4D spécial*	2	Contact	F

*Assomme seulement. Envoie sur sa cible deux sortes de dards délivrant une forte décharge électrique qui bloque le système nerveux. Le risque de crise cardiaque est réel mais faible.

Les "Schokers", eux, n'ont pas de dards et doivent être utilisés au contact. Ils peuvent prendre la forme d'un poing américain électrique ou d'un bâton, voire un gros stylo.

IMPORTANT : les impulsions électriques n'ont aucun effet sur les morts-vivants et ne passent pas les armures non-conductibles (Kevlar, Biosteel, etc)

Cela signifie que le Meneur de jeu ne va pas systématiquement avoir un tableau pour les armes improvisées par les personnages des joueurs. Lorsque cela se produit, le meilleur moyen de gérer la situation, c'est d'utiliser quelque chose d'approchant de ce qu'ils ont dé-

cidé de prendre. La plupart des objets peuvent servir soit de dague (bouteille brisée) soit de masse (pied de table). Modifiez ensuite les dégâts suivant le poids et le tranchant de l'arme improvisée par rapport à l'arme de comparaison.

Armes de trait

Type	Dgts	C/M/L	Prix
Sarbacane et fléchette (1)	1D	10/40/100	50
Arc composite avec flèche	3D+1	10/60/250	350
Arbalète légère et carreau	4D	10/100/200	350/600
Arbalète lourde et carreau (2)	4D+1	10/100/300	400
Arbalète sur poignet et carreau	4D	10/25/50	150

Armes de lancer

Boomerang (lourd)	1D+1	5/40/100	150
Fléchette	+1	PUI/PUI+1/PUI+2	20
Cocktail Molotov	6D+2	PUI-3/PUI-2/PUI-1	-
Disque vynile	-1D	PUI-3/PUI-2/PUI-1	5/200
Javeline (3)	+2D	5/25/40	100
Pierre (taille poing)	+1	PUI-2/PUI-1/PUI	-
Dague de lancer	+1D	5/10/15	25
Shuriken	+1D	5/10/15	80

(1) Utilisé en général avec du poison dont les dégâts sont comptés en plus.

(2) Exige un round entier pour recharger.

(3) Plus de 60 cm/encombrement

Les armes improvisées sont toujours utilisées avec Mêlée ou Lancer, et elles reçoivent toujours un modificateur d'arme improvisée à la difficulté du combat de +5 ou plus. En cas de revers ou d'un Échec critique, la plupart des armes improvisées se cassent, et/ou l'utilisateur se blesse. Bien sûr, plus important est l'Échec, pire est la situation (si l'utilisateur se blesse, n'utilisez que le bonus de l'arme, pas le bonus aux dégâts du personnage pour déterminer les dégâts).

En général, les personnages ne peuvent compter que peu de fois sur une arme improvisée avant qu'elle casse (sans qu'il y ait besoin d'un Échec critique d'ailleurs), sauf les plus solides, tisonnier, levier de métal, barre de fer qui peuvent soutenir des combats et continuer de fonctionner en tant qu'outils.

Armes de mêlée

Type	Dégâts	Prix
Pic à glace, ciseaux de cuisine, couteau de poche, tournevis, pieu	+2	\$15
Flèche, carreau d'arbalète, fléchette	+1	\$10
Hache (grande)*	+3D	\$40
Bâton, Matraque, tisonnier	+1D+1	\$50
Poing américain	+1D+1	\$10
Fouet*	+1D	\$25
Massue, batte de baseball, canne*	+1D+1	\$50
Hachette	+1D+1	\$50
Taille-haies, sécateurs	+1D	\$25
Katana*	+3D	\$100
Couteau (survie, grand), dague	+1D	\$50
Baïonnette	+1D	\$50
Masse*	+1D+1	\$50
Machette*	+1D+2	\$20
Nunchaku*	+1D+2	\$50
Marteau (outil)	+1D	\$20
Épée Standard	+2D+2	\$100
Tonfa	+1D+2	\$25

*fait plus de 60cm de long, peut exiger un modificateur encombrement.

Type	Vitesse	Passagers	Résist.	Manoeuv.	Prix
Terrestre					
Vélo	Voir note 1	1-2	2D	+2D+2	\$150/700
Moto, 260cc	60/170 km/h	1-2	2D+1	+3D	\$1000/3000
Moto 1200cc	100/200 km/h	1-2	4D	+2D	\$7000/15.000
Voiture, coupé	60/180km/h	3-4	4D+1	+2D	15.000/20.000
Voiture, berline	70/200 km/h	4-5	4D+2	+1D+1	25.000/30.000
Voiture, 4x4	60/180 km/h	6-7	5D+2	0	25.000/35.000
Mini-van (avec sièges)	60/180 km/h	7	5D+2	0	25.000/45.000
Pick-up	60/160 km/h	3(cabine)	5D+2	0	18.000/30.000
Camionnette, livraison	60/160 km/h	2 (cabine)	6D	-1D	20.000/30.000
Bus de ville	50/120 km/h	80	5D+2	-4D	80.000/100.000
Car MCI	50/130 km/h	40	5D+2	-6D	-
Maritime					
Canoë	Test PUI	4	2D	+1D	900/2000
Canot	Test PUI	6	3D+2	0	1500/4000
Bateau à voile (petit)	Vent+25%	2	4D	+2D	6500/10.000
	Test Pilotage				
Hors bord	40/100 km/h	9	4D+2	+1D	20.000/35.000
Aérien					
Hélicoptère civil	120/150 km/h	5	6D+1	+3D	200.000/900.000
Petit avion hélice	100/230 km/h	4	5D	+1D	75.000/500.000

VÉHICULES

Vitesse de déplacement : C'est la vitesse de croisière approximative.

Passagers: le nombre de personnes, y compris l'équipage, que le véhicule peut transporter. Sauf spécifié autrement, une seule personne est nécessaire pour conduire le véhicule.

Résistance : c'est la solidité de base du véhicule, son Code Dé de résistance. Il peut également servir de montant de dégâts qu'il peut infliger. Les joueurs ne peuvent pas utiliser les Points de Personnage ou de "Cojones" pour modifier la Résistance du véhicule.

Manoeuvrabilité : C'est la facilité avec laquelle on peut manoeuvrer les véhicules. Les cascades sont plus faciles à effectuer avec un véhicule au Code D élevé. Le Code D de manoeuvrabilité est ajouté à la Compétence appropriée du pilote ou du conducteur, lorsque la personne tente une acrobatie. Les cascades sont expliquées dans le paragraphe sur le Déplacement.

PROTECTION

Un personnage ne peut pas porter deux vêtements de même type à la fois (et cumuler les protections), mais il peut en combiner deux différents. La liste ci-dessous permet de dire si une armure peut être portée avec quelle autre et quel bonus cela apporte. Bien sûr, cela implique que les deux puissent être enfilées l'une sur l'autre. On ne peut pas mettre deux casques par

exemple, même faits dans différents matériaux. Utilisez le type proposé dans ce tableau pour déterminer avec quoi la protection peut être portée. Chaque couche supplémentaire d'armure augmente la difficulté des Tests basés sur la Caractéristique Agilité (ainsi que les Compétences qui en dépendent) de +4 ou plus suivant la flexibilité des pièces.

À part pour l'armure fournissant moins d'un D entier de protection, toute combinaison autorisée offre les bonus complets d'armure pour les deux couches, jusqu'au maximum permis par le jeu.

Cuir souple, tissu épais : peut être porté sous ou sur n'importe quel type d'armure. Ajoutez un maximum de 1 à la valeur d'armure de la combinaison totale.

Cuir renforcé, blouson d'aviateur, gilet pare-balles (Kevlar, Céramique, etc) : ne peut pas être porté sous une autre armure. Peut être porté sur du cuir souple ou du tissu épais.

Type

Cuir souple	+2
Cuir renforcé, blouson d'aviateur	+1D+1
Gilet pare-balles	+3D

MATÉRIEL

Objet	Disponibilité	Prix
Réveil mécanique	TF	25
Kit Premiers secours	F	50
Matériel de pêche	TF	50
Holster	F	80
Radio, portable	TF	30
Fourniture Art	TF	100
Sac à dos	F	30
Vêtements tenue de base	TF	100
Torche électrique, grande	TF	25
Masque anti-gaz	M	200/300
Réchaud à gaz	TF	50
Viseur fusil (base)	M/D	100
Corde, chanvre, 50 mètres	TF	15
Corde, nylon, 50 mètres	TF	15
Rations de terrain, 8 jours	TF	150

Jumelles	F	90
Couverture polaire	TF	30
Appareil photo numérique	F	150
Compteur Geiger	D	200
Menottes	M	50
Pelle	TF	20
Sac de couchage	TF	50
Pellicule couleur	F	35
Outils charpentier	F	200
Boussole	F	20
Pitons escalade	F	25
Chauffage à pétrole	F	200
Lampe pétrole	F	50
Malle	F	200
Enregistreur numérique (cartes SD)	F	150
Cartes SD.32GO	F	40
Barre levier en fer	F	30
Briquet	F	5
Magazine	F	2,5/5
Journal	F	2,5
Outils de serrurier	M	40
Télescope	F	200
Tente, 1 personne	F	150
Tente, 3 personnes	F	250
Ruban adhésif "Chatterton", 10 mètres	TF	10
Sac de gym	F	30
Ustensiles de cuisine kit	TF	50
Outils mécanicien	M	200
Camera, numérique	F	400
Détecteur de signal	F	150
Ordinateur portable	F	500/1000
Ordinateur bureau	F	500/1000
Imprimante	F	100
Kit électricien	M	250
Kit Police scientifique	TD	-
Émetteur-récepteur radio militaire	TD	-
Parachute	M	600
Montre	F	50
Trousse de toilette	TF	25

Jumelles

+1D de bonus pour les Tests basés sur la vue pour voir des objets au-delà de deux mètres durant la journée.

Barre Levier

+1D de bonus pour les tentatives faites par surprise, ou les +2 aux Bonus des dégâts avec les attaques brutales.

Ruban adhésif industriel type "Chatterton"

Peut supporter à peu près 90 kgs avec une résistance totale de 10.

Torche électrique

Une grande torche électrique réduit les modificateurs d'obscurité de 2D dans une zone en forme de cône jusqu'à 5 mètres de l'utilisateur. Les piles sont Très faciles à trouver par deux.

Masque anti-gaz

Porté, le masque fournit +2D aux Tests de Résistance contre les attaques au gaz et annule jusqu'à 1D dans les modificateurs adéquat. (utilisez la mécanique qui convient à la situation).

Crochets de fer et pitons

+1D de bonus aux tentatives pour grimper à une surface dure. Doivent absolument être utilisés avec une corde. Utilisée comme une arme, chaque pique inflige +1 en bonus aux dégâts.

Outils de serrurier

+1D de bonus aux tentatives de crochetage seulement si l'utilisateur a la Compétence Crochetage.

Trousse de premier secours

Une petite trousse ajoute un bonus de +1 à 5 à 10 Tests de Médecine, selon comment le matériel est utilisé. Une trousse plus grande coûte quelques points de difficulté en plus, et ajoute 1D à 2 à 5 Tests de Médecine, une fois de plus, selon son utilisation.

Holster spécial

Objet préféré de plusieurs as de la gâchette, ce holster qui permet de dégainer plus vite n'est disponible que pour les armes de poing peu encombrantes ou certaines armes de Mêlée. Avec ce holster, tirer son arme ne compte pas comme une action, donc les personnages peuvent utiliser leur arme après l'avoir dégainée dans la même action. En outre, quand le personnage décide de faire un concours de "celui qui dégaine le premier", il peut ajouter 1D à son Initiative. Attention, ce n'est pas le cas durant un combat normal.

Viseur pour fusil

Se fixe à un fusil et permet à l'utilisateur de mieux voir la cible, et donc accroître la précision. Ajoutez 2 aux Tests d'Armes à feu pour une tentative de tir à Moyenne ou Longue portée. Mais il faut viser durant toute une action pour en gagner le bénéfice.

Menottes

Il faut avoir la clé ou faire un Test de Crocheter de difficulté Moyenne pour les enlever. La résistance totale aux dégâts de 15. La clé est fournie à l'achat des menottes.

Corde de chanvre

Inflige des bonus de dégâts de +2 quand elle est utilisée pour étrangler. Total résistance aux dégâts 5.

Pelle

+1D de bonus pour les tentatives de creuser un trou, ou faire des attaques brutales avec bonus aux dégâts de +2.

Détecteur de signal

Cet objet peut détecter le signal des traceurs. Il a un petit écran qui indique la direction du mouvement. Les plus chers montre la progression sur une carte.

Télescope

Ajoute +2D à la vision basé sur les Tests de Chercher. Mais l'utilisateur prendre une action (sans bonus de préparation) pour régler le télescope.

Kit d'outils

Contient des outils nécessaires pour accomplir certaines tâches professionnelles ou non. Ajoutez 1D au Test de la Compétence adéquate si l'utilisateur la possède (en général, Réparer, Électronique, ou certaines application d'Art ou Contrefaçon, avec des fournitures d'artiste).

Traceur

À utiliser avec un détecteur de signal, ce transmetteur miniature permet de localiser un objet auquel il a été fixé selon la distance. Les traceurs actifs émettent un signal, les passifs attendent le signal pour y répondre.



ARCHÉTYPES

CHASSEUR DE PRIMES

Description

Vous bossez depuis de nombreuses années en bonne intelligence avec les flics locaux, le plus souvent pour ramener à l'ombre des détenus ayant échappé à leur vigilance. À bord de votre antique Pontiac rafistolée, vous jouez les détectives de second plan, épiant les couples infidèles, passant des nuits entières en planque devant une boîte de nuit miteuse. Le whisky, les *donuts* et les chansons de Johnny Cash sont devenus vos meilleurs amis, à force d'arpenter les routes du Tennessee ou de l'Arkansas pour épinglez toutes les petites frappes qui refusent de se rendre devant le juge. Mais vous n'êtes pas le genre de mec à qui l'on échappe. Il suffit de voir vos cicatrices et le long couteau planqué dans vos Santiags, qui a déjà désossé pas mal de crotales. Le problème est désormais de savoir, si vous, vous êtes capable d'échapper à ce qui vous pourchasse...

Psychologie

Dans votre famille, on a toujours eu beaucoup d'estime pour les médecins et les avocats. C'est sans doute pour cela que vous avez fait tout le contraire. Ce que vous préférez, c'est l'action, la sueur, les coups de poings dans les dents. Et ce ne sont certainement pas les bureaucrates les mieux placés pour se débarrasser des morts-vivants qui ont décidé de vous pourrir votre journée. Tant que vous serez debout, personne ne viendra vous pisser sur les bottes.

Phrase type

« J'avais bien dit qu'il fallait le buter ! »

Agilité 3D : Bagarre 4D

Adresse 3D : Armes à feu 3D+1, Crochetage 4D, Pilotage (voiture) 4D

Puissance 3D : Courir

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

Perception 4D : Connaissance de la Rue 5D, Pister 4D+1, Survie

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

Déplacement : 6

Bonus aux Dégâts : 2D



MISS EPI DE MAÏS

Description

Depuis votre plus tendre enfance, vous avez toujours rêvé de devenir mannequin. Belle et sportive, vous êtes devenue sans surprise Reine de Promo, avant de vous lancer dans de nombreux castings et concours de beauté. Issue d'une famille modeste, des fermiers du Kentucky, vous tentez désespérément de vous arracher à votre bled paumé, pour atterrir enfin sous les feux d'Hollywood. Votre élection en tant que Miss Epi de Maïs 2012, lors du concours des coopératives de Greenville, n'est qu'un nouveau pas en avant vers la reconnaissance publique. Et si vous parvenez à sortir vivante de cette apocalypse, vous savez qu'un destin hors du commun vous attend. Et rien ni personne ne vous arrêtera, même pas une centaine de zombies que vous n'hésitez pas à passer dans la moissonneuse-batteuse familiale s'il le faut !

Psychologie

Votre beauté n'a d'égal que votre naturel et votre simplicité. Vous avez fait taire les jalouses depuis longtemps et avez plus d'une fois démontré que vous n'êtes pas une simple potiche. Que vous le vouliez ou non, vous restez une vraie fille de la ferme, habituée à manier la hache, la fourche et la pelle. Derrière votre visage angélique se cache un sacré caractère, capable de faire le vide au fusil de chasse.

Phrase type

«Arrête de mater mes fesses, Boss Hog. »

80

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

Adresse 3D : Dextérité

Puissance 2D+1 : Courir

Connaissances 2D+1 : Érudition

Perception 3D : Art, Chercher 4D

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

Déplacement : 5

Bonus aux Dégâts : 1D



JEROME
2011

HELL'S ANGEL

Description

Les *bikers* de votre communauté ont toujours affirmé que l'Enfer se trouvait sur Terre et l'histoire vient de leur donner raison. Pendant de nombreuses années, vous avez tenté de faire oublier le sang indien qui coule dans vos veines, en participant aux actions illégales de certains membres du club. Mais vous êtes allé trop loin et n'avez pas pu échapper à la violence et à la prison. Vous avez perdu de nombreux amis et votre famille vous a tourné le dos, vous interdisant de mettre les pieds dans leur casino de Cherokee. Depuis, vous tentez de vous racheter une conduite en travaillant comme mécanicien dans un garage de Chattanooga ou de Fargo. Mais les événements récents vont sans doute vous obliger à remonter sur votre Harley-Davidson, un fusil à canon scié glissé dans votre blouson de cuir noir et rouge.

Psychologie

Fidèle en amitié, vous n'avez qu'une seule parole et tenez fermement à retrouver votre famille. Rude et plutôt avare de mots, vous préférez agir que parler. En fait, on peut même dire que vous préférez rouler vite, plutôt que de faire quoi que ce soit d'autre. Astucieux et habile, vous aimez démonter les choses pour en comprendre le fonctionnement, qu'il s'agisse d'une moto, d'un truck, d'un camion, voire des tripes d'un macchabée qui bouge encore.

Phrase type

«C'est quand même plus amusant que de tirer sur des bisons, non ? »

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

Adresse 3D+1 : Armes à feu 4D+1, Crochetage 4D+1, Pilotage (Moto) 4D+1, Réparer

Puissance 4D : Endurance

Connaissances 2D : Contrefaçon 3D

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

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

Déplacement : 7

Bonus aux Dégâts : 2D



JEROME
2011

Description

Vous avez grandi dans une petite ville perdue du Texas ou du Nebraska. Avec pour seul paysage de très grandes collines verdoyantes, vous vous êtes réfugié dans les ordinateurs, les livres et le cinéma. Plutôt distant avec les autres, vous n'avez jamais eu de véritables amis (si on excepte vos grands-parents qui vous emmenaient régulièrement dans de nombreux festivals *country*). Cela ne vous a cependant pas empêché de réussir de brillantes études d'ingénieur en informatique à la Rice University de Houston. Votre diplôme en poche, vous avez été recruté par une petite société, spécialisée dans les jeux sur Internet et téléphones mobiles. Hyper bosseur, incapable de quitter votre écran, entouré de *collectors* de films et de bande-dessinées, vous n'avez pas compris tout de suite que tout ceci n'avait aucun lien avec la Zombie Walk ou la Convention de Science-Fiction locale...

Psychologie

Vous n'êtes franchement pas sportif et avez toujours refusé de prendre un fusil pour tirer sur les lynx ou les chevreuils. Mais face à l'horreur, vous êtes capable de vous surpasser. Vos connaissances cinématographiques en matière de morts-vivants ne sont guère utiles dans la réalité, mais vos compétences en matière de communication et d'électronique sont des atouts précieux. Tant qu'on peut récupérer une connexion à Internet, on peut savoir comment fabriquer une bombe artisanale !

Phrase type

« Ils ne peuvent pas simplement gueuler « cerveau » pour qu'on les repère plus vite ?! »

84

Agilité 2D : Discrétion

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

Puissance 3D

Connaissances 3D+1 : Électronique 4D+1, Érudition, Informatique 5D+1, Langues (Espagnol), Sciences occultes

Perception 3D : Chercher 4D, Investigation, Jeux 4D

Présence 3D : Volonté

Déplacement : 5

Bonus aux Dégâts : 2D



CHANTEUSE DE COUNTRY

Description

Originnaire de Nashville, vous avez toujours été attirée par la country-music. Par ce subtil mélange d'influences musicales diverses, en provenance des Appalaches. Les vestes à franges et les jupes en jean ont trôné pendant longtemps dans votre garde-robe, avant de laisser la place à des costumes de scène bien plus modernes. Vous avez traîné votre voix suave et votre guitare sur de nombreuses petites scènes du Mississippi, de l'Alabama et de la Georgie, avant d'atterrir dans l'Oklahoma. Vos quelques albums ont connu leur petit succès, mélangeant rock, pop et country, sur des textes retraçant votre vie. Mais le chemin n'a pas toujours été facile. Entre les bars malfamés et les camionneurs avinés cherchant la bagarre, vous avez appris à esquiver les coups et à battre les plus bouseux en absorption de bières et de bourbon.

Coincée par l'épidémie, vous allez certainement devoir apprendre à utiliser de nouveaux instruments...

Psychologie

Vous êtes une artiste, ravissante, fragile et charmeuse. Vous n'appréciez pas vraiment de vous retrouver au milieu du sang, de la crasse et des cadavres. Plutôt portée à laisser les autres prendre soin de vous, à vous protéger, il se peut que la terreur vous conduise à changer de comportement. Lorsqu'il ne sert plus à rien de hurler, autant foncer dans le tas ! Attention tout de même : vous pourriez finir par aimer ça...

Phrase type

«Eh Duke ! Passe-moi le banjo !»

86

Agilité 3D : Bagarre

Adresse 3D : Pilotage (Voiture)

Puissance 2D+1

Connaissances 2D+1 : Érudition 3D+1

Perception 4D : Art 5D, Connaissance de la Rue, Jeux 5D, Survie

Présence 3D+2 : Charmer 4D+1, Déguisement 4D+1, Empathie 4D+1, Escroquerie, Volonté

Déplacement : 5

Bonus aux Dégâts : 1D







DÉCONTAMINER

LE QUATRIÈME CAVALIER

*« J'étais mort, mais pour les siècles
des siècles me voici vivant
(puisque ressuscité), et je détiens
les clefs de la mort et
du séjour des morts. »*

Apocalypse (1-18)

*«Ce pays est un réservoir
de zombies...»*

Frank Black - Millennium

Je me sens moite, poisseux, dégueulasse. L'air du restaurant est presque irrespirable, chargé d'une lourdeur caniculaire et de cette effroyable odeur de grillon de *fajitas*. Depuis plus de vingt minutes, Caporal Lee s'obstine à remuer des morceaux de poulet surgelé sur une plaque de cuisson corrodée. Debout derrière le comptoir du « Carlos O' Kellys », il s'est improvisé cuisinier mexicain et ne cesse de pester contre l'absence de poivrons dans le frigo.

- Tu m'étonnes qu'il n'y a aucun client ici, vous avez vu la gueule de leur sauce à *nachos* ?

L'imposant mercenaire à la barbe épaisse agite immédiatement un pot crasseux, rempli d'un liquide sombre, méconnaissable. Puis, après un sourire béat dévoilant quelques dents dorées, il balance le récipient à travers la pièce et reprend son activité. La viande crépite, fume, crache son eau. Son *Stetson* bien enfoncé sur le crâne, le Texan paraît trop gros pour le tablier multicolore de l'ancien chef cuisinier. Ses doigts épais couverts de bagues remuent maladroitement les petits copeaux de barbaque, comme un ours jouerait avec des fourmis à l'aide d'un bâton. Vision surréaliste. C'est comme s'il ne parvenait pas à réaliser que l'établissement est totalement vide, évacué en urgence pour échapper à l'épidémie.

- Comment est-ce que t'arrives à bouffer avec cette chaleur ? s'empresse de lui répondre la voix féminine de Jazz, adossée à un mur.

- Tu crois que ça leur pose problème, à eux, d'essayer de te bouffer à cette chaleur ? rétorque Caporal Lee, en crispant les lèvres.

L'esprit dans la vague, épuisé, hébété par les jours horribles que je viens de traverser, j'observe la salle de l'ancien « Carlos O' Kellys », perdu sur le bord de la Cornhusker Road. Le sol est à peine couvert de poussière, les tables rondes sont dressées pour recevoir la clientèle et les murs ocre, décorés de motifs naïfs de sombreros et de cactus rieurs, paraissent avoir été repeints récemment. Si le chef qui s'agite actuellement der-

rière les fourneaux n'était pas aussi patibulaire, et ne portait pas constamment deux Uzi dans sa veste militaire, on pourrait presque penser que ce café mexicain s'apprête à ouvrir dans quelques heures.

- Alors les boy-scouts, qui veut se faire une bière avec un vrai mec ?

Comme mes deux autres collègues, j'ignore la question de Caporal Lee, me réfugiant dans l'ancien menu du restaurant, marqué d'un «www.carlosokellys.com » flamboyant sur sa page de garde. Face à moi, Falstaff, cheveux légèrement grisonnants et teint crasseux, les lunettes encore mouchetées d'infimes éclats de sang et d'os trop tenaces pour disparaître sous un simple filet d'eau, fixe depuis de longues minutes l'écran de son ordinateur portable. Il déchiffre méthodiquement les plans et les informations transmises par l'USSTRANS-COM. De temps en temps, religieusement, il s'octroie une maigre pause pour noter des lignes de chiffres sur une pile de serviettes en papier ou pour observer silencieusement notre camionnette garée sur le parking. Un antique Chevrolet Day van blanc, baptisé «*Enola gay*», si on en croit les lettres noires bombées sur son capot.

- Tu as peur qu'on nous le vole ? ricane Jazz, tout en laissant couler le fond d'une bouteille d'eau sur sa nuque, dans le but désespéré de se rafraîchir.

- Aucun risque. Il n'y a plus un seul voleur en vie de ce côté-ci du Mississippi, répond Falstaff, l'air détaché.

Je m'attarde de longues minutes sur le paysage extérieur, qui ressemble trait pour trait à la salle dans laquelle nous avons trouvé refuge. C'est comme si le temps s'était arrêté. Nous sommes seuls au monde, abandonnés dans cette ville déserte. Il n'y a plus personne à Bellevue, comme dans la plupart des coins entourant Omaha. Les portes des maisons sont encore ouvertes, bougeant au gré du vent, depuis que

leurs propriétaires les ont quittées précipitamment ou ont suivi les convois militaires jusqu'à la base d'Offut. Pour ensuite, très certainement, quitter le Nebraska.

Certains toits sont encore marqués par une tornade récente, ayant traversé l'agglomération d'Est en Ouest, retournant quelques camions abandonnés et éventrant un silo à grains. Un lourd panneau publicitaire, appelant les supporters à soutenir les Mavericks, s'est même détaché d'un immeuble pour venir s'écraser sur la route. Plus personne n'emprunte les voies de Bellevue désormais, les chances d'accident sont donc des plus minimales.

- Bon les rascals, mugit Caporal Lee, j'aime bien cuisiner latino mais on ne va pas y passer la journée non plus ? C'est quoi le plan ?

- Le plan, c'est que tu fermes ta grande gueule, Lee, rétorque Jazz.

- Tu dis ça parce que t'es folle de mon corps, bébé, sourit Caporal Lee tout en avalant goulûment un morceau de crêpe de maïs.

- Calmez-vous, temporez sèchement Falstaff, j'ai presque fini.

Des perles de sueur gouttent le long de son nez, avant de s'écraser sur son clavier. Les veines de son cou, gonflées par l'excès de nervosité, sont les seuls éléments qui trahissent l'urgence de la situation. Nous n'avons pas le temps de faire la causette dans un restaurant abandonné, nous n'avons même plus le temps de dormir plus de cinq heures depuis le début des opérations. Nous vivons avec le stress et la peur au ventre, constamment. Et si nous avons fait une halte sur cette ancienne zone commerciale en bordure de la Cornhusker Road de Bellevue, c'est pour pouvoir rejoindre Omaha dans les meilleures conditions possibles. Même si une ville semble déserte, elle est toujours habitée par quelque chose.

- Et toi le *rookie*, tu ne veux pas manger non plus ? m'interroge Caporal Lee en faisant glisser son assiette de *fajitas*, dégoulinantes de graisse, dans ma direction.

- Euh, non merci Caporal.

- Si tu ne recharges pas tes batteries, tu ne tiendras pas longtemps dans les Z-Corps gamin, répond le Texan, tout en reprenant son plat de nourriture trop cuite avec avidité.

Il y a six semaines, nous étions tous des gens ordinaires, de simples citoyens américains sans histoire. Enfin, pour Caporal Lee, disons qu'il était suffisamment «au frais» dans un pénitencier fédéral pour ne plus en avoir. Mais toujours est-il qu'aucun d'entre nous n'aurait pu se douter de ce qui allait arriver et que quelques jours plus tard, nous serions tous attablés au même endroit, vêtus de treillis noirs marqués de l'insigne Z-Corps. Et lourdement armés.

Les médias affirment que la contamination a été trop rapide et que Washington n'a pas pris suffisamment au sérieux cette crise sanitaire, gérant la pandémie avec autant de jugeote que pour l'ouragan Katrina ou la marée noire de British Petroleum. Lorsque les émissaires du gouvernement sont arrivés dans le Kansas pour constater l'étendue des dégâts de cette nouvelle grippe A, ils ont découvert un véritable cauchemar. Et ce qui n'étaient que de vagues rumeurs se sont propagées comme une traînée de poudre sur les réseaux sociaux, les blogs, les sites de partage de vidéos. Rapidement, des témoignages parlèrent des nombreux morts, des quartiers bouclés, des morgues remplies à ras bord. Et des silhouettes difformes avançant péniblement dans les rues de Kansas City... Je me rappelle encore de toutes ces images aperçues sur Youtube ou CNN, ici un clochard mordant un passant, là une femme infectée aux yeux révulsés pleurant du sang.

Topeka, la ville que le gouvernement pointait du doigt comme étant le foyer de l'infection fut littéralement rasée au nappalm. Et même si cette annonce fut reçue comme un véritable choc dans l'opinion publique, la tempête médiatique qui s'abattit sur le pays n'eut guère le temps de nous rassurer. Car à peine avions-nous eu confirmation de la gravité de l'épidémie qu'il était déjà trop tard pour le Kansas, et que d'autres lieux d'infection commençaient à germer au travers du pays. Nouvelle-Orléans, Los Angeles, New-York, Mexique... Le virus va bien trop vite et les militaires qui n'ont pas été contaminés doivent désormais secourir les personnes saines, les regrouper rapidement dans des zones hors quarantaine. Des complexes d'isolation ou des villes non-infectées.

Pour le moment, notre patrie résiste encore à cette attaque bactériologique fulgurante dont personne ne sait rien. Mais malgré l'appui des forces étrangères, le gouvernement est paralysé, les aéroports bouclés, des quartiers entiers verrouillés. Les médias s'acharnent sur l'impuissance du Président et des parlementaires à gérer cette crise, occupent leurs écrans de témoignages dramatiques et de rapports confirmant la propagation du Mal. Les experts se succèdent pour analyser la vitesse de propagation du virus, ses méthodes de contamination, affirmant sans la moindre compassion que plus de 90% de la population sera touchée dans les six mois.

Faisons-nous face à une attaque terroriste ou à la fin du monde ? Tirons-nous sur nos proches ou sur des êtres privés de toute conscience ?

Et quel pays serait capable d'endiguer une apocalypse zombie ?

- Je savais bien qu'il fallait que je mette plus de Tabasco, merdier, jure Caporal Lee en repoussant ses *fajitas* avec une grimace.

- C'est bon, j'ai la connexion avec One-World, affirme Falstaff en relevant la tête de son portable.

La silhouette féminine de Jazz se rapproche enfin de notre tablée, posant son fusil à pompe avec brutalité au beau milieu des crêpes mexicaines. Le jus épais contenu dans les tortillas s'échappe violemment sous l'impact, éclaboussant les vêtements de Caporal Lee, qui commençait à s'allumer un cigare cubain.

- Hé ! Espèce de sale...

La jeune femme à la peau d'ébène dévisage le Texan, soutenant son regard avec autorité. Ceinturée dans son dos, une lourde hache de pompier mouchetée de tâches brunâtres, évoque le dard d'une veuve noire. Rapide et mortel, il n'attend qu'un geste déplacé pour s'enfoncer dans la peau et la chair.

- Continue pas ta phrase Lee, ou je remplis les prochaines *tortillas* avec tes testicules de bouffeur de maïs, murmure Jazz.

Je ne peux m'empêcher de pouffer en observant la mine déconfite du mercenaire, caressant nerveusement le drapeau sudiste qu'il porte en médaillon. Impassible, Falstaff poursuit son compte-rendu.

- Bien. Désolé de vous avoir fait patienter mais les transmissions satellites ont du mal à passer dans le secteur. Je viens juste de recevoir les *maps* et les rapports de l'état-major.

- Alors, qu'est ce qu'on vient faire dans ce borbier ? questionne Caporal Lee, un œil inquiet toujours pointé vers Jazz.

- Ce qui était prévu, répond Falstaff. J'ai confirmation qu'Omaha a été évacuée, il y a deux jours par des convois de Marines, en direction du Colorado. Plus de 200 000 personnes ont été touchées par le virus et l'Armée a isolé de nombreux quartiers, au

Nord, à l'Est, dans le centre-ville et même à proximité de Carter Lake. Mais il reste encore de nombreuses personnes enfermées chez elles, et qui n'ont pas répondu aux ordres d'évacuation.

- 200 000 ? La vache ! C'est une véritable armée ! s'emporte la jeune femme.

- Il semblerait qu'une bonne partie ait déjà été exterminée, répond Falstaff, plissant les yeux pour mieux déchiffrer les données inscrites dans le fichier informatique.

Un peu perdu par cette avalanche d'informations, j'ose enfin interroger le leader de notre unité.

- « Semblerait ? »

Mes coéquipiers n'ont pas trop l'habitude d'entendre le son de ma voix. Nous ne nous connaissons que depuis trois jours et j'ai toujours fait profil bas dans l'équipe, pour mieux les cerner et comprendre leur fonctionnement. Ils m'intimident. C'est un peu comme s'ils avaient fait ça toute leur vie même si aucun d'entre eux n'est véritablement un soldat. Je ne connais même pas leur vrai nom. Tout ce que je sais, c'est qu'ils ont accepté de rejoindre l'unité privée des Z-Corps, il y a une semaine environ. Pour se venger, pour retrouver quelqu'un, pour empêcher un juteux pactole, pour débarrasser leur pays des morts qui marchent ? Qu'est-ce que j'en sais ? Personne ne m'a encore parlé de sa vie, de ce qu'il faisait avant. J'ai cru comprendre que Falstaff travaillait dans les jeux vidéos et que Jazz était serveuse dans un bar de Bâton Rouge. Mais pour le reste, nous n'avons jamais le temps de faire la causette. Enfin, à part Caporal Lee dont je connais même le tour de poitrine des conquêtes féminines...

- On ne peut jamais être sûr qu'il n'en reste pas, répond calmement Falstaff en tournant enfin la tête dans ma direction. C'est une véritable guérilla urbaine et chaque bouclage de périmètre aboutit à de



nouvelles contaminations chez les flics et les militaires. L'État a donc donné pour consigne de vider les villes contaminées le plus rapidement possible, afin que l'US Air Force puisse larguer des neurotoxines. Tout est fait dans la précipitation, l'à peu près, en laissant de nombreux survivants sur place ou en loupant les cibles tactiques. C'est pour cela que l'épidémie continue à se propager et que nous existons : pour réparer leurs conneries.

- Et quelle connerie doit-on réparer aujourd'hui ? demande Jazz, l'air blasé.

- On doit récupérer le Patient Zéro.

- Quoi ? Encore une mission d'extraction ? Ils veulent pas qu'on aille prendre la température des zombies aussi ? Moi j'ai signé chez OneWorld pour pouvoir faire exploser de la viande froide, pas pour jouer les Docteur Quinn ! s'emporte Caporal Lee en se levant de sa chaise, le poing levé.

- Tu feras ce qu'on te dit, Caporal, lui répond Falstaff d'un ton ferme. Et si tu as des envies de viande froide, commence par mettre tes *fajitas* dans un *doggy bag*, parce qu'on dégage d'ici.

L'unité Z-Corps ne fait pas partie de l'Armée américaine, même si elle se trouve sous le commandement du Président des États-Unis. C'est une milice privée, une organisation parallèle nommée par le Congrès afin de combler les déficits de l'Armée et fournir une expertise de terrain. Après le massacre de Topeka, face aux désertions et aux nombreux contaminés parmi les forces de l'ordre, l'opinion s'est persuadée (par l'entremise des médias) que le gouvernement était responsable de cette crise. Actuellement, trois Américains sur quatre pensent que le virus à l'origine de cette épidémie est une souche militaire, et que l'État fait tout son possible pour effacer les traces de sa culpabilité. Sans quoi, nous saurions la vérité depuis longtemps. Or toutes les

pistes sont effacées méticuleusement, les témoins disparaissent, les villes en zone rouge sont interdites d'accès, les secrétaires d'État noient les journalistes en accusant tour à tour des terroristes afghans ou des groupuscules paramilitaires du Kansas. Ce sentiment de complot est devenu tellement fort dans l'opinion publique que le Congrès a voté la constitution d'une commission d'expertise indépendante. Commission qui a fini par se transformer rapidement en de nombreuses unités mobiles : des volontaires chargés de récupérer des informations sur le terrain, de faire des relevés et de venir en aide aux personnes saines. Des petits groupes, rapides, flexibles et prêts à toucher une solde élevée pour lutter contre la pandémie.

Mais face à la vitesse de propagation et sa nature, les équipes Z-Corps sont rapidement passées du stade d'experts à celui de mercenaires armés. Parfois, nous sommes les seuls à oser pénétrer dans certains comtés, totalement ravagés par le virus.

Pour le moment, seule une petite portion du pays est atteinte et je suis persuadé que plein de gens continuent à vivre comme avant, en étant convaincus que cette saloperie n'arrivera jamais jusqu'à leur porte. Dans leurs petites maisons de banlieue, tout ceci leur semble si lointain, si irréel. Ils ont tellement confiance en leur patrie, en leurs fédéraux, en l'US Army, en Dieu. Pendant que l'Américain moyen regarde la télévision et que les chaînes d'information tournent en boucle, en cherchant désespérément des renseignements fiables, nous agissons comme des commandos pour comprendre ce qui se passe et sauver quelques vies.

Mais nous ne sommes pas de bons samaritains. Nous n'avons pas les moyens de secourir tout le monde et avant toute chose, nous devons respecter les ordres. Ceux transmis par la société OneWorld.





*You can burn my house,
Steal my car,
Drink my liquor,
From an old fruitjar.*

*Do anything that you want to do,
but uh-uh,
Honey, lay off of my shoes
Don't you step on my blue suede
shoes.*

*You can do anything but lay off of
my blue suede shoes*



C'est comme un rituel. Chaque fois que nous arrivons sur site, Jazz fait un point sur l'équipement, Falstaff transfère les cartes sur nos *pads* individuels et Caporal Lee fait crisser les pneus du van en écoutant son foutu morceau d'Elvis Presley. Et moi, comme d'habitude, je regarde ce qui reste des lieux que nous traversons et je prends un maximum de photos pour les archives de OneWorld.

La plus grande ville du Nebraska n'est plus qu'une cité fantôme, vidée en urgence de ses habitants pour échapper aux morts-vivants. Les grands trottoirs gris, construits aux abords de longs espaces verdoyants, sont étrangement déserts. Quelques voitures sont abandonnées au bord de la route et les murs sont couverts d'affiches de l'US Army appelant à l'évacuation. L'air est suffocant.

Depuis notre entrée dans le périmètre de quarantaine, nous avons tous enfilé notre masque filtrant tandis que Caporal Lee a ralenti le rythme et se contente de conduire à vitesse modérée. Même si les analyses se contredisent, tout le monde s'accorde sur le fait que les zombies se repèrent essentiellement au bruit ainsi qu'à l'odeur du sang. C'est comme un cercle infernal : plus vous en attirez vers vous, plus ils en attirent d'autres à leur tour. Se regroupant, s'agglutinant comme une horde de requins appâtés par les mêmes stimuli. Ils ne travaillent pas en bande, ils se contentent de suivre les mêmes sensations pour satisfaire leurs instincts les plus primitifs.

Au bout de cinq minutes, notre chauffeur tourne vers le campus universitaire, avant de passer devant la bibliothèque à l'architecture moderne et de faire halte dans une ruelle. En quelques secondes, nous sommes tous dehors, armes aux poings et équipement sur le dos. Le terrain est aride et soulève de la poussière sous nos bottes, pendant que nous franchissons un grillage éventré. Après avoir traversé cette zone de construction, marché prudemment à travers un petit parc, nous parvenons enfin jusqu'à une petite clinique privée. D'après nos commanditaires, c'est à l'intérieur que se trouverait le Patient Zéro d'Omaha : le premier contaminé recensé dans la ville. Et donc, un candidat idéal pour finir sous les scalpels et les microscopes de OneWorld.

- Enclenchez vos activimètres, murmure Falstaff, tout en affichant le plan du bâtiment sur l'écran de son *pad* portable.

Un à un, nous appuyons sur le bouton-pressoir de notre bracelet électronique. La fine aiguille présente dans notre poignet est là pour détecter la présence du virus dans notre sang, afin d'évaluer son niveau de toxicité. Un contact avec du sang, de la salive, des entrailles, des parasites ou une morsure peuvent nous transmettre la maladie. Mais cela ne nous transforme pas toujours en mort-vivant. Le processus est plus

ou moins long selon les individus et le temps d'exposition, pouvant même traîner des jours en paralysant progressivement les organes. Sans oublier que les nouveaux infectés sont bien plus contagieux que les autres. Personne n'est immunisé à ce germe et lorsque l'activimètre devient rouge, c'est qu'il est trop tard. Voilà sans doute pourquoi nous ne connaissons pas nos vrais noms... Histoire de ne pas trop s'attacher.

- Le nouveau, tu passes devant ! ordonne Falstaff d'une voix basse en ouvrant la porte de la clinique, tandis que Jazz et Caporal Lee nous couvrent.

J'avance prudemment dans le long couloir enténébré de l'édifice. La lumière du jour peine à dévoiler les profondeurs du corridor et j'actionne rapidement la lampe torche collée au chatterton sur le canon de mon fusil. Dans mon dos, Falstaff fait un point rapide sur sa *map* pour m'indiquer la direction à suivre avec de simples gestes. De légers murmures dans nos oreillettes nous indiquent que nos deux coéquipiers sont toujours sur le seuil de la clinique, à scruter les rues voisines. Je n'ai qu'une vingtaine de marches à descendre pour atteindre les chambres froides, plongées dans la curieuse lueur opalescente d'une signalisation «Exit». Le carrelage jaunâtre est jonché d'objets médicaux, gants, masques et tensiomètres ayant chuté brutalement d'une petite table en fer. Des traces de sang coagulé sont toujours identifiables sur les murs et le sol, même si elles paraissent dater de plusieurs jours. Je serre instinctivement la crosse de mon *shotgun*, chargé de 12 cartouches *deadslugs*, en apercevant un cadavre inanimé seulement vêtu d'une blouse blanche.

Le rayon de ma lampe a juste le temps de dévoiler fugitivement son visage rongé et décomposé, avant que je ne pénètre dans la grande morgue occupant tout le sous-sol. Une bonne cinquantaine de sacs à cadavre sont entassés dans la pièce, trop nombreux pour être rangés dans les frigos.

- Plus qu'à trouver le bon numéro, chuchote Falstaff en se rapprochant des imposants tiroirs en inox qui occupent tout un pan de mur.

Méthodiquement, il commence à ouvrir chaque frigo, vérifiant le numéro étiqueté sur chaque corps. La salle n'est quasiment plus réfrigérée, de nombreuses mouches ayant commencé à envahir les lieux. Je n'imagine même pas l'odeur ambiante, protégé derrière mon masque physiologique. Tout notre équipement est la propriété de OneWorld, notre combinaison, notre véhicule, comme nos armes ou leurs munitions spéciales. Chaque dotation nous transforme en véritables cobayes, testant de nouvelles cartouches sur les cibles "zombies", de nouveaux systèmes pour perturber leur maigre fonctionnement neurologique, pour créer des diversions à l'aide de sang artificiel ou de grenades sonores. Tout ne fonctionne pas, malheureusement, et une fois sur le terrain, il faut sans cesse improviser pour réparer des appareils sortis trop rapidement des laboratoires de OneWorld, Strontium Consortium ou Intech System.

Arrivé au sixième tiroir, les glissières grincent. Falstaff dégage le corps vers lui et s'exclame « je l'ai ! » après avoir identifié le bon code barre. Il commence à peine à le soulever lorsque j'aperçois une ombre se déplaçant derrière une paroi de verre. Des pas traînants, un râle sourd et clairement identifiable, produit par des cordes vocales hors d'usage. Rapidement, apparaît une silhouette féminine, totalement dénudée, le teint morbide et la peau marquée de nombreuses plaies béantes. Comme des traces de mastication. Sa tête penche dans un angle anormal, tout comme ses articulations, trop rigides pour lui permettre d'avancer comme une humaine. Ses pupilles sont dilatées, ses lèvres livides, un filet de sang s'échappe de ses gencives pour couler entre ses seins. Ses longs cheveux noirs tombent, sales et gras, sur ses épaules couvertes d'hématomes.

Des veines grises, étranges, parcourent son front. Elle est lente, ses gestes sont désarticulés, autant de signes accusant l'Agent Gris... La neurotoxine paralysante de One-World, destinée à ralentir leur métabolisme et nous permettre d'agir plus rapidement qu'eux.

Le sang me monte à la tête. Mes tempes s'enflamment. Je deviens comme enragé en voyant cette carcasse anonyme, tendant les bras dans l'espoir de me saisir. Je ne sais rien de cette femme, de cette victime. Mais c'est comme si elle représentait la maladie, le virus, celui qui a détruit toute ma famille. Je ne m'offre même pas le temps de la réflexion. La voix de Falstaff est comme étouffée, au moment où je presse la détente.

- Non ne tire pas ! crie Falstaff, le Patient Zéro sur les épaules.

Un clic. Une *deadslug* qui s'extirpe du canon en une balle unique. Une détonation qui se répercute lourdement dans l'espace clos. Et qui remonte, en échos, jusque dans les couloirs de la clinique. Un crâne qui se fend sous l'impact, éclaboussant le plafond et les murs d'un liquide épais. Un corps qui s'écroule sur le dallage clair.

J'ai à peine le temps de reprendre mes esprits, mon souffle crée de la buée sur la visière de mon masque. Falstaff est muet, déconcerté.

- Je suis désolé.

- On s'en fout de tes excuses, le bleu ! Vous avez donné le signal pour les renforts, ramenez vos miches tout de suite, tas de fumiers ! s'époumone Caporal Lee en surface.

Nous franchissons les marches quatre à quatre, tenant fermement le cadavre du premier infecté de «la Porte d'entrée de l'Ouest», Omaha. Et lorsque nous parvenons enfin sur le perron de la clinique, nous atterrissons en plein western. Caporal Lee, le Stetson toujours solidement arrimé sur le crâne, envoie des grenades farcies d'Agent Gris dans toutes les directions, tandis que Jazz mitraille tout ce qui bouge. Une centaine de zombies déboule, telle une marée de putréfaction, des parkings souterrains et des entrées d'immeubles. Plusieurs d'entre eux avancent péniblement, les membres atteints par l'Agent chimique, tandis que les autres courent à la vitesse d'un humain ordinaire. Vifs, agiles, déterminés, affamés.

Falstaff lâche le sac et saisit son fusil.

- On n'arrivera jamais jusqu'au camion, lâche-t-il dans un souffle.

- Vous les démocrates, vous êtes toujours défaitistes ! hurle Caporal Lee en jetant son lance-grenade avant de saisir ses deux Uzi et de commencer à ventiler.

- Qu'est ce qu'on va faire ? dis-je en me tournant vers Jazz, figée après avoir aperçu une étrange masse de chair, énorme, difforme, écoeurante, surgir d'une fenêtre.

- Comme d'habitude : survivre.



PERSONNAGE

Z-CORPS

« Je ne veux pas croire que ceux que nous avons connus et aimés, ne sont plus que de lointains souvenirs. Des carcasses putréfiées qui ont perdu toute conscience humaine. Chaque maladie a son remède. Il y a toujours une cause et des coupables. Et nous avons pour devoir de les confronter ! »

Discours au Pentagone de Bryan Clark –
Président de OneWorld

Il n'était pas possible de rester les bras croisés. Face à la virulence de la contamination, votre personnage s'est engagé dans les forces spéciales de la corporation OneWorld. À moins que ce soit elle qui l'ait recruté, afin de mettre ses connaissances aux services de la communauté. De nombreuses recrues des unités Z-Corps ont été touchées directement par l'épidémie, n'ayant plus de nouvelles de leurs proches, ayant assisté à la mort de l'un d'eux ou à sa disparition brutale, « enlevé » par plusieurs mains pâles et voraces.

Votre personnage sait que le temps joue contre lui, qu'il est impératif de récolter un maximum d'informations et de détruire le plus de nids possibles, pour repousser la pandémie. Moitié chasseur, moitié expert scientifique, il peut être amené à agir dans toutes les strates de la société : zone de quarantaine, bases militaires, quartier au tout début de l'épidémie, négociations avec les US Marshals ou les Fédéraux, évacuations d'urgence, soutiens à l'Armée, exterminations de masse...

Ce second chapitre contient toutes les informations et les règles accessibles aux membres des Z-Corps : les personnes chargées de lutter contre l'épidémie et d'éradiquer les zombies.

Vous y trouverez le règlement interne des Z-Corps, les rapports de OneWorld, les données récupérées au bout de six semaines d'épidémie, ainsi que le matériel mis à disposition des personnages (*Robot sentry, Agent Gris, munitions de classe dead, activimètre, masque physio...etc.*).

CHRONOLOGIE

« Fiston, t'as des couilles en béton. Les munitions sont dans la boîte à gants... »

The Mist

Si vous avez choisi de rejoindre les Z-Corps, c'est avant tout pour combattre le virus et empêcher qu'il ne se répande. L'objectif premier de OneWorld, loin devant les autres fonctions assignées par le gouvernement des États-Unis, est de trouver un remède à cette épidémie.

Malheureusement, les informations sur son origine sont soit tronquées soit détruites suite à des manœuvres sournoises de l'US Army.

Afin que vous disposiez d'une vision relativement claire des événements, voici une chronologie élaborée par nos services, à destination des Contrôleurs :

Semaine 1



Personne ne semble au courant des premiers cas de contamination. Les médecins des hôpitaux de Topeka (Kansas) qui se trouvent face aux premiers Hostiles, préfèrent invoquer une mutation de la Grippe A. Personne ne veut reconnaître cette aberration scientifique : des patients, morts cliniquement, continuent tout de même à se mouvoir. Aucune information n'est transmise aux autorités, ni au CDC (Center for Disease Control).



De son côté, OneWorld apprend la disparition d'une de ses équipes de la *OneWorld Water Division* à proximité de la ville d'Alma (Kansas). Ceux-ci enquêtaient sur une intoxication au méthylmercure dans la réserve indienne des Winnebago. Tout laisse à penser qu'ils ont été sauvagement agressés par les premiers infectés de la région et qu'ils n'ont pas survécu. Chose étrange : l'équipe OneWorld est localisée dans une station militaire, à proximité des cadavres d'émissaires du Pentagone.

Le Président de notre compagnie, Bryan Clark, alerte la CIA et le FBI pour enquêter sur ces meurtres. Sans succès.

Semaine 2



Le site d'Alma est entièrement bouclé par l'Armée américaine, empêchant les fédéraux et nos propres services d'effectuer des relevés. Même les dépouilles de nos collègues ne peuvent être récupérées et disparaissent mystérieusement.

Dans la ville de Topeka, située à proximité, l'incompétence des médecins entraîne une propagation du virus au sein de la ville.

L'US Army, bien décidée à se servir de OneWorld comme bouc émissaire, commence à l'accuser de ce début de pandémie. Parallèlement à ces déclarations inqualifiables, les militaires envoyés sur Topeka commencent à maltraiter la population. Sous le prétexte d'endiguer les morts-vivants, des personnes non-infectées sont blessées et même assassinées.

Nous faisons tout notre possible pour alerter les médias au sujet de ces bavures intolérables, ralliant derrière nous de nombreuses structures humanitaires. OneWorld réalise de multiples manifestations et tente de bloquer les convois militaires, devant à son tour faire face à la violence inacceptable des soldats. Trois de nos confrères sont abattus lors d'une marche silencieuse à Wichita.

Semaine 3



Les bavures de l'Armée se multiplient et la politique du Ministre de la Défense s'avère totalement inefficace. De nouveaux cas apparaissent dans les villes environnantes, ainsi qu'en Louisiane et dans l'État de New-York. L'Organisation Mondiale de la Santé reconnaît la gravité de la contagion, l'incompétence totale du CDC et encourage les autres pays à fermer leurs frontières aux migrants en provenance des États-Unis.

Les premiers aéroports sont fermés, des routes bouclées. Les forces de l'ordre doivent faire face aux premières violences et pillages.

OneWorld continue à militer pour le respect des victimes et cherche, malgré les interdictions du Pentagone, à enrayer l'épidémie. Au cœur même des zones de quarantaine, les techniciens de notre société viennent en aide aux blessés.

Semaine 4



Tous les États situés en bordure du Kansas sont touchés, ainsi que le Mexique et la Californie. L'Armée met en place les premières zones d'isolation à Knoxville (Tennessee), destinées à accueillir les réfugiés. Là encore, OneWorld est obligée d'intervenir pour prendre en charge des individus maltraités et parqués comme des animaux.

Durant le journal télévisé de CNN, le Président Bryan Clark pointe du doigt les blocages volontaires de l'Armée, ses erreurs multiples et procède à une démonstration de l'Agent Gris. Ce gaz, conçu dans le plus grand secret, est capable de diminuer les capacités des Hostiles. Au point de les rendre beaucoup plus vulnérables. Cette invention représente un pas considérable face à la pandémie, bien plus que trois semaines de bavures militaires.





Bryan Clark profite également de cette tribune pour parler de l'affaire d'Alma et affirme que l'US Army sait qui est responsable du virus, mais cherche à effacer les preuves. Il exhorte le gouvernement à faire appel aux forces indépendantes de OneWorld, qu'il vient juste de créer : les Z-Corps. De plus, il propose à tous les médias de rejoindre Alma pour constater, de leurs propres yeux, le complot de l'Armée fomenté par le Général Dunwoody.

Semaine 5



Afin d'empêcher cette subtile manœuvre du PDG de OneWorld, l'Air Force bombarde Topeka et l'intégralité de sa périphérie (dont Alma) au napalm. Bryan Clark et les journalistes présents ont à peine le temps de fuir les lieux avant que les premières bombes n'exploient. Une enquête interne est menée au sein de l'état-major des Armées, le Président des États-Unis réfute catégoriquement avoir donné l'ordre de bombarder le Kansas (on compte plusieurs milliers de victimes innocentes, piégées par les tirs) et le Général Dunwoody est limogé.

Bryan Clark et ses associés profitent de cette ultime et horrible bavure pour solliciter le Congrès et demander un plan d'urgence. Ils proposent d'établir les unités Z-Corps comme une commission de contrôle indépendante, pour soutenir l'Armée et empêcher le virus de se propager.

Avec une majorité écrasante, les Z-Corps se voient reconnaître par le Congrès des États-Unis le droit d'intervenir dans tout le pays, pour lutter contre les Hostiles et soutenir les survivants (un amendement à la Constitution est d'ailleurs à l'étude).

Le centre de recrutement des Contrôleurs est implanté à Savannah, à proximité du siège de OneWorld. Les premières équipes sont opérationnelles en moins de 48 heures, armées d'un matériel de pointe. L'Agent Gris est définitivement adopté par l'US Army.

Semaine 6



Le virus évolue à très grande vitesse, mais nous ferons tout pour le faire disparaître, grâce à votre soutien et votre action sur le terrain. Que Dieu vous protège, Z-Corps.

MANUEL DES CONTRÔLEURS

*« Règle 2 : Ils ignorent la peur.
Faites de même. »*

Guide de survie en territoire zombie
– Max Brooks

OneWorld vous remercie chaleureusement d'avoir accepté de rejoindre ses forces d'intervention spéciales : les Z-Corps. En tant que membre de ses unités, vous faites désormais partie de la compagnie OneWorld, la plus grande entreprise dédiée à la santé, à la sécurité et à l'Humanité. Ce présent manuel a pour objectif de vous présenter vos nouvelles charges et attributions.

Chaque membre des Z-Corps est nommé «Contrôleur» et a pour fonction la lutte contre le virus et les Hostiles. Cette action peut prendre la forme de missions particulièrement diversifiées, vous mettant en contact direct avec des morts-vivants ou des individus contaminés. À ce titre, vous devez impérativement garder les points suivants à l'esprit. Ce sont les principaux engagements des Z-Corps.

Lisez-les avec attention et surtout, retenez les !

Juridiction

- OneWorld a été créée en 1992 par Mr. Bryan Clark. À ce jour, elle dispose d'un capital de 50 milliards de dollars et emploie plusieurs milliers de salariés, travaillant dans les cliniques OneWorld, les divisions de contrôle des eaux ou les laboratoires pharmaceutiques LabWatch. Cette compagnie est à l'origine de la création des Z-Corps.
- Les unités Z-Corps sont issues d'un vote du Congrès et reçoivent leurs ordres directement du Président des États-Unis et de son gouvernement.
- Leurs directives sont retransmises par la société OneWorld, à l'aide du réseau d'information dédié USSTRANSCOM, en lien direct avec l'État-major des Armées.
- En tant que Contrôleur, vous devez respecter à la lettre les consignes de vos supérieurs. Il vous est formellement interdit de prendre toute initiative contraire à leurs directives ou toute liberté lors d'une mission. Chacun de vos actes implique directement la responsabilité de OneWorld.

• Les Z-Corps sont une milice privée, disposant d'un droit d'intervention sur l'ensemble du territoire des États-Unis. Les forces locales, militaires ou fédérales ont l'obligation de collaborer avec vous, dans la limite de vos compétences et de votre autorité. Tout abus de votre pouvoir sera durement sanctionné.

• La société OneWorld se charge de vous rémunérer, de prendre en charge vos frais et de vous équiper pour faire face à l'épidémie. Les armes, fournies par OneWorld et ses filiales, ne doivent être utilisées que dans le cadre des missions Z-Corps.

• Toute utilisation frauduleuse de cet armement, dans le but de blesser ou de tuer des personnes innocentes non-infectées, pourra donner lieu à des poursuites judiciaires. L'insigne des Z-Corps vous oblige à respecter la loi et l'intégrité de la personne humaine.

• Chaque Contrôleur des Z-Corps doit se choisir un nom de code qu'il utilisera dans toutes les occasions. Il vous est interdit de révéler votre véritable identité, afin de conserver la confidentialité de votre dossier personnel.

• Une Z-Team est composée de 3 à 15 Contrôleurs.

Observation

• La première mission des Z-Corps est d'être une commission d'enquête, d'expertise et d'analyse. OneWorld s'est engagée à envoyer ses troupes sur tous les lieux d'intervention de l'Armée américaine, afin de s'assurer de son efficacité face au virus, de son égalité de traitement et de l'absence de bavures. Les Z-Corps peuvent enquêter sur des homicides, attribués à l'Armée, ayant eu lieu dans des quartiers d'isolation ou des complexes accueillant des civils.

• Tout problème, toute erreur, tout excès de violence dans la gestion des non-infectés par l'US Army doit être immédiatement transmis à OneWorld.

• Toute information concernant le virus ou les morts-vivants, observée sur le terrain ou recueillie auprès des victimes doit être enregistrée et retransmise à OneWorld dans les plus brefs délais.

Extraction

• La priorité des Z-Corps est de récupérer le maximum d'informations au sujet du virus et de l'épidémie. Vous serez régulièrement envoyé dans différents lieux (capitales, villes, bourgs, fermes, hôpitaux, écoles....), en quarantaine ou non, afin de réaliser tous les prélèvements et constats nécessaires.

• Les Z-Corps ont la possibilité d'intervenir pour extraire des survivants, pris au piège par les zombies. Ce mode d'extraction ne doit pas mettre en péril les autres priorités de la mission, ni vous placer dans une situation d'extrême menace.

Préservation

• Les Z-Corps doivent préserver la vie humaine et faire tout leur possible pour sauver des civils. À l'exception des citoyens risquant d'augmenter les risques de contamination dans une enceinte protégée.

• La sauvegarde des citoyens ne doit jamais passer avant les autres directives transmises par OneWorld.

• Tous les civils extraits par les Z-Corps doivent passer en sas de décontamination et être pris en charge par le Gouvernement dans des zones d'isolation.

Éradication

• Les morts-vivants (nommés «Hostiles» par nos services) ne sont pas considérés comme des êtres humains. Tout usage de la force peut être

Ce que vous devez impérativement savoir sur les Hostiles

Les zombies sont le fruit d'un agent infectieux extrêmement virulent. Un virus dont nous ignorons, pour le moment, l'origine exacte. Même si les médias et la population utilisent fréquemment le terme « mort-vivant », un Hostile est en réalité un « vivant-mort ». En effet, l'agent pathogène n'affecte que les personnes vivantes. Jamais les individus dont le décès a été constaté avant la contamination. La personne infectée connaît les premiers symptômes entre quelques minutes et plusieurs jours, les zombies ne disposant pas tous du même niveau d'incubation.

Une fois que le virus a tué le patient, il vient se loger dans son hypophyse et réactive son cerveau sur ce que nous nommons « la fréquence morte » : une impulsion électrique suffisante pour permettre au cadavre de revivre et de s'animer. Le zombie n'a alors qu'une seule et unique obsession : celle de se nourrir de chair humaine. Sa salive et son sang, transmettant le virus à leur tour. Un zombie est, par principe, totalement insensible à la douleur et capable d'agir vite lorsqu'il ne se trouve pas sous l'effet de l'Agent Gris.

Le meilleur moyen de détruire un Hostile est donc de détruire son hypophyse, en découpant sa tête ou en la séparant du reste de son corps afin de rompre la connexion avec la fréquence morte.

Après de multiples expériences, nous avons également acquis la certitude que les zombies ont une vue faible (leurs pupilles extrêmement dilatées perturbent leur reconnaissance des couleurs) mais que leurs autres sens sont en parfait état. Leur ouïe tout particulièrement, chaque bruit risquant de les attirer comme des animaux affamés. Nous vous recommandons donc la plus grande discrétion dans les zones à risque.

Parlez doucement, limitez les détonations, évitez tout éclat de voix ! Ils peuvent vous sentir et vous entendre !

utilisé (et est d'ailleurs recommandé) contre eux. Chaque zombie doit être exterminé, dans la limite de votre propre sécurité.

- Toute personne infectée, c'est-à-dire présentant tous les symptômes de la mutation en zombie, doit être immédiatement éliminée.

- Tout membre des Z-Corps présentant un taux de contamination supérieur à 49% sur l'activité doit être éliminé.

- Tout refus d'éradiquer un mort-vivant ou un infecté vous enverra devant la Cour Martiale.

- Tout refus de contrôler la présence du virus dans votre propre sang est passible de sanctions graves.



Stérilisation

- Le virus n'est pas transmissible dans l'air mais reste actif dans les cadavres infectés. Le sang, les viscères, les fluides corporels ou la salive d'un zombie H.E.M (Hors d'État de Mordre) restent hautement contaminants.

- Les Z-Corps ont l'obligation de stériliser tous les cadavres abattus : soit à l'aide des incinérateurs mobiles mis en place par la compagnie, soit par le biais de lance-acides, de lance-flammes ou de grenades Crematoria de marque Strontium Consortium.

- Tout charnier, tout corps laissé à l'abandon, peut provoquer de nouvelles infections.

- Tout membre des Z-Corps doit passer en sas de décontamination le plus régulièrement possible et se rendre une fois par semaine dans l'Institut OneWorld le plus proche, pour effectuer les contrôles nécessaires.

Nouveau membre des Z-Corps, n'oubliez pas que la Patrie compte sur vous ! De votre efficacité dépend l'avenir de notre société !



ÉQUIPEMENT

« Yeah. Très bien bande d'abrutis. Écoutez ça... Et regardez. Ceci est un... Une baguette magique ! Remington à canon double. Calibre 12. La meilleure affaire de chez Prixbas et c'est au rayon armurerie que vous la trouverez. C'est un pur produit du Michigan en Amérique et si c'est américain, c'est bien ! »

Ash – Evil Dead III

Afin d'exécuter efficacement vos missions, OneWorld met à votre disposition du matériel issu de ses meilleures filiales. Toutes ces armes ont été créées dans le but d'éradiquer les Hostiles et de pacifier les zones de quarantaine. Elles sont à la pointe de la technologie, conçues d'après les études de terrain et nos essais en laboratoire.

En devenant Contrôleur des Z-Corps, vous vous engagez solennellement à entretenir ce matériel et à en prendre le plus grand soin. Il vous est formellement interdit d'utiliser ces accessoires à des fins personnelles, outrepassant ainsi la juridiction des Z-Corps.

De plus, ce matériel demeure un simple prêt et vous avez l'obligation de le rapporter, lorsque vos supérieurs l'exigent ou lorsque vous quittez définitivement vos fonctions au sein de la milice privée OneWorld.

Matériel Divers



Afin de vous familiariser avec notre catalogue, voici une rapide présentation des principaux outils utilisés par la section Z-Corps :

Treillis

L'uniforme de base de tout Contrôleur Z-Corps. Ce treillis noir, marqué de l'insigne de votre unité, est conçu pour résister aux chocs et aux déchirures (griffures, morsures...). Ininflammable et facilement lavable, il est équipé de poches multiples et de renforts aux articulations.

Activimètre

Ce bracelet en acier, conçu par nos laboratoires LabWatch, est un détecteur pathogène. Il est muni d'une minuscule aiguille, effectuant des prélèvements sanguins en continu. Toutes les douze secondes, l'activimètre procède à un scanner simple de vos cellules sanguines et de vos mitochondries. En cas d'anomalie, l'écran de l'activimètre s'illumine en rouge et indique votre taux de contagion en %. Au-delà d'une inoculation à plus de 49%, vous êtes condamné à devenir un mort-vivant dans un bref délai. Par contre, dans le cas d'un taux d'infection plus faible, votre organisme est capable de résister à cette contamination. Mais vous devrez bien faire attention à ne pas entrer à nouveau en contact avec le germe. Sous peine de voir l'activimètre dépasser rapidement le seuil de tolérance maximal.

Et tout Contrôleur franchissant ce point doit impérativement être éliminé sur le champ.

Masque physiologique

Ce masque à gaz dernier cri est une des dernières créations de notre filiale Strontium Consortium. Il est fabriqué à l'aide d'un latex extrêmement souple, moulé directement sur votre visage afin d'être le plus hermétique possible. Extra-plat, ultra-léger, anti-allergénique, anti-transpirant, il est équipé de 25 filtres différents et vous permet de vous déplacer dans tous les environnements toxiques : brumes d'Agent Gris, gaz de combat, charniers... Certains masques, à la demande, peuvent être équipés de jumelles à vision nocturne ou thermique.

À noter que de nombreuses unités Z-Corps ont pris l'habitude de personnaliser leurs masques physiologiques avec les couleurs de leur Z-Team. Même si OneWorld encourage l'esprit d'équipe, elle vous recommande de ne pas détériorer le matériel ou d'endommager la structure du masque.

Effet : +3D pour filtrer

OWPad

Cette petite tablette électronique tactile est un véritable ordinateur portable. Vous pouvez y stocker et ainsi visualiser tous les documents relatifs à votre mission : plans, photos, rapports... Sans oublier la possibilité de transférer sons et vidéos.

L'OWPad a la capacité de se synchroniser avec l'ordinateur de votre leader Z-Team, pour transmettre ou recevoir directement des informations de l'USSTRANSCOM, via satellite. Cette tablette dispose également de nombreuses prises entrées/sorties, totalement compatibles avec votre casque récepteur. Il vous est ainsi possible d'écouter des directives en mode audio, ou de lancer vos musiques préférées lorsque vous conversez avec un membre de votre unité.

Cependant, même si OneWorld comprend la nécessité de vous «déstresser», gare toutefois à rester vigilant et à ne pas envahir votre OWPad de fichiers personnels encombrants (films, photos de famille...).

Munitions de classe Dead

Les Hostiles sont des créatures excessivement coriaces, qui sont totalement insensibles à la douleur. Même un mort-vivant coupé en deux peut continuer à avancer, du moment que son crâne est suffisamment entier. Afin de générer des impacts bien plus efficaces, sur des corps durcis et asséchés par la mort, nous avons mis au point des munitions spéciales. Exclusivement réservées aux membres des unités Z-Corps, ces balles à haute vitesse peuvent être utilisées avec toutes les armes conventionnelles (selon leur type et leur calibre).

On peut notamment citer les **deadslugs** (balles pénétrantes pour les fusils à pompe), les **deadinferno** (balles incendiaires), ou les **deadsmash** (balles explosives).

Les véritables munitions Dead sont reconnaissables à la fameuse phrase du Psaume 23 qui est gravée, en minuscule, sur leur culot :

« Quand je marche dans la vallée de l'ombre de la mort, je ne crains aucun mal car tu es avec moi. »

Deadslugs : Dgts +1D - Portée +50%

Deadinferno : Dgts+2D6 durant 1D6 actions

Deadsmash : Dgts +4D6

Grenade Crematoria (Napalm-Z)

Laisser des restes de morts-vivants derrière soi est le meilleur moyen de faire proliférer le virus. Pour limiter au maximum les risques de contagion, OneWorld met à disposition de l'Armée, des Z-Corps, et de la population, des incinérateurs afin de brûler rapidement la dépouille des défunts.

Dans le cas où il ne vous serait pas possible de brûler des cadavres infectés, nous vous recommandons d'utiliser une grenade de type Crematoria. Ce tube étroit contient du Napalm-Z, un produit inventé par Strontium Consortium afin de réduire en cendres la chair et les os des Hostiles. Il suffit de placer la grenade sur un corps, puis de l'actionner, pour qu'un liquide acide s'embrase et entraîne la combustion de la dépouille en quelques minutes.

Nous vous recommandons d'ailleurs de vous éloigner suffisamment de la grenade, pour éviter tout risque de brûlure ou jet de gel corrosif.

Effets : 5D6 durant 2D6+3 Rounds (au début)

Agent Gris

Cette puissante neurotoxine permet de perturber les fonctions cérébrales des zombies. Ce que nos spécialistes nomment couramment «la fréquence morte». Une fois touché par l'Agent Gris, le mort-vivant voit ses fonctions motrices se ralentir, tout comme ses facultés cérébrales. Il devient plus lent, plus raide, moins précis, ses veines deviennent noires et son teint grisâtre (d'où son nom).

La durée d'effet de l'Agent Gris est variable selon la quantité absorbée par les Hostiles, sachant que la toxine se répand dans leur corps en s'agglomérant à leurs «excrétions» (salive, sang, pourriture, liquide rachidien...). Et non pas par voie pulmonaire, leurs organes internes étant inutiles.

L'Agent Gris largué en grande quantité sur les villes produit les meilleurs résultats mais OneWorld met également à votre disposition des grenades défensives remplies de ce produit. Un mort-vivant touché par ce type d'Agent Gris portatif en subira les effets pendant une vingtaine de minutes (maximum), avant de récupérer sa pleine mobilité.

Même si cette neurotoxine n'a pas d'effet sur l'être humain, nous vous recommandons vivement d'utiliser votre masque physiologique lorsque vous pénétrez dans un nuage d'Agent Gris.

Effet sur les "Hostiles" :

- 1D ou -2D en Agilité
- 1D ou -2D en Puissance
- Durée :** 3D6+2 Minutes

Effet sur les Humains : Aucun

Grenade d'Agent Gris

Produit identique sous forme de grenade.

	Portée	Dgts
	C/M/L	
Grenade AG	PUI-4/PUI-3/PUI+3	0

Robot Sentry

Conçu par notre filiale Intech System, ce type de robot télécommandé permet de jouer les éclaireurs. Muni de systèmes d'optique sophistiqués et de plusieurs caméras embarquées, le Robot Sentry vous offre la possibilité de scruter l'intérieur d'un bâtiment avant d'y mettre les pieds. Relativement silencieux, son aspect n'intéresse pas les morts-vivants et ses bras articulés peuvent saisir ou manipuler des objets. En outre, ses mini-chenilles lui permettent de se déplacer sur des terrains particulièrement accidentés.

Très coûteux, le Robot Sentry est mis à la disposition des unités Z-Corps, selon leurs types de missions.

Type	Vitesse	Résist.	Manoeuv.
Robot Sentry	10/40 km/h	1D+2	+2D

Lance-acide

Ce projecteur mécanique dorsal est relativement proche d'un lance-flammes, mais il est conçu pour projeter de l'acide hyperchlorydrique. Même si ce matériel peut être utilisé pour se défendre, son objectif est essentiellement de dissoudre les corps des infectés, afin de stériliser un site. Il est généralement utilisé sur le terrain, lorsque les équipes n'ont pas la possibilité d'utiliser des flammes, par peur d'attirer l'attention des Hostiles.

Effets : voir tableau armes à feu

MédiKit LabWatch

Nos laboratoires pharmaceutiques LabWatch vous fournissent le kit indispensable pour soigner tous vos vilains bobos. Pansements en spray, piqûres antibiotiques, crème désinfectante, revitalisant musculaire, antiasthénique à la caféine... De quoi ne jamais vous endormir durant vos patrouilles et rester toujours en forme ! Le tout tenant dans une seule trousse, solide et légère !

Effets : +2D au Test de Médecine ou Survie

«Cercueil»

Cette innovation de OneWorld est un véritable bond en avant dans la lutte face aux Hostiles. De son véritable nom Disrupteur Auditif, ce « Cercueil » est un dispositif électronique permettant de rompre temporairement la diffusion du son. Toutes les personnes placées dans la zone d'effet du Disrupteur peuvent faire le bruit qu'elles désirent, sans que ce dernier ne se propage à l'extérieur. Un peu comme si les individus étaient enfermés dans une bulle de silence.

Ce système a été conçu pour permettre aux unités Z-Corps d'être bruyantes (pour casser une porte, briser un mur...), sans que cela n'attire l'attention des morts-vivants.

Attention ! Le «Cercueil» dispose d'une durée maximale de 5 minutes et doit être intégralement rechargé après chaque utilisation. En outre, il est encore au stade expérimental.

Protections

Gilet pare-balles léger

Pouvant facilement se dissimuler sous des vêtements. Poids environ 2kgs20. Protection complète environ 7 kgs. Composé de para-aramides (Kevlar) ou de fibres polyéthylène (Spectra, Dyneema)

Protection : PUI +1D+1

Gilet pare-balles lourd

Mélange de Kevlar et de plaques de céramique ou de métal. Impossible à dissimuler. Un gilet simple pèse environ 3,5 kgs, et une tenue complète avec plaques, environ 13 kgs.

Protection: PUI+3D+2 / AGI -2D

Gilet BioSteel TM

Ce nouveau gilet pare-balles est composé à la fois de fibres de soie spéciales et de nanoparticules souples se durcissant sous l'impact.

Il se démarque des autres par son extrême légèreté et sa flexibilité qui permet de le dissimuler sous un vêtement et ne gêne pas les mouvements.

Protection : PUI+3D+2 / AGI -1D

Casque anti-émeute

Casque de protection en Kevlar avec visière transparente. Poids : 1,5kg.

Protection : +1D

“Body-bunker.” Bouclier anti-émeute pare-balles

Ce bouclier en métal très léger, opaque, est muni d'une vitre en polycarbonate. La version en métal léger est pare-balles, et permet une action combinée de deux personnes dont un tireur.

Combinaison de combat NBC (Nucléaire, bactériologique, chimique) à port permanent

Il s'agit d'une tenue filtrante multi-couches qui peut être portée 24 heures maximum en zone contaminée. Elle est emballée sous vide.

Véhicules

Oshkosh M-ATV

Véhicule tout terrain résistant aux mines, 4 roues indépendantes, 370 chevaux, 5 places. Poids : 11 tonnes. Vitesse maximum 105 km/h. Possibilité de mettre une tourelle de tir.

M93A1 Fox

Véhicule blindé tout terrain, 6 roues indépendantes, 3 places, amphibie (10km/h), 320 chevaux, Poids 17 tonnes, vitesse maximum sur terre 105km/h. Équipé d'un détecteur de produits chimiques avec alarme, d'un système avancé de GPS, ainsi que d'un système de navigation autonome permettant de localiser l'agent de contamination, il est homologué NBC et protège l'équipe à bord leur permettant de travailler sans protection.

Armes spéciales

Pistolet Beretta M9 A1



Tableau du matériel Z-Corps

Véhicules

Type	Vitesse	Passagers	Résist.	Manoeuv.	Prix
Oshkosh M-ATV	40/105 km/h	4-5	6D+1	+2D	-
M93A1 Fox	4/105/10 km/h	2-3	10D+1	+1D	-

Armes à feu

Armes de poing

	Dégâts	M unitions	Portée en mètres C/M/L
.30 M1 Carabine	5D+1	8	45/450/600
Beretta M9-A1	4D	6	5/10/15
Walter P99-.40	4D	7	12/20/40

Fusils

M40-A3	5D+2	6	100/250/500
--------	------	---	-------------

Fusils à pompe

Mossberg 590	6D+2	2	20/40/60
Mossberg 930	7D	2	15/20/30
Remington 1100 Tac4	6D+1	5	20/40/60

Fusil d'assaut

HK416N/fusil d'assaut	6D	30	45/85/170
Colt M4	6D	20	45/85/170
Colt M16-A4	6D	20	40/80/160
AR-15-A3	6D	20	40/80/160

Mitrailleuse

Saco. M60-E3 (7.62)	8D+2	500	300/600/1.2Km
---------------------	------	-----	---------------

Mitrailleuse lourde

XM312 Cal. 50 BMG	10D+2	260	2K
-------------------	-------	-----	----

Lance-acide

	6D/4D/2D*	15	2/5/8
--	-----------	----	-------

* L'effet de l'acide dure 3 Actions tout en diminuant sa dangerosité de 2D.

Cette arme de poing semi-automatique, de calibre 9mm, est une arme standard dans l'Armée américaine. Son chargeur amovible peut contenir 16 cartouches.

Lance-grenades M203/203A1



Ce lance grenade à 1 coup, 40mm et s'adapte sur les M16 ou des M4. Il se recharge manuellement.

Fusil M40-A3



Il s'agit d'un fusil de précision utilisé dans l'Armée et les forces spéciales. Son calibre est de 7,62x51 mm. Il peut être équipé d'une lunette de tir.



Fusil d'assaut M16-A4



Cette version du fusil d'assaut standard de l'Armée américaine est destinée aux forces spéciales.

Fusil d'assaut AR15-A3



Ce fusil d'assaut automatique ou semi-automatique, assez léger, calibre .223 Remington, très proche du M16 est l'un des préférés des forces spéciales. Il peut recevoir différents chargeurs sans trop de manipulations.

Mitrailleuses lourdes



Elles sont réservées aux militaires et ne servent guère aux forces spéciales. Un personnage qui a subtilisé ce genre d'arme, ferait bien de ne pas l'exhiber, sauf en pleine nature. Elles sont très difficiles à obtenir, chères et leurs munitions ne sont pas communes.

Ce sont des armes lourdes. Elles sont, en général, montées soit sur un véhicule, soit sur un trépied. Sans entraînement, un seul homme aura du mal à la manier et de la maintenir stable. Inverser alors les difficultés de la Portée (Donc Bout portant est à +10, Courte à +5, Moyenne à 0, Longue à -5), car elles sont dures à manier pour viser une cible proche qui peut facilement esquiver. Elles peuvent tirer sur trois cibles maximum par action

Elles sont alimentées par des bandes métalliques désintégrables, c'est-à-dire que chaque maillon utilisé se détache du suivant durant la

phase d'utilisation et est donc éjecté comme l'étui au lieu de demeurer en l'état et d'encombrer. Elles peuvent contenir des centaines de balles. Ces engins peuvent atteindre des cycles de 500 balles/minute. Elles ne sont utilisées qu'en mode automatique. Mais, utilisées par un sniper, elles peuvent (à cause de leur portée et des Codes D de dégâts élevés), n'être chargées que d'une seule cartouche.

Le paquetage idéal



Voici une liste non exhaustive d'objets qui en fonction de la mission peuvent être attribués aux unités Z-Corps.

- Appareil photo numérique
- Bateau pneumatique
- Boîte à outils (communs)
- Bouteilles de plongée
- Camera numérique
- Ceinture à outils/ Harnais (vide)
- Chargeur solaire de piles
- Combinaison de plongée
- Compteur-Geiger
- Corde, pour grimper 50 m
- Détecteur micro
- Enregistreur vocal
- Grappin
- Gonfle-pneu électrique
- Lampe-torche
- Loupe
- Masque de plongée
- Menottes
- Modificateur de voix pour téléphone
- Palmes
- Parka, grand froid
- Perceuse, sans fil
- Pierres à aiguiser
- Sac à dos
- Tente, 3 personnes
- Tuba





ARCHÉTYPES

SOLDAT

Description

Lorsque Topeka a été rasée, vous avez compris que l'US Army était totalement dépassée. Indéfectible patriote, vous ne supportiez plus la gestion de la crise, condamnant de nombreux militaires à périr dans des zones de quarantaine. Mais plutôt que de désertir comme un lâche, pour sauver votre peau et celle de vos proches, vous avez demandé votre transfert dans les forces privées de OneWorld. Malgré les réticences de l'état-major, forcé de coopérer avec cette société indépendante, votre dossier fut accepté afin de servir d'agent de liaison avec les Armées. Depuis, vous mettez vos connaissances au service de cette milice, chargée de comprendre et d'éradiquer la maladie. Vous ne comprenez pas grand-chose au jargon scientifique, mais vos compagnons savent qu'ils peuvent compter sur vous pour «désinfecter» un bâtiment.

Psychologie

Médaillé après plusieurs missions en Irak ou en Afghanistan, vous n'êtes pas tout à fait le prototype du soldat américain. Vous avez surtout tendance à faire les choses au *feeling*, au risque de mettre tout le monde en danger. Originaire du ghetto de South Central (ou « South »), à Los Angeles, vous avez atterri à Corpus-Christi, au Texas et avez vite appris à vous faire respecter. Certains disent que vous avez choisi Z-Corps pour ne plus avoir à vous raser le crâne et pour jouer le *gangsta* de pacotille, sur le dos du gouvernement. C'est dire si les préjugés sont forts. Tout le monde ignore de quoi vous êtes réellement capable...

Phrase type

« Hey, bouffon, enfoiré de redneck mort-vivant ! C'est mon pays, ici ! »

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

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

Puissance 3D+1 : Endurance

Connaissances 2D+1 : Démolition 3D+1

Perception 3D : Camouflage 4D, Survie

Présence 2D : Volonté 3D

Déplacement : 7

Bonus aux Dégâts : 2D



JÉRÔME
2010

MÉDECIN ÉPIDÉMIOLOGISTE

Description

Jeune femme issue d'une famille mexicaine de Piedras Negras, il n'était pas dit que vous réussiriez aussi bien dans la vie. Cernée par la misère et la pauvreté, vous avez vu certains membres de votre famille ramenés à la frontière, tandis que d'autres semblaient sombrer dans la drogue et le banditisme des gangs. Malgré tant de drames et d'injustices, vous êtes restée accrochée au rêve américain, décrochant bourses et diplômes à la prestigieuse Université John Hopkins. Devenue médecin, spécialisée dans les maladies rares, vous êtes revenue au Texas pour aider votre communauté. Vous avez été recrutée par OneWorld un an avant le début de la contagion, afin de travailler dans un de leurs laboratoires LabWatch de Dallas. Désormais, vous faites tout votre possible pour comprendre le mode de transmission du virus et enrayer ses symptômes. Sur le terrain, au cœur du Mal, vous avez l'impression de vous sentir enfin utile.

Psychologie

Vous ne devez votre réussite qu'à vous-même et possédez un sacré tempérament. Franche, autoritaire et intelligente, vous pouvez tenir tête à un Général de l'Armée ou à toute autre personne faisant obstacle à votre unité Z-Corps. Il n'est pas né celui qui vous empêchera de faire une autopsie ou de pénétrer dans une zone de quarantaine. Votre mission importe plus que tout et vous rêvez de trouver un remède à cette catastrophe bactériologique.

Phrase type

«Coupez son bras et mettez-le dans ma glacière.»

Agilité 3D : Esquive 4D

Adresse 2D+1 : Armes à feu 3D+1

Puissance 2D+2

Connaissances 4D : Érudition 5D, Informatique, Langues (Espagnol), Médecine* 6D

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

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

Déplacement : 4

Bonus aux Dégâts : 1D



EX-DÉTENU

Description

Vous n'auriez jamais dû quitter l'Arizona pour vous rendre à Chicago. Tout ce que vous avez gagné, ce sont quelques nuits avec de jolies femmes, mais surtout un maximum d'embrouilles et une condamnation à 75 ans de prison pour homicide. Travailler pour la mafia n'était vraiment pas une bonne idée, mais que faire d'autre lorsqu'on a votre fougue et votre gabarit ? Videur ? Catcheur ? Et puis quoi encore ?

Totalement coupé du monde vingt-trois heures sur vingt-quatre, enfermé dans une cellule de confinement du pénitencier USP de Marion (Illinois), vous avez été surpris de rencontrer un employé de OneWorld. Après trois ans d'enfermement, vous étiez persuadé que tout le monde vous avait oublié. Et pourtant, ce type que vous ne connaissiez pas vous a proposé une remise de peine en échange de vos services. Pour quoi faire ? Simplement pour vous rendre là où personne ne souhaite aller, sous la bannière des Z-Corps.

Psychologie

On vous a donné une deuxième chance et il convient de la saisir. Bon, okay, vous avez bien songé plusieurs fois à vous tirer le plus loin possible mais le bracelet électronique qu'ils vous ont collé à la cheville n'a pas l'air d'accord. Surtout s'il doit exploser lorsqu'on tente de le démonter. Peu importe. Vous avez envie de montrer de quoi vous êtes capable et de vous dégourdir les muscles en pétant quelques têtes. En plus, comme c'est déjà mort, ça n'ira pas porter plainte.

Phrase type

«C'est pas ma faute !»

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

Adresse 4D : Armes à feu 5D

Puissance 3D+1 : Endurance

Connaissances 2D : Contrefaçon, Sécurité 3D

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

Présence 3D : Intimidation 4D, Volonté 4D

Déplacement : 7

Bonus aux Dégâts : 2D



JEROME
2019

RESPONSABLE TRANSCOM'

Description

Après avoir longtemps travaillé dans la fibre optique et pour une compagnie de téléphone canadienne, vous êtes entré chez Intech System. Parmi les nombreux projets de cette filiale de OneWorld, vous avez tout particulièrement travaillé sur les senseurs et commandes des robots Sentry. Ces robots, pilotés à distance, sont utilisés pour le déminage et les missions de reconnaissance en «terrain hostile». Comme tous les habitants du monde, vous êtes resté bouche-bée face aux annonces des médias, annonçant un virus destructeur en provenance du Kansas. Mais ce que vous avez d'abord pris pour un canular, un *hoax*, s'est avéré être la triste vérité lorsque votre chef d'équipe vous a montré les terribles images de Topeka et de Wichita. Mobilisé comme tous les membres de OneWorld suite au vote du Congrès, vous avez été affecté à une unité Z-Corps dans le but de maintenir les transmissions avec le central. Et franchement, plus le temps passe, plus vous regrettez vos anciens boulots.

Psychologie

Vous ne cessez de répéter que vous n'êtes ni soldat, ni médecin et que votre rôle est uniquement de transmettre des rapports. L'époque où vous preniez tranquillement votre café devant la machine du service, en parlant des matchs de NBA ou du Superbowl, vous paraît bien loin. On ne peut pas dire que vous soyez très courageux, ayant surtout tendance à geindre et à jouer les pessimistes. Mais, qui sait, dans l'adversité, on peut apprendre à retirer le cran de sécurité.

Phrase type

«Comme c'est trop dégueulasse !»

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

Adresse 3D : Armes à feu 4D, Dextérité, Réparer

Puissance 3D

Connaissances 4D : Électronique 4D+1, Informatique 6D, Langues (Espagnol), Sécurité 5D

Perception 2D+1 : Investigation 3D+1, Jeux

Présence 2D+1 : Volonté 3D+2

Déplacement : 6

Bonus aux Dégâts : 2D



JEROME
2010

AUMÔNIER

Description

Les nombreuses rumeurs et croyances entourant l'épidémie ont donné du grain à moudre aux prédicateurs et sectes de tous bords. Pragmatique et réservé, vous avez longtemps été révérend dans une petite ville de l'Iowa, jusqu'à ce que les premiers zombies en décident autrement. Venant en aide aux familles des victimes et aux exilés des États voisins, vous avez su garder la tête froide malgré les questions de vos ouailles au sujet de l'Apocalypse et de la Fin du Monde. Vous ne voulez pas croire que tout ceci est un plan du Divin ou, tout du moins, vous ne voulez pas vous en persuader. Face à l'impuissance des autorités et à la perte de quelques êtres chers, vous avez choisi de vous engager chez OneWorld. Peut-être pour permettre aux mourants de se tourner vers Dieu avant de rendre leur dernier souffle ? Pour écouter vos coéquipiers, paralysés par la peur et le désespoir ? Ou plus certainement, pour renvoyer ces saloperies dans l'Enfer qu'elles n'auraient jamais dû quitter !

Psychologie

Vous avez perdu la Foi en ce monde basculant dans l'horreur la plus effroyable. Mais malgré cela, vous ne pouvez vous empêcher de soutenir votre prochain, de panser ses plaies, de lui montrer le côté positif de la situation. Vous cherchez désespérément un message, une lueur, un espoir, dans tout ce qui arrive. Et vous mettez les bouchées doubles, lorsqu'il s'agit de sécuriser un périmètre ou de récupérer des prélèvements dans une zone industrielle pluvieuse de Grand Island.

Phrase type

«Où es-tu ? Christ ?»

Agilité 2D+2 : Esquive 3D+2

Adresse 2D+2 : Armes à feu 3D+2, Réparer

Puissance 2D+2

Connaissances 3D : Affaires, Érudition 4D+1, Langues (Latin) 4D, Sciences occultes

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

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

Déplacement : 4

Bonus aux Dégâts : 1D



JÉRÔME
2014

CROSS THE LINE



CROSS THE LINE



DO NOT CROSS THE LINE

DO NOT CROSS THE LINE

DO NOT CROSS THE LINE

**RESTRICTED
AREA**



Z-WAR

« Les États-Unis sont un pays qui prétend ne pas avoir de mythes, mais j'ai envie, moi, d'introduire le sentiment du légendaire dans une culture qui n'a pas de légende. Parce que nous avons beau nous présenter comme des technologiques, nous avons toujours les craintes de l'homme des cavernes et nous avons toujours peur du noir. »

John Carpenter

Cette troisième partie du livre est strictement réservée au Meneur de Jeu. Elle présente la chronologie complète des événements, les différents protagonistes que vous pourrez utiliser librement dans vos histoires, ainsi que l'apparence de certains États après six semaines d'infection. Vous trouverez également de nombreux détails concernant le virus, ses règles de gestion, les types de zombies, ainsi que deux scénarios complets en fin d'ouvrage. Des idées de scénarios sont également distillées tout au long de ce chapitre, pour vous faire voyager encore plus loin dans l'univers de Z-Corps.

La guerre dans laquelle les personnages sont embarqués n'a rien d'ordinaire. De prime abord, on pourrait penser qu'il ne s'agit que de survie, d'un combat brutal face à des hordes de morts-vivants. Et en tant que Meneur de Jeu, vous pouvez très bien vous contenter de cet aspect du jeu en envoyant vos Z-Corps nettoyer des bâtiments ou en plaçant vos Non-Infectés au beau milieu d'une zone de quarantaine. Mais si vous souhaitez aller plus loin, alors vous pourrez installer les personnages au milieu d'un techno-thriller : entreprise opaque, espionnage industriel, créations scientifiques démentes, sectes de fous suivant les traces d'un nouvel Élu...

Chronologie détaillée

« Ces créatures doivent être éliminées. Elles ne font que reproduire ce qu'elles faisaient dans le passé, mais l'apparence de l'humanité n'en fait pas des hommes ! N'oubliez pas que chaque mort-vivant tue, et que chaque tué se relève pour tuer à son tour ! Tout ceci va à l'encontre de la volonté de Dieu ! »

Extrait de débat sur CBS News
- Sénateur Républicain Richard Nolan

L'apparition du virus, dont les origines exactes sont particulièrement floues, est due à une succession d'erreurs, de trahisures et d'incompréhensions. Ce qui aurait pu rester confiné dans une enceinte totalement oubliée de Topeka (Kansas) est désormais en train de s'étendre de par le monde, rendant l'Armée américaine et la société OneWorld complices. Pourtant, aucun d'entre eux n'est directement coupable, cherchant encore la cause exacte de cet incident. Obligés de réagir dans la précipitation, laissant ainsi le champ libre à des groupuscules extrémistes, des factions nationalistes et des sectes millénaristes, militaires et unités Z-Corps doivent remédier à la pandémie dans l'ignorance la plus totale. Complots, mensonges, menaces, corruptions, manœuvres politiques, antagonismes violents sont autant d'éléments noyant la vérité et plaçant ceux qui la recherchent au milieu de tirs croisés.

En suivant la piste de l'épidémie, les personnages risquent de mettre le doigt dans un engrenage les plaçant au centre de toutes les attentions. Entre les sociétés cherchant à camoufler leurs torts, un virus ne cessant de muter, des militaires forcenés prêts à utiliser la bombe et des industriels désireux d'utiliser les propriétés des morts-vivants, les personnages-joueurs vont rapidement découvrir que les zombies ne sont pas leurs seuls ennemis. Un premier pas sur la longue route de l'Apocalypse...



Z-CORPS

La chronologie suivante détaille les événements ayant abouti à la situation actuelle. Contrairement à celles figurant dans les chapitres «Non-Infectés» et «Z-Corps», qui sont naturellement tronquées ou déformées par OneWorld (et que nous vous invitons à faire lire aux joueurs, selon leur choix de personnages), celle-ci présente l'implication de tous les protagonistes. Cependant, gardez bien à l'esprit que six semaines après la première morsure, aucune des parties en présence n'a connaissance de tous ces faits.

2 semaines avant le début de l'épidémie



Cinq amérindiens, dont trois jeunes enfants, issus de la réserve des Winnebagos sont reçus en urgence dans les locaux de la clinique OneWorld de Kansas City. Rapidement, les médecins de l'Institut détectent une lourde intoxication, produite par des composés organiques du mercure. Après divers recoupements, tout laisse à penser que l'eau potable de la réserve s'est retrouvée polluée par un dérivé de méthylmercure, d'origine inconnue. En moins de 24 heures, une équipe de la *OneWorld Water Division* est envoyée dans la communauté amérindienne afin de tracer la source et de trouver la cause.

Leurs investigations leur permettent d'atteindre une rivière souterraine à proximité de la ville d'Alma, située à quelques kilomètres de Topeka. Après une expédition spéléologique pour retrouver le point de départ de la pollution, les membres de l'équipe de OneWorld découvrent une station militaire enterrée. Visiblement abandonnée depuis la terrifiante tornade du 8 juin 1966, les portes de la base (baptisée « Complexe Schrödinger ») ont été condamnées à la hâte. La pollution provient de lourds incinérateurs et d'anciennes centrales thermiques, ayant déversé leur contenu dans la nappe souterraine.

Suivant la procédure, l'équipe de la *OneWorld Water Division* prévient l'état-major des Armées afin de faire toute la lumière sur cette base et de dépolluer le site correctement. Seul problème : personne au sein de l'US Army ne semble au courant de l'existence de cet abri souterrain, portant pourtant les insignes de l'Armée.

1 semaine avant le début de l'épidémie



Une petite compagnie d'experts et d'émissaires du Pentagone sont dépêchés sur place. Après avoir effectué différents relevés et avoir recueilli les témoignages de l'équipe OneWorld, ils décident de pénétrer dans le bâtiment. Au bout de quelques minutes, ils découvrent une pièce dans laquelle est enfermé un être humain, toujours en vie. Le seul occupant des lieux, identifié rapidement par son uniforme comme étant le Sergent Gary Chambers, porté disparu à Da Nang, au Vietnam, en février 1965.

Livide, malade et terriblement agressif, il s'en prend immédiatement à l'un des militaires, le mordant sauvagement au bras. Fou, incompréhensible et affamé, il est ceinturé et enfermé dans une cellule de la base oubliée. Quelques minutes plus tard, le soldat blessé se transforme à son tour en créature avide de chair : un zombie. Surpris, les militaires réagissent trop tard et ont le temps d'être contaminés, avant de pouvoir éliminer ce nouvel infecté par les armes.

Toujours présents sur place dans le cadre de la dépollution de l'eau, quoique tenus au secret, les hommes de OneWorld soupçonnent rapidement un risque sanitaire majeur. Face aux hurlements et à la rapidité de l'infection, ils condamnent de nombreuses portes et se replient pour se défendre dans les souterrains avec quelques survivants. Ils ont juste le temps d'appeler des renforts avant que les communications ne soient coupées par une tornade.

La veille du début de l'épidémie

Du fait des terribles conditions climatiques, coupant de nombreux axes routiers, et des informations partielles transmises, une seule équipe de décontamination de l'Institut OneWorld de Kansas City arrive sur le site. Leur chauffeur se nomme Clarence Luther, un Texan au caractère réputé «original». En fait, un illuminé violent, membre du Ku Kux Klan et de la secte Apokalupsis. À cause des procédures internes et de son statut de simple conducteur, Clarence n'est pas habilité à suivre les techniciens dans la base souterraine. Il reste donc à l'extérieur, dans sa camionnette, sous des torrents de pluie.

Lorsque les autres membres de OneWorld parviennent enfin à l'intérieur de la station, ils retrouvent leurs collègues épuisés, ainsi que les rares militaires ayant survécu à la contamination. Les lieux sont étrangement calmes depuis une paire d'heures, plus aucun cri, râle ou tambourinements sur les portes blindées ne se faisant entendre. Les communications, toujours perturbées du fait de la profondeur et du vent, n'ont pas permis aux soldats de solliciter leur quartier général. Cependant, à peine une minute plus tard, une voix mourante s'échappe de leur talkie-walkie. Prisonnier à l'intérieur de l'enceinte, le soldat Jackson demande à ses compagnons de venir le secourir.

Malgré les nombreuses réticences, deux soldats accompagnés par deux techniciens de OneWorld armés, décident de pénétrer à nouveau dans le complexe Schrödinger. Ils découvrent alors que tous les morts-vivants présents ont été massacrés par le Sergent Chambers. Celui-ci, tenant toujours le talkie-walkie dont il s'est servi pour les appeler à l'intérieur, se tient calmement assis sur une chaise avec une apparence diabolique. À ses pieds se trouve le cadavre du soldat Jackson. Il se contente d'articuler un «Gary... il... est... l'heure » d'une voix sépulcrale avant de tous les massacrer. Les balles sont sans effet.

Hébété, pendant qu'il tente de régler les stations de son poste radio, Clarence Luther voit le Sergent Chambers s'extirper du soupirail du complexe. Le teint pâle moucheté d'éclats carmin, l'uniforme râpé et déchiré, les bras couverts de sang, il avance calmement vers le véhicule de OneWorld. Clarence est comme fasciné par cette vision d'outre-tombe. Il sort de sa camionnette, ne prononce aucun mot et les deux hommes se contentent de se regarder fixement. Le Texan est comme possédé par la créature qui lui fait face, véritable manifestation du divin sur Terre. Il prend alors l'effroyable décision d'amener le Sergent Chambers jusqu'à sa secte, afin d'en savoir plus sur son origine. Sans savoir réellement si cette décision est sienne, ou provenant d'une pensée que la créature lui a implantée.

Sans aucun signe d'hostilité, le Sergent Chambers accepte de monter à l'arrière du camion. Mais parvenu à l'entrée de Topeka, sur la route 70, le zombie retrouve ses instincts les plus sauvages en apercevant des personnes circuler sur un trottoir. Il mord Clarence avec violence au cou avant de s'échapper dans la nuit.

Le Texan, gravement blessé, va se cacher dans une chambre d'hôtel d'où il appelle la secte Apokalupsis. Malgré sa chair entamée, Clarence ne se transforme pas en mort-vivant mais sa plaie se referme rapidement et noircit. Il souffre de douleurs constantes dans le ventre et dans les os, une fièvre semble ne plus vouloir le lâcher. Désormais, le virus circule dans sa salive et son sang, sans qu'il ne devienne lui-même un mort qui marche...

Semaine 1

Les premiers cas d'infection à l'intérieur de Topeka passent inaperçus dans les médias nationaux. Sur place, les témoignages parlent d'un homme en costume militaire s'attaquant aux passants. Mais rapidement, ce sont plusieurs personnes qui commencent à s'en prendre à leur tour à d'autres individus, faisant oublier l'exis-

Z-CORPS

tence du Sergent Chambers. De petite ampleur, l'épidémie est considérée comme une forme étrange de grippe porcine, faisant délirer les patients du fait de la fièvre. Il faudra plusieurs jours aux hôpitaux pour admettre que les personnes atteintes par cette maladie ne présentent plus aucun signes vitaux. Tout laisse à penser qu'ils sont morts et pourtant...

Les secours arrivent enfin à Alma, siège de l'ancienne station oubliée. À l'intérieur, les soldats ne découvrent que des cadavres, les zombies encore «en état» ayant quitté les lieux depuis longtemps. Les forces militaires sont rapidement rejointes par des renforts de OneWorld, prévenus de la disparition de deux équipes sanitaires et médicales. Siège et État-major sont alertés, des avis de recherche sont lancés au sujet des personnes manquantes et chacun tente de comprendre ce qui s'est passé. Il y a trop peu d'infos et trop d'indices contradictoires pour démêler le vrai du faux : se sont-ils entretués ? Le seul appel au secours provient des membres de la *One World Water Division* qui avaient avancé un risque de contamination majeure ! Mais de quelle contamination s'agit-il ? Aucun virus n'est décelé dans l'environnement.

Tandis que l'US Army tente de boucler les lieux, interdisant fermement à OneWorld de faire des prélèvements, Bryan Clark (président de OneWorld) décide de mettre un coup de pied dans la fourmilière et d'alerter les autorités. FBI puis CIA se retrouvent ainsi au beau milieu de ce rapport de force.

Pendant que l'Armée fait tout son possible pour cacher l'incident aux médias, le président de OneWorld fait de même, craignant que ses équipes ne soient à l'origine de ces meurtres atroces.



Semaine 2

Topeka bascule dans l'abomination. Le virus s'est répandu comme une traînée de poudre et commence à toucher toutes les villes alentour.

Les médias nationaux envoient des équipes enquêter sur place mais très peu en reviennent. Pour éviter la panique générale, le gouvernement met sur pied une cellule de crise, à laquelle OneWorld n'est pas conviée suite aux directives du Général cinq étoiles Ross Dunwoody. Devant le Président des États-Unis, Dunwoody affirme que OneWorld est certainement à l'origine de l'épidémie, mélangeant les cas des personnes atteintes par la pollution au mercure avec cette nouvelle contagion. Forces fédérales, militaires, sanitaires reçoivent l'ordre de coopérer pour enrayer cette pandémie. L'opinion publique parle désormais d'expérience gouvernementale ratée et de "Fin du Monde", photos et vidéos embrassent le Web.

L'US Army commence à déployer des cordons de sécurité autour des villes touchées du Kansas, tandis que OneWorld rallie des associations humanitaires pour s'opposer aux actions violentes des militaires. Ils ont la preuve que des personnes touchées par des tirs de barrage ne sont pas toutes des zombies, mais des victimes cherchant simplement à fuir. Tout va vite, beaucoup trop vite. Bryan Clark décide de s'engager dans le combat, afin de faire oublier une éventuelle bavure de son équipe et pour pointer les dysfonctionnements de l'Armée.

De son côté, Clarence Luther a quitté Topeka depuis plusieurs jours. Aucun mort-vivant ne paraît s'intéresser à lui et les coupures qu'il s'inflige paraissent se refermer comme par magie. Totalement dément, il se persuade d'être l'Antéchrist et rallie tous les membres de la secte autour de lui. Désormais, il souhaite «répandre son sang» à travers les États-Unis, puis le monde, afin qu'une nouvelle génération d'hommes naisse : ceux qui parviendront à survivre à cette Apocalypse.

Semaine 3



Le virus frappe la Nouvelle-Orléans, Green-ville et New-York. Les médias sont frénétiques, n'importe quel pseudo expert ayant un avis a

droit à son quart d'heure de gloire. Prédicateurs, sectes et extrémistes de tous bords appellent les Américains à rejoindre leurs rangs, tandis que les milices militaristes tirent sur des innocents.

L'Armée demande l'autorisation au gouvernement de prendre des contre-mesures plus radicales afin de limiter la contamination. Le Président refuse. Sur le terrain, des représentants de OneWorld, aux uniformes bien visibles, prennent soin des victimes et dénoncent les exactions militaires.

Pillages, viols et autres crimes se font en toute impunité dans les zones touchées... Des bandes et des groupes survivalistes se forment, pour prendre le contrôle de quartiers entiers et repousser les zombies. On commence à parler de quelques cas similaires en Europe, Asie et Russie mais la réaction a été visiblement radicale pour stopper l'infection. Du moins pour le moment.

Clarence se rend à la frontière mexicaine, dans le but de propager son virus.

Semaine 4



L'épidémie s'étend inexorablement autour des villes atteintes, du Missouri à l'Oklahoma. Los Angeles et Sabinas au Mexique sont touchées. Les villes sont évacuées dans l'urgence, le désordre et la violence. Des bases militaires sont transformées en d'énormes quartiers d'isolation, afin d'accueillir les exilés, tandis que les agglomérations placées au milieu de zones touchées deviennent des places fortes. Le gouvernement hésite à employer des bombardements massifs, réclamés par le Général Dunwoody. L'Armée se fait dépasser par le virus, malgré des troupes de soutien en provenance du Canada et de l'Angleterre. Des compagnies entières se font décimer en essayant d'évacuer les populations. Les zombies sont rapides, particulièrement difficiles à abattre et impossibles à repousser étant donné leur nombre.



Z-CORPS

Rappel des noms principaux

Bryan Clark : Président de OneWorld

Général Ross Dunwoody : ancien chef des Armées

Clarence Luther : ancien employé de OneWorld, détient un virus mutant

Sergent Chambers : premier contaminé

Chaque soldat contaminé devient un nouveau mort-vivant, enragé, affamé. Les désertions se multiplient.

Bryan Clark décide de mettre en place ses propres équipes paramilitaires, afin d'endiguer la gestion catastrophique de l'Armée et prendre sa revanche sur le Général Dunwoody. Au prix d'une campagne de communication massive, il appelle ceux qui le désirent à rejoindre la bannière de OneWorld, pour mettre fin à la pandémie. Pour combattre les zombies, soigner, protéger et comprendre. Pour renforcer son discours, il présente largement la nature du virus, ses voies de transmission, présente les armes spéciales de sa compagnie conçues à cet effet et fait surtout la démonstration de *l'Agent Gris* (issu de ses filiales) lors d'une interview en *prime time*. Même si ce gaz ne détruit pas les zombies, il les ralentit suffisamment pour améliorer la protection des civils.

Ce coup magistral du président de OneWorld n'est que sa première carte mais il génère une vague de sympathie dans l'opinion. Après concertation avec son comité directeur, Clark décide d'inviter des journalistes sur le site d'Alma, afin de démontrer au monde entier que l'US Army est responsable de cette catastrophe.

Semaine 5

Avant même que Bryan Clark ne puisse faire ses révélations (grâce à un discours faisant totalement disparaître OneWorld des personnes impliquées dans la propagation), toute la région de Topeka est bombardée. 70% de la ville est anéantie par les raids de l'Air Force.

D'autres bombardements ont lieu, dans les zones de Kansas City et de Lincoln, soufflant par la même occasion de très nombreux survivants restés dans leurs immeubles.

C'est le choc. Le gouvernement réfute avoir donné l'ordre de bombarder les villes, et le Général Dunwoody est limogé. Bryan Clark comprend qu'il y a eu des fuites internes.

Face aux nombreuses bavures de l'Armée et l'incapacité des autorités à arrêter la pandémie, Bryan Clark utilise ses alliés au sein du Congrès afin de voter la mise en place d'une commission d'expertise. Commission qui prendra la forme d'unités de OneWorld (surnommées Z-Corps), chargées de compenser les faiblesses de l'Armée et de trouver rapidement un vaccin.

Quelques heures seulement après le vote du Congrès en sa faveur, Bryan Clark est victime d'un attentat dans le parking souterrain de son hôtel. Blessé, il décide de disparaître provisoirement afin de protéger sa famille. Conseillé par les services secrets, il ne prévient personne de sa situation.

Les unités Z-Corps sont officialisées, les Instituts deviennent des bureaux de recrutement, des fonds sont dégagés par le gouvernement pour alimenter les filiales de OneWorld, *l'Agent Gris* remplace les bombardements au napalm... Malgré l'absence de Clark, tout le monde se lance dans la bataille.

Semaine 6

Aujourd'hui et maintenant. Nous sommes à la fin de l'été 2012 et la canicule continue à envahir une bonne partie du pays. Les nuits sont brûlantes et les cadavres, abandonnés sous le soleil de plomb, grillent comme autant d'abominables steaks putréfiés...

Dead Nation

Pour tous les experts, c'est désormais une évidence : si les autorités étaient intervenues plus tôt, l'Armée avait la puissance de feu suffisante pour stopper rapidement la pandémie. Mais face aux erreurs humaines, à un virus au temps d'incubation variable et à la vitesse des infectés, tout le monde a été pris à contre-pied.

Pour l'instant, les États-Unis sont les principaux touchés mais des cas ont été signalés dans certains pays d'Europe. Entre le moment où l'Office Mondial de la Santé a sonné l'alarme et celui où les aéroports ont été bouclés, des personnes infectées ont certainement voyagé à l'autre bout du globe. En se basant sur les renseignements venant d'Amérique, les quelques contrées atteintes ont pris des mesures radicales. Ainsi, en Russie, les premiers infectés ont été exterminés tandis que d'autres ont été placés dans des cellules d'isolement.

Au bout de six semaines, le reste du monde paraît donc s'en tirer à bon compte... Mais qu'en est-il en Afrique, en Asie ou au Moyen-Orient ? Comment savoir si une grippe décelée en Australie n'est pas un tout premier cas ? Comment être certain que la Chine ne dissimule pas des malades ? Peu à peu, le virus d'Alma gagne du terrain et rien ne semble pouvoir l'arrêter. Dans quel état sera le monde dans six semaines supplémentaires ? Le sablier coule si vite, et il y a tant de choses à accomplir.

Et pour l'heure, les Z-Corps doivent d'abord faire face aux menaces ravageant leur propre pays.

La première chose que les personnages découvriront lors de leurs pérégrinations, ce sont des villes et des États véritablement ravagés par l'épidémie. Hantées par des morts-vivants attentifs au moindre bruit, à la plus petite vibration, certaines cités ne sont plus que des ruines cauchemardesques. Il faut sans cesse jouer de prudence et de discrétion pour effectuer une mission, qu'elle consiste à collecter des données, secourir une équipe ou limiter la contagion. L'Agent Gris ou les munitions spéciales de OneWorld suffisent rarement à juguler des vagues de zombies successives. Pourtant, au détour d'une station-service abandonnée, d'un supermarché ou d'une banque calfeutrée, les personnages-joueurs tomberont souvent nez à nez avec de précieux alliés. Ou des survivants surarmés, incapables de distinguer équipes de secours et contaminés à abattre. Dans certaines communautés du Sud, il y a parfois des coins bien pires qu'à l'intérieur des villes infectées...

Les paragraphes suivants vous présentent quelques États touchés par la contagion et surtout de nombreux lieux, qu'ils pourront être amenés à inspecter.

Kansas

Ce grand État du Middle West a été le premier touché par le virus et est sans aucun doute celui qui a payé le plus lourd tribut à ce jour (plus de 500 000 victimes). Tout d'abord totalement négligé au début de l'épidémie, il fut le théâtre des nombreuses horreurs commises par l'Armée. Les principaux foyers d'infection ont connu des violences sans nom, des tirs sur la foule sans distinction de morts et de vivants, avant que les manifestations et plaintes lancées par OneWorld n'aboutissent à une meilleure politique d'évacuation.



Z-CORPS

Totalement dévasté, le Kansas apparaît désormais comme une grosse tumeur noire sur la carte des États-Unis. Tumeur qui fut bombardée à la surprise générale, aboutissant à un changement radical dans l'opinion publique et à la naissance des Z-Corps.

Cependant, cet État coincé entre grandes et hautes plaines est loin d'être une zone de quarantaine inanimée. Ceinturé par d'épais cordons militaires, il regorge de nids de morts-vivants, de survivants coincés dans des lieux oubliés et de secrets troublants.

Les deux autoroutes traversant le Kansas, les *Interstates* 70 et 35 sont à présent coupées et surveillées par des postes militaires avancés. Il est très difficile d'atteindre les villes de cet État, sans devoir passer par de nombreux *checkpoints*. OneWorld a installé plusieurs structures de désinfection et crématoires mobiles aux abords des cités principales, afin de pouvoir accueillir plusieurs Z-Teams.

En tant que berceau de la contagion, cet État est devenu le principal secteur d'intervention des Z-Corps. Mais également le plus dangereux, un territoire aux allures de fin du monde, noyé dans les vapeurs d'Agent Gris et aux rescapés perdus aux limites de la folie.

Topeka

La capitale du Kansas n'est plus qu'un paysage apocalyptique. Les buildings qui dominent la rivière Kansas ressemblent à des blocs brisés et noircis par le napalm. Les rues sont couvertes par le gel solidifié, largué par les bombardiers de l'Air Force. Ça et là, des cratères imposants défigurent les avenues comme autant de cicatrices causées par les bombes. Leur souffle titanesque a fait exploser les vitres des bâtiments et a soulevé de la poussière qui n'a toujours pas fini de retomber. L'air est chaud et écoeurant, des pelleuses sont encore chargées de cadavres en putréfaction qui attendent d'être incinérés. Les murs des hôpitaux, des écoles, des commerces, sont constellés d'impacts de balles. Tout laisse à penser que Topeka s'est trouvée au beau milieu d'une guerre, ayant détruit les trois quarts de ses quartiers.

Et pourtant, cette guerre n'est toujours pas terminée. Quelques heures seulement après le bombardement de la ville et la mise à pied du Gé-

néral Dunwoody, les militaires ont observé d'autres zombies s'extraire des ruines et des recoins où ils s'étaient dissimulés. Des silhouettes froides parfaitement reconnaissables par vision thermique. Il y a toujours de nombreux infectés au cœur de Topeka et militaires, comme Z-Corps, effectuent des expéditions régulières pour continuer la désinfection inexorable de la ville. Mais il n'est guère évident de « dératiser » une mégapole de 147 Km². En attendant, le plus important incinérateur de OneWorld recrache sa fumée épaisse à quelques kilomètres de l'entrée de la ville, les corps ne cessant d'arriver pour être réduits en cendres.

Incinérateur de Forbes Field : l'aéroport militaro-civil de Forbes, situé à dix kilomètres au Sud de Topeka, rassemble les principales forces opérationnelles. Répartis dans différentes tentes sur le *tarmac*, dans les hangars ou dans les bâtiments de la Garde Nationale, militaires et Z-Corps tentent de cohabiter malgré une ambiance particulièrement tendue. Une atmosphère rendue électrique par les relations conflictuelles entre les groupes et le stress accumulé au fil des missions effectuées au cœur de la ville. Plus de 1000 hommes sont regroupés à Forbes Field, dont 97 Z-Corps. La piste de décollage ouest (située à proximité du périmètre grillagé) est occupée par le gigantesque module de OneWorld : un incinérateur géant, composé de six fours et de deux grandes cheminées aluminium. Tous les cadavres récupérés à Topeka sont placés dans les remorques d'énormes camions et acheminés jusqu'à l'incinérateur, où ils sont proprement exterminés. Des équipes se relaient 24 heures sur 24 afin d'éviter un temps d'attente trop long, chaque corps de zombie contenant le terrible agent pathogène. Revêtus de combinaisons orange anti-contamination et de masques à oxygène OneWorld, les agents de crémation de Z-Corps voient défiler des familles entières, entassées dans des bennes ou des sacs à cadavres transparents. De quoi leur donner un bel avant-goût de l'Enfer.

Régulièrement, la Garde Nationale Aérienne effectue des vols à bord de F-16 pour sécuriser le périmètre et relâcher de l'Agent Gris sur Topeka et sa périphérie. Ils ont pour ordre de ne plus utiliser de napalm ou de bombes, mais uni-

quement le matériel autorisé par le gouvernement, avec l'approbation de OneWorld. Le reste du temps, des troupes sont amenées directement par hélicoptères sur les sites où des morts-vivants ont été aperçus, voire à la recherche de nouveaux survivants.

C'est un lieu chargé de testostérone que les personnages des joueurs vont découvrir s'ils se rendent sur l'aéroport de Forbes Field. Les réservistes de la Garde Nationale et les gradés du 108^e Régiment d'Aviation n'hésitent pas à compliquer le travail des Z-Corps. Si on oublie les plaisanteries de mauvais goût, l'Armée voit surtout d'un très mauvais œil ces « faux soldats » qui enquêtent sur leurs actions. De quoi bizuter quelques nouvelles recrues en les envoyant directement dans un quartier particulièrement dangereux, comme Dornwood Park, l'Université Washburn ou les dépôts industriels de la voie ferrée de la compagnie Amtrak. Sans oublier la fameuse station d'épuration des eaux OneWorld, au Nord de Topeka, sur le bord de la rivière Kansas... Où sont déjà tombés bon nombre de soldats.

C'est le Colonel Sparks qui se charge du commandement des troupes de Forbes Field, secondé malgré lui par le Maître Contrôleur Principal Hunt, des Z-Corps. Ces deux gradés, ainsi que leurs équipes rapprochées, occupent l'ancien Musée du Combat Aérien situé sur l'aéroport. Leurs hommes assistent régulièrement à leurs violentes prises de bec, le Colonel Sparks ne supportant pas qu'un civil vienne lui dicter sa conduite. De son côté, Hunt emploie toute son énergie pour compliquer la vie du Colonel, la recherche de l'origine du virus étant sa principale priorité. Chaque intervention des militaires risque de compromettre des preuves ou des indices, Hunt fait donc tout son possible pour retarder leurs interventions sur le terrain. Cet ancien agent de sécurité d'une grande banque de Kansas City a échappé de justesse au virus. Evacué d'urgence par l'Armée, il a assisté à bon nombre de bavures et d'erreurs insupportables, qui l'ont conduit à rejoindre les forces de OneWorld. Très grand, carré, les tempes grisonnantes et le visage couvert de petites écorchures produites par des ongles de morts-vivants, il dort à l'intérieur d'un ancien hélicoptère Iroquois Bell UH-1 montré en exposition. Plutôt affable, il accueille toujours avec dynamisme tous les nouveaux Z-

Corps, même si sa barbe mal rasée et son teint cireux ne laissent aucun doute sur la dureté de la situation.

Zoo de Topeka : le parc zoologique de Topeka est situé au Nord de la ville, à l'intérieur du Parc Gage. De taille modeste, il est surtout connu pour sa petite forêt tropicale installée à l'intérieur de l'un des bâtiments. Par chance, il a échappé aux bombardements et fait partie des rares lieux encore intacts. Mais depuis que les responsables du zoo ont abandonné les lieux, de nombreux animaux se sont échappés et errent dans l'enceinte du Parc. Certains ont même réussi à s'échapper. Notamment des lions, des tigres et des ours, totalement affamés.

À quelques centaines de mètres du Parc, la société de pompes funèbres Dove est relativement à l'abri derrière un rideau de fer et des barreaux multiples à ses fenêtres. À l'intérieur, un employé de l'entreprise du nom de Edward Polski (dit « Ed ») est enfermé depuis la deuxième semaine de l'épidémie. Attaqué par des morts-vivants tandis qu'il s'apprêtait à prendre sa voiture, il fut obligé de faire demi-tour et de s'enfermer précipitamment dans la boutique dont il faisait la fermeture.

Totalement choqué et paranoïaque, il surveille les mouvements extérieurs à l'aide d'un périscope en carton, qu'il glisse par un simple *velux*. Même si les zombies sont moins nombreux, il y en a toujours. Et Ed croit même avoir aperçu des singes du zoo aux yeux étranges.

Chaque passage de F-16 lui fait craindre le pire, et il se bouche les oreilles pour lutter contre la panique. Armé de pinces et d'aiguilles utilisées pour l'embaumement, il s'enferme toutes les nuits dans la salle des cercueils, qui reste la plus sûre face à une attaque. Malheureusement, les vivres commencent sérieusement à manquer. Ed s'apprête donc à découper minutieusement et faire cuire la dépouille de Monsieur Thompson, un vieil homme habitant Westboro dont l'enterrement devait avoir lieu il y a 4 semaines.

Même si la viande est dure, au moins elle est saine.



Z-CORPS

Cedar Crest : il s'agit du manoir du Gouverneur du Kansas, un monument historique construit en 1929 et installé sur une colline à l'Ouest de Topeka. Il surplombe la rivière Kansas et est entouré par l'immense Parc du Cèdre. Relativement à l'écart de la ville, il paraît presque isolé au beau milieu de son rideau de végétation. Ses anciens occupants, dont le Gouverneur et sa famille, ont depuis longtemps péri suite à une attaque de morts-vivants qui rôdent toujours en bon nombre dans les bois adjacents. Ceux-ci ont pris possession des abords de l'immense rivière, occupant les multiples carrières situées sur les berges.

La forêt ne cesse de s'étendre à l'Ouest du manoir, rendant le terrain particulièrement défavorable aux Z-Corps, notamment lorsque la brume déferle des quais jusqu'au plus profond des bois. Là, un soldat isolé peut rapidement se retrouver encerclé par plus d'une quinzaine de silhouettes, aux pupilles dilatées et aux lèvres couvertes de sang séché, surgissant de la brume.

Un esprit affûté et suffisamment observateur pourrait réaliser que les zombies paraissent faire de véritables rondes autour du manoir de Cedar Crest, tournant et virant sur le rivage ou dans les bois pour appréhender tout intrus. Même si, pour le moment, personne n'a été capable de repérer ce va et vient. En réalité, les morts-vivants ressentent la présence du nouvel occupant des lieux et paraissent lui «obéir», ou tout du moins, faire en sorte qu'il ne soit pas dérangé.

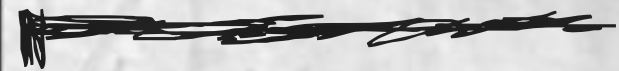
En effet, dans l'important sous-sol de la bâtisse du Gouverneur du Kansas se cache le Sergent Chambers. L'origine même de tous les maux qui, assis dans un fauteuil de cuir club, entouré de livres et de peintures contemporaines, continue sa mutation... Immobile, le regard perdu dans le vide, les veines noires, il commence à retrouver sa conscience et sent que son corps n'a pas encore fini son évolution.

Alma : la fameuse base militaire secrète se trouvait entre le réservoir d'eau de la petite ville d'Alma et le cimetière Troemper. À l'intérieur d'une cavité naturelle, située à proximité de la petite route Skyline sillonnant ce terrain particulièrement vallonné. Même si le bombardement de Topeka était une nécessité aux yeux du Général Dunwoody, il fut surtout un prétexte idéal pour raser littéralement la colline où se trouvait

la base souterraine. Désormais, tout ce qu'il reste des lieux, c'est un trou béant et quelques résidus de bunker. Autant dire qu'il n'y a plus aucune trace de cette station dont l'US Army semble ignorer l'existence.

Pourtant, certains premiers infectés par le Sergent Chambers (dont des militaires du Pentagone et des salariés de la OneWorld Water Division), et qui étaient donc présents lors de la découverte de la base, courent toujours... Transformés en zombies, errant dans les collines ou marchant en direction du Sud vers Tulsa ou Oklahoma City, ils sont autant d'indices pouvant mener à enquêter sur les premiers jours de l'infection. Sans oublier Luther, dernier témoin des événements ayant donné lieu à la plus terrible catastrophe de l'Histoire.

Missouri



Tout comme les États situés à la frontière du Kansas, le Missouri a connu ses premiers cas d'infection dès la deuxième semaine de l'épidémie. Des voyageurs, partis à Kansas City (Kansas) ou à Wichita pour rencontrer leur famille, ont croisé la route de toxicomanes ou de clochards cherchant à les mordre. Revenus dans le Missouri, avec seulement quelques morsures ou écorchures aux bras, ils ont connu les premiers symptômes du virus, le transmettant à leur tour en arrachant la gorge des infirmières venues à leur chevet. Et tandis que les médias prenaient enfin conscience de cette nouvelle «Grippe A», l'infection se propageait à la capitale Jefferson City et le long du plateau Ozark.

Cependant, contrairement au Kansas qui a connu les raids meurtriers de l'Air Force et de la Garde Nationale, les villes du Missouri sont encore relativement intactes. Des avions en partance des différents aéroports sécurisés (comme celui de Springfield Branson ou l'aéroport régional de St Louis) continuent cependant à larguer de l'Agent Gris et des caisses de premiers secours au-dessus des agglomérations. Même si la majorité des survivants a été évacuée par l'Armée, le virus n'a pas encore atteint la totalité de l'État.

Ainsi, toute la moitié est du Missouri est encore en «zone jaune», c'est-à-dire toujours en cours d'évacuation. Le virus se propage dans la population mais le combat est plus que jamais d'actualité. Sur place, les Z-Corps doivent faire face à de véritables foyers d'infection (comme des immeubles ou des hôpitaux où des survivants sont cloîtrés pour échapper aux morts-vivants errant dans les couloirs) et soutenir l'Armée dans son effort pour extraire les habitants. Une vraie situation de guerre civile, où il est parfois difficile de distinguer en une fraction de seconde une personne cherchant à fuir, d'un zombie courant après elle. Dans le Missouri, on vient au secours de centaines d'habitants tout en tirant sur autant de morts-vivants, attaquant par vagues successives.

Springfield

Située sur la rivière Missouri, Springfield vient de passer en zone rouge depuis quelques jours, malgré les efforts des secours. D'une certaine manière, elle est actuellement une sorte de frontière entre les villes les plus atteintes et la zone jaune s'étendant jusqu'à Saint Louis. Comme beaucoup d'autres avant elle, ses lumières se sont éteintes et les rues sont désormais hantées par des spectres voraces. L'Armée a dressé un périmètre de sécurité tout autour de la ville, tirant sur tous les cadavres ambulants tentant de franchir les grillages et les miradors de fortune.

KTTS-FM : une unité Z-Corps s'est emparée des bureaux de cette radio FM, spécialisée dans les nouvelles et la musique *country*, afin d'utiliser le bâtiment comme point de surveillance. Au beau milieu de la ville en quarantaine, les dix Contrôleurs de OneWorld observent les environs, réalisent des prélèvements à l'extérieur et exploitent les ondes pour informer le public jusqu'aux limites de St Louis. Pour cela, ils sont aidés dans leur office par **Charles Stevens**, un technicien de la radio ayant survécu à l'épidémie et par **Suzie Simpson**, une ravissante animatrice radio, sosie de la chanteuse de country Dollie Parton. Avec quelques années et coups de bistouri en moins.

En se branchant sur 94.7 en FM, les personnages des joueurs pourront capter les informations retransmises par cette équipe, relayant chaque heure les données récoltées pendant leurs missions. La plupart consistent en des appels aux survivants du Missouri, les invitant à contacter les Z-Corps, leur indiquant les routes les plus sûres et leur donnant un maximum de conseils sur la meilleure façon de se protéger des Hostiles.

Après minuit, Suzie lit traditionnellement quelques passages de la Bible et passe des disques de Joan Baez, Faith Hill, Patty Loveless ou Willie Nelson. *Country, Bluegrass, Outlaw* accompagnent ainsi le sommeil fragile de ceux qui se terrent pour échapper à la mort.

Wild Bill Hickok : depuis plusieurs jours, il y a un nouveau justicier dans la ville. De son vrai nom **Kenneth Anderson**, cet homme de 47 ans est le propriétaire de la petite armurerie « Crossbreed Holsters Inc ». Il s'agit d'une minuscule boutique à la façade défraîchie, sise au 224 North Main Avenue, dans la petite bourgade de Republic (placée dans la périphérie ouest de Springfield). Se surnommant Wild Bill Hickok, comme le célèbre cow-boy qui a terrassé son adversaire Davis Tutt en 1865 durant un duel légendaire à Springfield, cet homme a totalement perdu les pédales. Avoir été obligé d'abattre sa femme et ses deux filles infectées, avant de mettre le feu à sa maison, il s'est retranché dans sa boutique et s'est lourdement équipé.

Aidé dans sa mission quasi-divine par l'ancien propriétaire du Mini Marché tout proche, originaire d'Inde et nommé **Apu**, il sort de son repaire chaque jour pour littéralement chasser les morts-vivants. À bord de son puissant pick-up noir, couvert de piques et de lames rouillées, il remonte la 413 jusqu'aux quartiers résidentiels qui sont devenus son terrain de chasse favori.

Les forces de sécurité connaissent l'existence de ce Wild Bill Hickock mais face à son refus de quitter les lieux, ils préfèrent le laisser exterminer un maximum d'Hostiles. Seul problème : Kenneth Anderson se noie peu à peu dans l'alcool et devient toujours plus imprudent. Mais quelle gâchette, même avec un demi-litre de whisky dans les veines !

MCFP Springfield : ce grand bâtiment vaguement victorien, aux murs d'ocre et au clocher blanc est ceinturé de grillages et d'anciennes clôtures électrifiées. Et pour cause, il s'agit d'un centre médical pour détenus.

Cette prison fédérale a été construite sur un terrain dégagé de 2,5 km² vers 1930, au croisement des routes 13 et 413 du Missouri. Avant l'épidémie, cette infrastructure accueillait plus d'une centaine de prisonniers masculins, souffrant de diverses pathologies ou symptômes aigus ne pouvant être traités au sein d'hôpitaux civils.

Moins de deux semaines après l'incident d'Alma, un des derniers détenus transféré se plaignait de fièvre, de crampes douloureuses et de saignements. En provenance du pénitencier de Wichita, il ne tarda pas à s'en prendre à son voisin de chambrée, avant de dévorer sauvagement la langue d'un gardien. Rapidement, l'infection atteignit la majorité des patients enfermés à double tour et du personnel infirmier, à l'exception de deux détenus et d'un gardien qui se replièrent dans un des baraquements.

Le premier repris de Justice se nomme **Luke Marlow**. C'est un braqueur de banque, n'ayant pas hésité à tuer le conducteur d'un fourgon blindé. Le second détenu, et assassin, s'appelle **Theodore Zane**. Condamné à perpétuité pour le meurtre de deux jeunes femmes d'origine hispanique. Le crâne rasé tatoué d'une croix gammée et le regard fuyant, il n'apprécie guère ses deux compagnons d'évasion mais compte sur eux pour le faire sortir de l'enceinte de cette prison médicalisée. Le gardien, quant à lui, se nomme **Douglas «Doug» Brown** n'a plus que deux balles dans son Colt de service. Il les réserve en priorité pour les deux prisonniers, si jamais leur prenait l'envie de se rebeller contre lui. Pour le reste, il doit se contenter de sa matraque et d'accessoires pris rapidement dans la cafétéria, afin de repousser les morts-vivants qui tentent parfois de franchir la porte de leur planque.

Les rapports entre les trois hommes sont particulièrement houleux, personne ne s'appréciant et la nourriture devant désormais être rationnée. Luke Marlow envisage de quitter les lieux, en dérobant un fourgon de l'hôpital pour traverser la clôture. Mais il a impérativement besoin des deux autres pour le couvrir.

Idée de scénario : Les forêts de Kodiak

La carte de la contamination évolue chaque heure, chaque jour. OneWorld a parfaitement conscience que, malgré l'espace aérien bouclé et les multiples routes envahies de barrages filtrants, un simple individu infecté peut propager le virus encore plus loin. C'est ce qui est arrivé très récemment sur l'île de Kodiak, en Alaska. Des pêcheurs travaillant dans le Golf d'Alaska ont pris un cadavre inconnu dans leurs filets. Et en piteux état... Mais après l'avoir ramené dans leur village, afin d'attendre les secours, le virus contenu dans cet Infecté a commencé à se propager.

Informés de cette situation par une maigre poignée de Gardes-Côtes, OneWorld n'hésitera pas à envoyer des Z-Corps pour s'assurer que l'épidémie ne quitte jamais cette lointaine île du Nord.

Rejoindre ces trois survivants n'est pas une mince affaire, une vingtaine de morts-vivants circulent toujours dans les nombreux bâtiments du *Medical Center for Federal Prisoners*. Incapables de franchir les grilles et les barbelés, du fait de leur agilité limitée, ils se contentent d'attendre qu'on leur ouvre les portes en grand. À l'affût du moindre écho, ils se mettent en marche dès qu'ils entendent un bruit, dans l'espoir de découvrir de la nourriture fraîche.

Un commando Z-Corps qui se rendrait dans l'édifice serait sans doute surpris de découvrir, au milieu des lits aux draps couverts de sang, des restes de personnel, des armoires à pharmacie renversées et des cellules abandonnées, des flacons étranges portant le logo de Genomic Trust. Une pièce entière, située au sous-sol du pavillon C, paraît d'ailleurs avoir été réservée uniquement à cette société, concurrente de OneWorld.



JÉRÔME
2010

Nebraska

«Le Nebraska, c'est pas pire que le Nord Dakota.»

Penny – The Big Bang Theory

À l'instar du Missouri, de l'Iowa ou de l'Okla-homa, près de la moitié du Nebraska est tombée sous le coup de l'épidémie. Parmi les premières villes touchées (après Topeka, Wichita et Kansas City), les deux grandes cités de Lincoln et d'Omaha pleurent des pertes considérables. Occupées chacune par plus de 100 000 individus, nombre d'habitants n'ont pu échapper à la propagation du virus. Après avoir subi quelques légers bombardements et pertes collatérales, dont OneWorld s'est fait l'écho, l'État du Nebraska lutte désespérément pour empêcher la maladie mortelle de progresser vers l'Ouest. Mais inexorablement, les zombies se rapprochent des forêts du Dakota et de ses réserves indiennes. Certains affirment même avoir vu des morts-vivants monter à bord des derniers wagons en partance pour la Californie, ou longeant le tracé de l'ancienne route 66.

Omaha

Si on en croit les très nombreux témoignages recueillis par OneWorld, la ville d'Omaha a été le centre d'innombrables bavures militaires. Après la terrible attaque de la base d'Offut, les forces militaires ont été repoussées jusqu'à West Point et North Platte, d'où elles tentent farouchement de maintenir un cordon de quarantaine. Mais il est difficile de pouvoir couvrir un tel territoire, les Hostiles étant particulièrement mobiles et se souvenant de certains itinéraires peu surveillés... Comme autant de vagues traces mémorielles, stockées dans leur crâne.

OFFUT : la base militaire implantée à Bellevue, au sud-est d'Omaha a pris en charge pendant plus de dix jours l'ensemble des rescapés de la ville et de ses environs. Comme les forces impliquées ont l'habitude de procéder, elles se rassemblent sur les aéroports civils ou militaires, voire dans des complexes hautement protégés afin de centraliser les évacuations. Sans oublier les avions de chasse et les hélicoptères, chargés de rapatrier des survivants ou de larguer des commandos dans des zones infestées par les Hostiles.

La base aérienne d'Offut a fonctionné ainsi pendant plus de deux semaines, servant de point de ralliement aux patrouilles militaires, ainsi qu'aux premières unités Z-Corps envoyées sur place. Malheureusement, il y a tout juste trois jours, elle a subi une attaque monumentale de plusieurs milliers de zombies, en pleine nuit. Ce genre d'assaut, d'autant de morts-vivants, est rarissime et n'a même connu aucun précédent à ce jour.

Certains soldats ayant échappé au massacre ont décrit ce cauchemar comme si les morts-vivants agissaient de manière coordonnée, dans le seul but d'annihiler leurs ennemis. Cette marée de cadavres infectés a suffi à démobiliser tous les bataillons, les soldats de la 55e et à transformer une partie d'entre eux en nouveaux Hostiles.

Le Sergent Maître James Jones de l'Air Force - un des rares survivants de cette charge sanglante, qui a fait plus de deux cents victimes dont l'intégralité des Z-Corps - déclare avoir aperçu un zombie d'un nouveau genre se déplacer au milieu de la horde. Une sorte d'amas de chair sanguinolent, qui a été classifié « Phase 2 » par OneWorld, sans plus de précisions.

Centre Médical du Nebraska : situé au 4200 Dewey Avenue, cet imposant hôpital réputé pour son excellence et ses innovations a connu un sort funeste. Un de ces destins tragiques, enregistrés par OneWorld comme une erreur impardonnable. Une des nombreuses pièces du vaste dossier des crimes imputés à l'US Army, ayant permis à Bryan Clark de faire pencher la balance du Congrès en sa faveur.

Ce Centre Médical faisait partie des trois structures des États-Unis dotées d'une unité de confinement biologique. Un espace d'une dizaine de lits, situé à l'écart des autres services, dédié uniquement aux patients souffrant de maladies hautement contagieuses. Dirigée par le Docteur Philip Smith, spécialiste des maladies infectieuses, cette unité de confinement reçut en son sein deux patients atteints par le virus de Topeka. Une semaine à peine venait de s'écouler depuis la découverte de la base d'Alma et les médecins en étaient tous réduits à de multiples conjectures sur cette grippe inconnue. Lorsque les patients infectés rendirent leur dernier souffle avant de se relever, pour se précipiter sur les infirmières, le Docteur Smith fit le choix de fermer les portes et de condamner le personnel à une mort certaine. Il assista ainsi, derrière une vitre blindée, au spectacle le plus abject de toute son existence : des hommes dévorant d'autres hommes... Avant que certains morts ne se relèvent à leur tour.

Incapables de s'échapper de cette unité de confinement, susceptible de résister aux germes les plus dangereux comme l'Ebola ou des tuberculoses résistantes, les morts-vivants devinrent de véritables sujets d'études. Méthodiquement, le Docteur Smith et ses acolytes commencèrent à noter tous les faits et gestes des zombies, les observant sous la lumière ultraviolette.

Chaque fait, observation, fut noté précieusement dans un registre afin de permettre aux médecins de comprendre les mécanismes de la zombification. Mais lorsque la panique commença à s'emparer de l'opinion publique, dès la troisième semaine, l'Armée n'hésita pas à éradiquer dans le plus grand secret tous les foyers d'infection. Afin «d'arrêter le feu avant qu'il n'embrase la Nation».

Lors d'une descente dans le Centre Médical du Nebraska, des Marines ordonnèrent au Docteur Smith de détruire ses précieux sujets d'étude. Face à son violent refus, pris dans l'espoir de trouver une solution à la pandémie, il fut sauvagement abattu. Et les dossiers de One-World affirment même que les soldats (envoyés depuis devant la Cour Martiale) n'hésitèrent pas à enfermer les autres médecins au beau milieu de l'unité de confinement.

Cet événement n'a rien d'étonnant lorsqu'on sait que les portes de certains hôpitaux (contenant de nombreux infectés) de Tulsa et de Columbia furent bouclées par l'Armée, enfermant à l'intérieur des personnes indemnes en compagnie des Hostiles. Du moins, lorsque ces lieux de soins, logiquement très atteints par la contagion, ne furent pas tout simplement rasés par des raids aériens...

La ferme des frères Spahalski : on ne compte plus les personnes qui se sont retrouvées bloquées par l'épidémie, loin de chez elles, exilées sur les routes, enfermées dans une maison inconnue entourée de zombies.

C'est ce qui est arrivé à cette famille de quatre personnes, originaire d'Omaha, dont le mini-van est tombé en panne au beau milieu des champs de maïs de Minden (au Nord-Est d'Omaha). En cherchant de l'aide dans une ferme proche, perdue sous un soleil de plomb au beau milieu des champs et des épouvantails, la petite famille ne s'attendait pas à être brutalisée par deux paysans dégénérés. Les frères Spahalski, des jumeaux aux faciès porcins, n'ont rien à envier aux morts-vivants niveau sauvagerie et monstruosité. Leur puits est rempli depuis longtemps de divers ossements humains : des auto-stoppeuses ou des campeurs qu'ils ont démembré comme du bétail avant de les jeter au fond du trou. Quand ils ne les ont pas simplement abandonnés dans le parc national de Gosper, laissant leur carcasse au bon soin des coyotes.

Fort heureusement pour les membres de la famille Thompson, des morts-vivants ont compliqué les plans des jumeaux tueurs. Pendant l'attaque de la ferme où ils étaient enfermés, le père de famille est parvenu à couper ses liens et à s'échapper avec sa femme et ses deux enfants. Désormais repliés dans une petite église, isolée au centre de grands champs cultivés, ils tentent d'échapper aux zombies errant dans les fermes... Et surtout aux frères Spahalski, bien décidés à retrouver leurs proies et ne se souciant guère de tous ces «*junkies* malades» marchant comme des pantins. Et qui n'arrivent même pas à esquiver leur très gros tracteur.

Idée de scénario : Le totem noir

La réserve indienne de Pine Ridge, située dans le Dakota du Sud (à quelques kilomètres de Rapid City), est au centre de nombreuses interrogations depuis le meurtre d'une jeune Sioux. Cette femme de 19 ans a été retrouvée éviscérée à la sortie d'une boîte de nuit, et n'a laissé aucun doute sur son meurtrier : c'est un Infecté. Mais ce tueur est vraisemblablement un contaminé qui n'est pas encore devenu un zombie, malgré sa fascination pour la chair humaine. Une sorte d'hybride, se transformant lentement en mort-vivant et se cachant au cœur de la réserve. Suite à la disparition de deux agents du Bureau des Affaires Indiennes et les prédictions étranges du sorcier Chien-Jaune, les personnages Z-Corps sont envoyés sur place. Pour localiser et éradiquer ce fléau. Sans savoir si d'autres Indiens de Pine Ridge ont été également contaminés.

Patient Zéro : peu de temps avant l'attaque de la base aérienne d'Offut, une Z-Team composée de quatre Contrôleurs a été envoyée à Omaha. Leur mission consistait à récupérer le «Patient Zéro» du Nebraska : le tout premier contaminé de cet État. Identifié par les recherches de OneWorld, en recoupant les données des cliniques privées, l'individu errait vraisemblablement dans la réserve naturelle de Green Hollow. Il fut abattu par un garde forestier, il y a trois semaines environ, lorsque ce premier infecté tenta de l'agresser. Malheureusement, le garde fut contaminé à son tour et commença à propager la maladie à Pacific City, Manawa puis Omaha.

Le siège de OneWorld n'a plus aucune nouvelle de cette équipe Z-Corps, sans doute piégée par des morts-vivants ou ne disposant plus de moyens de contacter un hélicoptère d'extraction. Ce qu'il y a de plus terrible avec ces zones de quarantaine, c'est que vous ne pouvez jamais vrai-

ment savoir si vos hommes sont morts, infectés ou juste enfermés quelque part pour échapper à leurs prédateurs. Un peu comme des plongeurs, se protégeant dans une cage en acier, pour éviter les redoutables morsures des grands requins blancs.

Pour une raison inconnue, ce Patient Zéro intéresse aussi énormément la société Genomic Trust. Celle-ci s'apprête à envoyer ses propres commandos sur place, pour récupérer la dépouille de ce «John Doe» bigrement convoité (cf. Genomic Trust ©).

Californie



La Californie, comme la Louisiane ou New-York, aurait pu passer entre les gouttes de l'épidémie. Ou tout du moins, y échapper beaucoup plus longtemps si les informations en provenance du Kansas avaient été prises au sérieux. Mais la gestion calamiteuse de la crise, l'incapacité du gouvernement à mettre rapidement sur pied des barrages, des systèmes de détection et des sas de quarantaine, a débouché sur la propagation du germe dès la troisième semaine.

La Californie, de Fresno jusqu'à la frontière mexicaine, s'est métamorphosée en à peine quinze jours en État de non-droit. Un véritable champ de bataille, opposant une Armée affaiblie (puisque concentrée auparavant sur les États du Middle-West) à des zombies particulièrement nombreux, du fait de la densité de population touchée. Sans oublier tous les survivants qui, armés jusqu'aux dents, ne veulent pas laisser leurs quartiers aux mains des "sales zombies".

Enfin, pour compliquer ce décor apocalyptique, la canicule de cette sixième semaine rend les soldats plus fragiles et génère de nombreux incendies. Des feux, créés pour barrer la route aux cadavres qui marchent, se sont propagés sur de nombreuses collines californiennes. Chaleur, cendres, sang et fureur.

Los Angeles

La deuxième plus grande ville des États-Unis a basculé dans l'horreur à une vitesse extraordinaire, le virus se transmettant avec une grande rapidité des vallées de San-Fernando jusqu'à l'Eastside et Hollywood. Si les personnalités les plus aisées sont parvenues à quitter la Cité des Anges (contournant le plus souvent les interdictions de vol), ce n'est pas le cas de la majorité de la population qui a dû attendre l'évacuation de l'Armée. Certains ont préféré fuir par la route et les moins chanceux n'ont même pas réussi à quitter l'État, attaqués au bout de quelques kilomètres par des nuées de zombies. Face aux habitants toujours plus nombreux et aux Hostiles se multipliant, l'Armée et les Z-Corps sont totalement débordés. L'ancien Gouverneur de Californie, Arnold Schwarzenegger, s'est même joint à eux pour compenser la disparition de son successeur... Mort ou simplement en fuite pour ne pas avoir à gérer les troupes de Californie.

Arco Plaza Underground Mall : un groupe de survivants a pris possession, bien malgré lui, d'une partie de l'immense galerie marchande d'Arco Plaza. Sous le building de la Bank of America. Poursuivis par des zombies, ils se sont enfermés dans un secteur composé de plusieurs couloirs, de boutiques abandonnées et des escaliers bétonnés d'un parking souterrain. Ils ont procédé avec beaucoup de stratégie, se repliant dans un secteur occupé par trois restaurants et un supermarché, condamnant la majorité des portes coupe-feu. Etant donné la superficie gigantesque de cette petite ville souterraine, le groupe n'a pas eu d'autres choix, pour s'assurer un minimum de sécurité.

Dans la pénombre, depuis que Los Angeles est privée d'électricité suite aux incendies, ils évoluent avec des lampes électriques prises dans le supermarché. Ils connaissent désormais les lieux comme leur poche, tirant des fils attachés à des casseroles en guise d'alarmes, effectuant des rondes en passant par les escaliers souterrains, aménageant une sortie de secours dans un conduit d'aération.

Le confinement et l'absence de lumière commencent à épuiser leurs nerfs, tout comme les cris horribles résonnant parfois dans les couloirs les plus lointains. Ils ne savent pas combien de temps ils devront patienter ici, mais tant que des êtres terrifiants rôdent en surface, ils ont de quoi se nourrir et se défendre.

Body Count : même si l'Armée et les Z-Corps ont toutes les peines du monde à organiser l'évacuation et à éliminer les zombies, ils ne sont pas totalement seuls. De nombreux groupes et habitants de Los Angeles ont sorti leurs armes afin de protéger leurs blocs et leurs habitations. Ainsi, les gangs de South ayant échappé à l'épidémie continuent de faire la loi sur leur territoire, en prenant cette fois pour cible les corps sans vie des Hostiles. Jeunes blacks, blancs ou latinos organisent de véritables traquenards aux zombies, les arrosant d'essence ou les hachant au fusil-mitrailleur. Des graffitis apparaissent sur les murs, invitant les morts-vivants à retourner en Enfer et virer leur pourriture de L.A.

Il en va de même dans d'autres secteurs de la ville, où des résidents sont bien décidés à ne pas laisser des macchabées leur prendre leurs biens. Quitte à parfois tirer sur n'importe qui, même les secours.

Les quartiers de Little Armenia ou Little Ethiopia sont ainsi bondés de non-infectés, armés jusqu'aux dents. Sans oublier des groupuscules de Chinatown qui utilisent des souterrains secrets pour échapper aux zombies. Nombreux et entraînés, les combattants du quartier chinois ne veulent surtout pas quitter leur ville et résisteront jusqu'aux derniers. Pour eux, ces zombies sont le produit de la plus noire des magies...

Les corsaires de l'Interstate 5 : la nature humaine ne cesse jamais de surprendre. Et même dans une situation aussi grave que celle-ci, les malfrats ne prennent jamais de repos. Les maisons abandonnées à la hâte, les magasins laissés ouverts, sont devenus de véritables régals pour les pilleurs de toutes sortes. Du moins, ceux qui sont suffisamment prudents pour rester assez loin des zones de quarantaine. Le fait que le



Z-CORPS

pays ne soit pas majoritairement touché (et que les forces de l'ordre soient débordées) augmente les incivilités, les vols et les règlements de compte.

Sur la Golden State, l'autoroute 5, allant de Los Angeles jusqu'aux frontières du Canada, un groupe de pirates de la route opère en toute discrétion. Composé de cinq motards vêtus de cuir et d'un Hummer lourdement armé, ce gang de corsaires s'en prend aux voitures des plus riches fuyards, toutes les personnes visiblement aisées, qui quittent la ville et ses environs pour rejoindre le Nord. En règle générale, leurs biens de valeur (dollars, bijoux...) sont dérobés sous la menace des armes, tandis que leur réservoir est siphonné.

L'approvisionnement en essence commence, en effet, à devenir plus que problématique. Bientôt, la Californie deviendra une terre brûlée, hantée par les morts-vivants et les bandes de fous motorisés.

J'ai tué Joe Pesci : la particularité de Los Angeles, c'est qu'elle concentre toute l'industrie cinématographique, ainsi que de nombreuses stars de la télévision et de la chanson. Même si beaucoup ont déjà fui leurs propriétés et les studios dès le début de la pandémie, d'autres n'ont pu échapper au virus.

Sans oublier les bâtiments désertés, comme les studios MGM ou les plateaux désormais occupés par quelques morts-vivants esseulés. Des figurants, qui se croyaient simplement victimes d'une petite grippe et qui ne voulaient pas louper leur tournage, rôdent dorénavant entre les loges, les caméras et les régies. Toujours vêtus de certains costumes ridicules : tutu rose, tenue de soldat de l'espace ou perruque blonde de pom-pom girl. De quoi permettre aux personnages-joueurs de vivre quelques scènes totalement surréalistes, comme se battre avec des sosies zombifiés de Marilyn Monroe sur Hollywood Boulevard.

Sans oublier les véritables stars, réduites à l'état de monstres cannibales, que les Z-Corps pourront croiser pendant leur mission. C'est d'ailleurs ce qui est arrivé à **Keith David**, un

des membres d'équipage du luxueux yacht «Santa Barbara», qui avait jeté l'ancre dans la baie de Los Angeles. Son propriétaire, un riche producteur de Beverly-Hills, avait invité plusieurs célébrités à son anniversaire. On était alors déjà la fin de la deuxième semaine de l'épidémie et quelques convives s'étaient déjà trouvés au contact du virus, sans le savoir.

C'est ainsi qu'en fin de soirée, alors que le soleil commençait à peine à pointer son nez, Keith David fut obligé d'abattre Joe Pesci et Justin Bieber avec un harpon destiné à la pêche sous-marine. Avant de se jeter à l'eau pour rejoindre la côte.

Bien triste nouvelle pour les fans de l'acteur...

Texas



Le second État le plus peuplé du pays, juste derrière la Californie, résiste tant bien que mal à la pandémie. Pris en sandwich entre les premiers foyers d'infection de Fort Worth ou Dallas, et les zones perdues de San Antonio, les Texans se préparent à l'inévitable affrontement.

Comme on peut l'imaginer, de nombreux éleveurs (voire des familles entières perdues dans les champs de maïs) se sont armés et se préparent à recevoir les premiers zombies qui franchiront leur porte.

Le Texas paraît soutenir l'Armée sans faillir, suivant ses ordres à la lettre et ne croyant guère à l'action de OneWorld. Cette entreprise, bien trop teintée par la personnalité de Bryan Clark, n'inspire pas confiance à une population majoritairement croyante et républicaine. Et sans doute influencée par des tracts de Genomic Trust ©. Depuis le début, les Texans préfèrent accuser des bio-terroristes musulmans comme responsables de l'infection, plutôt que d'accuser l'Armée.

Contrairement à nombre d'autres États, incapables d'anticiper la venue de l'agent pathogène, le Texas met tout en œuvre pour limiter la casse.

De nombreux sites ont été ouverts pour recevoir les exilés, comme des bases militaires, des écoles, des gymnases ou des églises mieux protégées que d'autres (comme l'église catholique St. John Neumann, à Lubbock, qui dispose d'infrastructures souterraines).

Les personnages Z-Corps ne seront pas forcément les mieux reçus sur place, mais ils pourront constater l'efficacité des dispositifs de défense. À l'instar de toutes ces milices minuscules, regroupant plusieurs voisins, qui se sont constituées dans certains patelins.

Dans tous les cas, il est fort probable que les personnages apprennent l'existence d'un soi-disant messie. Un homme qui, entouré d'humains et de morts-vivants, est descendu jusqu'au Mexique pour propager le Mal. Même si sa réalité reste à prouver, pas mal de gens évoquent désormais le nom de la secte Apokalupsis.

Pantex : le «*Texas Panhandle*» (abrégé Pantex) est cette excroissance carrée située au Nord de l'État, réduisant la portion Ouest de l'Oklahoma en un long rectangle. C'est à l'intérieur de cette zone géographique que se trouve la ville d'Amarillo, et tout particulièrement la seule usine de démantèlement des missiles nucléaires américains. Perdue au beau milieu des canyons, des vents violents et d'un site de près de 65 km², l'usine militaire Pantex est relativement loin des zones de quarantaine.

Et elle aurait pu rester un endroit relativement calme et sûr, si des soldats renégats n'avaient pas décidé d'en prendre possession. Cette troupe d'une vingtaine de déserteurs, qui font partie des gardes de Pantex, ont pris en otage une dizaine d'individus et sont parvenus à pénétrer dans l'usine. Même si leur but est avant tout de se terrer dans les abris anti-atomiques (les plaçant ainsi hors de portée de l'Armée et des Hostiles), ils comptent bien ressortir lorsque les zombies auront fait sombrer le Texas.

Et ils n'hésiteront pas à utiliser les derniers missiles nucléaires fonctionnels, pour raser les nids de morts-vivants. Avant de repeupler la planète.

Guidés par un leader totalement illuminé, nommé **Jericho Barcliff**, les soldats rebelles de Pantex ne pensent plus qu'à leur seule et unique survie. Et à ce qu'ils feront, lorsqu'ils seront les derniers hommes sur Terre...

She Devils : la boîte de nuit d'Austin a été le siège d'un événement inattendu, enregistré dans les bases de données de OneWorld comme étant «*exceptionnel*». Ce lieu de débauche, habituellement fréquenté par une clientèle mâle avide de danseuses topless, s'est transformé en traquenard pour tous les hommes présents.

C'est l'unique rescapée de ce night-club, une barmaid nommée **Peggy Sue Layfield**, qui a expliqué les circonstances de ce massacre. Il y a quelques jours seulement, deux gogo danseuses infectées se sont précipitées sur les quelques clients présents, afin de leur dévorer chair et entrailles. Mais ce qu'il y a de plus étonnant, c'est que ces deux femmes semblent avoir ouvert la porte à d'autres zombies, qui patientaient dans la ruelle à l'arrière du club.

Même si les explications de Peggy Sue ne peuvent pas être vérifiées, elles corroborent certaines théories de OneWorld et d'autres spécialistes. Il semblerait que les zombies gardent temporairement en mémoire des gestes usuels, des habitudes, qui ressortiraient à certains moments pour leur permettre d'atteindre plus facilement leur cible. C'est ainsi qu'ils seraient capables d'ouvrir une porte, d'allumer un talkie-walkie ou de permettre à du renfort de les aider en bloquant la porte d'une rame de métro.

Pour l'instant, dans tous les esprits, les morts-vivants restent des bêtes sauvages. Mais ils pourraient bien garder en tête une trace d'humanité suffisante pour les rendre encore plus mortels. Et donner lieu à de nouveaux débats virulents. Après tout, s'ils sont si humains que cela, peut-être sont-ils contrôlables ?

John McCoy : cet habitant de Madisonville (une toute petite bourgade à proximité de Houston), âgé de 63 ans, a longtemps pleuré lorsqu'il revenait de l'hôpital. Voir ainsi sa femme, la douce Nora, en phase terminale d'un cancer, le plongeait dans un désespoir sans fin.

Chaque jour, il lui rendait visite. Chaque jour, il s'habillait de son plus beau costume, gonflait le torse et serrait les poings pour ne jamais rien dévoiler de sa tristesse. Son épouse, si faible et amaigrie – bien que consciente- le regardait toujours avec tendresse. Même dans la souffrance, elle ne pouvait s'empêcher de lui sourire, lui tenant la main avec amour durant ses visites. Mais lorsqu'un beau matin, les médecins annoncèrent à John que sa femme était dans le coma et n'en avait plus que pour quelques jours, il ne réussit pas à se résigner. Totalement éploré, fou de douleur, il pria Dieu pour qu'il la sauve. Pour qu'il permette à sa femme de revenir, de guérir et de retrouver la chaleur du foyer.

C'est en croisant le regard d'un mort-vivant patibulaire, attaché à un lit de l'hôpital avant d'être «exterminé», que John eut la plus blasphématoire des idées. Il était au courant de ce qui se passait là-bas, au Kansas. Il avait suivi les actualités, ces histoires sur les cadavres qui marchent. En quelques secondes, profitant de l'absence d'un infirmier, il récolta quelques gouttes de sang sur le bras du zombie, à l'aide de son couteau et d'une petite boîte à pilules. Puis il partit.

Il lui fut beaucoup plus difficile de convaincre les médecins de laisser sa femme rejoindre son domicile, afin de vivre ses derniers instants. Mais, avec l'appui du Pasteur North, il réussit à faire transférer sa femme dans sa petite ferme de Madisonville.

Depuis quelques jours, Nora va beaucoup mieux. Elle s'est enfin levée et ne semble plus vraiment souffrir, malgré son teint pâle et ses étranges pupilles dilatées. Bien sûr, elle est pour le moment enchaînée à son lit, pour éviter qu'elle ne se fasse mal.

Mais chaque jour, John vient lui apporter de la viande pour qu'elle puisse se nourrir. Et même si elle ne sourit plus, elle est toujours aussi belle.

Les coyotes sudistes : depuis que San Antonio est devenue le territoire des morts-vivants, plusieurs groupuscules paramilitaires ont décidé de reprendre les villes du Sud. Avec ou sans l'aide de l'Armée et des Z-Corps. Ces hommes et ces

Idée de scénario : They're coming to get you, Barbara !

Barbara Finnigan est atteinte du syndrome de Munchausen, la poussant depuis plusieurs années à faire croire à son entourage qu'elle est malade. Malgré un suivi psychiatrique, elle ne peut s'empêcher de simuler des symptômes, n'hésitant pas à prendre des médicaments pour attirer l'attention des médecins. Son corps est meurtri, à cause des nombreuses interventions chirurgicales destinées à résorber des douleurs imaginaires.

L'arrivée du virus a forcément attiré son attention. Au point qu'elle a commencé à jouer la comédie à son sujet, faisant croire à toute sa famille qu'elle avait été mordue par un zombie. Habitant dans un petit village du Sud, totalement à l'abri de l'infection, son cas a tout de suite intéressé les médias locaux. Mais il a surtout déclenché une réaction épidermique chez les habitants. Depuis, un groupe de personnes désire la tuer, la brûler, afin d'empêcher le virus de se répandre. Prise à son propre jeu, Barbara a été obligée de fuir, sans que quiconque ne sache si elle porte véritablement l'agent pathogène... Jusqu'où ces habitants enragés sont-ils prêts à aller pour faire disparaître cette erreur de la nature ?

Les Z-Corps arriveront-ils à la retrouver à temps ?

femmes sont tous des Texans pure souche, aux Stetsons vissés sur le crâne. Ils sont équipés de treillis et d'armes de guerre dernier cri et savent parfaitement s'en servir.

Ce sont eux qui font la loi de San Antonio à Corpus Christi et ils n'hésitent pas à organiser des opérations commando pour libérer des villages, des quartiers, des terrains entiers. Certains se déplacent uniquement à cheval, afin de pouvoir passer par des zones escarpées et éviter les pénuries d'essence. Un véritable retour à l'époque du Far West, où les morts-vivants sont les nouveaux ennemis à éliminer.

Les Z-Corps ont même aperçu à plusieurs reprises des croix enflammées, sur lesquelles brûlaient les restes de morts-vivants capturés.

Wade Garrett est un de ces nouveaux cow-boys du Texas, un éleveur de taureaux, aux longues moustaches grises. Armé de sa Winchester, il est capable de dégommer un nez de macchabée à plusieurs centaines de mètres. Sans même sourciller.

Lui et son équipe de six personnes ne cessent de se déplacer autour de Piedras Negras, dormant à la belle étoile et profitant de la journée pour localiser des «nids» dans la cité. Munis d'explosifs, ils ont tous un compte à régler avec les Hostiles et sont peu enclins à coopérer avec les autorités.

Tout ce qui leur importe, c'est de récupérer leur terre et de faire un maximum de carnage.

Tennessee

Le Tennessee est à l'origine de débats houleux, violents même, depuis que l'épidémie est connue de tous. En effet, plusieurs maires des villes importantes de cet État (dont Knoxville et Chattanooga) ont offert l'hospitalité à tous les exilés, devenant ainsi des zones de repli, solidement encadrées par les militaires. Évidemment,

cette décision a été vivement critiquée dans l'opinion publique, tout particulièrement par les églises baptistes. Rapidement, la crainte de la contagion s'est propagée comme une traînée de poudre. En acceptant tous les non-infectés des États frontaliers, comment ne pas faire entrer le virus directement au sein des foyers du Tennessee ? La charité chrétienne doit-elle être supérieure à la sécurité du plus grand nombre ? Des enfants ? Des familles ?

Malgré les pétitions et les manifestations, les agglomérations concernées n'ont toujours pas cédé et accueillent depuis de nombreux jours tous les survivants en provenance du Kansas, du Missouri et de l'Arkansas. Soutenues dans leur effort de guerre par d'imposants régiments, ayant établi une véritable enceinte de sécurité autour des quartiers, ces villes ont ouvert toutes les salles disponibles : universités, gymnases, écoles... Et maintenant que les premiers cas d'infection ont atteint Memphis, les soldats regardent l'horizon avec crainte et des habitants n'hésitent pas à tabasser les étrangers soupçonnés d'être porteurs du germe. Autant de motifs pour les Z-Corps d'intervenir.

Georges Savini : cet homme de 50 ans, aux fines moustaches noires et aux lunettes épaisses, était un citoyen modèle de Nashville. Un grand amoureux de musique country et surtout l'entraîneur attitré des Sounds, la modeste équipe de baseball de la ville. Il faisait encore particulièrement chaud cette nuit-là, lorsque Georges rejoignit son domicile dans sa voiture, après une longue séance d'entraînement. Les médias commençaient à tourner en boucle avec cette histoire de Grippe A, au point même que Georges coupa la radio pour mettre un bon CD de Garth Brooks. Ces quelques secondes d'inattention furent malheureusement suffisantes pour percuter un jeune enfant, surgi de nulle part.

Totalement sous le choc, Georges eut toutes les peines du monde à s'extraire de sa voiture. Paralysé par l'accident, les mains tremblantes, il s'approcha avec peine de l'avant du véhicule pour découvrir le corps de sa victime : un jeune garçonnet de tout juste 7 ans. Au teint maladif et aux grands yeux foncés, étrangement ouverts.



Z-CORPS

Georges fut tout d'abord surpris de voir l'enfant se relever comme si de rien n'était ; puis déconcerté lorsque le jeune garçon lui mordit sauvagement la main, tandis qu'il le prenait délicatement par l'épaule. Finalement «ce brave Georges», effrayé, fut obligé de fuir jusqu'à une maison proche, dont la porte était bizarrement ouverte. C'est là qu'il découvrit avec horreur les corps atrocement mutilés des parents du jeune garçon, sur lesquels était penchée sa sœur de 9 ans. Se nourrissant de cette chair infâme.

Elle aussi planta ses dents dans le bras de Georges et c'est avec grande difficulté qu'il parvint à s'échapper, poursuivi par les deux morts-vivants juvéniles. Quelques minutes plus tard, il avait rejoint le coffre de sa berline, dans lequel se trouvait sa batte de baseball fétiche.

On a peine à imaginer que des crânes aussi petits puissent avoir besoin d'autant de coups avant d'être réduits en bouillie.

Hagard, après cet horrible massacre, Georges rentra chez lui. Il fit prestement ses valises et quitta Nashville, par peur de la prison. Ce n'est qu'un peu plus tard qu'il comprit la vérité : ces deux enfants étaient des infectés.

«Bien plus tard», oui, car malgré ses blessures Georges ne devint jamais un zombie. Pour la bonne et simple raison que Georges Savini est différent. Allant de ville en ville, il ne craint pas la morsure des zombies et n'hésite pas à ressortir sa batte pour pouvoir faire le plein de provisions, le temps d'une halte.

Mais ce que Georges souhaite par-dessus tout... C'est oublier.

Raccoon Mountain : ce barrage hydroélectrique est situé à l'Ouest de Chattanooga, sur la montagne Raccoon. Il a été le lieu, il y a quelques jours, de curieux événements. Suite à des cas d'infection dans des petites villes construites à proximité, comme Counce ou Pyburn, OneWorld a suspecté un cas de contamination par l'eau. Tout comme le choléra, le virus est susceptible d'empoisonner l'eau, lorsque des cadavres infectés y sont immergés trop longtemps.

Une Z-Team a donc été envoyée sur le barrage, afin d'inspecter l'installation et tenter de localiser l'origine de l'épidémie. Mais ils n'ont plus donné aucun signe de vie depuis presque 48 heures. Les villageois placés non loin de Raccoon, quant à eux, affirment avoir entendu des détonations et des explosions. Personne ne sait s'il s'agit réellement de morts-vivants.

Tout ce dont ils sont sûrs, c'est que les énormes forêts recouvrant les montagnes environnantes dissimulent des choses bien plus effrayantes.

Graceland : tandis que les cas d'infection se multiplient à Memphis, un petit groupe de sosies du King a pris la décision suicidaire de protéger ce lieu sacré. Coûte que coûte. Toujours vêtus de leurs costumes de scène blancs ou lamés, salement amochés après de méchantes rencontres nocturnes, ils se sont enfermés dans l'ancienne résidence du chanteur. Au 3734 Elvis Presley Boulevard. Tant qu'ils seront vivants, aucun zombie ne viendra souiller ce musée pas plus que les reliques inestimables qu'il contient.

Knoxville

L'ancienne ville de marbre est devenue, grâce à la volonté des membres du Conseil de la cité, le tout premier quartier d'isolation des États-Unis (suivi par d'autres depuis). Et du fait de sa proximité avec les foyers d'infection, sans aucun doute le plus mal situé. Pendant que les yeux étaient tournés vers l'Ouest, avec l'espoir que OneWorld trouve enfin un remède au mystère planant sur Topeka, le virus a embrasé la Caroline du Nord. Le Tennessee est désormais pris en étau.

Pour beaucoup d'observateurs, il ne fait aucun doute que l'agent pathogène atteindra bientôt les *checkpoints* de Knoxville. Et qu'il faut, dès maintenant, commencer à évacuer, à nouveau, tous ceux qui se sont installés ici.

Pourtant, pour tous les survivants oubliés, prisonniers des ruines de Tulsa, Enid ou Johnson City, Knoxville reste un véritable sanctuaire. Un îlot de sûreté, perdu au milieu de l'horreur absolue. Le point à atteindre, lorsque l'on souhaite s'échapper.

Market Square : si les personnages des joueurs se rendent à Knoxville, ils découvriront avec étonnement en quoi consiste une « zone d'isolation ». À l'opposé d'une zone de quarantaine, dont rien ne doit pouvoir sortir, un site placé en isolation signifie que rien ne doit y entrer. Ou presque. Ce type de site est donc soumis à des mesures de sécurité draconiennes. Les sas de décontamination sont nombreux, les réfugiés voient leurs affaires personnelles confisquées pour stérilisation (la plupart sont brûlées), des soldats surveillent toutes les entrées. Les « migrants » sont littéralement parqués dans des tentes, comme les milliers se dressant sur Market Place, ce vaste espace de marché ouvert.

Il est tout simplement impossible pour un réfugié de se déplacer comme il le désire, chaque quartier d'isolation étant entouré d'un périmètre militarisé. Pour entrer et sortir, il faut disposer d'une autorisation. Et les autorités font tout leur possible pour que la population locale ne rentre jamais en contact avec ces exilés des autres États, dont beaucoup ont croisé la route des Hostiles.

OneWorld et les Z-Corps sont tout particulièrement présents dans ce genre de lieu, dans un but essentiellement humanitaire. Des médecins des Instituts OneWorld viennent en renfort pour soigner les blessés, apporter de l'aide aux plus fragiles et prendre en charge l'aide internationale. De multiples ONG sont également de la partie, pour permettre aux réfugiés de mieux vivre leur isolement.

Mais il ne faut pas se voiler la face. En arpentant les zones d'isolation situées dans Knoxville, comme celle de Market Square, du James White Coliseum ou de Fort Dickerson Park, les Z-Corps ressentiront la peur... Ils seront dévisagés par les milliers d'yeux des gens entassés, emprisonnés comme du bétail malade, se marchant presque les uns sur les autres. Avec trop peu d'eau, de nourriture et de commodités.

Un sale goût de Purgatoire, ou de havre de paix ne tenant plus qu'à un fil. Déjà, perchés sur leurs tanks, des soldats affirment avoir aperçu des silhouettes difformes, à proximité de l'asile psychiatrique de Lakeshore.

516 E Jackson Avenue : cet appartement de la vieille ville de Knoxville, placé à l'intérieur d'un ancien immeuble de briquettes rouges, est le lieu de villégiature de **Steve Craig**. Cet ingénieur de 36 ans, entouré d'ordinateurs et d'un fatras épouvantable, est devenu une véritable célébrité sur Internet. Connecté constamment à de multiples réseaux sociaux, relayant quantité d'informations sur son Twitter ou sa page Facebook, il est devenu LE spécialiste des zombies. Ou tout du moins, celui qui sait trouver les meilleurs scoops avant les médias nationaux. Pour cela, il a tissé toute une toile auprès d'informateurs situés dans les différentes villes du pays. Dès qu'un incident est repéré, il est remonté vers Steve qui en informe toute sa communauté via son site Web : «Deadworld». C'est ainsi qu'il est parvenu à rassembler quantité de vidéos (souvent abjectes et prises au téléphone portable), photos et cartes au sujet de l'évolution de l'épidémie.

Il n'hésite pas à fréquenter les abords des zones d'isolation de Knoxville, pour récupérer un maximum de renseignements frais auprès des réfugiés. Le plus souvent au prix d'intrusions dans les quartiers protégés (Steve aime bien démontrer l'inefficacité de l'Armée, en filmant ses propres pérégrinations).

Mais depuis peu, l'activité de «Deadworld» intéresse de près certains esprits malveillants. À l'instar de Genomic Trust ©, qui n'apprécie guère voir ses équipes secrètes figurer sur un des clichés du site Web.

Idée de scénario : ***Isolation***

À Savannah, OneWorld a insisté lourdement pour que la ville mette en place une zone d'isolation, destinée à accueillir des réfugiés. Malheureusement, tandis que tout paraissait bien se dérouler, le Contrôleur Principal Cletus Jones (d'origine *cajun*) a été retrouvé assassiné dans un des baraquements. Pour certains réfugiés, les coupables sont des Marines, avec lesquels ce soldat Z-Corps se serait méchamment embrouillé. Mais pour d'autres, Cletus Jones a été éliminé parce qu'il en savait trop et qu'il était lié à un trafic de drogues au cœur même de l'isolation. À moins qu'il n'ait abusé de son autorité auprès des réfugiés, qui se sont vengés ?

Envoyés pour résoudre cette enquête, les personnages des joueurs vont devoir faire le tri entre les animosités, les oppositions et peut-être découvrir que Cletus Jones n'était pas l'homme qu'il prétendait être...



PROTAGONISTES



Z-CORPS

« Vous savez ce que j'ai vu ces quatre dernières semaines ? Des humains tuant des humains. Et vous savez ce que j'ai vu les quatre semaines précédentes ? Des humains tuant des humains. »

28 jours plus tard

Nombreux sont ceux qui agissent dans l'ombre et qui risquent de donner du fil à retordre aux personnages... Alliés ou ennemis, il leur sera parfois difficile de distinguer dans quel camp ils se trouvent.

OneWorld



Celle qui fut très longtemps quasiment méconnue du grand public est devenue un véritable emblème, une des entreprises les plus puissantes au monde. Forte d'un capital de 50 milliards de dollars, OneWorld s'est construite dans l'ombre depuis vingt ans, passant d'une structure militante à un vaste consortium de santé publique. Il est désormais impossible d'échapper à son nom, la société se chargeant des spots télévisés et des messages de prévention pour lutter contre l'épidémie. Plus que respectée, OneWorld apparaît dorénavant comme l'unique solution à la catastrophe, même si de nombreuses théories du complot courent à son sujet.

Fondation



Créée en 1992, OneWorld aurait pu rester une structure minuscule, si elle n'avait pas été portée à bout de bras par son fondateur : Bryan Clark. Médecin psychiatre, démocrate, humanitaire, écologiste, charismatique et fortuné, cet homme devint rapidement la nouvelle égérie des médias. Capable de débattre face au Ministre de la Santé avec un aplomb absolu, d'organiser des reportages chocs au Rwanda ou d'interpeller le Président des États-Unis au sujet de sa politique d'assurance maladie, Bryan Clark fut rapidement transformé en véritable « Mousquetaire du Monde ». Le mot d'ordre de OneWorld devint la lutte contre les maladies, la pauvreté et l'amélioration généralisée des conditions humaines. Après de nombreuses actions humanitaires hors des frontières américaines, la société prit une tournure déterminante en 1993, suite à des affaires retentissantes liées à la pollution de l'eau (400 000 personnes empoisonnées à Milwaukee ; affaire d'Erin Brockovich face à la Pacific Gas and Electric Company...etc.). OneWorld décida alors de se tourner vers les problèmes sanitaires des États-Unis, proposant de trouver des solutions modernes et efficaces à tous les soucis de santé. À grand renfort de discours polémiques, de manifestations bruyantes et d'actions d'éclats, OneWorld se transforma en Greenpeace industriel, mettant au point des solutions techniques pour remédier à des problèmes sanitaires. L'analyse et le traitement des eaux furent parmi ses premières priorités, améliorant notamment les exploitations des gisements de gaz des Appalaches (à l'origine de nombreuses pollutions des eaux naturelles) et abaissant le niveau de mercure présent dans plus de 290 cours d'eau. Entourée de nombreux scientifiques, OneWorld fit breveter plus d'une centaine de nouveaux procédés (filtres à ultraviolets...) destinés à récupérer les eaux usées et à reconditionner de multiples produits nocifs (comme l'amiante, présente en grande quantité dans les mines du Montana).

Les attentats du 11 septembre et les craintes concernant l'empoisonnement des eaux des villes par des terroristes, permirent à OneWorld de devenir la première compagnie de contrôle et d'assainissement des eaux du pays. Tout particulièrement dans le Sud des États-Unis.

Cet état de quasi-monopole aurait très bien pu suffire à Bryan Clark, s'il n'avait pas eu pour idée d'aller encore plus loin dans l'amélioration des conditions d'existence de ses concitoyens. Dès 2006, près de cinquante cliniques privées furent ouvertes sur le territoire, afin de permettre aux plus pauvres d'accéder aux soins. De véritables dispensaires, neufs et particulièrement bien équipés, susceptibles d'accueillir toutes les personnes dépourvues de couverture sociale. Toujours aussi médiatisé, le Président de OneWorld affirma que sa compagnie travaillait sur de nombreuses créations de pointe : peau artificielle, greffes oculaires, membres artificiels, lutte contre le VIH... En l'espace de trois ans, le nombre de cliniques doubla, OneWorld se lança dans la pharmaceutique, réalisa de nombreuses OPA, investit des millions dans la recherche médicale et ouvrit avec succès son capital.

Un peu moins présent sur la scène médiatique, Bryan Clark fut néanmoins élu homme de l'année à plusieurs reprises, figura sur la couverture de Time, reçut le Prix Nobel de la Paix en 2008 et s'engagea avec véhémence dans de nombreux procès contre des compagnies chimiques et pétrolières. Cependant, il persiste à refuser de s'engager en politique. Affirmant sans cesse sa volonté de créer un monde pacifique, où chaque homme vivrait en paix, le fougueux dirigeant de OneWorld eut même le culot de racheter la compagnie d'armement Strontium Consortium, dans le but de concevoir des armes non-létales destinées à l'Armée américaine. *«Parce que la guerre propre n'est pas une utopie»*.

Soigner, guérir, améliorer, pacifier, ont toujours été les objectifs de cette société imposante qui est devenue un acteur incontournable des principales évolutions en matière d'hygiène, de médecine, de thérapies et de chirurgie. Toutes les avancées médicales de ces dernières années sont issues des laboratoires de OneWorld, tout comme les scandales sanitaires les plus virulents, la compagnie continuant à lutter avec acharnement contre les pollueurs et les coupables d'expérimentations barbares.

Actions

Le champ d'intervention de OneWorld n'a jamais cessé de s'étoffer au fil du temps, transformant peu à peu la société «humanitaire» en spécialiste des sciences de pointe. N'hésitant pas à recruter les meilleurs cerveaux, une véritable batterie de spécialistes et de génies, elle possède sans aucun doute les meilleurs laboratoires au monde.

Malgré ses oppositions à la politique militaire du gouvernement, OneWorld a démontré à de nombreuses reprises ses capacités à mettre au point des technologies innovantes. Ce fut notamment le cas lorsqu'elle présenta pour la première fois les fameux « Robot Sentry », destinés au déminage en Irak ou à l'intervention sur les sites d'alerte à la bombe. La volonté sans cesse répétée de la société de proposer des armes puissantes mais non mortelles et d'améliorer drastiquement l'efficacité des forces d'assaut, fut reçue très positivement par l'opinion publique. D'autant plus lorsque OneWorld proposa des thérapies et des soins spéciaux destinés aux vétérans de la seconde Guerre du Golfe.

Après avoir remporté de nombreux marchés, pour concevoir différents gaz et armes militaires non conventionnels, OneWorld possède dorénavant un statut «Secret Défense». Policiers et fédéraux ne peuvent pas enquêter librement sur les activités de OneWorld, renforçant ainsi son image de méga-corporation, aussi puissante et souveraine qu'un petit État (disposant de plus désormais de son Armée privée, à l'instar d'autres compagnies comme DynCorp).

Parmi les différentes branches de OneWorld, on peut notamment citer :

Le siège : le siège social de OneWorld est situé à Savannah, en Géorgie. Il a été construit à proximité de la Cathédrale Saint-Jean Baptiste, dans le centre de cette ville typique du Vieux Sud. Il s'agit d'une immense tour de verre de 210 mètres



Z-CORPS

de haut, pour 55 étages. Seuls le rez-de-chaussée et les cinq premiers étages sont ouverts au public, les autres étant réservés au personnel de la société. Il n'y a pas de laboratoires dans ce bâtiment, mais uniquement des bureaux et des centres d'administration. Les étages les plus élevés permettent de voir l'océan et le sommet du building est occupé par de nombreux panneaux solaires, ainsi que par une imposante hélisurface.

Les bureaux de Bryan Clark occupent les deux derniers étages et regroupent également ceux de ses associés. Les lieux sont souvent décrits comme « beaux, blancs, modernes et spacieux ». Il faut dire que OneWorld obéit à une charte interne stricte, tout particulièrement en matière d'hygiène, de sécurité et d'écologie. Un vaste parc verdoyant englobe tout le bâtiment, une galerie marchande proposant des produits issus du commerce équitable occupe le sous-sol, tandis que l'intégralité des meubles et des matériaux est entièrement recyclable (meubles de bureaux, crayons, dossiers, ordinateurs...). Le rez-de-chaussée accueille régulièrement des expositions d'artistes et designers locaux, ainsi que des reportages photographiques sur l'œuvre de Bryan Clark. Divers espaces de conférence et de formation reçoivent quotidiennement des étudiants du pays, intéressés par les métiers de OneWorld.

L'immeuble est une véritable œuvre d'art, ceinte de murs clairs sur lesquels sont projetés marques, slogans philosophiques, publicités. Dans une atmosphère douce, quasiment Feng-Shui, les salariés de OneWorld gèrent l'ensemble des dispositifs, actions en justice et succursales de l'entreprise. Ils disposent tous de niveaux d'accréditation précis leur permettant d'accéder à certains étages sécurisés ou aux fichiers verrouillés du réseau intranet. Le service de sécurité du siège est particulièrement attentif, relié à plusieurs centaines de caméras et capteurs biométriques (analyseurs rétiniens, codes d'accès à empreintes digitales...etc.). Inutile de tenter d'accéder à des informations interdites ou à une salle d'archive surveillée, sous peine d'être rapidement ceinturé par une dizaine de gros bras.

Le fait de travailler avec l'Armée américaine sur divers projets n'a fait que renforcer les méthodes de sécurité dans certains étages, les salariés devant se soumettre à des consignes strictes.

Certains disent que personne, à l'intérieur des bureaux de OneWorld, ne sait sur quoi travaille son voisin de bureau. À l'exception des dirigeants, qui seraient les seuls à disposer d'une visibilité d'ensemble de l'entreprise.

Malgré ces contraintes, la société est réputée pour le niveau de ses salaires, le traitement de ses employés, ses nombreux avantages (aide à l'acquisition de logement, chèques voyage et restaurant, primes, couverture maladie la plus complète du pays...etc.) et ses facilités (garderie, salle de sport, bibliothèque, restaurants...).

Instituts OneWorld : il existe désormais 523 cliniques OneWorld, réparties sur tout le territoire des États-Unis, avec de grosses concentrations au Texas, au Nouveau-Mexique, en Caroline du Sud et en Californie. Tous ces hôpitaux privés ont le même aspect, respectant la charte environnementale de OneWorld et reprenant les grandes lignes du siège : blanc, moderne, spacieux, confortable, recyclable. Les premières cliniques ouvertes par Bryan Clark furent rendues célèbres le fameux principe des « Op Free » : des opérations chirurgicales lourdes effectuées gracieusement sur des patients sans ressources. Même si elles furent peu nombreuses, leur médiatisation fut telle que de nombreuses familles pauvres et/ou issues de l'immigration, se tournèrent naturellement vers les Instituts OneWorld. Depuis, les instituts sont devenus les spécialistes des interventions médicales à moindre coût, afin de compenser les problèmes de protection sociale rencontrés par bon nombre d'individus. Pour cela, OneWorld se repose sur de nombreux sponsors, des donateurs, des associations caritatives, mais surtout sur la sur-tarifcation de ses propres médicaments. En effet, toute personne faisant appel aux services d'une clinique s'engage à utiliser exclusivement les produits pharmaceutiques fournis par OneWorld. Ceux-ci, plus chers, permettent aux infrastructures d'engranger les revenus nécessaires à leur fonctionnement.

À côté de cela, les Instituts demandent également à leurs patients de signer leur charte d'éthique, encourageant la donation d'organes en cas de décès. Ce document est devenu, à plusieurs reprises, le point de mire d'associations re-



ligieuses, dénonçant les Instituts comme étant des «abattoirs». D'après elles, OneWorld oblige les patients à signer ce document, afin de pouvoir librement récupérer leurs organes en cas de mort brutale. De plus, de nombreux témoignages ont accusé la société de tester ses médicaments sur eux et de les avoir ainsi transformés en cobayes volontaires en contrepartie d'opérations trop coûteuses.

Chaque Institut OneWorld compte une cinquantaine de salariés, dont une bonne quinzaine sont des médecins, spécialistes, chirurgiens et pédiatres. Les locaux, tous bâtis selon la même disposition, comportent trois étages. Avec le hall

d'accueil, on peut notamment trouver six salles d'examen, cinq blocs opératoires, deux salles de radiologie, un laboratoire d'analyse médicale et une trentaine de chambres.

Intech System : issue de la Silicon Valley, cette société créée par **les frères Gunn** en 2004 aurait pu rester au stade larvaire si Bryan Clark n'avait pas investi lourdement dans leurs projets. Souhaitant utiliser la robotique à des fins médicales, mais également pour améliorer la sécurité des individus, les Gunn trouvèrent chez OneWorld un partenaire privilégié. Au prix de lourds investissements et de l'apport de tech-



Z-CORPS

nicieus chevronnés en provenance du Japon, Intech System se hissa rapidement parmi les principales sociétés de robotique et de cybernétique médicale.

La principale succursale de cette filiale de OneWorld (qui en est l'actionnaire majoritaire), située à Phoenix (Arizona), fut notamment à l'origine des drones Sentry, d'un exosquelette de portance à destination des infirmières (destiné à soulever les patients) et de prothèses autos guidées. Les premières greffes de mains articulées, alimentées par le système nerveux du patient, furent amplement présentées dans la presse. Cody Gunn lui-même est équipé d'une impressionnante jambe artificielle transparente, greffée suite à un dramatique accident de voiture survenu en mars 2008. Il n'hésite pas à la montrer à la moindre occasion, afin de présenter l'avance technologique de sa société.

Depuis deux ans, Intech System travaille sur différents projets pour le compte de l'Armée américaine, notamment des drones aquatiques pour la Navy et de nouveaux Sentry, adaptés aux terrains chaotiques du Moyen-Orient.

Strontium Consortium : difficile de résumer l'historique de cette société, fondée à l'origine par Browning, avant d'être rachetée par Remington Arms. Spécialisée dans l'élaboration et la fabrication de munitions, Strontium Consortium rassemble en réalité plusieurs dizaines de laboratoires et de micro fabricants. Après avoir fait breveter différents prototypes de gaz non-létaux, elle fut acquise en 2010 par OneWorld suite à une OPA particulièrement agressive. Souhaitant étendre sa branche en matière de «guerre propre», Bryan Clark n'hésita pas à ressortir une vieille affaire de mœurs impliquant le président de Strontium Consortium de l'époque (Richard Lickman, aujourd'hui âgé de 56 ans). Ce scandale suffit à faire vaciller la valeur de l'entreprise, qui se retrouva ainsi affaiblie sur le marché. OneWorld n'eut aucune peine à en devenir le principal actionnaire, limogeant rapidement l'équipe en place et délocalisant ses principaux locaux à Atlanta (Géorgie).

Strontium Consortium s'est taillée progressivement une place enviable auprès des forces de l'ordre et des unités spéciales américaines, en élaborant notamment le fameux gaz «Agent

Gris». Du fait de son appartenance à la charte de OneWorld, les produits de Strontium Consortium sont conçus dans le but de nuire le moins possible à la personne humaine. Toutes les armes produites par la société visent ainsi à paralyser, déconcentrer ou faire fuir, en évitant tout dommage corporel ou psychique.

Cependant, depuis le début de l'épidémie, afin de lutter plus efficacement contre les morts-vivants, Strontium Consortium s'est lancée dans la fabrication des munitions classées «Dead». Ces projectiles de haute vitesse sont chargés de produire un maximum de dommages sur les défunts et sont réservés aux unités Z-Corps. Si certains comprennent que «tirer sur des cadavres n'est pas la même chose que tirer sur un être vivant», d'autres s'interrogent sur ce basculement radical de OneWorld de la santé vers la défense violente du territoire. Un peu comme si la Croix Rouge possédait sa propre équipe de mercenaires, dotés d'armes redoutables.

OneWorld Water Division : sans aucun doute la branche la plus fructueuse de la compagnie, mais également la plus ancienne. Actuellement, en 2012, plus de 75% des villes américaines font appel aux services de la OWW pour améliorer la qualité de leurs eaux. Cette division n'intervient aucunement dans les réseaux et la fourniture (qui appartiennent toujours à des sociétés privées ou aux services des villes) mais uniquement dans le contrôle sanitaire et le retraitement de l'eau potable.

Pour cela, les équipes de OneWorld utilisent toute une batterie de tests, de filtres ultraviolets et de détecteurs ultra modernes, afin d'éliminer les résidus chimiques ou les bactéries présents dans l'eau. Le plus souvent, les techniciens de OneWorld s'installent dans les locaux des fournisseurs, ou interviennent directement sur les sites concernés à bord d'imposants camions. Ces laboratoires roulants n'hésitent pas à se rendre au pied de sources, de lacs ou de glaciers afin de procéder à des relevés plus importants.

Cette section de la société emploie plus de 20 000 personnes, réparties sur l'ensemble du territoire. Il est intéressant de noter que OneWorld a lancé une eau minérale à son effigie dès 2006,

en mettant en avant son absolue pureté (« obtenue grâce à nos procédés uniques ») et ses bienfaits sur l'organisme. Depuis, d'autres produits alimentaires ou de soins portant la marque OneWorld ont vu le jour, avec plus ou moins de succès : crèmes de beauté, dentifrice, shampooing, gel douche, petits pots pour bébés... Tous présentés comme "bio" et répondant à tous les critères de santé publique.

LabWatch : suite au développement de ses cliniques privées, OneWorld a rapidement éprouvé la nécessité de mettre sur pied ses propres laboratoires pharmaceutiques. LabWatch est née de l'acquisition de plusieurs laboratoires de faible importance, notamment spécialisés dans les médicaments liés à la psychiatrie et aux soins vétérinaires. Après plusieurs restructurations et l'embauche de scientifiques compétents (véritablement débauchés avec ardeur par des chasseurs de tête sans scrupules), les infrastructures LabWatch permettent désormais à la société de Bryan Clark de concevoir et fabriquer ses propres molécules. En totale autonomie.

Toujours présentés sous un jour bénéfique, comme des onguents aux bienfaits sans commune mesure, les thérapeutiques LabWatch sont vendus à l'intérieur de ses cliniques, mais également sur Internet pour ceux ne nécessitant aucune ordonnance médicale. Tous les patients utilisant les services des Instituts ont l'obligation d'utiliser les remèdes recommandés par les médecins OneWorld, sous peine de devoir rembourser leurs opérations à plein tarif.

À ce jour, même si les productions LabWatch sont encore limitée à un petit nombre de consommateurs, leur marge de progression est en constante augmentation. Certains Américains voient dans ces produits pharmaceutiques un subtil mélange entre l'homéopathie, la phytothérapie et la parapharmacie bio. L'idéal pour les écologistes de tous bords, les esprits *new-age*, les *ïaques* de la santé, les *aficionados* des produits OneWorld ou les pratiquants de médecines parallèles : haïtien de Louisiane, guérisseur *cajun*, chamane amérindien, rebouteux mexicain... Une fois encore OneWorld a réussi le tour de force de rapprocher ses productions des nombreuses ethnies américaines, en misant sur une

image naturelle, humaniste et non conformiste. "Des médicaments produits par la Terre pour en guérir tous les maux", si l'on en croit le fameux slogan de la compagnie.

The Darkroom (la Chambre Noire) : sous ce nom étrange se cache une branche secrète de OneWorld, consacrée aux sciences parallèles. Fasciné par les mystères irrésolus du monde scientifique, Bryan Clark a regroupé une petite vingtaine d'experts dans un laboratoire d'Albany. Dans l'espoir de faire avancer l'humanité par le progrès et de mettre en application ces nouvelles découvertes dans les domaines de la médecine, de l'environnement et de la paix. Cette branche de la compagnie n'est pas reconnue publiquement et tous ses participants sont tenus par des contrats spécifiques, restreignant leur capacité à divulguer des informations. Pour être plus clair, chacun d'eux dispose d'une couverture au sein de OneWorld et ils sont tous étroitement surveillés (écoutes, surveillances rapprochées...)... Voire disposent de boîtes mentales, compartimentant leurs savoirs (voir plus loin).

Les travaux de *la Chambre Noire* abordent de nombreux sujets, comme la maîtrise des champs magnétiques, la transportation à distance, la régénération organique, l'existence de plans parallèles, les virus psychiques, la conscience robotique, les mutations biologiques, les déplacements de matière, la cryogénéisation humaine... Pour l'heure, seuls quelques rares projets ont abouti. Mais on commence à évoquer, au cœur de OneWorld, de tests à taille réelle de ces expérimentations, réalisés au sein même de la population. Une sorte de terrain de jeu géant, permettant d'observer les réactions et les conséquences de tel ou tel processus.

Si Bryan Clark s'oppose fermement à ce genre de chose, ce n'est pas le cas de tout le monde dans la Chambre Noire. **Bob Spacek** et **Tex Pickens**, deux scientifiques recrutés par la compagnie, travaillent en vérité pour le compte de Genomic Trust © et comptent bien utiliser les moyens de la société pour accélérer leurs plans. Discrètement, ils ont déjà collecté illégalement de nombreuses informations et ont commencé à les mettre en application dans certaines villes des États-Unis (cf. Genomic Trust).



Z-CORPS

Les principes suivants sont issus des recherches de ces différents laboratoires et sont actuellement utilisés, dans le plus grand secret, par la compagnie :

Les Boîtes : ce principe est issu directement des recherches de Bryan Clark, lorsqu'il était encore un jeune médecin et travaillait sur un groupe de vétérans du Vietnam, en 1976. Avec l'aide de son ami **John Harvey Donaldson**, il mit au point un processus permettant de cloisonner les traumatismes, de les enfouir au plus profond de l'inconscient. Un peu comme si on découpait un souvenir et qu'on l'enfermait pour toujours dans une boîte hermétique. Un patient, souffrant d'un trauma, pouvait ainsi l'oublier totalement et reprendre quasiment une vie normale. Au point même de changer de comportement et d'être incapable de se remémorer les moindres faits. Même face à des photos ou des situations similaires.

En réalité, une information enfermée dans une Boîte mentale y reste tant qu'elle n'est pas extraite à l'aide d'un stimulus très précis : phrase clef complexe, jeux de lumières, environnement aux détails millimétrés... Rien ne peut forcer ce genre de coffre-fort.

Ces recherches ont depuis été reprises par OneWorld et ont évolué dans de nombreuses directions. Désormais, les Boîtes peuvent être utilisées pour compartimenter des connaissances : tant qu'un savoir est enfoui dans la Boîte, l'individu est non seulement incapable de s'en servir mais n'a aucun souvenir lié à l'acquisition de cette connaissance. Mais dès que le stimulus est déclenché, tout lui revient en tête. Cela permet, par exemple, de créer de véritables agents doubles, ayant oublié des informations risquant de les trahir en cas d'interrogatoire. Un simple stimulus et hop ! La mère de famille peut se rappeler comment monter une charge explosive et se souvenir avec précision de son entraînement commando !

Au sein de OneWorld, ce processus (qui allie injections, hypnose et thérapie comportementale) est essentiellement utilisé pour éviter que certaines informations liées à la sécurité nationale ne soient divulguées. Quelques scienti-

fiques, chargés d'élaborer des projets particulièrement sécurisés, disposent ainsi de compartiments mentaux leur faisant oublier temporairement leurs recherches. Du moins jusqu'à ce qu'ils reviennent le lendemain dans leurs laboratoires, où des stimuli leur permettent de récupérer leur mémoire intégrale.

Evidemment, même s'il est extrêmement contrôlé et limité, le principe des Boîtes a déjà été dérobé et perverti. Les deux agents de Genomic Trust © infiltrés dans la Chambre Noire, disposent eux-mêmes de Boîtes afin de ne pas trahir leur appartenance. Et ils comptent bien faire basculer d'autres chercheurs dans leur camp, en les faisant travailler pour eux, sans qu'ils en aient le moindre souvenir.

À ce jour, après 36 ans d'expériences, il semblerait qu'un être humain ne peut contenir qu'une seule Boîte mentale à la fois. De plus, la solidité de celle-ci a tendance à décroître sans suivi médical, consistant en des injections régulières.

Les laboratoires pharmaceutiques de OneWorld travaillent actuellement sur des composés dérivés, pour permettre d'inhiber des émotions fortes et compartimenter chimiquement des souvenirs. Il semblerait que certains Z-Corps aient déjà pris de ces produits sans le savoir.

Les Mirages : bien que dérivés des Boîtes, les Mirages sont une création beaucoup plus récente. Ils font appel aux mêmes genres d'injections, basées sur un produit proche du LSD. L'idée derrière ce procédé est de donner naissance à un souvenir « vivant » totalement artificiel. Le plus souvent, il s'agit d'un individu (un père, un ami d'enfance, un cousin) qui apparaît lors de phases oniriques (ou rêve éveillé) pour donner des conseils et ainsi orienter ses décisions. Le patient tombe quelques secondes dans un micro-sommeil, sans s'en rendre compte (sur son lieu de travail, dans un transport...), le temps que le Mirage délivre son message programmé. Lorsque la personne se réveille, elle est incapable de différencier cette conversation d'un simple rêve. Cela devient un véritable souvenir, violemment ancré, qui peut affecter ses actes et son mode de pensée.



ZONE CONTAMINÉE

Lorsque le voisin vous a parlé de l'individu étrange du 4ème étage, c'était bien réel ! Et lorsque vous avez été secouru par ce policier dans cette rue de Houston, c'était vrai ! Vous vous en souvenez d'ailleurs comme si c'était hier !

OneWorld a conçu ce dispositif (lourd et complexe à initier) pour encadrer les personnes fragiles, psychologiquement déficientes. Notamment des enfants victimes d'abus ou certains malades mentaux. Ces derniers voient, durant leurs phases d'onirisme, des « parrains » imaginaires, compréhensifs et rassurants, les aidant à se construire. À faire les bons choix. Un peu comme un vieil oncle, égrainant ses conseils lors de chaque (courte) phase de sommeil.

On pourrait comparer les Mirages à une sorte de schizophrénie programmée, les patients observant des personnes qui n'existent pas. Mais ces visions n'existent que dans leurs phases de rêve éveillé. Et elles ont pour seul et unique but de s'incruster dans leur mémoire, aussi fortement que l'éclat d'une ampoule sur la rétine.

À ce jour la thérapie des Mirages a été utilisée sur une vingtaine de cas, traités au sein des Instituts OneWorld.

Image



La population américaine s'est habituée depuis longtemps aux spots publicitaires mettant en scène les services des cliniques OneWorld ou vantant les mérites de son personnel qualifié. Il ne se passe guère une journée sans qu'une publicité n'apparaisse quelque part : radio, Internet, télévision, pancartes en bord de route, affiches dans le métro... Avant la catastrophe, la marque OneWorld était devenue, au même titre que de célèbres entreprises de restauration rapide ou d'informatique, une sorte d'institution. Un nom faisant partie du décor. Et du fait de la personnalité hors-norme de son dirigeant, elle avait même figuré à plusieurs reprises dans des sketches, des parodies du Saturdays Night Live, des *talk-shows*, des épisodes de dessin-animé satiriques ou des films. Or, malgré son investisse-

ment dans la santé publique, elle n'a pas échappé aux rumeurs et aux critiques. Sa gestion occulte, son Président omnipotent, ses consignes internes drastiques empêchant le personnel de s'exprimer (pour des raisons de sécurité industrielle), sa charte éthique, furent autant de prétextes dont ses opposants se servirent pour l'écorner. D'autant plus lorsque OneWorld exprima son désir de s'implanter dans d'autres parties du globe, afin d'étendre ses cliniques jusqu'en Europe, en Asie ou en Afrique. Groupuscules minoritaires et journalistes en manque de scoops se sont acharnés régulièrement sur la société, sa gestion du personnel, ses projets secrets et la personnalité tyrannique de son Président Directeur Général. Sans oublier les retombées des procès réalisés à l'initiative de *OneWorld*, se mettant ainsi régulièrement à dos de riches industriels, des hommes politiques influents, la NRA ou diverses entreprises liées au tabac, habituées à en venir aux mains avec la société de Bryan Clark. Autant d'ennemis coriaces, cherchant par tous les moyens à nuire à cette société « trop idéaliste pour être honnête ».

La succession d'affaires et de rumeurs, devenues parfois de véritables légendes urbaines, entourant OneWorld ont modifié son image pour en faire une sorte d'empire particulièrement opaque. Même si l'entreprise a échappé à toutes les accusations proférées contre elle, la population la perçoit souvent comme un rouleau compresseur, gigantesque, puissant, dont on ignore tous les tenants et les aboutissants. Une corporation qui, bien évidemment, a certainement de nombreuses choses à cacher puisqu'on ne sait quasiment rien.

L'apparition de la contamination permet, d'une certaine manière, à la compagnie de se refaire une image, en revenant vers ses préoccupations sanitaires. À tel point, d'ailleurs, que les membres des unités Z-Corps sont souvent accueillis comme des sauveurs. La population a consigne de coopérer avec les unités et leur présence devient de plus en plus rassurante. Du coup, certains criminels n'hésitent pas à arborer le treillis noir et l'insigne distinctifs de la milice, pour commettre des effractions dans des commerces et chez des particuliers.



Z-CORPS

À côté de ses équipes militarisées, OneWorld a constitué de véritables groupes de reporters, chargés de filmer ses troupes directement sur le terrain. L'intervention des Z-Corps est ainsi devenue une vaste stratégie de communication, destinée à asseoir définitivement le statut de l'entreprise. Cette situation est bien évidemment pointée du doigt par les détracteurs de OneWorld, qui n'hésitent pas à accuser la société d'être à l'origine de l'épidémie afin de se faire de la publicité. Mais face à l'urgence de la situation, leurs accusations restent sans écho.

Depuis l'incident de Topeka, tout le monde semble préférer OneWorld à l'US Army ou la sécurité civile pour résoudre cette crise. Malgré ses coins d'ombre et les charges toujours virulentes de certains politiciens, la société de Bryan Clark paraît la seule à prendre le problème à bras le corps. Et la seule, d'ailleurs, à avoir obtenu quelques résultats.

Légendes urbaines

- OneWorld procède à des lavages de cerveaux sur son personnel ;
- OneWorld fait partie de l'Eglise de Scientologie ;
- Bryan Clark est mort en 2001 et c'est un clone qui le remplace ;
- OneWorld participe aux trafics d'armes en Afrique et au Moyen-Orient ;
- L'eau minérale de OneWorld contient de la cocaïne ;
- La compagnie travaille avec l'US Air Force sur des avions invisibles ;
- Tout un étage du siège de la société est occupé par des sorciers vaudous ;
- De nombreuses stars d'Hollywood ont eu des greffes de peau de bébé dans les Instituts OneWorld ;
- Bryan Clark est communiste et son ex-femme est un homme ;
- OneWorld a créé des insectes génétiquement modifiés... etc.

Dirigeants

Même si Bryan Clark est le véritable visage de la compagnie, il est entouré par un puissant comité exécutif. Cet organe directionnel est composé des dirigeants des principales branches et filiales de OneWorld, ainsi que par les multiples actionnaires. En voici les membres les plus influents, que les personnages-joueurs pourront tous être amenés à croiser :

Bryan Clark : le brillant milliardaire ayant donné naissance à OneWorld a toujours fermement lutté pour des principes forts et égaux : le droit à la santé pour tous, la lutte contre les armes en vente libre, le combat contre l'homophobie, le droit à l'avortement, la limitation des gaspillages énergétiques, les droits animaliers, l'aide aux sans-abris... Autant d'engagements sociaux et/ou financiers l'ayant transformé en véritable Satan chez bon nombre de familles conservatrices. Et en icône pour tous ceux adhérant à ses idées.

Agé de 53 ans, bel homme, sportif et distingué, il fut très longtemps suivi par des cohortes de paparazzi qui le transformèrent en célibataire idéal. Et encore plus suite à un divorce retentissant avec sa femme, Patty, avec laquelle il a eu deux enfants : Brian-Leon (16 ans) et Victoria-Mint (9 ans).

Pourtant, le passé de Bryan regorge aussi de nombreuses zones d'ombre, notamment lorsqu'il travailla pour l'Armée américaine de 1975 à 1981. Il participa à plusieurs expériences, sur le psychisme de vétérans du Vietnam et sur un certain projet baptisé «Homme Millenium». Ce dernier fut l'expérience de trop. Bryan refusa d'utiliser le fruit de son travail sur des cobayes forcés. Choqué, il entreprit de dénoncer ces expériences inhumaines mais succomba aux avances de l'Armée, qui le paya grassement pour le faire taire.

Il préféra alors se consacrer aux actions humanitaires et à des causes plus justes, sans doute plus par culpabilité que par véritable conviction.

ZONE CONTAMINÉE





Z-CORPS

Après s'être battu pour donner naissance aux Z-Corps, Bryan Clark a été victime d'un attentat dans le parking de son hôtel. Sauvé de justesse par la NSA, il se cache actuellement dans un petit chalet familial de Colorado Springs, particulièrement protégé. Du moins, il en est intimement persuadé.

En réalité, Clark a été enlevé par des membres de Genomic Trust ©, avec l'aide de l'ancien Général Dunwoody. Il est actuellement emprisonné et placé dans un état de torpeur constant, à l'intérieur d'un local de cette entreprise concurrente, situé à Santa Fe (Nouveau Mexique). Victime d'une thérapie extrêmement lourde, son esprit a été manipulé et plusieurs Mirages se chargent de le projeter dans une illusion vivante et démentielle. Tandis qu'il croit être protégé par les services secrets, les Mirages programmés ont pour but de le pousser à révéler l'ensemble des codes sécurisés de OneWorld afin d'en prendre le contrôle.

Mais pour le Général Dunwoody, la finalité est toute autre. Il souhaite surtout retrouver une Boîte située dans les méandres de l'esprit de Clark. Boîte mentale, installée par Bryan Clark lui-même, pour enfermer les souvenirs liés au fameux projet Homme Millenium.

Et qui contient peut-être une solution au virus...

Nathan Hewes : après Clark, Hewes est certainement le second visage le plus connu de l'entreprise. Et celui auquel les personnages pourront être le plus confrontés. Chargé de l'ensemble de la stratégie de communication de OneWorld et des Z-Corps, Nathan Hewes est devenu le porte-parole de la société depuis la disparition de Clark («*Qui s'est absenté pour rejoindre ses troupes sur le terrain. Une autre question sinon ?*»). Ce diplômé de Harvard de 34 ans, au visage de jeune premier et au quotient intellectuel élevé, est un véritable requin. Passionné de mode, habitué à apparaître dans des clubs privés au bras de stars et de mannequins, il est prêt à tout pour maintenir le navire à flot.

Dans son esprit, personne n'est irremplaçable et OneWorld doit continuer son activité, peu importe l'absence du PDG ou la panique générale engendrée par le virus. Les recettes chutent, les

produits traditionnels de la compagnie s'effondrent mais les actions grimpent ! Et surtout, OneWorld dispose d'un superbe support publicitaire par l'entremise des Z-Corps. Tout doit être fait pour les promouvoir, les montrer, les mettre en avant et effacer tout ce qui fait désordre.

Au siège de OneWorld, tout le monde se méfie de Hewes et de son caractère totalement cyclothymique. Sa longue silhouette, ses mouvements agités, sa voix criarde, ses répliques assassines et ses costumes Armani sont reconnaissables de loin. Et d'après certaines secrétaires, même transformé en zombie, elles seraient très étonnées de voir Nathan Hewes lâcher enfin son téléphone portable et son oreillette Bluetooth.

Dr. Bradley Finch : cet homme jovial et rondouillard de 65 ans est le vice-président de OneWorld. Ancien chirurgien, ambassadeur à l'ONU, il a travaillé de nombreuses années à l'étranger avant de rentrer aux États-Unis où il a lancé des salons de remise en forme. De véritables boutiques "bio", proposant soins, séances de yogas et produits liés au bien-être. C'est le lancement d'une boisson énergisante au *Guarana*, portant sa marque, qui attira le regard de Bryan Clark. Fort d'un beau succès, il se lia d'amitié avec Clark et décida d'investir dans sa société, qui n'était pas encore la corporation que l'on connaît. Il est à l'origine des cliniques OneWorld et est tout particulièrement chargé de cette branche d'activité.

Bradley est une personne appréciée pour sa gentillesse, sa sérénité et son ouverture d'esprit. Et qui possède de solides amitiés dans le monde de la politique et de la finance. Père de six enfants, grand-père de 8 arrière-petits enfants, marié depuis 35 ans, il n'a fait qu'une seule erreur au cours de sa vie. Erreur qui lui coûte désormais très chère.

Après avoir trompé sa femme avec une call-girl de Las-Vegas, il est tombé sous l'emprise d'un maître chanteur particulièrement subtil et influent. Ce dernier, qui n'a pas hésité à menacer sa famille et qui a toujours échappé aux tentatives de Bradley pour découvrir son identité, lui soutire régulièrement des informations concernant OneWorld.

Même si Bradley n'a pas connaissance de tous les dossiers internes, il est en mesure de transmettre toutes les décisions prises par Clark. C'est donc Bradley Finch qui est à l'origine de la fuite au sujet de la base d'Alma, le maître-chanteur n'étant rien d'autre qu'un homme de main du Général Dunwoody.

Les frères Gunn : génies et brillants *businessmen*, Cody et Jessie n'ont pas accepté de rejoindre OneWorld sans de nombreuses contreparties. Parmi celles-ci, le fait de disposer d'une voix prédominante au sein du conseil exécutif de la société, sans oublier un sacré intérêt aux bénéfices. Il faut reconnaître qu'Intech System, dont ils sont à l'origine, a su attirer de très nombreux investisseurs et pousser OneWorld encore plus loin. Auréolée de ses nombreuses découvertes et des reconnaissances du monde scientifique, Intech System a mis au point les prothèses les plus efficaces à ce jour. Constituées de verre et d'alliages polymères, celles-ci sont extrêmement légères.

Depuis le début de la crise «zombie», les frères sont beaucoup moins présents au siège de OneWorld, trop préoccupés par l'instabilité du pays. Ils ne répondent presque plus au téléphone, ont abandonné leurs résidences principales dont les employés sont aujourd'hui des morts-vivants et s'occupent de projets classés «confidentiel défense».

Troublés par l'absence de Bryan Clark, ils ont décidé de reprendre leurs affaires en main, quitte à mettre de nombreux coups de couteau dans le contrat.

Cody, l'aîné de 37 ans à la jambe artificielle, travaille dans un labo d'Albuquerque sur un prototype d'exosquelette de combat à destination des Z-Corps.

Tandis que Jessie, 34 ans, a rencontré secrètement des membres de l'Armée américaine au sujet du programme «Silverman» : l'utilisation des morts-vivants à des fins militaires. Même son frère n'est pas dans la confiance, Jessie voyant dans cette opportunité la possibilité de remplir son compte en banque avant de fuir vers l'Europe.

April Banks : 40 ans. Une femme à poigne, brune, au tailleur strict et aux petites lunettes colorées. Elle est la directrice du laboratoire pharmaceutique Komashima (incorporé dans la filiale LabWatch) et la représentante des petits actionnaires de OneWorld. Considérée par Nathan Hewes comme une empêcheuse de tourner en rond, une véritable teigne, April n'hésite pas à remettre en cause l'engagement de la compagnie dans les Z-Corps. Pour elle, la lutte contre la pandémie relève plus de la guerre que de la santé et dépend donc des obligations de Washington. Véritable Sarah Palin de la pharmacie, April Banks est réputée pour son puritanisme, ses galas de charité et ses nombreux engagements dans les causes liées à l'enfance. Malgré son ouverture vers les autres, April a toujours affirmé sa plus vive opposition aux propos de Bryan Clark concernant le mariage gay ou l'avortement.

Républicaine de l'Ohio, «Miss Banks» sait aussi bien manier une arme à feu que parler politique familiale sur la tribune d'un petit bourg de l'Alabama.

Depuis deux ans environ, elle fréquente **Josh Metcalf**, un golden-boy particulièrement séduisant dont elle est tombée éperdument amoureuse. Celui-ci est en réalité un des membres de la secte Apokalupsis, qui voit désormais dans cette Apocalypse le début d'un monde nouveau. Petit à petit, il a entraîné April dans les griffes de cette secte religieuse, la transformant en marionnette de leur croisade. Elle risque fort de nuire à OneWorld de l'intérieur, afin de permettre au « messie » Clarence Luther de poursuivre sa route.

John Harvey Donaldson : on dit de cet individu imposant de 57 ans, ancien joueur de football américain de San Antonio, qu'il est l'ombre de Bryan Clark, son ami depuis plus de quarante ans. Il a suivi ses pérégrinations de par le monde et a rejoint OneWorld dès ses balbutiements, lorsqu'elle n'était encore qu'une petite fondation. Sans la moindre formation médicale, il a su apprendre, s'investir et devenir le véritable bras droit de la société. C'est par son entremise que Bryan Clark a approché les frères Gunn, créateurs de l'entreprise Intech System. Et c'est Donaldson qui s'est vu confier la gestion des unités Z-Corps.



Z-CORPS

Son passé est marqué d'événements dramatiques, comme la perte de sa femme et de sa fille durant les attentats du 11 Septembre. Mais il a toujours relevé la tête, pour faire face à ses obligations, sans montrer le moindre signe de faiblesse.

Depuis la disparition de Bryan et la réception d'un *e-mail* laconique lui sommant de ne pas prévenir les autorités, John Harvey se charge de la protection de la famille de son meilleur ami. Son ex-femme et ses deux enfants occupent dorénavant une propriété privée de Donaldson, surveillée par de nombreux gardes du corps. Et il met tout en œuvre, secrètement, dans le but de le retrouver.

Contrairement aux autres dirigeants de la corporation de Savannah, John Harvey n'ignore pas grand-chose sur Bryan Clark. À l'exception de la période durant laquelle Clark travaillait pour le compte de l'Armée américaine, vers 1975. A cette époque, le jeune médecin était un arriviste, un jeune loup sans foi ni loi. Mais il changea du jour au lendemain. Un soir de déprime, en 1982, il confia à Donaldson qu'il ne pourrait «jamais s'en sortir vivant avec ce qu'il avait dans le crâne» et qu'il devait impérativement devenir «quelqu'un d'autre». Il lui expliqua que bientôt, il ne se souviendrait même plus de cette conversation mais qu'il avait impérativement besoin de lui, John Harvey... Pour s'assurer que Bryan prendrait régulièrement, sans le savoir, les doses nécessaires au maintien de la Boîte mentale qu'il souhaitait s'implanter.

Ainsi, depuis plus de trente ans, John Harvey se charge du suivi médical de Bryan Clark. Suivi réalisé sous un motif bidon : un prétendu diabète, nécessitant des injections régulières qui maintiennent la Boîte en place.

Il n'a aucune idée de ce que son ami Bryan a souhaité oublier mais il a compris depuis longtemps que sans cette Boîte, il ne serait jamais devenu l'homme qu'il est. Il serait sans doute resté arriviste, égoïste et un peu calculateur, au lieu d'illuminer les médias de son humaniste et son honnêteté.

Mais plus le temps passe et plus ce coffre mental risque de se fragiliser... De quoi libérer Mister Hyde ou un secret bien plus inavouable.

Austin Reed : le chef de la sécurité de OneWorld est un ancien policier de Waco, blessé en 1993 lors l'assaut de la secte de David Koresh. Après avoir donné sa démission, il fut embauché par la OneWorld Water Division afin de se charger de la maintenance des véhicules. Ses états de service attirèrent le regard de Bryan Clark, qui lui proposa une place au sein du service de sécurité de l'entreprise vers 1996 dont il grimpa rapidement les échelons. Originaire de Fort Worth (Texas), ce solide gaillard blond porte encore sur le visage la trace de sa blessure par balle. Droit et obstiné, il obéit sans sourciller aux ordres de la société. Il peut aussi bien tabasser un gêneur, qu'accomplir des missions plus discrètes. Sa parole a un véritable poids lors des réunions du comité, du fait de ses liens étroits avec la police, les fédéraux et la Garde nationale. Il est systématiquement impliqué dans les dispositifs de sécurité et de protection de la société (manifestations, discours en public, alertes au virus...). Alors que la menace de l'épidémie plane ou qu'un visiteur fiévreux peut devenir un tueur cannibale en quelques minutes, il est omniprésent.

Actuellement, il encadre tout particulièrement l'équipe d'une centaine de vigiles du siège de OneWorld. Mais John Harvey Donaldson l'a sollicité récemment pour retrouver la trace de Bryan Clark.

Souffrant d'insomnies, Austin a tendance à abuser des médicaments, voire de stupéfiants qu'il a commencé à prendre depuis le début de la pandémie. Sans doute pour tenir le coup et ne pas dévoiler ses fragilités. Il est particulièrement attentif aux unités Z-Corps et souhaite sélectionner les meilleurs éléments, pour protéger les membres du siège lorsque le moment sera venu.

Tout comme les salariés de OneWorld n'ont pas connaissance de toutes les activités de leur entreprise, les dirigeants ne sont pas au courant de tous les dossiers. C'est principalement le cas des actions de l'ancien chauffeur Clarence Luther et de son implication dans l'incident de Topeka. Pour le moment, seul Bryan Clark a une vue partielle de l'événement. Or, depuis la mystérieuse disparition de Clark, peu après les premières interventions des Z-Corps, tout le monde agit comme si rien ne s'était passé. Certains ont déjà quitté le navire, tandis que les autres préfèrent se taire, afin de sauver leur place... voire leur peau.

Utiliser OneWorld en jeu

«On est des sous-produits d'un mode de vie devenu une obsession.»

Tyler Durden – Fight Club

Comme vous l'avez compris, le rôle de OneWorld dans la contagion est finalement indirect mais tout doit laisser penser le contraire. Personne au sein de la compagnie ne sait ce qui est arrivé réellement dans la base militaire d'Alma, ce qui renforce son apparence de coupable désigné. Malheureusement, cette innocence de façade risque fort de tourner court avec la disparition de Bryan Clark et les interventions de gens malfaisants infiltrés au sein de la société. Beaucoup agissent dans l'ombre pour profiter du désordre, établir un Monde Nouveau ou simplement nuire à la crédibilité de OneWorld.

En tant que membres des Z-Corps, les personnages penseront sans doute (à un moment ou à un autre) qu'ils travaillent pour le compte d'une corporation impitoyable, à l'origine du virus. Et vous devez faire en sorte de leur donner raison. L'obscurantisme autour de la société, ses nombreux niveaux de sécurité, ses branches et projets secrets, sont autant de moyens permettant aux personnages-joueurs de douter de leur mission. OneWorld est une société puissante, impitoyable, composée de nombreux maillons parfois prêts à tout pour blanchir l'image de l'entreprise. C'est l'exemple typique de la compagnie n'hésitant pas à faire disparaître les gêneurs et qui, sous de véritables intentions louables et humanistes, cache des détournements et des histoires inavouables.

Voici quelques moyens qui vous permettront, selon vos envies, de troubler les cartes et de transformer OneWorld en société étrange et implacable :

Un esprit ultra-communautaire : en s'engageant dans les Z-Corps, les personnages vont rapidement découvrir que la société a des comportements sectaires. Et encore plus depuis le vote du Congrès. Lorsqu'on fait partie de la grande famille OneWorld, on mange, on boit, on s'habille, on se douche et on vit OneWorld. Tous les objets et services mis à la disposition des personnages-joueurs, qu'il s'agisse d'une bouteille d'eau, d'une barre de céréales ou d'un simple pack de lait portent le logo de l'entreprise. Rien n'est fait au hasard : chaque produit semble calibré par les filiales de OneWorld afin de satisfaire les besoins de ses troupes, quasiment sans aucune exception. Au bout d'un moment, la plupart des recrues n'y font plus attention, portant des sweats OneWorld assortis à leur uniforme, se lavant les cheveux avec du shampoing OneWorld...etc. Mais pour d'autres, cette abondance de produits spéciaux peut leur faire imaginer le pire. Que contiennent exactement ces produits ?

Une communication pyramidale très filtrée : à côté de ces denrées labellisées, c'est la communication même de l'entreprise qui peut laisser penser à un monumental vase clos. Outre les slogans répétés à longueur de journée dans les publicités, sur les camions des équipes, sur les vestes des Z-Corps, sur les murs des Instituts, à chaque connexion sur le serveur distant, ce sont les supérieurs eux-mêmes qui s'y mettent. Il est impossible de déroger à la hiérarchie et toute la société est alourdie par de nombreuses accréditations. Même si des exceptions sont possibles, tout particulièrement dans les situations de crises, les personnages risquent fort de se retrouver face à des individus répétant des phrases toutes faites en boucle. Et ignorant l'existence de bon nombre de dossiers «brûlants». On est à deux doigts des habitants de la série *Le Prisonnier*, se saluant tous d'un indéfectible «*Bonjour chez vous !*». Cette sensation ne fait qu'empirer depuis la disparition de Bryan Clark, les instances dirigeantes ayant pour consigne de ne rien ébruiter. Quitte à cloisonner un peu plus les niveaux d'informations.



Z-CORPS

Des scanners viraux : le fait d'être en contact avec le virus, par le biais de morts-vivants ou de ce qu'il en reste dans certains charniers, contraint les membres des Z-Corps à effectuer de multiples contrôles. Ils ont l'obligation d'utiliser un activimètre : le fameux bracelet analysant la présence du virus dans le sang. Le résultat, bien que peu détaillé, indique toutes les douze secondes si la personne est contaminée et sur le point de devenir un zombie ou non (en observant les mutations de ses mitochondries).

Selon le code interne des Z-Corps, toute personne reconnue comme infectée doit immédiatement être éliminée et rapidement incinérée dans un centre agréé OneWorld. Des rumeurs ont déjà accusé OneWorld d'avoir produit volontairement de faux résultats, afin de faire taire certains individus qui en «savaient trop». Sans compter les erreurs dramatiques ou ceux qui, se sachant légèrement infectés, ont préféré fausser leurs propres activimètres.

À côté de ces scanners viraux drastiques, les équipes Z-Corps sont également invitées à se rendre dans des cliniques OneWorld pour procéder à d'autres examens, destinés à évaluer leur état de fatigue, de stress et à vérifier l'utilisation éventuelle de stupéfiants. Suite à ces visites, chaque membre Z-Corps reçoit une ou plusieurs prescriptions médicales. Les médicaments recommandés, toujours de marque OneWorld, sont censés soigner les petites affections et réguler la tension nerveuse.

Il semblerait néanmoins que ces derniers soient plus proches d'amphétamines, permettant aux équipes de partir en mission malgré la fatigue et de résister à des chocs émotionnels intenses (comme la perte d'un ami, risquant de déstabiliser toute une équipe).

La peur de la contagion : cette crainte découle directement des procédures précédentes et plus généralement de la phobie qui s'empare progressivement de la société. Même s'il est peu volatile, le virus peut être transmis par de nombreux contacts directs : par la salive d'une morsure, quelques gouttes de sang dans une plaie, l'absorption d'un aliment contaminé (eau, nourriture étant entrés en contact avec un zombie)...

Le gouvernement ne cesse d'avertir la population sur ces risques, les invitant à porter gants, masques et à ne plus consommer d'eau du robinet. Les Z-Corps, qui doivent se rendre sur des territoires infestés, doivent vivre quotidiennement avec la crainte d'être contaminés. Même dans un endroit vide, ce danger reste réel : il faut porter des gants pour ne pas toucher du sang par mégarde et éviter les charniers. En effet, même lorsqu'ils sont éliminés, les morts-vivants demeurent de véritables bombes virales. Et le choléra n'est pas la pire des maladies qu'ils peuvent engendrer.

Détruire les cadavres, par incinération ou projecteurs d'acide fait partie des obligations des Z-Corps et des militaires. Mais comment réagir dans un groupe où l'on soupçonne l'autre d'être infecté ? Comment se faire à l'idée qu'un des personnages est peut-être déjà contaminé sans le savoir ? Qui peut affirmer que les survivants rencontrés dans une bâtisse ne sont pas déjà tous en train de changer ?

Des recrutements curieux : plusieurs médias se sont interrogés, à de nombreuses reprises, sur le besoin qu'avait OneWorld de recruter des marginaux ou des condamnés. De l'opinion de certains journalistes, il n'est juste pas toujours aisé pour la société de trouver des volontaires en quantité, effrayés par l'idée de devoir se rendre dans des zones de quarantaine. Pour d'autres, OneWorld a une stratégie de plus grande ampleur car elle n'hésite pas à refuser des postulants motivés. Six semaines après le début de l'épidémie, la corporation tente d'allier trois facteurs dans ses recrutements : la génétique, l'image et l'esprit de sacrifice.

Après divers recoupements, des scientifiques OneWorld sont arrivés au concept (totalement fallacieux) que certaines personnes étaient plus résistantes que d'autres à ce virus. De ce fait, l'entreprise a tendance à accepter les dossiers des personnes s'approchant le plus de ces critères génétiques, prétendument plus «réfractaires à l'incubation».

Ensuite, il convient de mettre en avant les actions de OneWorld et donc de choisir des personnes qui, par leur apparence et/ou leur origine, peuvent amener d'autres personnes à s'engager (par le biais de supports publicitaires,

de reportages...). On se retrouve ainsi totalement dans l'esprit de l'employé du mois qui, par sa beauté, son charisme et son sang-froid, peut donner envie à des milliers de jeunes de rejoindre le drapeau des Z-Corps. Qui ne connaît pas Pedro Coronado, le fameux «Kid de Laredo», qui a pour charge d'attirer des Américains d'origine hispanique à rejoindre le combat ?

Enfin, lorsqu'on n'a pas grand-chose à perdre mais tout à gagner, on ne rechigne pas trop à la besogne. Malgré les tentatives pour s'échapper, les détenus relâchés à la condition expresse de rejoindre les Z-Corps, sont non seulement les plus motivés mais parfois même les plus efficaces.

Dans tous les cas, cette politique de recrutement risque de s'élargir brutalement si le virus continue à proliférer aussi rapidement. Bientôt, il n'y aura peut-être plus que deux camps : les zombies et les Z-Corps.

Des prototypes inquiétants : armes, médicaments et gadgets issus de la société transforment presque les unités Z-Corps en véritables cobayes. Face à la vitesse de propagation du virus, les laboratoires ont de moins en moins le temps de tester leurs nouveaux gaz, leurs grenades paralysantes, leurs munitions destinées à accélérer la rigidité cadavérique... Malgré la charte éthique de la compagnie, celle-ci s'est lancée à corps perdu dans une véritable guérilla urbaine, n'hésitant pas à produire des armes pouvant nuire aux êtres vivants (et pas seulement aux morts). Les politiciens, assis au chaud à Washington, voient dans cette manœuvre un moyen pour OneWorld d'armer en toute impunité une milice à ses ordres. Tandis que sur le terrain, des Z-Corps commencent à évoquer les produits nocifs qu'ils transportent sur eux. L'Agent Gris, par exemple, est-il aussi inoffensif qu'on le prétend sur des personnes saines ? Est-ce normal que les compteurs Geiger s'agitent à proximité d'un lance-acide ?

Un espionnage interservices : OneWorld surveille de très près ses recrues et reste particulièrement vigilante en ce qui concerne les bruits de couloir, les plaintes et les bavures. Pour l'instant, malgré la gravité de la situation, la majorité

du pays est encore saine et les regards sont braqués sur les uniformes Z-Corps. Tout geste malheureux, toute parole diffamante à l'encontre de la société, tout abus d'autorité sur des personnes civiles est immédiatement sanctionné. OneWorld a pour précepte «*si vous n'êtes pas avec nous, vous êtes contre nous*» et n'accepte pas que des recrues abusent des pouvoirs octroyés par la compagnie. Étant donné son investissement dans la cause humanitaire, tout particulièrement au début de l'épidémie lorsque les militaires ne différenciaient plus vivants et morts, la société de Bryan Clark refuse d'être taxée de meurtres gratuits. Elle n'hésite pas à encourager la dénonciation anonyme ou à placer dans certaines unités des espions dormants, qui enregistrent sans même le savoir des conversations grâce à des nano-puces implantées par Intech System.

Des missions «iceberg» : les personnages Z-Corps travaillent pour OneWorld et même s'ils n'ont pas toujours les tenants et les aboutissants de leurs actions, ils ont l'obligation d'obéir. Une mission «iceberg» est une intervention dont les soldats ne voient qu'une partie immergée, sans en connaître toute la profondeur. Lorsqu'on demande à une unité Z-Corps de venir en aide à cinq personnes cloîtrées dans une station de métro, est-ce réellement pour les secourir, pour sauver la vie à un informateur placé parmi eux ou pour ramener autre chose ? Aucun membre des Z-Corps n'est en mesure de savoir qui se trouve exactement derrière leurs ordres. De quoi permettre à Genomic Trust ou à Apokalupsis d'utiliser cette milice pour leurs propres desseins... Et de faire douter les personnages des véritables motifs de leurs missions.

Des rumeurs coriaces : les Z-Corps n'en sont qu'au tout début de leur intervention mais déjà, quelques bruits de couloir commencent à germer ici ou là. Ces derniers sont le plus souvent issus de soldats épuisés, choqués, effondrés par ce qu'ils découvrent. Ou qui doutent, tout simplement, d'être capables de venir à bout de l'épidémie. Parmi les rumeurs les plus persistantes, les personnages peuvent entendre parler : d'un zombie indestructible hantant les ruines de Topeka ; d'une équipe attaquée par un zombie boursoufflé de plus de deux mètres ; d'une morsure venant



Z-CORPS

Idée de scénario : Les fils du Wendigo

OneWorld dispose d'une quantité de petites filiales et de sous-traitants, comme eYeMetrics (la société responsable de la maintenance des systèmes de sécurité) ou Parasol (prestataire en photocopieurs). Suite à une intervention des techniciens de eYeMetrics au siège de OneWorld, John Harvey Donaldson découvre que des dossiers de Z-Corps ont disparu. Visible-ment, des personnes désirent connaître l'identité de certains Contrôleurs dans un but totalement inconnu. Peut-être pour révéler le tout aux médias, les faire chanter ou menacer leur famille ? Les personnages-joueurs sont contactés en secret par Donaldson pour remonter la piste... En effet, leurs dossiers sont ceux qui ont été dérobés par ce groupe mystérieux, surnommé «les fils du Wendigo».

d'un chien écorché ; d'un homme paraissant commander aux zombies ; de la désertion de toute l'équipe dirigeante de OneWorld ; d'un sosie d'Elvis massacrant des zombies à coups de guitare à proximité de Graceland... etc.

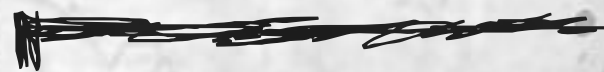
Z-Corps

« Être dans les Marines, c'est comme des vacances à la ferme. Chaque repas est un banquet, chaque mission est une partie de plaisir, à chaque fin de mois on est millionnaire. »

Sergent Apone - Aliens

Depuis quinze jours, la nouvelle milice de OneWorld ne perd pas une seule seconde pour affronter l'épidémie. Tout est mis en œuvre pour que l'opinion publique continue à soutenir cette fameuse «commission parallèle». Chaque jour, les journaux annoncent les réussites des Z-Corps, par l'entremise du service communication de OneWorld. Il ne faut pas cesser de bouger, de partir en mission, de sauver des survivants, d'emmagasiner des informations pour que la compagnie puisse prouver son action. Et ne pas faire regretter au Congrès d'avoir voté en sa faveur.

Grades et soldes



Être Contrôleur des Z-Corps n'est pas une partie de plaisir. Les missions sont particulièrement dangereuses, les risques multiples et il faut avoir les nerfs sérieusement accrochés pour ne pas rendre son tablier au bout d'une seule journée. Le sommeil manque, les muscles font mal, le cerveau est parfois embrumé par l'excès de caféine et les «drogues» de combat, absorbées pour tenir le coup. Bref, il faut de sacrées compensations pour rejoindre les bureaux de recrutement de OneWorld.

Un certain nombre de nouvelles recrues sont d'abord des victimes, ou des personnes ayant un compte à régler avec les morts-vivants (patriotes, vengeurs souhaitant éradiquer les zombies, militaires réformés et suicidaires). Mais il serait trop facile d'oublier tous ceux qui ont choisi de rejoindre les Z-Corps pour la solde. Un montant plus que respectable, étant donné les dangers encourus. Au point d'ailleurs que certains observateurs se demandent comment cette compagnie privée va pouvoir continuer à recruter à un tel tarif, sans vider ses caisses. Même avec un fort mécénat et des aides gouvernementales, OneWorld risque d'atteindre la limite de son recrutement d'ici les 12 prochaines semaines. Mais la mortalité des Contrôleurs, peut éventuellement permettre un sacré *turn-over*.

La solde d'un personnel Z-Corps lui est versée à chaque fin de semaine. Il bénéficie également de défraiements sur ses différents besoins : nourriture et hébergement. Afin d'éviter de longs trajets d'un point de mission à un autre, OneWorld essaye de concentrer ses équipes sur des États précis. De plus, des avant-postes sont mis en place afin de pouvoir réparer le matériel endommagé et faire le plein de munitions.

Le montant de la rétribution varie uniquement selon le grade du Contrôleur. Les Z-Corps ne faisant pas partie intégrante de l'Armée, OneWorld a créé 3 grades permettant de différencier les pouvoirs hiérarchiques. Naturellement, si l'action des Z-Corps devait se poursuivre, d'autres grades pourraient être institués. Mais pour l'instant, les unités sont beaucoup trop jeunes pour nécessiter de nombreux échelons et un plan de carrière défini.

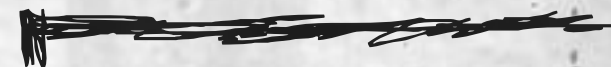
Contrôleur : le grade de base de toutes les nouvelles recrues. Sa solde est de \$1000 par semaine.

Contrôleur Principal (ou «Leader») : grade affecté au responsable d'une Z-Team. Chaque équipe, quel que soit son importance en nombre, dispose d'un leader. Ainsi, les joueurs devront déterminer (avec l'aide du Meneur de Jeu) quel personnage est le Contrôleur Principal de leur groupe. En règle générale, il s'agit du plus expérimenté, d'un ancien salarié OneWorld ou de l'individu ayant eu le plus de contacts avec les Hostiles. Sa solde est de \$1500 par semaine. Il est responsable de l'équipe et de la bonne exécution de leur mission. C'est lui qui centralise les dossiers et il a pour boulot de vérifier que tout le monde utilise correctement son activimètre.

Maître Contrôleur Principal (ou «Coach») : le grade actuellement le plus élevé dans les Z-Corps. Généralement, ce sont des employés de OneWorld qui disposent de cet échelon. Un «Coach» encadre de multiples Z-Teams et il se charge notamment des réunions de briefing et débriefing. C'est lui qui s'occupe de récupérer et d'envoyer les données via le réseau USSTRANSCOM. Sa solde est \$900 par se-

maine. Une somme moins importante que pour les personnes de terrain, un MCP étant plus rarement au contact des infectés.

Centre d'entraînement et de recrutement de Savannah



OneWorld dispose de nombreux bureaux de recrutement répartis sur tout le territoire. Ces derniers sont normalement situés dans les Instituts OneWorld, mais l'administration fédérale prête parfois des bureaux à la société. Après une montée en charge des engagements ces deux dernières semaines, le flux de volontaires commence légèrement à se tarir. Pas de quoi inquiéter OneWorld, les images diffusées à la télévision refroidissant sans doute de nombreuses personnes motivées.

Une fois qu'elles ont signé leur contrat avec la compagnie, les nouvelles recrues (ou «*rookies*») sont envoyées immédiatement à Savannah (siège de OneWorld, en Géorgie), dans le centre d'entraînement de la base aérienne **Hunter Army Airfield**. C'est là que les nouveaux Z-Corps sont conditionnés par des soldats de OneWorld, secondés par des instructeurs de l'US Army. Durant 72 heures, ils sont informés de la situation, de la stratégie actuelle, des procédures à utiliser et sont entraînés au maniement des armes. Le Manuel des Contrôleurs (cf. *Chapitre 1*) devient leur nouveau livre de chevet et la marque OneWorld leur nouveau signe de ralliement.

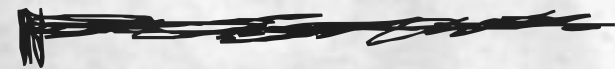
Cette formation est très (trop) rapide mais particulièrement intense. Les *rookies* ont à peine compris comment recharger un fusil d'assaut qu'ils sont déjà envoyés en mission. Et même si OneWorld -et tout particulièrement Harvey Donaldson (responsable des Z-Corps dans leur totalité) - fait attention à ne pas envoyer une toute nouvelle Z-Team sur une mission trop risquée, des erreurs sont toujours possibles.



Z-CORPS

Des avions militaires décollent tous les jours de l'Hunter AAF en direction des zones de quarantaine. Dès lors, à peine leur période d'entraînement bouclée, les nouveaux Contrôleurs embarquent dans un avion-cargo pour rejoindre leur terrain d'action.

Quelques personnalités des Z-Corps



Vous trouverez ci-après quelques personnages non-joueurs, membres des Z-Corps, que les personnages pourront croiser. Peut-être au milieu des décombres, en train de fumer une clope près d'un incinérateur, dans le dortoir d'un camp mobile, dans un hélicoptère en mode furtif ou en train de leur gueuler dessus parce qu'ils ont merdé. N'hésitez pas à les utiliser à votre guise, selon vos envies du moment, pour tisser (par exemple) des liens d'amitié avec les personnages-joueurs. Il n'y a rien de plus dramatique que de voir un compagnon d'armes mourir au combat... Et vous poursuivre ensuite, pour vous arracher un bout de viande.

Contrôleur Chainsaw : ce grand gaillard de presque deux mètres, pour 150 kilos, est une véritable baraque, un colosse, une force de la nature. Footballeur universitaire, il a longtemps été videur de boîte de nuit, avant de voir ses meilleurs potes désossés par une bande de zombies. Il n'a pas voulu s'engager tout de suite. Mais lorsque ses parents ont été retrouvés dévorés, dans leur petite résidence de Tennessee Ridge, son sang n'a fait qu'un tour. Très habile au contact et avec un couteau, il a récupéré une tronçonneuse pendant une mission et ne s'en sépare plus. Personne ne sait s'il l'utilise parfois face aux zombies ou si cet ustensile a simplement pour but de faciliter l'amputation des collègues infectés.

C'est une véritable tête de mule, bagarreur et peu enclin à faire la causette. Mais lorsqu'il donne son amitié, c'est pour la vie. Et sur le ter-

rain, c'est certainement un des meilleurs, ses prouesses athlétiques lui permettant d'atteindre une très bonne vitesse... En plus d'une détente et d'un punch spectaculaires.

Agilité 3D+1 : Bagarre 5D, Esquive, Grimper 4D, Mêlée 6D, Sauter 5D+1

Adresse 3D+2 : Armes à feu 4D+2, Lancer 4D, Pilotage (Voiture) 4D

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

Connaissance 2D+2 : Démolition 3D+2, Érudition

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

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

Bonus aux Dégâts : 3D

Déplacement : 8

Contrôleur Isabela : cette jeune femme d'origine portoricaine, aux beaux yeux bruns et à la longue natte brune, est pilote d'hélicoptère pour les Z-Corps. Comme de nombreux pilotes, elle a été recrutée par OneWorld afin de transporter des Z-Team sur le lieu d'une mission et pour les avec rapidité. Depuis qu'elle a rejoint cette force d'intervention, elle compte ses heures de sommeil sur les doigts d'une main. Elle ne cesse de pester, de ronchonner, affirmant qu'elle passe son temps dans les airs et qu'elle n'a même pas le temps de se dégourdir les jambes. À peine posée, elle doit en effet repartir vers une nouvelle destination, rendant parfois ses manœuvres un peu hasardeuses.

Totalement shootée aux drogues LabWatch, elle passe régulièrement d'une attitude joviale et effervescente (voire «copain-copain») à une humeur particulièrement massacrate.

Entourée par une majorité d'hommes, bien que de nombreuses femmes aient rejoint les Z-Corps, Isabela se comporte un peu comme un garçon manqué, cumulant blagues vaseuses et sexistes. Mais ce comportement n'est qu'une façade, qui n'est pas tant destinée à briser la misogynie ambiante qu'à dissimuler la trouille qui ne lui quitte jamais les entrailles.

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

Adresse 4D : Armes à feu 5D, Dexterité, Lancer, Pilotage (Moto), Pilotage (Hélicoptère) 6D

Puissance 3D+1 : Courir, Endurance 4D+1, Nager

Connaissance 3D : Érudition, Navigation 4D

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

Présence 3D+2 : Charmer, Empathie, Volonté 4D

Bonus aux Dégâts : 2D

Déplacement : 7

Contrôleur Principal Rhodes : difficile de cerner cet homme de 28 ans, froid et carriériste, fraîchement débarqué d'une mission d'éclat en Arkansas (récupération de 52 survivants, coincés dans un parc d'attractions). Les cheveux blonds, le regard froid et clair, il aime prendre les gens de haut et affirmer –à qui veut l'entendre– qu'il a fait partie de la CIA et a choisi de rejoindre les Z-Corps pour sauver des vies. Il semble doté de nombreuses connaissances, d'une expérience comme le bras et d'une palette incroyable de talents cachés.

Mais en réalité, Rhodes n'est qu'un sinistre individu, frisant la mythomanie. Extrêmement doué pour embobiner son monde, il a menti aux recruteurs de OneWorld, a falsifié ses propres dossiers personnels et ne doit sa récente réussite qu'à la chance. Sa seule véritable expérience professionnelle consiste à avoir été fossoyeur, dans un minuscule cimetière de Little Rock, pendant 5 ans.

C'est l'exemple typique de l'individu cherchant à se faire mousser, capable de capter l'attention des foules et appréciant plus que tout donner des ordres. Mais dès que les ennuis commencent, il est fort probable que Rhodes soit le premier à s'échapper. En tout cas, s'il est certain que sa Z-Team ne sera pas en mesure de témoigner de sa fuite...

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

Adresse 3D : Armes à feu 3D+2, Dexterité 3D+2

Puissance 3D : Endurance

Connaissance 4D : Affaires, Contrefaçon 5D, Érudition 4D+2, Informatique, Langues (Espagnol), Sécurité

Perception 3D+2 : Chercher

Présence 3D+2 : Charmer 4D+2, Empathie 4D+2, Escroquerie 5D, Volonté

Bonus aux Dégâts : 2D

Déplacement : 6

Maître Contrôleur Principal Marylin

Mars (ou « Double M ») : cette petite femme blonde de 33 ans a un sacré caractère, en plus d'un très joli minois. Ancienne technicienne d'Intech System, elle possède un bras artificiel, motorisé par la technologie la plus récente. Elle n'est pas impressionnée par les menaces de l'US Army et paraît presque bichonner ses Z-Teams, comme s'il s'agissait de ses frères et sœurs. Les Contrôleurs ne se lassent pas de sa répartie et de sa capacité à envoyer bouler le plus costaud des Marines, simplement parce qu'il a insulté OneWorld ou Bryan Clark.

Comme la plupart des «Coaches», Marylin Mars ne suit pas les soldats en mission mais reste constamment en contact avec eux, leur transmettant toutes les informations nécessaires. Certains la considèrent comme leur petite voix rassurante, qui les accompagne dans les décombres, les charniers et les hôpitaux aux murs couverts de sang.

Comme il est de coutume, selon le Manuel des Contrôleurs, personne ne connaît son véritable nom, son histoire ou la cause exacte de son amputation. Mais des petits malins racontent qu'elle aurait perdu son bras suite à une morsure d'Hostile...



Z-CORPS

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

Adresse 3D : Armes à feu

Puissance 2D+2 : Endurance

Connaissance 4D : Démolition 4D+2, Électronique, Érudition 4D+2, Informatique, Langues (Espagnol)


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

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

Bonus aux Dégâts : 1D

Déplacement : 5

Le Code-Mission



«Est-ce que c'est vrai qu'il y a un point précis dans la tête que quand on tire dedans ça explose carrément ?»

Hot Fuzz

Chaque mission affectée aux unités Z-Corps possède un «Code-Mission» qui résume les principales données dont l'unité a besoin. Ce code spécial se compose de plusieurs éléments :

- Le type de mission
- L'État dans lequel elle se déroule
- La ville où se passe la mission
- Les informations générales sur :
 - La population
 - Le niveau technologique encore présent
 - Les Hostiles

Type de mission

L'utilité des unités Z-Corps n'est plus réellement à démontrer. Cette milice de OneWorld dispose de plusieurs attributions et peut être amenée à effectuer différents types d'actions. Voici la liste, non exhaustive, des principales missions réalisées par les Z-Corps (selon leur Manuel des Contrôleurs) :

Éradication (ERA)

En général, ce type de mission consiste à atteindre un point précis ou une zone déterminée et à éliminer purement et simplement les Hostiles présents. Même si OneWorld s'en cache, ce type d'extermination peut également concerner des infectés. C'est à dire des personnes atteintes par le virus, mais toujours humaines.

Exploration (EXP)

Ce type de mission consiste à récupérer le plus d'informations possibles (photos, relevés topographiques, forces en présence, nombre de survivants) au sujet d'une zone, d'un site, d'un bloc d'immeubles, d'un complexe souterrain... Et à les transmettre à OneWorld.

Généralement, les missions EXP sont les premières d'une longue série de missions diverses et variées. On trouve également dans cette catégorie toutes les enquêtes (problèmes dans les zones d'isolation, disparitions de Contrôleurs, recherche d'une personne soupçonnée d'être infectée dans une agglomération...).

Extraction (EXT)

Une extraction vise à atteindre une zone définie ou un endroit précis et à en ramener les éléments souhaités : échantillons, survivants, armes, scientifiques, ordinateur... Il s'agit réellement d'une action de sauvetage d'hommes ou d'artefacts.

Observation (OBS)

L'unité Z-Corps doit étudier précisément un bâtiment, un terrain, une personne, les effets d'une arme, le fonctionnement d'un quartier d'isolation, un groupe d'Hostiles ou de Non-Infectés... Cette observation, en fonction du sujet ou des souhaits de OneWorld, peut être «in vivo» (par infiltration sur site) ou «ex vivo» (analyse à distance, relevé de coordonnées à partir d'un toit d'immeuble après parachutage de type HALO).

Préservation (PRE)

L'unité Z-Corps a pour consigne de protéger les civils. Ce genre de mission a pour fonction de mettre à l'abri un ou des humains, de les protéger d'un «agent agressif». Cet agent peut très bien être une horde d'Hostiles, comme un commando à la solde d'une société concurrente, voire une menace terroriste quelconque.

Stérilisation (STE)

Contrairement à une mission de type Extermination, qui a d'abord pour fonction d'éliminer des cibles, la Stérilisation est un processus beaucoup plus long. Il vise à faire disparaître les moindres traces du virus : en incinérant les cadavres, en passant des survivants en décontamination, en détruisant les parasites, en nettoyant littéralement un site ou un groupe d'individus. Même si ce genre de mission concerne prioritairement le virus de Topeka, les Z-Corps peuvent être amenés à stériliser un lieu affecté par un autre agent chimique (gaz de combat, mutation bactériologique...). Le travail effectué auprès des gros incinérateurs OneWorld est typiquement une mission de stérilisation.

Missions emboîtées

Il peut arriver qu'une unité Z-Corps soit chargée d'effectuer une mission complexe, disposant de plusieurs sous-missions. Dans ce cas, le code sépare ces différents éléments à l'aide d'un simple « / ». Sachant que la première mission est toujours prioritaire sur la seconde...etc.

Par exemple, un Code-Mission commençant par « EXP/EXT » définit comme mission prioritaire un ordre d'Exploration. Et si jamais des Non-Infectés sont présents sur ce site, tout en terminant l'exploration de la zone, l'unité Z-Corps a la possibilité d'extraire ces personnes.

Cela signifie, *a contrario*, que si la mission ne donne pas de possibilités aux Z-Corps de sauver des victimes, ils n'auront pas d'autre choix que de les abandonner. Sans quoi, ils risquent de passer en conseil disciplinaire.

Les États des USA

La seconde partie d'un Code-Mission est composée par les deux premières lettres de l'État dans lequel elle s'effectue. Comme ceci :

Nom	Code
Alabama	AL
Alaska	AK
Arizona	AZ
Arkansas	AR
Californie	CA
Caroline du Nord	NC
Caroline du Sud	SC
Colorado	CO
Connecticut	CT

Dakota du Nord	ND
Dakota du Sud	SD
Delaware	DE
District de Columbia	DC
Floride	FL
Géorgie	GA
Hawaii	HI
Idaho	ID
Illinois	IL
Indiana	IN
Iowa	IA
Kansas	KS
Kentucky	KY
Louisiane	LA
Maine	ME
Maryland	MD
Massachusetts	MA
Michigan	MI
Minnesota	MN
Mississippi	MS
Missouri	MO
Montana	MT
Nebraska	NE
Nevada	NV
New Hampshire	NH
New Jersey	NJ
New York	NY
Nouveau-Mexique	NM
Ohio	OH
Oklahoma	OK
Oregon	OR
Pennsylvanie	PA
Rhode Island	RI
Tennessee	TN
Texas	TX
Utah	UT
Vermont	VT
Virginie	VA
Virginie-Occidentale	WV
Washington	WA
Wisconsin	WI
Wyoming	WY

La ville

Ensuite vient la ville à l'intérieur de laquelle a lieu le «job». Seules les trois premières lettres de la ville sont prises en compte dans le code. Par la suite, le nom complet de la ville apparaît dans le rapport.



Z-CORPS

Si jamais la mission devait se dérouler dans une zone non urbaine, ou trop éloignée d'une quelconque concentration humaine (champ, forêt, complexe à l'abandon...), le code XXX (triple X) est alors employé.

Survivants et Hostiles

L'unité Z-Corps a établi une classification précises des zones touchées par le virus. Cette classification est formée par trois critères principaux : les survivants, le niveau technologique encore disponible sur place et l'affluence des Hostiles dans le secteur concerné.

Les Survivants :

Après de tels événements, les hommes ont cherché à se protéger et à survivre comme ils le pouvaient. OneWorld, avant d'envoyer des Z-Teams en mission dans une zone contaminée, cherche à savoir par différents moyens (satellite, écoute radio, photographie aérienne, première mission d'exploration ou d'observation...) s'il existe des survivants et comment ils se sont adaptés.

Voici une échelle qui indique aux unités Z-Corps ce qu'elles risquent de trouver comme survivants sur place. Le «P» désignant la population non-infectée.

P0 – Nulle. Plus aucun survivant.

P1 – Très faible. Il reste très peu de non-infectés dans la zone. Moins d'une cinquantaine de personnes survivent dans la zone d'intervention.

P2 – Faible. Il reste quelques survivants qui ont pu se protéger en se barricadant dans des tours d'immeuble, parkings souterrains, usines désaffectées, couloirs de métro, supermarchés... Cela représente moins de 10% de la population d'origine avant le cataclysme.

P3 – Modérée. L'infection est en cours dans la zone de la mission. La population non-infectée s'estime entre 10 et 50%.

P4 – Dense. L'infection commence tout juste dans le secteur concerné. La population non-infectée oscille entre 50 et 90%.

P5 – Intacte. Le site n'a subi aucune perte ou n'est pas encore concerné par le virus. Population non-infectée de 100%.

PX – Inconnue. OneWorld n'a aucune preuve confirmant l'existence ou non de survivants dans la zone de mission.

Technologies :

Dans quelles conditions les unités Z-Corps vont-elles effectuer leur mission ? L'électricité, le téléphone, l'eau potable fonctionnent-ils toujours ? La zone est-elle hautement contaminée, sous Agent Gris ou encore respirable ? Les bâtiments sont-ils encore debout ? Grâce au code-mission, les unités Z-Corps ont également un vague aperçu du décor dans lequel elles vont devoir évoluer.

Le «T» désigne le niveau technologique présent.

T0 – Nul. Tout est coupé, rasé, les unités Z-Corps vont circuler dans des ruines. Pas la peine de chercher une prise de courant, ni un robinet disposant d'une eau non-infectée.

T1 – Faible. Seules quelques rares infrastructures sont encore debout (centrale électrique, réseau de fibre optique, barrage, groupe électrogène, DSLAM téléphonique...). Miraculeusement, elles ont résisté aux diverses explosions et bombardements.

T2 – Modéré. La zone a connu des bombardements ou des dégradations importantes. Beaucoup de bâtiments se sont effondrés, d'autres sont très instables. Les infrastructures sont sérieusement endommagées et, à l'exception de quelques endroits, l'eau et l'électricité sont coupées. Dans ce type d'environnement, les unités Z-Corps doivent être particulièrement vigilantes car un effondrement peut arriver à tout moment. De plus les Hostiles se détectent moins facilement du fait des constructions nombreuses et il y a souvent des perturbations radios (épaisseur des murs...).

T3 – Important. Peu de dégâts sont reportés dans la zone d'intervention, à part dans quelques lieux non stratégiques. Les infrastructures sont

intactes ou légèrement abîmées et devraient fonctionner correctement (quelques coupures ponctuelles éventuellement).

T4 – Intact. La zone n'a connu aucun bombardement ou dégâts particuliers. Toutes les infrastructures sont debout.

TX – Inconnu. Aucune possibilité pour les Z-Corps d'avoir des informations sur cette zone.

C – Chimique. Si ce «C» finit le code technologique, il faut prévoir du matériel spécifique, car il y a de fortes chances que la zone soit souillée par des produits chimiques toxiques (Agent Gris, voire radiations ou effluves d'usines à l'abandon).

Hostiles :

Le code-mission permet aussi aux unités Z-Corps d'avoir, de suite, une idée du nombre d'Hostiles présents sur le lieu de leur mission.

Le «H» désigne la densité d'Hostiles présente dans la zone.

Ho – Nulle. Aucun Hostile en vue.

H1 – Très faible. Il n'y a que très peu d'Hostiles dans ce secteur. Moins d'une cinquantaine de zombies errent, dispersés dans cet environnement.

H2 – Faible. Moins de 1% de la population d'origine, avant le cataclysme, erre sous la forme de morts-vivants dans la zone.

H3 – Modérée. Entre 5 et 20% de la population d'origine est zombifiée, et toujours présente sur le site.

H4 – Dense. Entre 20 et 40% de la population d'origine a été transformée et erre dans les lieux.

H5 – Importante. Entre 40 et 70% de la population d'origine est réduite à l'état de zombies, qui occupent toujours ce territoire.

HX - Inconnu. OneWorld ignore si des Hostiles existent à cet endroit.

Date et numéro de mission

Chaque Code-Mission se termine par l'année et le mois d'exécution de la mission, ainsi que par son numéro d'ordre.

Exemple de Code-Mission

EXT/EXP-KS-TOP-P1T1CH5-12070122

Ce code indique aux unités Z-Corps les éléments suivants :

EXT/EXP : que c'est une mission de sauvetage (Extraction) et en même temps d'Exploration (mission secondaire).

KS : que cela se déroule dans le Kansas.

TOP : dans une ville commençant par TOP (Topeka, selon toute probabilité).

P1 T1 CH5 : qu'il y a très peu de survivants, que la ville a été ravagée par des bombardements et qu'il y a eu contamination chimique. De plus, les Hostiles sont en nombre très important .

12060122 : il s'agit de la mission numéro 0122 de Juillet 2012.

Apokalupsis

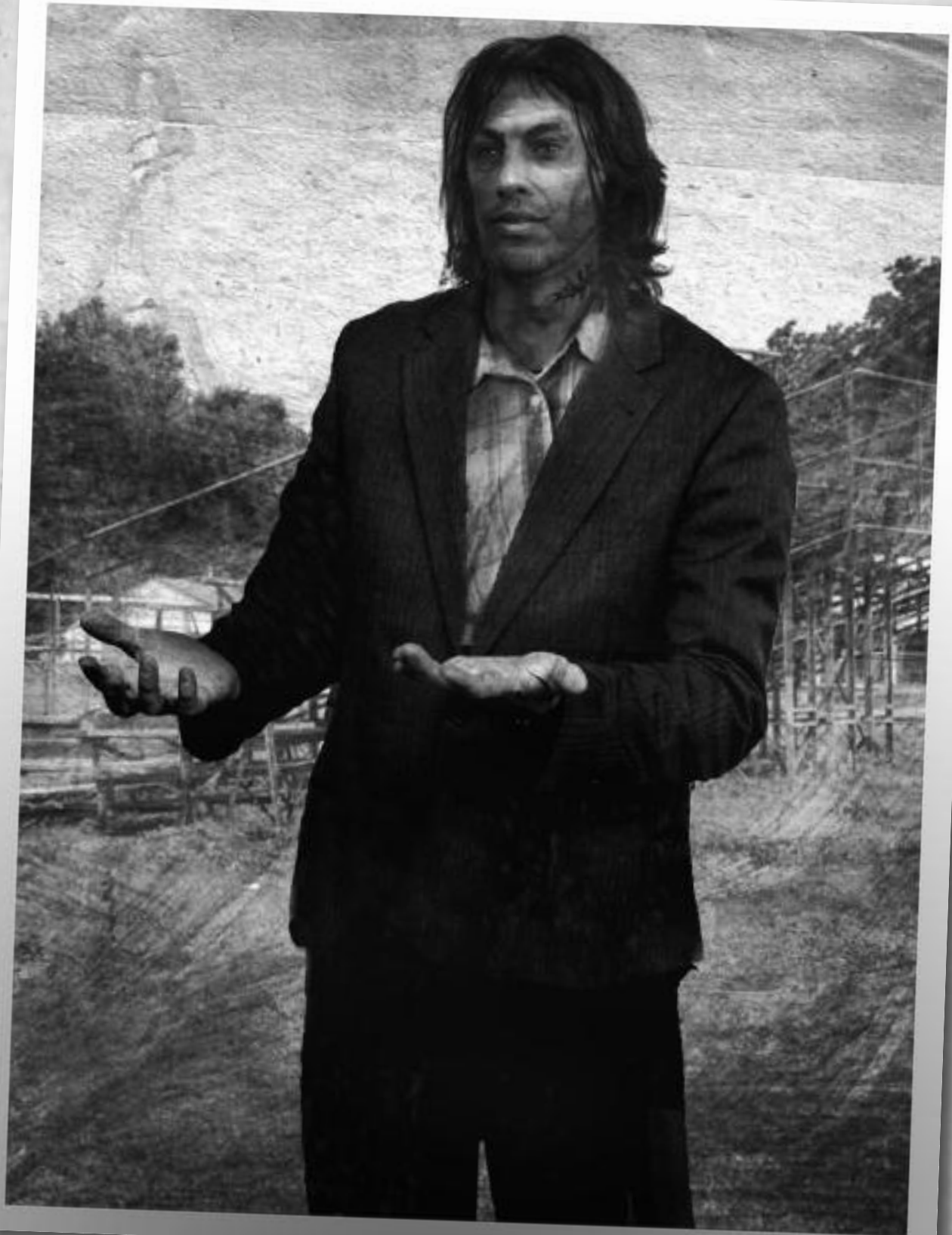
« ... Alors j'ai regardé, et sur un cheval pâle se dressait son cavalier nommé Mort et la mort l'accompagnait... »

Pale Rider

Apokalupsis est une secte fondamentaliste, dérivée de l'Eglise Adventiste du 7ème jour. Elle a été fondée en 1993, à Buffalo (Texas) par le pasteur **John Sullivan**. Cette secte affirme depuis toujours que la Fin du Monde est proche et que des anges descendront du Ciel le moment venu. Ils détruiront tous les pêcheurs et fonderont un nouveau paradis sur Terre avec les élus. Ces élus étant, bien évidemment, tous ceux faisant partie d'Apokalupsis. Des femmes et des hommes suffisamment pieux pour échapper au courroux du Divin.



Z-CORPS



Comme bon nombre de groupuscules religieux de ce genre, Apokalupsis s'installa à proximité de Buffalo sans que cela ne dérange les autorités. Dans une énorme ferme, entourée de champs appartenant à la secte, située en bordure de Red Oak Lake (au Sud de la ville). Affublés d'une image de hippies, les premiers membres de la secte se rendaient régulièrement en ville pour haranguer la foule et les inviter à rejoindre le rang de «ceux qui seront sauvés». Vêtus de toges bleues et de colliers argentés, parfaitement identifiables, les croyants d'Apokalupsis finirent par devenir une sorte de spécialité locale. Un élément du décor, comme les *Amish* en carrioles sont devenus une curiosité.

Cette intégration ou plutôt, cet oubli volontaire, permit à la secte de recruter de nouveaux éléments et de devenir quasiment auto suffisante, produisant ses propres céréales et son bétail, afin de les revendre à certaines coopératives du comté de Leon.

Mais pendant que les habitants de Buffalo souriaient en écoutant les sermons des prédicateurs d'Apokalupsis chaque dimanche, que les policiers du Comté laissaient ces «doux dingues» tranquilles car ils ne faisaient de mal à personne... Derrière les murs de la secte, le pasteur Sullivan avait commencé à entraîner ses ouailles en vue de préparer la guerre prochaine. L'image de croyants illuminés n'était que ce que Sullivan souhaitait faire croire à la population, pour mieux transformer sa secte en groupuscule militarisé. Des soldats de Dieu, chargés d'abattre les pêcheurs aux côtés des Anges, lorsque ces derniers marcheront sur Terre.

Et ce jour est désormais arrivé...

Clarence Luther et le Séjour des Morts

L'ancien employé de OneWorld a disparu dans la nature, sans que quiconque ne sache qu'il est toujours vivant. Originaire de Buffalo, ce membre d'Apokalupsis au corps malingre et aux cheveux longs et crasseux, a totalement perdu les

pédales depuis sa rencontre avec le Sergent Chambers. Le virus a totalement muté au contact de son sang et n'a pas du tout produit les effets escomptés. Clarence Luther ne s'est pas transformé en zombie mais dispose désormais de leurs facultés, voire plus. Sa salive et son sang sont hautement infectieux, ses blessures se referment presque immédiatement en laissant des plaies noires, sa force s'est démultipliée et surtout, il parvient à commander aux Hostiles. Sur son passage, les morts-vivants s'écartent et lorsque Clarence le désire, il peut leur intimer l'ordre d'attaquer ou de se cacher.

Luther est persuadé d'avoir rencontré un Ange, sous l'apparence du Sergent Chambers. Et que le «baiser» qu'il lui a offert a donné naissance à ses dons, conçus pour reconstruire un monde nouveau. Dès qu'il a compris de quoi il était capable, il a prévenu le vieux pasteur Sullivan qui a immédiatement mobilisé ses brebis pour rejoindre «l'Élu». Luther, qui préfère dorénavant être nommé «Mort», a commencé à rassembler autour de sa personne une troupe totalement hétéroclite et effrayante : *le Séjour des Morts*. Une association insensée de *rednecks* d'Apokalupsis surarmés, de zombies et de nouveaux croyants suivant les pas du Messie.

Et avec énormément de discrétion et de méthode, il s'emploie à disperser ses hommes dans le pays pour enrôler des crédules et répandre son sang... Lorsque tous les pêcheurs auront été infectés, il ne restera plus que les élus d'Apokalupsis pour bâtir enfin ce nouveau monde voulu par l'Ange d'Alma.

Quelques membres de la secte

Apokalupsis compte actuellement 553 membres. Ces derniers se reconnaissent à un curieux tatouage jaune, en forme de crâne, dessiné sous une de leurs paupières.



Z-CORPS

Mais leur nombre grossit au fil des jours, lorsque Luther se rend dans des coins reculés et montre aux habitants quels miracles il peut accomplir. Terrorisées par l'épidémie, certaines personnes acceptent de rejoindre les forces de Luther, visiblement insensibles aux Hostiles. Et pour la grande majorité d'"hérétiques" qui refuse de croire aux prédictions du gourou, c'est un sort funeste qui les attend... Les plus chanceux finiront abattus ou dévorés, pendant que les autres rejoindront les morts-vivants à la solde de Luther. Tout aussi contagieux que Chambers, il suffit d'un long baiser, de quelques gouttes de son sang ou d'une fine morsure pour que «Mort» transforme n'importe qui en Hostile particulièrement puissant (souvent après une sorte de rituel maison).

La secte se déplace à bord d'énormes *pick-up* typiques du MidWest et de camions dans lesquels sont enfermés des morts-vivants enchaînés. Luther évite d'attirer trop l'attention, en faisant circuler ses hommes séparément comme de curieuses processions de réfugiés. Une véritable caravane de l'étrange et de l'horreur, qui fait tout son possible pour créer de nouveaux foyers d'infection et éliminer leurs principaux opposants : les policiers, les militaires et les Z-Corps.

Mélangeant tout un fatras de superstitions et d'imprécations, Luther s'est entouré de ses « *Cavaliers de l'Apocalypse* ». De fidèles lieutenants, chargés de le seconder dans son office. Le puissant gourou est en effet sujet à de terribles maux de ventre, ainsi qu'à des hémorragies régulières. Une souffrance permanente qu'il peine à cacher derrière son teint cadavérique, mais qui parvient à se calmer, lorsqu'il propage le Mal qui circule dans ses veines. Et lorsqu'il ne se sent pas bien, ce sont ses généraux qui prennent le relais.

Pasteur Sullivan (ou le Cavalier Blanc) : l'ancien chef de la secte est âgé aujourd'hui de 86 ans et n'est plus du tout en état d'agir sur le terrain. Ce vieillard rabougri à la peau parcheminée, vêtu de blanc, est devenu le confident de Luther. Une sorte de cerveau malade se cachant continuellement dans un véhicule séparé, suivant de loin les opérations d'Apokalupsis.

Fou et paranoïaque, Sullivan alimente le délire de Luther avec énormément de doigté et se félicite de voir ce qu'il accomplit. Il attend de pouvoir rencontrer également l'Ange d'Alma, qu'il prie chaque jour.

Bobby J. Coltrane (ou Guerre, le Cavalier Rouge) : cet ancien shérif est le premier zombie que Luther a créé, lorsqu'il tentait de s'échapper du Kansas pour rejoindre le Mexique. Appréhendé sur la route à bord d'un véhicule volé, Luther eut une pulsion violente le poussant à mordre la main du shérif. À peine quelques minutes plus tard, cet imposant moustachu au Stetson blanc lui obéissait aux doigts et à l'œil.

Depuis, il est devenu le garde du corps de Luther. Un grand gaillard au teint de cadavre et aux yeux vitreux, cachés derrière des *Ray-ban* de flic. Ses avant-bras sont entourés de barbelés qu'il utilise pour frapper. Particulièrement fort, «Guerre» parvient même à tenir son arme de service. Et si le tir n'est pas toujours précis, il sait atteindre un point vital lorsqu'il le faut.

Festus Luther (ou Famine, le Cavalier Noir) : le frère de Luther, qui faisait également partie de la secte, est typiquement une sorte de cul-terreux hyper violent. Un ado attardé de 23 ans, gros, sale, arborant une coupe mulet et une chemise noire décorée d'insignes sudistes. Il ne doit sa position qu'à son lien de parenté avec Luther, ses limites et son caractère étant connu de tous. Il déteste particulièrement les zombies mais apprécie le pouvoir qu'Apokalupsis lui offre. Vidant des poches de bonbons à longueur de temps, il a déjà fait un massacre dans un restaurant rapide qui n'avait plus assez de frites.

Louise Baptiste : cette femme albinos de 32 ans est directement issue du bayou. Après avoir été condamnée pour un triple meurtre, elle a été sauvée par les hommes de Luther au moment où elle était transférée dans un pénitencier de Louisiane. Elle a réussi à convaincre toute sa famille de consanguins de rejoindre Apokalupsis. Secrètement amoureuse de Luther, elle boit littéralement ses paroles et souhaite plus que tout devenir son épouse, lorsque le moment de rebâtir le monde sera venu. En attendant, elle est cer-

tainement devenue la meurtrière la plus efficace du groupe, ses *dreadlocks* claires et sa peau étrange lui donnant l'allure d'un archange de la destruction.

Utiliser Apokalupsis en jeu



« *C'est comme l'inondation de l'époque de Noé, ou la destruction de Sodome et Gomorrhe ! Nous sommes punis pour nos péchés ! Les morts se lèvent, et le Jour du Jugement Dernier est là !* »

Reverend John Hicks
– Night of the Living Dead

Si vous souhaitez compliquer les missions des personnages avec une véritable bande de cinglés, Apokalupsis est ce qu'il vous faut. Il existe plusieurs moyens de la mettre en scène, de la faire figurer en filigrane dans vos histoires, pour lui donner une aura angoissante. Voire la transformer véritablement en « légende urbaine » : une caravane dont on ne sait rien, mais qui semble responsable de carnages épouvantables.

Des terroristes biologiques : dans un premier temps, la secte peut devenir un ennemi bizarre et insaisissable. Un genre de fil rouge. Une troupe de dingues répandant le virus volontairement aux quatre coins du pays.

En cherchant à comprendre l'origine de certaines contaminations, les personnages-joueurs peuvent réaliser que des « bio terroristes » d'un nouveau genre paraissent se multiplier dans le pays. Et qu'ils tentent de contaminer les villes saines.

Malheureusement, il est fort peu probable que les membres de la secte capturés avouent quoi que ce soit...

Idée de scénario : La mort n'a pas d'écho

Tandis qu'ils se rendent sur un lieu de mission ou reviennent d'une intervention, les personnages-joueurs tombent en panne sur une route paumée. Là, ils n'ont pas d'autre choix que de rejoindre à pied la petite bourgade de Concord, afin de faire les réparations nécessaires. Aucune équipe de secours ne peut les dépanner avant 24 heures. L'occasion de faire la connaissance de la poignée d'individus occupant les lieux, plutôt méfiants mais pas vraiment apeurés par l'épidémie. Et pour cause : les véritables habitants du patelin ont été enlevés par Apokalupsis et conduits dans des grottes proches (le site étant connu pour ses parcours de spéléologie). Ce sont des membres de la secte qui ont pris leur place, pour se débarrasser des curieux. Le temps, tout du moins, que les habitants rallient la cause de la secte ou finissent en morts qui marchent... Si les personnages venaient à découvrir la supercherie, ils pourraient se retrouver à secourir des survivants dans l'obscurité des cavernes, poursuivis par des Hostiles.

Une caravane de monstres : des dégénérés mêlés à des zombies, cela a de quoi donner des cauchemars à n'importe qui et faire germer quantité de fantasmes. Pour l'instant, cette histoire de Messie suivi par le Séjour des Morts n'est connue que par une poignée de gens du Sud. Mais au fil du temps, Apokalupsis risque de devenir un vrai mythe. Un convoi que l'on craint, qui hante les discussions nocturnes, les racontars autour d'un verre de bourbon. Et si cette troupe de monstres était réelle et venait détruire



Z-CORPS

notre village ? Certains d'entre eux ne sont pas des zombies mais des cannibales, tu as entendu parler de ça ? Ils mangent les enfants et transforment les animaux en démons !

Un éventuel remède : Luther est un élément clef de l'histoire du virus, tout comme le Sergent Chambers. Non seulement il est le seul survivant d'Alma, mais surtout son organisme contient peut-être la seule solution pour concevoir un vaccin. L'identifier et l'arrêter pourrait devenir un impératif à plus ou moins long terme. En tout cas, si OneWorld ne paraît pas au courant de l'existence d'Apokalupsis, ce n'est guère la situation de Genomic Trust © qui a eu vent de cette curieuse cohorte...


Genomic Trust ©

«Dans la chambre froide à l'Université, nous avons eu un cadavre, un cadavre dont tous les membres avaient été amputés. Durant un bref moment ce matin-là, il a ouvert les yeux et a commencé à bouger son tronc. Il était mort, mais il a ouvert ses yeux et essayé de se déplacer !»

Docteur Grimes
– Night of the Living Dead

De tous les ennemis que OneWorld s'est forgé au cours des années, Genomic Trust © est sans conteste bien au-dessus des autres. Ce conglomérat est bien plus qu'un gigantesque laboratoire, affrontant la société de Bryan Clark dans de nombreux domaines. C'est avant tout le rassemblement des plus grandes fortunes d'Amérique et de tous ceux souhaitant l'annihilation pure et simple de l'empire OneWorld.

La nouvelle conspiration de l'Île Jekyll



John Harvey Donaldson n'est pas le seul à avoir suivi Bryan Clark comme une ombre et à avoir tissé avec lui de nombreux liens d'amitié. Jusqu'en 1982, à l'époque où Clark s'intéressait bien plus à sa propre fortune qu'au malheur des autres, il fréquentait un autre médecin du nom de **Nathan Bane**. Ayant obtenu leur diplôme la même année, tous deux attirés par l'argent, les femmes, la fête et les belles voitures, les deux hommes firent un bout de chemin ensemble. Du moins, jusqu'à ce que Clark et Nathan se retrouvent en compétition, pour pouvoir rejoindre un programme militaire top-secret. L'intérêt de la chose ne résidait pas tant dans le travail à accomplir, mais avant tout dans les revenus colossaux que cela pouvait rapporter.

Tandis que les deux chercheurs s'entendaient fort bien auparavant, le programme «Homme Millenium» dévoila le visage le plus sordide de Clark, qui n'hésita pas à dénoncer Nathan à la police pour usage de stupéfiants. Lorsque les autorités débarquèrent chez Nathan Bane, elles découvrirent plusieurs sachets de cocaïne et de LSD soigneusement posés sous le matelas de sa chambre. Malgré sa prétendue innocence, il fut condamné à six années de prison qui permirent à Clark d'avoir le champ libre. Et de rejoindre ainsi le projet militaire qu'il chercha ensuite à totalement oublier.

Mais de son côté, Nathan, lui, n'oublia jamais. De 1976 à 1982, chaque nuit, il pensa à la façon dont il allait prendre sa revanche sur Clark. Dès sa sortie du pénitencier de Dallas, il se mit en quête d'une arme à feu et se rendit chez son ancien ami. Mais face à lui, il trouva un nouvel homme, quasiment méconnaissable et incapable de se souvenir. Les doigts serrés sur le Colt qu'il dissimulait dans sa poche, Bane réalisa que Bryan Clark l'avait totalement oublié. Et que tout ceci, n'avait rien d'un mensonge, d'un jeu, d'une comédie. Il n'y avait aucun doute là-dessus : Clark avait subi un lavage de cerveau. Après de multiples hésitations, Nathan décida de garder

son arme dans sa poche et de disparaître. Il pensa très longtemps que tout ceci était le travail de l'Armée et que Clark, d'une certaine manière, avait ainsi payé sa trahison.

L'ancien détenu passa ensuite de très longues années à redorer son blason, afin de retrouver le niveau de vie qu'il possédait avant la prison. Un véritable chemin de croix, après avoir quasiment tout perdu, en particulier l'amitié des nantis qu'il fréquentait dans le passé. C'est son arrivée dans le petit laboratoire Genomic Trust © de Midland (Texas), vers 1988, qui changea radicalement le cours de son existence. Il réussit à imposer son intelligence et ses stratégies, permettant au laboratoire de prendre un virage complet en direction des biotechnologies. À l'époque, on commençait à parler énormément du clonage, des organes prélevés sur des embryons, des manipulations génétiques. Et Nathan proposa au dirigeant de Genomic Trust © de créer tout une palette de services à destination des plus riches, afin de leur offrir des interventions chirurgicales à la pointe du progrès : transplantation de cheveux véritables, greffe d'organes neufs, «cures de rajeunissement»...

Au prix de nombreux compromis avec les autorités et de marchés bien plus ignobles avec les trafiquants d'organes d'Amérique du Sud, Genomic Trust © réussit à se forger une image de sérieux et d'honorabilité. Mais lorsqu'en 1992 Bryan Clark créa OneWorld, il prit rapidement Genomic Trust © pour cible, durant un procès retentissant. Accusée de nombreuses malversations, de dessous de table, d'infractions aux chartes éthiques, d'interventions médicales illégales, l'entreprise passa à deux doigts de la liquidation. Mais Bane, de nouveau face à son ancien adversaire, puisa dans des ressources inestimables pour se sortir de ce guêpier.

Le 9 août 1993, il rassembla de nombreuses personnes, en secret, dans le «Village » appartenant à Genomic Trust sur l'île de Jekyll (Géorgie). Certaines avaient déjà eu à faire à Bryan Clark, lors de procès ou d'interventions pendant sa période humanitaire. D'autres n'étaient que de simples clients, trop obsédés par les bienfaits apportés par la société. On comptait ainsi une vingtaine de personnes lors de cette fameuse soirée : membre de la NRA, dirigeant d'usine pétro-

chimique, sénateur anti-avortement, homme d'église haut placé, milliardaire, veuve richissime à la peau totalement refaite... etc. Autant de personnes ne souhaitant plus entendre parler de Bryan Clark et de ses velléités communistes, déviantes et liberticides. Tous se firent la promesse solennelle de s'aider mutuellement, de se soutenir et de tout mettre en œuvre pour effacer OneWorld. Ils se surnommèrent simplement «Le Village» et, au prix de multiples corruptions de témoins, fausses preuves et menaces, réussirent à sortir Genomic Trust © de ce mauvais pas.

Depuis, Genomic Trust ne cesse de prospérer, attirant toujours plus de *golden boys* et d'industriels véreux. Au point d'être désormais le principal concurrent de OneWorld.

Actions

Genomic Trust n'a aucune velléité sociale ou humanitaire. C'est d'abord un énorme groupe de laboratoires et de cliniques, à destination des plus riches, recherchant constamment le profit. On pourrait presque le comparer au système de la « mode vestimentaire » : tandis que les moins aisés se rendent dans les cliniques OneWorld, les mieux dotés prennent rendez-vous chez Genomic Trust pour rajeunir de dix ans. Là, à l'intérieur de locaux spacieux, luxueux et ultra modernes, on leur propose toute une gamme d'opérations uniques. Même une greffe complète de visage est possible et aucun individu fortuné n'attendra très longtemps un don d'organes (Genomic possède curieusement de très nombreux passe-droit).

Inutile de se présenter à l'accueil de Genomic si votre compte en banque n'est pas suffisamment fourni. Ici, on propose le haut de gamme de la médecine et cela a évidemment un coût !

Cette manière de procéder, avec l'appui du Village, a permis à Genomic Trust © de tisser sa toile parmi des notables et des personnes très haut placées. Dès qu'un individu paraît avoir le bon profil, du fait de ses opinions politiques, son

dossier ou son passé ambigu avec OneWorld, il est invité secrètement à une réunion du Village, au nord de l'île Jekyll. Face à une assemblée de gens masqués de cuir, la nouvelle recrue se voit proposer de rentrer dans cette étrange fraternité, liée autant par l'argent et la corruption que par un certain nombre d'ennemis communs. OneWorld en tête. Aujourd'hui, le Village compte une cinquantaine de personnes, allant de l'universitaire réputé, au Ministre, en passant par la star de cinéma.

On peut aisément imaginer le Village comme un rassemblement d'esprits malveillants, aux visages tous refaits par la chirurgie, obsédés par le luxe et la vie éternelle. Un mélange des pires instincts humains et de ce que les États-Unis peuvent engendrer de pire, en termes d'idéologies nauséabondes et de pulsions sécuritaires.

Même si Genomic Trust © possède plus d'une centaine de laboratoires, qui conçoivent des médicaments d'usage courant, la principale activité de l'entreprise est la recherche biotechnologique. Dotée d'un budget colossal, entourée de mesures de sécurité draconiennes, cette branche de l'entreprise va bien au-delà de ce que l'opinion publique est capable d'accepter en matière de bioéthique. Rien de surprenant dans une société qui n'hésite pas à graisser la patte des politiciens, à marchander avec des voleurs d'organes du Panama ou à faire assassiner discrètement les personnes trop curieuses. Et qui recherche par tous les moyens à dérober les brevets de OneWorld.

Les chercheurs de Genomic travaillent sur plusieurs organismes génétiquement modifiés, en particulier différentes formes de clones humains. Ou plutôt, des corps inanimés plongés dans des cuves remplies d'un liquide laiteux. Leur idée est de parvenir à créer de véritables doubles de leurs patients, afin de bénéficier d'une réserve d'organes à 100% compatibles. Mais avec l'arrivée de la pandémie, transformant des êtres vivants en zombies, Genomic Trust s'est lancée dans de nouvelles voies de recherche. Elle espère pouvoir utiliser le virus pour faire évoluer ses clones, pour les faire muter. Ou mieux, parvenir à maîtriser ce germe, pour créer un véritable vaccin contre la mort... De quoi satisfaire l'assemblée inquiétante du Village.

Dirigeants

Stanley Lloyd : âgé de 71 ans, le président historique de Genomic Trust © n'est guère plus qu'un homme de paille, inconscient des activités de son groupe. Il ne reste en place que grâce à son image d'honnêteté et ses quelques amitiés avec le monde de la finance. Il ignore tout du Village, des marchés frauduleux de l'entreprise et de la quasi-totalité de ses projets scientifiques. C'est une sorte de sympathique façade au sourire aimable, au lifting impeccable, plus intéressé par l'équipe de base-ball qu'il vient de se payer que par les réunions interminables. Certains le disent sénile, tout particulièrement lorsqu'il gribouille des petits chiens sur son agenda pendant les assemblées générales... Dans tous les cas, il fait partie des nombreuses personnes qui ne s'inquiètent pas outre-mesure de l'épidémie. Un peu comme si tout cela n'était qu'un film.

Nathan Bane : Cet homme long et sec, aux cheveux d'un noir de jais, est âgé de 53 ans. Il est à l'opposé de Bryan Clark, ne s'intéressant pas aux médias et encore moins aux problèmes du monde. Ses années de prison et de galère ont passablement endurci son caractère, qui s'est même détérioré. Autrefois jeune médecin, opportuniste et lumineux, il s'est métamorphosé en sombre chercheur dépourvu de toute pitié. Victime de névroses, de cauchemars et de nombreux troubles psychiques, il a retrouvé un peu de sérénité en donnant naissance au Village et en devenant vice-président de Genomic Trust ©. Pourtant, malgré ce titre, c'est bel et bien lui le seul et unique dirigeant de la société.

Depuis le fameux procès de 1992, Nathan est devenu totalement obsessionnel. Il voit en Clark sa Némésis, l'homme qui ne cesse de vouloir le détruire et auquel, pourtant, il a accordé le pardon. Il sait qu'il lui serait très simple de faire appel à des hommes de main pour l'abattre, mais souhaite avant toute chose annihiler toute l'entreprise OneWorld. Tout ce pour quoi Clark a dédié sa vie. Plus que le tuer, Nathan veut l'effacer, ruiner tout ce qu'il a créé.

Depuis plusieurs années, Bane a placé différents espions dans les structures de OneWorld, pour en comprendre le fonctionnement et intercepter un maximum d'informations pour le compte du Village. En particulier les projets Secret Défense et les différents prototypes de Lab-Watch, Strontium Consortium et Intech System. C'est au prix de nombreux efforts qu'il est parvenu à placer **Bob Spacek** et **Tex Pickens** dans la Chambre Noire. Mais ce n'est que suite à sa rencontre avec le Général Dunwoody, nouveau membre du Village, que Nathan Bane a compris pourquoi Bryan Clark ne l'avait pas reconnu à sa sortie de prison.

Il ignore tout des motivations de Dunwoody, ne voyant dans le kidnapping de Clark qu'un moyen de découvrir ce qu'il a dans le crâne... Histoire de prendre définitivement le contrôle des Z-Corps et de faire remonter à la surface tous les péchés qu'il a voulu oublier. Sans se douter, une seule seconde, que tout est lié au virus.

Légion : cet étrange individu ne quitte jamais Nathan Bane, veillant à sa protection et accomplissement certaines missions « particulières » pour son compte. Il a l'apparence d'un homme d'1m80, au corps mince et particulièrement athlétique. Son visage est constamment dissimulé derrière un curieux masque blanc, représentant un faciès grotesque et inquiétant au sourire goguenard. Il est habillé en permanence d'une combinaison noire intégrale, aux jointures métalliques. Son aspect angoissant a donné naissance à plusieurs bruits de couloir au sein de Genomic Trust ©, certains voyant dans Légion le produit des expériences sur les clones. Cependant, ce garde du corps, capable d'assassiner n'importe qui avec un sang-froid inhumain n'est pas un organisme modifié mais un ancien béret vert. Brûlé à 85% lors d'une embuscade dans un petit village d'Afghanistan, il fut aidé par Genomic et participa à un programme médical destiné aux grands brûlés. Nul ne sait réellement en quoi consistait cette expérience inédite de Genomic Trust ©, orchestrée par Bane. Mais toujours est-il que depuis, l'ancien béret vert est d'une force et d'une résistance hors du commun. Sans oublier sa fidélité sans faille envers l'entreprise qui lui a redonné une existence, et sa dévotion pour le Village.

Christopher King : cet ancien employé de Strontium Consortium de 34 ans fait partie des personnes licenciées par OneWorld, lors du rachat de l'entreprise d'armement. Particulièrement rancunier, cet ingénieur surdoué a su mettre à profit ses compétences et apporter de nouvelles solutions à Genomic Trust © en matière de sécurité. Le siège de la société à Midland, tout comme les locaux du Village sur l'île Jekyll, sont ainsi devenus de véritables places fortes. Des enceintes surprotégées, équipées de détecteurs ultrasensibles, de grilles lasers et d'armes automatiques, conçues pour faire feu sur tous les intrus.

Depuis les premières attaques de morts-vivants dans les zones contaminées, Christopher travaille avec acharnement à de nombreuses solutions pour éradiquer les zombies (mines acides, variations de l'Agent Gris...). Mais uniquement dans le but de protéger l'entreprise et les membres du Village, qui se replient progressivement les uns après les autres sur l'île Jekyll.

Shelley Birkin : cette femme de 43 ans est réputée depuis de nombreuses années pour ses recherches en matière de biotechnologie. Au point même, que OneWorld tenta de l'attirer dans ses filets à de nombreuses reprises, sans succès. Shelley a en charge l'intégralité des laboratoires de Genomic Trust et dispose de la totale confiance de Nathan Bane.

Redoutable en affaires, elle gère ses équipes d'une main de fer et n'hésite pas à se séparer brutalement des éléments les plus faibles. Généralement par un simple licenciement... Même si Légion est déjà intervenu par le passé, pour jeter un corps ou deux dans le grand lac JB Thomas.

Particulièrement séduisante, cette "cougar" texane fréquente le Country Club de Midland mais préfère de loin la compagnie de ses « bébés » : les proto-humains enfermés dans leurs cuves blanchâtres. Ces clones d'un genre nouveau sont pour l'instant de simples enveloppes charnelles, sans la moindre conscience ou embryon de pensée. Des silhouettes imparfaites, aux membres et organes surnuméraires, conçus pour permettre aux membres du Village de traverser les années. Des usines à organes vivantes.

Mais Shelley ne désespère pas de créer un nouvel être, totalement artificiel mais pleinement conscient. Sa dernière création, un clone nommé « One » est devenue une véritable obses-

sion. Au point de ressentir pour lui une certaine attirance physique et d'espérer trouver dans le virus de Topeka un moyen de lui insuffler enfin la vie.

Utiliser Genomic Trust © en jeu

« - L'espèce humaine mérite peut être d'être exterminée...

- Exterminer l'espèce humaine ? C'est une idée géniale ! »

L'Armée des 12 Singes

À la différence de la secte Apokalupsis, que les personnages-joueurs vont certainement croiser durant leurs périples ou en tentant d'échapper à l'épidémie, le rôle de Genomic Trust est bien plus diffus. Outre le fait que cette société est à l'origine de la disparition de Bryan Clark, elle est surtout la parfaite représentation d'une immense pieuvre, agitant ses tentacules dans l'obscurité. Le Village, cette assemblée de bureaucrates dégénérés, paraît se satisfaire de plus en plus de la situation actuelle. Repliés dans leur forteresse de l'île Jekyll, certains se prennent à rêver de la construction d'un nouveau Pays, bâti sur les cendres du précédent. L'occasion est trop bonne pour rassembler des groupes extrémistes, tenter de destituer le Président des États-Unis et appeler à l'indépendance de plusieurs États du Sud. Reste à démontrer l'incapacité de OneWorld dans cette crise, voire sa responsabilité, afin de prendre le contrôle total des opérations. Et pour cela, le Village est prêt à tout, les vies humaines n'ayant aucune valeur à ses yeux.

Des équipes concurrentes : le vote du Congrès instaurant les Z-Corps a ouvert la voie à des initiatives beaucoup moins altruistes. Si OneWorld a avant tout pour mission de préserver les

populations et de ralentir l'épidémie, ses recherches sur le virus attirent les convoitises. Incapable de collaborer avec OneWorld, le Village a demandé à Genomic Trust © de mettre sur pied sa propre force d'intervention. Une milice privée composée de véritables mercenaires brutaux, chargés de protéger l'île Jekyll et de faire leurs propres prélèvements sur le terrain. Lorsque les Z-Corps interviennent pour récupérer des données concernant le virus, ils risquent à tout moment de rencontrer les unités parallèles de Genomic Trust. Qu'ils soient là pour les mêmes raisons ou pour propres desseins, ils n'hésitent jamais à affronter les Z-Corps et à leur tendre des pièges.

Les hommes de main de Genomic, bien moins nombreux que les recrues de Z-Corps, sont avant tout des assassins ayant pour consigne de compliquer l'existence de OneWorld... Et de récupérer tout ce qui peut permettre de la prendre de vitesse.

Généralement, ces hommes (d'anciens militaires ou des criminels, particulièrement accros aux drogues de combat) ne portent aucun signe distinctif leur permettant de les rattacher à Genomic Trust ©. La plupart ne connaissent même pas leur véritable employeur, le Village utilisant de nombreuses sociétés écrans. Par contre, ils disposent tous d'un matériel aussi sophistiqué que celui des Z-Corps, comme autant d'appareils identiques, copiés suite à l'espionnage industriel de la société.

Pour le moment, ces équipes adverses sont responsables de simples escarmouches aux alentours de Fort Smith et Wichita Falls, sans que personne n'ait encore compris qu'il s'agit d'une véritable bande organisée.

Des corruptions à très haut niveau : la principale force de Genomic Trust © est de disposer, par le biais du Village, d'un vivier de gens puissants et influents. Agissant en coulisse, Genomic Trust © est susceptible de compliquer la vie des personnages, en refusant certaines autorisations, en corrompant des autorités locales pour ralentir leurs enquêtes. Tant que les Z-Corps se trouvent au beau milieu des zones de quarantaine, ils sont relativement à l'abri des manigances du Village. Mais dès qu'ils rejoignent la civilisation ou des quartiers d'isolation, ils risquent d'intéresser des personnes liées à Genomic

Trust©. Autant d'individus capables de fabriquer de fausses preuves, de fausses accusations, afin de discréditer le travail de OneWorld et de montrer les Z-Corps à la population, sous un jour peu enviable.

Mais là où le Village risque de montrer toute sa dimension, c'est essentiellement lorsque les personnages tenteront de remonter sa piste (en arrêtant un des soldats travaillant pour eux, par exemple). Ils découvriront alors que tout est fait pour noyer les informations et dérober Genomic Trust à leurs investigations. Policiers, fédéraux ou juges refuseront sans doute de les aider... À moins qu'ils ne tentent directement de les faire disparaître.

Des trahisons : corollaire de ce que nous venons de voir, Genomic Trust © est suffisamment puissante pour encourager des salariés de OneWorld à trahir leur propre employeur. Les Z-Corps restent une proie facile, ces unités étant composées d'une majorité d'individus et de marginaux attirés par la couleur du dollar. Qui peut affirmer que certains soldats des Z-Corps ne sont pas déjà des pions de la grande conspiration du Village ?

Des projets déments : Genomic Trust est l'outil parfait si vous souhaitez mettre au point des horreurs technologiques, des armes impressionnantes (du style le canon à ondes, embarqué sur un satellite appartenant à la société) et des plans machiavéliques. C'est l'image même de la corporation cupide, malfaisante et sans âme, disposant d'énormes moyens pour tester de nouvelles créations au beau milieu de la population. Comme des sérums ou des virus mutants.

Les deux espions placés dans la Chambre Noire ont déjà récupéré bon nombre de plans et de concepts, qui sont peu à peu mis en application par les laboratoires de Genomic Trust ©. Sans aucune crainte de retombées politiques ou judiciaires, la contagion apparaissant comme une magnifique diversion.

Parmi les projets d'actualité, Genomic Trust souhaite implanter le virus dans un de ses clones afin d'en analyser les effets. L'idée de fabriquer un produit capable de rallonger la vie est également particulièrement tenace au sein du Village. Les morts-vivants apparaissent comme la clef d'un gigantesque bond scientifique, disposant dans leur

sang d'un moyen de ne plus mourir. On ne compte plus les cadavres disséqués dans les locaux de Genomic, sous les yeux de Nathan Bane.

Et inutile de préciser que les rumeurs entourant le gourou d'Apokalupsis ont attiré le regard fiévreux des membres du Village. Il serait si intéressant de voir ce que ce prétendu messie dissimule dans ses entrailles...

Idée de scénario : Rivalité

Les personnages-joueurs sont chargés de récupérer un survivant, au beau milieu d'une zone de quarantaine. Il s'agit du Professeur Garret, un chercheur d'Intech System, qui travaillait sur un prototype de drone de combat avant d'être piégé dans son lieu de repos. Mais en tentant d'extraire cet individu, les Contrôleurs vont devoir affronter un commando de Genomic Trust, chargé également de mettre la main sur le scientifique. Leur violente opposition va malheureusement attirer des Hostiles et c'est ensemble, qu'ils vont devoir agir pour s'échapper de ce mauvais pas.

Et il n'est pas toujours simple de collaborer avec des baroudeurs shootés aux amphétamines, surtout lorsqu'ils travaillent pour la concurrence.

L'Armée

« Si vous ressortez de chez moi les loulouttes, si vous survivez à mon instruction, vous deviendrez une arme, vous deviendrez un prêtre de la mort implorant la guerre. En attendant ce moment-là, vous êtes du vomi, vous êtes le niveau zéro de la vie sur Terre. »

Sergent Instructeur Hartmann
– Full Metal Jacket



Z-CORPS

L'Armée américaine se trouve en pleine tourmente. Rapidement dépassée par le virus, incapable de s'organiser efficacement, elle a eu toutes les peines du monde à répondre au décret d'urgence du Président des États-Unis. Désormais, toutes les branches militaires sont mobilisées et dépendent du Code de Justice Militaire, sans exception : Marines, Air Force, Navy, Gardes-Côtes, Garde Nationale ...etc. Le gouvernement n'a pas pardonné au Général Dunwoody d'avoir pris l'initiative de bombarder Topeka et cherche dorénavant, par tous les moyens, à se rattraper.


Le Congrès, à l'aide de l'article 1 (section 8) de la Constitution, a instauré les Z-Corps pour soutenir mais aussi - et surtout- contrôler l'efficacité des forces militaires. Cette nouvelle entité a chamboulé les cartes et a surtout ajouté pas mal d'huile sur le feu. De nombreux soldats ne comprennent pas pourquoi cette milice privée dispose de tels droits et n'acceptent pas la présence des Contrôleurs. Tandis que d'autres, plus focalisés sur leur mission, ne rechignent pas à tendre la main à des alliés potentiels disposant parfois d'une longueur d'avance face aux Hostiles.

Fragilisée par ses échecs et ses erreurs, dénoncées par les médias et les humanitaires, l'Armée a surtout déjà perdu un nombre considérable d'hommes. On ne compte plus les zombies vêtus d'uniformes, qui rôdent dorénavant dans les grandes agglomérations.

Progressivement, les bataillons situés au Moyen-Orient sont rapatriés au pays, tandis que certains États étrangers envoient des renforts. Seuls les espaces aériens civils et commerciaux sont fermés, ce qui permet aux avions militaires de pouvoir entrer et sortir du pays... Avec tous les risques que cela peut engendrer.

En vérité, aussi puissante et grande soit-elle, l'Armée des États-Unis est totalement divisée dans ses rangs. Il est d'ailleurs possible d'identifier ces camps en deux grandes tendances :

Les troupes du Général O'Grady



Le remplaçant du Général Dunwoody est également un officier cinq étoiles, promu Général des Armées (du fait de la gravité des événements) et il ne compte pas faire les mêmes erreurs que son prédécesseur. Cet homme de 58 ans, aux nombreuses médailles obtenues suite à la première Guerre du Golfe, est grand, sec et particulièrement intimidant. Il suit les ordres du Président, du Ministre de la Défense et de l'État-major (qu'il dirige) avec une réelle précision. Il tente surtout de travailler sereinement avec tous les services fédéraux «en uniforme» de la patrie, même s'il a toutes les peines du monde à avaler la présence des Z-Corps. Malgré tout, il fait de nombreux efforts pour que son animosité de surface ne nuise pas aux rapports que ses services entretiennent avec OneWorld.

Ted O'Grady, contrairement à Dunwoody, n'est pas partisan de la destruction systématique des nids de zombies. Il préfère privilégier la solution du vaccin et a fait le choix d'une stratégie destinée à circonscrire les Hostiles. Tout est fait pour empêcher les créatures de sortir de leurs villes, de circuler sur les routes et de répandre leur germe mortel. Son but est avant tout de les encercler, de les étouffer et de détruire tout ce qui dépasse. De ce fait, il a intimé l'ordre à ses troupes de ne plus pénétrer dans les villes ou de ne le faire que dans des cas précis. Bref, pour être clair : c'est aux Z-Corps de faire ce boulot. L'Armée, elle, se contente d'évacuer les populations et d'annihiler les morts-vivants tentant de franchir les points de contrôle.

Malgré toutes ses qualités, O'Grady a apporté son soutien à deux projets militaires "secret défense" destinés à utiliser les Hostiles comme armes et à rattraper les chercheurs de OneWorld. Ces projets sont parfaitement connus du cabinet du Président des États-Unis même si, pour le moment, il en réfuterait certainement l'existence s'il y avait une fuite.

Le projet Silverman : l'idée derrière ce programme est de retourner des Hostiles contre les autres Hostiles. En gros, de les transformer en armes pour leur faire affronter leurs congénères.

Pour cela, les scientifiques n'ont pas hésité à soudoyer Jessie Gunn, le plus jeune dirigeant d'Intech System. À partir des renseignements fournies par ce dernier, les chercheurs de l'Armée élaborent une puce depuis à peine dix jours, utilisée à l'origine pour contrôler un membre artificiel. Si un infirme peut arriver à diriger parfaitement une main, un bras, une jambe à l'aide de cette micro-puce sous-cutanée, il est sans doute possible de pouvoir diriger la « fréquence morte » d'un zombie. En résumé, de piloter le cerveau limité d'un mort-vivant pour lui faire accomplir des tâches précises.

Même s'il est encore trop tôt pour estimer la viabilité du projet, les premiers essais sont relativement concluants. Et le Général O'Grady en a profité pour émettre l'idée de concevoir un exosquelette spécial pour ces fameux zombies «pilotes». Il trouve, en effet, que ces Hostiles ne créeront pas assez de dommages chez leurs semblables, ne pouvant se battre qu'à l'aide de leurs poings et de leurs dents.

Tandis que s'ils sont équipés d'une structure dotée de lames, de scies circulaires et d'armes à feu simplistes, on alliera une vraie puissance d'impact à un soldat incapable de mourir.

Le projet Dawnrazor : au même titre que de multiples autres programmes (comme les avions furtifs géants, les lasers orbitaux ou le HAARP visant à contrôler le climat), ce second projet existe depuis plusieurs années. Mais l'explosion de l'épidémie l'a remis sur le devant de la scène.

Le principe est de mettre au point une sorte de «bombe propre» : une explosion énergétique ciblée, capable de réduire les corps en cendres sans endommager les bâtiments. Le souhait des chercheurs est de parvenir à programmer cette bombe magnétique d'un nouveau genre, pour qu'elle ne touche que les personnes raccordées à la fréquence morte : les Hostiles.

La conjuration du Général Dunwoody

«Comment tu tues le diable, d'une balle dans le dos ? Si tu rates il se passe quoi ?»

Usual Suspects

Il y a peu de personnes dans le monde capables d'en convaincre d'autres de les suivre aveuglément. Qui disposent d'une telle aura, d'un tel charisme que, quoi qu'il arrive, quelles que soient les horreurs qu'elles accomplissent, elles seront toujours entourées d'une cour indéfectible.

Le Général Ross Dunwoody est une de celles-là.

Il serait trop long d'énumérer ses états de services, ses sacrifices accomplis pour la Nation, le nombre de soldats qu'il dirigea durant sa carrière. Ancien Béret Vert, Dunwoody est un véritable roc, une montagne de fascination et d'autorité. Aucun autre Général ne lui arrive à la cheville et pour beaucoup de ses confrères, il est et reste le meilleur.

Malheureusement, cet homme de 62 ans aux cheveux blancs taillés en brosse, à la barbe fine et au cache œil de borgne est surtout un manipulateur : un officier à l'ego surdimensionné, prêt à tout pour effacer ses erreurs et récupérer son statut (et son honneur). Un véritable dictateur en puissance, capable d'accomplir les pires forfaits pour parvenir à ses fins.

Même s'il souhaite détruire les zombies (et peu importe les victimes collatérales), il est surtout le seul encore au courant du projet *Homme Millenium*. Pour la bonne et simple raison qu'il était présent, à l'époque, pour diriger cette expérience sur des soldats volontaires sortis tout droit du Vietnam. Tous anciens membres du 1er Bataillon 9ème régiment de Marines : surnommé «The Walking Dead». Des hommes détruits, profondément traumatisés, qui furent soumis à plusieurs reprises à des séances de mort immi-

Z-CORPS



nente, de Near-Death-Experience (ou NDE). Enfermés dans la base d'Alma, prétendument abandonnée en 1966 après un cyclone dévastateur, ils étaient entourés par de très nombreux scientifiques militaires et privés. Dont Bryan Clark, qui participa à certaines de ces expériences, même s'il avait essentiellement pour rôle de faire tout oublier aux autres, une fois le travail accompli.

En 1975 Dunwoody n'était qu'un simple Colonel, mais il fut chargé de l'encadrement du projet après que le Président Ford a succédé à Richard Nixon. Il fallait dorénavant conserver ce

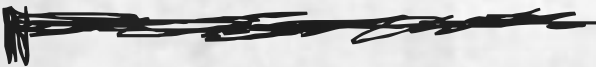
projet totalement secret, tout particulièrement après le scandale du Watergate et vis-à-vis d'un nouveau dirigeant, un peu trop enclin à «fraterniser» avec les Russes. Mais *l'Homme Millenium* se déroula pas comme prévu. Si l'objectif principal était de travailler sur le psychisme des soldats, pour en faire des surhommes, sans peur, ni faiblesses, il aboutit à une énorme erreur : le Sergeant Chambers. Devenu totalement fou suite à une NDE de trop, hanté par des visions infernales, ce cobaye des expériences de la base d'Alma tua sauvagement sept scientifiques avant d'être abattu.

Dunwoody, qui n'avait pas suivi ces travaux de près, prit alors la décision de tout effacer : de fermer définitivement la base et de mettre un terme au programme. On était en 1981 et Bryan Clark refusa d'appliquer des Boîtes, contre leur gré, à l'ensemble des participants au projet. Il menaça même de tout révéler à la presse mais Dunwoody lui graissa la patte pour qu'il se taise. Clark craqua et se chargea d'effacer le projet de la mémoire de vingt personnes (contre leur volonté). Mais il n'effaça la sienne, à partir de ce fameux soir de 1982, que le jour où il apprit que tous les vétérans du Vietnam ayant participé à l'expérience avaient été tués...

Depuis 1982, le Général Dunwoody est donc le seul à se souvenir parfaitement de ce programme. Mais il sait si peu de choses, sur les produits injectés, sur les procédures utilisées... Et surtout, il ne sait pas ce qui a pu rester enfoui dans l'ancienne base d'Alma. Ce qui a donné naissance à cette abomination virale. Il ignore que Chambers est toujours «en vie», ni même qui l'a placé là.

Le bombardement de Topeka n'était qu'un motif pour effacer cette dernière trace mais maintenant, il veut comprendre. Et redorer son blason.

Marine Corps Brig (Quantico - Virginie)



Vu la gravité de sa trahison, le Général Dunwoody aurait dû passer plusieurs années dans une cellule de l'USDB de Fort Leavenworth. Une redoutable prison militaire de haute-sécurité, située dans le Kansas. Mais suite aux bombardements, il n'était plus possible d'enfermer l'officier déchu dans cet établissement abandonné. Par facilité, en attendant son jugement sans cesse repoussé, le Général fut donc emprisonné au Marine Corps Brig, à Quantico. Une structure bien plus petite et bien moins cadrée. L'idéal, en somme, pour que progressivement, tous les gardes de cette prison soient remplacés par des hommes à la solde de Dunwoody.

C'est un peu comme un jeu : le Général reste sagement enfermé dans sa cellule, joue les prisonniers modèles, exprime ses regrets aux officiels qui viennent l'interroger et continue malgré tout à tirer les ficelles. C'est comme cela qu'il a pu contacter Genomic Trust © et rencontrer Nathan Bane, afin d'intégrer le Village.

Évidemment, les objectifs du Village ne l'intéressent pas le moins du monde. Il souhaite uniquement obtenir des moyens techniques (et humains) pour placer ses différents pions. Les soldats qui lui sont restés fidèles ne peuvent pas tout risquer, sous peine d'être démasqués par leurs supérieurs. Il a donc besoin d'un partenaire puissant, discret et indépendant, afin de pouvoir accomplir des missions pour son compte. Et lui apporter son soutien, pour mieux repousser la date de son passage face à un tribunal militaire. Chose dont seul le Village est capable.

L'objectif de Dunwoody est simple : retrouver dans la tête de Bryan Clark toutes les informations concernant les expériences de *l'Homme Millenium*. Ainsi que l'ensemble des clefs permettant d'ouvrir les Boîtes des autres participants au projet (ceux qu'il surnomme simplement «les 20»). Pour récupérer la moindre trace, la plus petite indication concernant le virus.

Et, une fois ces informations en main, il espère bien reprendre le contrôle des opérations pour faire ce qui lui chante. Comme faire disparaître les Z-Corps par exemple. En prouvant au Président des États-Unis qu'il est le seul à disposer d'un moyen de vaincre les Hostiles et que OneWorld est mêlée à tout depuis le début, comme il l'avait affirmé.

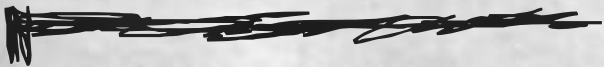
Car on ne se moque pas impunément du Général Dunwoody.

Idée de scénario : Désertions

Depuis plusieurs jours, l'Armée doit faire face à de nombreux cas de désertion. Des soldats, peu importe leur grade, ont quitté les rangs pour rejoindre leur famille ou s'éloigner des foyers d'infection. Même si le porte-parole de l'État-major élude totalement cette question face aux journalistes, les faits sont là : des centaines de soldats ont trop peur de ce qu'ils affrontent. Et préfèrent être emprisonnés que se rendre sur les points de contrôle.

Que se passerait-il si un petit groupe de déserteurs profitait de l'envol d'un avion-cargo de l'Air Force pour détourner son trajet, utilisant ainsi l'espace aérien accessible à l'Armée pour fuir les États-Unis ou se rendre au Canada ? Et si les personnages-joueurs faisaient partie des otages, pris au piège à l'intérieur de ce cargo C-17 Globemaster ?

Utiliser l'Armée en jeu



Étant donné le nombre de militaires présents sur le terrain, et leur rôle, il paraît peu probable que les personnages ne les côtoient pas régulièrement. Soit par le biais de missions communes ou associées, soit par des confrontations viriles à la cantine. Mais les Z-Corps sont encore bien

trop peu nombreux, pour pouvoir supplanter cette masse d'hommes servant leur pays. Vous aurez donc de nombreuses occasions de mêler les personnages-joueurs aux forces militaires. Voici d'ailleurs quelques propositions, que vous pourrez utiliser durant vos scénarios :

La défiance : bizutages idiots, retards administratifs, regards méfiants, vols dans leur tente, les personnages se trouveront systématiquement en minorité sur les bases militaires. Ainsi que dans les différents sites de repli, comme les aéroports où sont positionnés les incinérateurs, voire les quartiers d'isolation.

Même si l'hostilité de l'Armée n'est pas une généralité, les Contrôleurs la ressentiront régulièrement. Soit dans les paroles, soit dans les gestes. Et des mésententes pourraient bien aboutir à de véritables drames : comme une unité Z-Corps non secourue à temps par un hélicoptère de l'Air Force, un personnage blessé lors d'un règlement de compte au dortoir, la Navy faisant feu sur un navire sur lequel se trouvent les personnages et des survivants...

L'inaptitude : c'est le fameux principe du leader militaire qui croit tout savoir, bien qu'il n'ait jamais combattu les Hostiles que par l'intermédiaire d'un simulateur.

Les personnages Z-Corps pourraient devoir accomplir une mission spéciale, en compagnie d'une unité de Marines dirigée par ce genre de spécimen incompetent. Le genre de randonnée peu reposante au milieu d'une réserve naturelle, hantée par les zombies, afin de mettre la main sur un missile radioactif dérobé. Sans doute par une communauté militariste, souhaitant assurer sa propre protection.

Dans tous les cas, les personnages seront obligés de se serrer les coudes avec les soldats, pour s'échapper d'une situation tortueuse. Tout en subissant l'inexpérience d'un gradé, incapable de suivre un plan de mission et de donner des ordres correctement.

La trahison : un certain nombre de bataillons contiennent des hommes dévoués au Général Dunwoody, ou simplement achetés par Genomic Trust © (les drogues de combat achèteraient n'importe qui). Avec autant de brebis galeuses dans la bergerie, il serait bien étonnant que les personnages-joueurs n'en fassent pas les frais. En se faisant dérober un objet, un survivant ou un échantillon sous le nez... À moins qu'ils soient les victimes d'un piège, destiné une fois de plus à enlever toute crédibilité à OneWorld.

Mais en remontant cette piste de traîtres, les Contrôleurs pourraient fort bien comprendre que quelque chose ne tourne pas rond.

Idée de scénario : Deep Rising

L'océan n'échappe pas à l'épidémie. Aux aguets, les Gardes-Côtes font en sorte d'arraisonner tous les bateaux tentant de sortir ou de pénétrer dans les eaux américaines. La Navy se tient également prête pour empêcher des Infectés de s'enfuir par la mer (ou pour arrêter des intrus qui profiteraient du cataclysme afin d'entrer sur le sol américain).

Mais lorsque les Gardes-Côtes ont découvert ce grand paquebot de luxe à l'abandon, dérivant au large, ils n'ont pas eu d'autres choix que de solliciter les Z-Corps. Visiblement, le virus a atteint de nombreux passagers ? Mais où sont-ils passés exactement ? Et surtout, y'a-t-il encore des survivants ? Qui est ce commando qui a stoppé le bateau, quelques heures avant qu'il ne soit ravagé par l'épidémie ?

Les médias

Vous l'aurez compris, le monde de Z-Corps n'est pas (encore) post-apocalyptique. Les lieux ravagés, hantés par les morts-vivants, cohabitent avec des villes totalement indemnes. De ce fait, les médias nationaux et internationaux (pour ceux qui sont coincés aux États-Unis) sont toujours aussi présents. Voire même omniprésents. Chaque journal télévisé est l'occasion de faire un point sur la situation, d'évoquer la dégradation des villes, de montrer la fameuse carte de la pandémie, d'inviter des experts, des officiers de l'Armée, des « Coaches » des Z-Corps ou des cadres de OneWorld.

La société de Bryan Clark profite également de ce processus, comme nous l'avons vu plus haut. Elle est à l'origine d'une vaste campagne de communication, de « kits » offerts aux enfants pour les informer sur le virus, d'une chanson (rassemblant plusieurs vedettes) destinée à récolter des fonds... Voire même de curieux produits dérivés.

Mais ce travail journalistique s'avère de plus en plus complexe et surtout, de plus en plus mortel. Les reporters de guerre n'acceptent pas les barrages de l'Armée et ne veulent pas se contenter des rapports formatés de OneWorld. Quelques-uns prennent donc l'initiative de pénétrer dans des quartiers d'isolation ou des zones de quarantaine en toute illégalité. Payant des passeurs ou des mercenaires pour les convoier jusque dans un périmètre contaminé (par route ou hélicoptère). Ces envoyés spéciaux, qui n'ont pas froid aux yeux, se mettent alors parfois dans des situations excessivement risquées ou découvrent des secrets inavouables. Ils sont prêts à tout pour montrer la vérité aux spectateurs, pour les alarmer toujours plus sur cette catastrophe humaine. Avec le risque, bien évidemment, de tomber sur des zombies, des survivants totalement fous ou des militaires n'aimant pas particulièrement les fouines.

Utiliser les médias en jeu

Reporters, journalistes et autres petits curieux peuvent intervenir pendant vos scénarios afin de pimenter l'action. Ils sont un bon moyen de rappeler aux personnages-joueurs que le monde continue à tourner et qu'une majorité du pays se trouve encore loin du virus. Leurs décisions et leurs paroles peuvent parfois avoir de réelles conséquences sur l'opinion publique. Voici quelques idées auxquelles vous pourrez faire appel, si vous désirez exploiter cette facette du jeu :

Jouer des journalistes : vous avez opté pour des scénarios mettant en scène des Non-Infectés (cf. Chapitre 1 : *Jouer un personnage Non-Infecté*), vous pouvez très bien donner à vos joueurs la possibilité d'incarner des journalistes. Par exemple une équipe complète d'envoyés spéciaux, formée d'un présentateur, d'un preneur de sons et d'un caméraman. Éventuellement accompagnés par un guide, ayant survécu dans la ville explorée. Un bon moyen de les faire pénétrer dans une zone de quarantaine, en outrepassant des dizaines d'interdictions, pour enquêter au cœur de la pandémie. Et se mettre dans une galère sans nom ? Oui, aussi. Mais parvenir à sortir d'une énorme ville, cela peut donner lieu à une véritable campagne (avec les survivants à découvrir, les communautés de dégénérés à éviter, les Hostiles à fuir, les lieux sûrs à trouver... etc.).

La mouche du coche : le mystère planant sur le virus, l'absence étrange de Bryan Clark, la communication outrancière de OneWorld, les interventions curieuses de Genomic Trust © et les mensonges de l'Armée, il y a de quoi faire.

Un journaliste particulièrement tenace pourrait bien coller le train des personnages ou mettre le nez dans les affaires de la compagnie, afin de découvrir « tout ce qu'on nous cache ». Un tel individu pourrait très bien posséder une excellente notoriété, en plus de solides appuis politiques lui permettant de rentrer dans les bases

des Z-Corps... Histoire de réaliser quelques interviews bien saignantes. A moins que, persuadé de la culpabilité de OneWorld (et/ou manipulé par le Village), il ne mette carrément sur pied des reportages bidons pour décrédibiliser le travail des personnages et de leur employeur.

La télé-réalité : depuis l'apparition de l'épidémie, le show télévisé COPS ne fait plus guère recette. Ce qui intéresse avant tout le public, c'est de découvrir le quotidien des Z-Corps, de voir ce qu'ils accomplissent, ce qu'ils trouvent dans les cités à l'abandon. Afin de se rassurer (ou non) sur l'efficacité de cette nouvelle force d'intervention.

OneWorld ne peut pas toujours dire non aux médias, par peur de la controverse et parce que la demande populaire est trop forte pour l'ignorer. Les journaux ont suffisamment reproché son opacité à l'Armée, pas la peine de faire de même (enfin si, mais de façon stratégique).

Une équipe de reportage pourrait ainsi suivre les personnages des joueurs durant leurs pérégrinations. Ce serait l'occasion pour eux de témoigner devant la caméra, sur leur choix et leur engagement. Le prétexte également, très certainement, d'avoir des personnes particulièrement encombrantes dans les pattes...

Le reportage qui dénonce : bavure filmée, des survivants abandonnés, un problème de communication entre deux Z-Teams ayant la même cible, un reportage en caméra-cachée dans un Institut OneWorld au sujet des médicaments utilisés... Et les personnages-joueurs pourraient très bien se retrouver au centre d'une véritable bourrasque médiatique.

Et si un reportage mettait en avant le passé particulièrement trouble d'un des personnages, quelle serait la réaction des civils qu'il croiserait sur sa route ?

Idée de scénario : Freaks TV

Les personnages-joueurs sont alertés par leurs supérieurs lorsqu'une curieuse vidéo apparaît sur le net. Visiblement réalisée par des web-reporters, celle-ci montre deux jeunes individus se rendant dans une usine désaffectée afin de filmer un mort-vivant, enchaîné à un mur.

Après seulement quelques minutes, le zombie profite d'un moment d'inattention pour mordre l'un d'entre eux et s'échapper. Où se trouve cette fameuse usine et comment retrouver l'Hostile et l'Infecté ? Tout laisse à penser qu'il s'agit d'un site sain et qu'il y a un fort risque de contamination massive.

Chambers

« Parfois, la mort est préférable. »

Jud Crandall
- Cimetierre

Le Sergent Gary Chambers ne se souvient plus vraiment de tout ce qui lui est arrivé. Sa mémoire, totalement détériorée, n'a retenu que de légères bribes qui s'entremêlent dans son esprit sans ordre chronologique. Il se souvient avoir combattu au Vietnam dans le régiment des

«Walking Dead», avant d'être capturé en 1965 près de Da-Nang. Mais il est parvenu à s'échapper miraculeusement vers 1971, après des années d'horreur et de supplices sous les coups des Viet-congs. Il n'a jamais souhaité retrouver sa famille, sentant en lui les germes de la destruction, une profonde envie de tuer... En revenant aux États-Unis, il n'était plus du tout le même. Il a alors accepté de rejoindre le projet *Homme Millenium*, en échange d'une bonne rente et d'une nouvelle identité. Gary ne voulait pas revoir sa mère, pas dans cet état, pas comme ça. Il pensait que le programme pouvait le reconstruire, le faire redevenir comme avant, sans ses cauchemars et ses pulsions inavouables. C'est ce que lui avaient promis les scientifiques.

Le Sergent Chambers fut donc soumis à de multiples expériences, dans la base militaire oubliée d'Alma, avec la promesse qu'on lui offrirait une nouvelle vie une fois le projet terminé. Un nouveau nom. Une nouvelle place dans la société.

Il avait déjà connu une expérience de mort imminente là-bas, aux côtés de son régiment dont de très nombreux membres perdirent la vie. Mais Gary en était revenu, avec un autre esprit, une nouvelle façon de voir les choses. La mort ne paraissait plus l'effrayer, aucun danger ne pouvait le faire fuir. C'est pour cela qu'on l'avait recruté, lui et les autres vétérans : parce qu'ils étaient déjà parvenus à revenir des limbes. «Lorsqu'on a vu la mort de près» disait-il «on sait à quoi ressemble son visage et on peut esquiver ses coups».

Mais les tests étaient particulièrement douloureux. Le produit bizarre qu'on leur injectait créait des spasmes insupportables et des hémorragies. Chaque semaine, on les plongeait toujours plus longtemps dans un état de mort clinique avant de les réanimer. Et à chaque retour, le corps devenait plus insensible à la douleur. Tandis que leur esprit, lui, se dérobaient totalement à la réalité. Gary ne réussit pas à tenir le choc. Lors de sa dernière NDE, il aperçut quelque chose dans les ténèbres, dans l'obscurité du dernier sommeil.



Z-CORPS

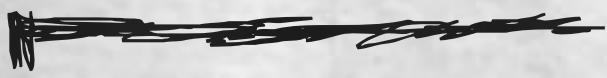
Ses pulsions remontèrent alors à la surface et il ne put s'empêcher de tuer, se croyant toujours dans son cauchemar, au milieu d'une jungle noire hantée de spectres. La balle qui lui traversa la tête pour l'arrêter, tandis qu'il achevait sa septième victime en lui broyant les yeux, ne fut qu'un simple picotement. Il connaissait déjà cette sensation. Il était mort, une fois de plus.

Mais il se réveilla à plusieurs reprises. Tout d'abord dans un cercueil destiné à l'incinération. Puis dans un camion, sanglé sur une civière. Enfin dans un laboratoire, entouré de personnes vêtues de combinaisons blanches. Il était engourdi, plongé dans un demi-coma, ne se réveillant que par phases. Et plus les jours, les semaines, les mois, les années passaient et plus sa faim augmentait. Une fois de plus, il avait l'impression d'être un cobaye, une curiosité, montrée à des scientifiques visiblement fascinés. Qui étaient-ils ? Que voulaient-ils ?

Lorsqu'il se réveilla pour la dernière fois, durant l'été 2012, il était de nouveau enfermé dans une pièce de la base enfouie d'Alma. Ses membres étaient engourdis, ses mains décharnées. Il était seul mais libre. Et la seule chose qu'il trouva fut un simple mot. Une phrase, griffonnée rapidement sur un morceau de papier, glissé dans sa poche de treillis :

- « Gary, il est l'heure. Ton repas arrive. »

Utiliser le Sergent Chambers en jeu



Le tout premier Hostile est une pièce maîtresse de l'épidémie, mais il est pour le moment à l'écart des événements. Enfermé dans le manoir du Gouverneur du Kansas, à Topeka, il essaye de comprendre ce qui lui est arrivé.

Peu à peu, il sent que le virus est en train de faire muter son corps plus profondément, pour le rendre encore plus puissant. Comme une créature cachée dans ses entrailles, qui chercherait à s'en échapper.

Chambers est totalement insensible aux balles, mêmes logées en pleine tête. Sa force physique lui permet de soulever un tank sans peine et il peut aisément commander aux autres morts-vivants. Et surtout, il peut transmettre le virus très rapidement, sa morsure transformant n'importe quel être humain en zombie, en l'espace de quelques secondes. Avec Clarence Luther, il est la créature disposant de l'agent pathogène le plus virulent.

De ce point de vue, le Sergent Chambers est donc le plus redoutable des *big-boss*, un être qui ne cessera de voir son corps se modifier au fil des semaines. Pour devenir une véritable machine à tuer, à l'esprit particulièrement affûté.

Actuellement, il retrouve progressivement ses facultés mentales, ses souvenirs et ses émotions purement humaines. Très intelligent, il est capable de disparaître dans les eaux de la rivière Kansas s'il se sent menacé, avant d'en remonter le lit, marchant au fond de l'eau, pour s'éloigner des Z-Corps.

Loin des idées de grandeur de Genomic Trust, de monde nouveau d'Apokalupsis, de destruction massive du Général Dunwoody, de rachats de fautes de OneWorld, le Sergent Chambers est d'abord animé par un esprit de vengeance. Un feu ardent qui croit de jour en jour. Et il compte bien retrouver la trace des «20» : les créateurs de l'Homme Millenium, pour enfin comprendre qui il est réellement. Sans savoir que Bryan Clark a piégé leur mémoire depuis longtemps dans une Boîte.



RÈGLES

STRESS ET FOLIES

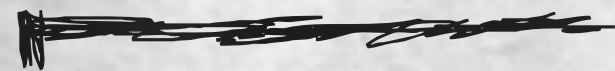
L'Échelle de Stress

Le Meneur de Jeu peut souhaiter que les situations stressantes, angoissantes ou choquantes aient un impact psychologique sur les personnages. Pour cela, il doit faire appel à l'Échelle de Stress, en demandant aux joueurs concernés d'effectuer un Test de Stress pour leurs personnages.

Ce Test s'effectue sous la Volonté avec pour Difficulté le niveau de Stress du personnage. Tous les modificateurs de Santé ou de Stress s'appliquent à ce Test.

Par exemple : une personne blessée aura un malus de 1D à son Test de Volonté. Si cette même personne blessée est «Stressée», elle subira un malus de -2D en Connaissance et Agilité et de -1D sur les autres Caractéristiques.

Comment lire l'Échelle de Stress



Les Niveaux ou États

L'Échelle se divise en six états qui représentent le stade émotionnel dans lequel se trouve actuellement le personnage. Ses différents états vont du Niveau 0 (Calme) au Niveau 5 (Choqué).

Difficulté de Test

Pour déterminer la Difficulté du Test de Volonté, on se place dans l'état actuel du personnage et l'on se sert de cette difficulté pour connaître l'état émotionnel suivant.

Exemple : Suite à des événements fâcheux, Ben est actuellement en état Énervé, mais en parfaite Santé physique. Jusqu'à ce qu'il réalise que, lors de sa fuite, il a oublié le sac contenant toutes les armes dans la pièce à côté. Pièce désormais occupée par une bonne quinzaine de zombies affamés. Le Meneur de Jeu estime qu'il est temps pour Ben de Tester sa Volonté. Comme le personnage se trouve dans un état Énervé, la difficulté du Test sera de 10.

S'il réussit ce Test, Ben parviendra à se ressaisir et passera en état Calme. Par contre, s'il échoue, il tombera en état Stressé et en subira immédiatement les effets.

Effet de l'état

Dès qu'un personnage tombe dans un des cinq états émotionnels, il subit des malus sur ses Tests. Le ou les malus s'appliquent à la caractéristique indiquée, ainsi qu'à toutes les compétences qui en dépendent.

Exemple : Ben effectue son Test de Volonté 3D (4D - 1D) et fait 2 + 2 + 3. Soit 7. La difficulté étant de 10, il échoue. Ben tombe donc en état Stressé et commence à paniquer, en se demandant comment il va pouvoir survivre sans arme. Il applique désormais à tous ses Tests de Connaissance et d'Agilité un malus de 1D, ainsi qu'à toutes les Compétences liées à ces Caractéristiques.

Si le Meneur de Jeu le souhaite, il peut laisser le choix au joueur de déterminer librement quelles caractéristiques de son personnage subissent des malus. Ou plus simplement lui imposer.

Échelle de Stress

N0	N1	N2	N3	N4	N5
Calme	Enervé	Stressé	Angoissé	Paniqué	Choqué
D8 =>	<= D10 =>	<= D10 =>	<= D12 =>	<= D12 =>	<= D12
Le Personnage est calme et se comporte normalement	Le Personnage a du mal à se concentrer.	Le Stress l'emporte et gêne le Personnage dans ses réactions.	Le Personnage est tellement angoissé que cela gêne certaines actions.	Le Personnage est paniqué, désorienté.	Le personnage est en état de choc. Il développe un Traumatisme.
-	Connais. -1D	Connais. -1D Agilité	-1D Connais. -1D Agilité - 1D Adresse - 1D Présence -1D	Connais. -1D Agilité -2D Adresse -1D Présence -1D Perception - 1D	En catatonie ou Évanouie
Ou					
-	Le joueur choisit une Caractéristique et lui donne 1D de malus.	Le joueur choisit 2 Caractéris. et leur donne 1D de malus.	Le joueur choisit 4 Caractéris. et leur donne 1D de malus.	Le joueur choisit 4 Caractéris. et leur donne 1D de malus ainsi que 2D de malus à une 5ème Caract.	En catatonie ou Évanouie

Exemple : Ben est désormais Stressé suite à son échec. Le Meneur de Jeu lui laisse le choix d'appliquer 1D de malus à deux de ses Caractéristiques. Le joueur de Ben choisit Perception et Connaissances qui auront maintenant un malus de 1D à leur Test, ainsi qu'à toutes les Compétences qu'y sont liées.

Quand un personnage se retrouve en état Choqué, il développe un traumatisme lié à l'événement qui l'a provoqué. Pour connaître les détails de ce traumatisme, veuillez vous reporter à la section «Folies et Phobies».

Quand réaliser un Test de Volonté

Il est préférable de ne pas trop «tenter le diable». Si un Meneur de Jeu demande à ses joueurs d'effectuer des Tests de Volonté chaque fois qu'une situation stressante se présente, il peut être sûr de deux choses : premièrement, il arrivera tôt ou tard à rendre dingues les personnages

et deuxièmement, l'effet d'angoisse que peut apporter l'Échelle de Stress se dissipera à force d'en abuser.

C'est pour cela que nous vous conseillons, en tant que Meneur de Jeu, de ne faire appel à ces Tests que lorsque des situations critiques se présentent. Afin d'ajouter à la scène une tension encore plus importante et palpable. De plus, cette Échelle doit évoluer lentement le long de la partie afin de la rendre encore plus «crédible».

Les situations «de merde»

Le Test de Volonté s'effectue quand une situation critique est sur le point d'arriver. La simple vue de zombies n'effraie plus les unités Z-Corps, ils sont entraînés à les combattre. Seuls des « survivants » peuvent encore être traumatisés par ces êtres avides de chair humaine.

Par contre, si le personnage Transcom' est coincé dans une baignoire et n'a pas d'autre choix que de tirer sur un fil bleu ou rouge afin de désarmer une bombe, pendant que ses amis affrontent une horde de zombies dans le couloir d'à côté... Le Meneur de Jeu serait bien avisé de demander un Test de Volonté au malheureux personnage.

Les situations «plus cool »

Quand les événements se sont un peu tassés et que les personnages peuvent prendre un peu de repos, il est alors possible - pour les joueurs qui le désirent - de faire baisser l'Échelle de Stress. Pour cela, il faut effectuer un nouveau Test de Volonté, la difficulté se déterminant de la même façon (en fonction de l'état actuel du personnage).

Attention, même en temps de repos, l'Échelle de Stress peut empirer. Le Personnage qui échoue à son Test prend conscience d'un événement dramatique, est en proie à une angoisse, ne parvient pas à se calmer, et son état augmente d'un cran avec les malus qui conviennent.

Seule une très longue situation de repos (sommeil dans un lieu sûr...) peut permettre de revenir naturellement à un état Calme.

Le Dé Joker

À chaque Test de Volonté, il faut également jeter le Dé Joker dans son pool de Dés. Mais dans le cas de l'Échelle de Stress, la lecture du Dé Joker est légèrement différente :

- Si jamais, lors du Test, le joueur fait un 1 avec le Dé Joker, on ne tient pas compte de la somme des D. De plus, il augmente automatiquement de 2 niveaux l'Échelle de Stress du personnage.

Par exemple : un personnage Énervé passera directement à Angoissé, quelqu'un de Calme évoluera vers un état Stressé...etc.

- Par contre, si le joueur fait un 6 avec le Dé Joker, on ne tient pas compte de la somme des D et son personnage baisse de 2 niveaux dans l'Échelle de Stress.

Par exemple : un Personnage Angoissé passera directement à Énervé, quelqu'un de Stressé tombera de suite en état Calme...etc.

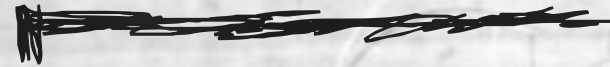
« Cojones » et Stress

À tout moment, un joueur peut décider de dépenser 1 point de « Cojones » afin de baisser l'Échelle de Stress. Quel que soit l'état dans lequel se trouve son personnage, si le joueur dépense 1 point de « Cojones », il revient immédiatement à l'état Calme et ne subit plus aucun malus.

Folies et Phobies

Voici un moyen simple de gérer les différents traumatismes dont les personnages seront atteints au cours de leurs aventures. En principe, il devrait être rare que les personnages atteignent l'état Choqué et que la personne reste traumatisée. D'autant plus s'il s'agit de Z-Corps, entraînés à affronter les pires horreurs. Mais, qui sait, l'avenir s'apprête à révéler de nombreuses horreurs et une situation peut parfois devenir totalement dramatique.

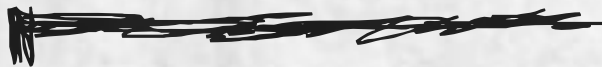
Debout ou Couché ?



Dès qu'un personnage atteint l'état Choqué, il doit effectuer un Test de Puissance difficulté 15. S'il échoue à ce Test, le personnage s'évanouit pendant 1D6 minutes. Il peut toutefois être réveillé par des moyens naturels.

A contrario, s'il réussit son Test, le personnage reste hébété, végétatif, sans aucune réaction pendant 1D6 minutes. Mais une légère secousse, comme une simple gifle, peut suffire à le sortir de cette torpeur et lui permettre de reprendre ses esprits rapidement.

Choqué ou Traumatisé ?



Une fois le calme revenu ou lorsque la situation permet de souffler un peu, il est temps de voir si le personnage Choqué retrouve son calme. Ou s'il garde un traumatisme psychologique, suite à l'épreuve qu'il vient de subir.

Le personnage effectue alors un Test de Volonté difficulté 12. S'il réussit ce Test, il revient directement dans l'Échelle de Stress à un état Calme et ne gardera de cette expérience que des mauvais souvenirs.

Par contre, s'il échoue à ce Test, le personnage revient quand même dans l'Échelle de Stress à un état Calme, mais aura été traumatisé par les événements et doit tirer sur la table des Séquelles. Afin de déterminer quel désagrément il conservera de cette malheureuse expérience. Bien sûr, si le Meneur de Jeu le souhaite, il peut choisir lui-même la séquelle du personnage, au lieu de la faire tirer aléatoirement.

3D6

3
4 – 5
6 – 8
9 – 12
13 – 15
16 – 17
18

Séquelles

Amnésie
Traumatisme grave
Traumatisme modéré
Traumatisme léger
Phobie légère
Phobie modérée
Phobie grave

Les Séquelles



En fonction de la décision du Meneur de Jeu ou de ce que le personnage a tiré sur la table des Séquelles, il devra désormais «vivre» avec. Rappelez-vous que dans le monde de Z-Corps, la société OneWorld a mis au point des thérapies très en avance sur notre époque, comme les Boîtes ou les Mirages, qui peuvent sûrement aider efficacement le personnage.

L'Amnésie

Le personnage a tellement été traumatisé par l'événement qu'il a tout enfoui dans son inconscient, en oubliant tous les détails. Chaque fois que le personnage est confronté à des paroles, photos, témoignages, pouvant lui rappeler l'événement, il est parfaitement étonné car il ne s'en souvient plus du tout. En général, si ce genre de confrontation dure, le personnage se sent épuisé et tente de fuir la situation par la violence, même si on l'en empêche.

L'amnésie est une séquelle à vie et seul un nouveau traumatisme (ou une thérapie) peut lui faire se remémorer les événements effacés. Dans le cas d'une thérapie réussie, le personnage se souviendra à nouveau de tous les événements. Mais cette Séquelle sera désormais considérée comme un Traumatisme grave qu'il faudra également soigner.

Dans le cas d'un nouveau choc dans des circonstances similaires, le personnage doit effectuer un Test de Volonté difficulté 10. S'il réussit, il se souvient à nouveau de tous les détails et est considéré maintenant comme ayant un Traumatisme grave. S'il ne réussit pas le Test, de nouvelles Séquelles psychologiques apparaissent et viennent s'ajouter aux précédentes.

Les Traumatismes

Le personnage a été fortement marqué par les événements, qui le hanteront pour longtemps. C'est au Meneur de Jeu d'imaginer et de décrire les cauchemars ou les hallucinations que le personnage subit. Chaque fois, cela doit être en rapport avec l'événement qui l'a bouleversé.

Si le personnage subit un autre traumatisme, celui-ci vient se confondre avec le précédent et en augmente la gravité.

Par exemple : un personnage ayant déjà un Traumatisme léger subit au cours d'un autre événement malheureux un autre traumatisme Léger. Au lieu d'avoir deux traumatismes, la personne n'en a qu'un seul mais d'un niveau Modéré. À partir de ce moment, les cauchemars et les hallucinations du personnage seront un subtil mélange des deux traumatismes.

La succession de différents traumatismes peut amener le personnage jusqu'à une Amnésie.

Léger : Le personnage est hanté toutes les nuits par de terribles cauchemars. Il aura tendance, une fois éveillé, à être irritable ou apathique en fonction des périodes... Tous les Tests de Volonté voient le résultat des D diminuer de 3 points tant que le personnage ne se sent pas mieux. Ainsi, lors d'un Test avec 3D6, si le résultat est de 13, le résultat final sera seulement de 10 (13-3).

Chaque semaine, le personnage doit effectuer un Test de Volonté face à une difficulté 10, en tenant compte des différents modificateurs. S'il réussit ce Test, le malus diminue de 1 point sinon, le malus ne bouge pas. Une fois que le malus atteint le score de 0, on peut dire que le personnage est totalement libéré de son traumatisme, ne rêve plus la nuit et a de nouveau un comportement social normal.

Modéré : en plus de subir tous les effets d'un traumatisme léger, dès que le personnage tombe dans un état Angoissé ou pire dans l'échelle de Stress, il est victime d'hallucinations. D'abord auditives, puis visuelles, qui modifieront son comportement. Seul un Test réussi de Volonté difficulté 10, en tenant compte des modificateurs, lui permettra de comprendre que ce n'est pas la réalité mais de simples projections de son traumatisme. Dans le cas contraire, le personnage ne fera aucune distinction entre illusions et réalité.

Grave : comme précédemment, si ce n'est que le personnage doit réussir un Test de Volonté face à une difficulté de 15 (en tenant compte des modificateurs), pour distinguer la réalité des hallucinations.

Les Phobies

Les phobies sont liées à des situations, des couleurs, des matières, et créent une peur plus ou moins surmontable, selon leur gravité. C'est le Meneur de Jeu qui décide de la phobie que développe le personnage et celle-ci doit être en relation avec l'événement traumatisant. Ainsi, une personne ayant presque perdu la vie dans un couloir sombre et étroit, peut développer une claustrophobie ou une achluophobie.

Si jamais le personnage reçoit une phobie qu'il possède déjà comme nouveau traumatisme, leurs degrés s'accumulent (jusqu'à un maximum de Grave). Par contre, si le personnage reçoit une toute nouvelle phobie, celle-ci vient simplement s'ajouter et il a désormais peur de plusieurs choses.

***Par exemple** : un personnage souffrant d'une claustrophobie légère subit un nouveau traumatisme dans un endroit confiné, qui lui déclenche une phobie légère. Il y a de fortes chances pour que le personnage ait maintenant une claustrophobie modérée. Cependant, si ce nouveau traumatisme s'est déroulé à ciel ouvert, sur une grande place publique, le personnage pourra développer une nouvelle phobie. Comme une agoraphobie, une ochlophobie ou une algophobie.*

Voici une liste non exhaustive de phobies, pouvant vous guider dans votre choix de traumatisme :

- Ablutophobie** - Peur de la noyade.
- Acarophobie** - Peur des parasites de la peau, des acariens.
- Achluophobie** - Peur de l'obscurité.
- Acrophobie** - Peur des hauteurs ; s'accompagne souvent de vertiges.
- Agoraphobie** - Peur des espaces libres et/ou des lieux publics.
- Algophobie** - Peur de la douleur.
- Anthelmophobie** - Peur des vers.

- Arachnophobie** - Peur des araignées.
- Astraphobie** - Peur des éclairs.
- Aquaphobie** - Peur de l'eau.
- Aviophobie** - Peur de prendre l'avion.
- Bacillophobie** - Peur des bacilles, des bactéries.
- Bélenophobie** - Peur des aiguilles.
- Brontophobie** - Peur du tonnerre.
- Cheimophobie** - Peur des tempêtes et des orages.
- Claustrophobie** - Peur des espaces confinés.
- Cynophobie** - Peur des chiens.
- Dysmorphophobie** - Peur des anomalies physiques.
- Entomophobie** - Peur des insectes.
- Hématophobie** - Peur du sang (de plus en plus courante).
- Mysophobie** - Peur de la saleté, contamination par les microbes.
- Ochlophobie** - Peur de la foule.
- Ophiophobie** - Peur des serpents.
- Pyrophobie** - Peur du feu.
- Tératophobie** - Peur des monstres.
- Thalassophobie** - Peur de la mer.
- Zoophobie** - Peur des animaux en général.

Légère : dès que le personnage se trouve en présence d'un élément déclencheur de sa phobie, augmentez automatiquement de 1 niveau son Echelle de Stress et appliquez-en les effets. Il pourra éventuellement parvenir à se calmer par la suite.

Modérée : augmentez automatiquement de 2 niveaux l'Echelle de Stress du personnage lorsqu'il se trouve confronté à sa phobie. Tant qu'il sera en présence des éléments de sa peur, il ne pourra pas descendre en dessous du niveau Énergé dans l'échelle de Stress.

Grave : dès que le personnage se trouve face à sa peur, augmentez de 3 niveaux son Echelle de Stress et appliquez les malus. Tant que le personnage se trouvera face à sa phobie, il ne pourra pas descendre en dessous du niveau Stressé. Même si la situation est calme et sereine.

HÉROS ET VIRUS

Le virus d'Alma, que certains ont simplement baptisé «Virus Z», agit directement sur les cellules vivantes et mitochondriales du corps humain pour en modifier le fonctionnement. Les Hostiles, lors de leurs attaques, sont susceptibles de transmettre cette maladie redoutée aux personnages, en général par une simple blessure.

Les Héros et le « Virus Z »

En fait, la politique de recrutement de One-World pour les unités Z-Corps n'est pas si fallacieuse que cela. En effet, il existe de rares personnes naturellement mieux Armées pour résister au « Virus Z ».

Nous conseillons au Meneur de Jeu d'accepter le fait que les personnages-joueurs font partie de ces rares chanceux, dotés génétiquement d'une meilleure résistance. Bien sûr, ne dévoilez rien et laissez les joueurs se poser des questions sur ce sujet (d'où leur vient cette résistance ? Est-ce naturel ou le fruit d'une expérimentation ?).

Si vous préférez laisser les personnages avec une résistance classique au virus, dès qu'ils se font mordre, ils sont à 100% contaminés. Et dans cette éventualité, il suffit de se reporter à la table suivante (Temps de contamination) pour connaître la durée de la transformation en mort-vivant. Qui est, évidemment, inéluctable.

Par contre, si vous souhaitez que les personnages soient bel et bien plus résistants au virus, vous devez déterminer le taux de contamination que l'Activimètre indiquera. Pour cela reportez vous au paragraphe « *Taux de contamination des unités Z-Corps* ».

Temps de contamination

Pour avoir une idée du temps qu'il faudra à un personnage contaminé pour se transformer en zombie, celui-ci doit réaliser un test de Résistance. La difficulté dépend du type d'Hostile qui l'a mordu et de sa «génération» (autrement dit du nombre de zombies qui le sépare du Patient Zéro : le Sergent Chambers).

Exemple : tous ceux que Chambers a mordus sont devenus des Hostiles de génération 1 ; tandis que ceux que ces générations 1 ont créés sont des générations 2...etc.

Taux de contamination des unités Z-Corps

L'Activimètre des unités Z-Corps permet de contrôler le taux de contamination de chaque Contrôleur. Le règlement précise que si une personne est atteinte à plus de 49%, elle est considérée comme «Infectée» et doit être éliminée dans les plus brefs délais. Effectivement, c'est la limite qu'une personne peut atteindre sans subir de contamination. Au-delà, le corps ne peut plus se défendre et la personne est alors considérée comme Infectée et vouée à une transformation inexorable.

En fonction de l'Hostile qui a contaminé le personnage, le pourcentage de contamination varie, ainsi que le temps que le corps met à éliminer le virus. On considère que le corps élimine le virus à la fin de ce laps de temps. Cependant, si le personnage subit un autre degré de contamination pendant cette période, les pourcentages s'accumulent et le compteur repart à zéro. La personne éliminera l'intégralité de son nouveau taux de contamination à la fin de la nouvelle période de temps. Si toutefois, elle ne dépasse pas les 49%.

Temps de contamination

Type	Génération	Difficulté	Réussit	Échoué
Patient 0	-	30	3D x min	3D sec
Clarence Luther	-	25	3D x 10 min	3D x min
Infecté / Hostile	1	20	3D x H	3D x 10 min
	2	18	1D x J	3D x H
	3	15	1D+1 x J	4D x H
	4	12	1D+2 x J	5D x H
	5 et +	8	2D x J	6D x H

Taux de contamination des unités Z-Corps

Type	Génération	Difficulté	Réussi	Échoué	Période
Patient 0	-	30	5D x3 %	100%	3D x J
Clarence Luther	-	25	5D x2 %	100%	2D x J
Infecté / Hostile	1	20	5D %	5D x2 %	3D x H
	2	18	4D %	4D x2 %	2D x H
	3	15	3D %	3D x2 %	1D x H
	4	12	2D %	2D x2 %	3D x min
	5 et +	8	1D %	1D x2 %	2D x min

Pour déterminer ce pourcentage, le personnage contaminé doit réaliser un test de Résistance. La difficulté dépend du type d'Hostile qui l'a mordu et de sa «génération».

Exemple : Ben vient de se faire mordre par un Hostile de Génération 3. Il réalise son test de Résistance contre une Difficulté de 15. Il réussit avec un total de 17 points.

Le Meneur de Jeu lance donc les 3D pour déterminer le pourcentage de contamination et fait un score de 12. L'Activimètre de Ben affiche donc au bout de quelques secondes : 12% de contamination. Il lance ensuite 1D pour la Période, pour un résultat 3 heures.

Au bout de 3 heures, l'Activimètre devrait donc retomber à zéro si Ben ne fait pas de mauvaise rencontre dans l'intervalle.

Après s'être débarrassée des Hostiles, l'unité reprend sa marche et au bout de 2 heures rentre à nouveau en contact avec des zombies, cette fois de Génération 2. Malheureusement, Ben se fait

à nouveau mordre par une de ces créatures voraces. Le personnage réalise alors un nouveau test de Résistance face à une Difficulté 18. Cette fois-ci il échoue, avec un résultat de 15.

Le Maître de Jeu lance alors les 4D x2 (résultat : 34) pour une Période de 7 heures (2D x H). Comme la première période n'était pas complète, le personnage de Ben affiche maintenant un taux de contamination de 46% (12 + 34). Et la nouvelle période pendant laquelle Ben lutte contre le virus est de 7 heures à compter de ce moment. Encore 3% et il risque bien de finir avec une deadslug entre les yeux.

Si malheureusement, un personnage Z-Corps dépasse le score fatidique de 49%, il est considéré comme Infecté et son taux de contamination arrive inexorablement au bout de la dernière période de temps à 100%. Il ne lui reste qu'à réaliser le Test sur la Table du Temps de contamination pour connaître la durée de sa transformation en zombie.

RÉCOMPENSER LES JOUEURS

Une partie de l'amusement dans le jeu de rôles vient de regarder les personnages s'améliorer et évoluer. Les Meneurs de jeu ont beaucoup d'options à leur disposition, mais aucune ne devrait être préférée au détriment des autres.

Équipement et pillage

Selon les aventures, les Meneurs de jeu autorisent les personnages à conserver les objets découverts dans les scénarios précédents. Néanmoins, c'est à eux qu'il revient de décider si des personnages suréquipés ne risquent pas de devenir trop puissants, trop sûrs d'eux. Souvenez-vous que les objets se cassent, peuvent tomber en panne, ou être volés. Restez réalistes et ne laissez pas les joueurs entasser frénétiquement leurs trouvailles. Le jeu ne consiste pas à thésauriser. Intervenez.

Fonds

Les personnages peuvent vouloir revendre le fruit de leur découvertes (pillages) et mettre l'argent à l'abri. Mais dans Z-corps, les choses sont différentes suivant les régions. Souvenez-vous que dans les territoires infestés par les zombies, l'argent n'a aucun intérêt et a même été remplacé par le troc avec une échelle de valeur variable suivant les besoins de chacun. Pas question de mettre l'accent sur les placements financiers, sauf peut-être pour acheter des actions OneWorld.

Informations

Les informations ne sont peut-être pas un bien tangible, mais elles peuvent se révéler vitales pour la suite d'une campagne, ou même

pour faire avancer la quête personnelle d'un personnage (une découverte sur son mystérieux passé, un indice sur sa famille disparue).

Points de personnages et de "Cojones"

Si l'on suppose que les joueurs ont tout tenté et été mis à l'épreuve dans le scénario, chaque personnage devrait recevoir suffisamment de Points de Personnage pour améliorer une Compétence, avec un petit extra en plus, pour surmonter un Test pas terrible à un mauvais moment. Bien sûr, les personnages plus expérimentés devront vivre plus de nouvelles aventures ou affronter des défis plus corsés.

Voici quelques idées pour distribuer les Points de Personnage et de "Cojones" pour une aventure qui aura duré au moins deux soirées, de plusieurs heures chacune. Les récompenses sont individuelles, et pas pour le groupe.

Vous êtes parfaitement libre de ne pas respecter ces consignes et de récompenser vos joueurs comme vous l'entendez. Attention à ne pas être trop généreux, et ne pas créer des brutes impossibles à mettre en danger, ou trop pingre et frustrer vos joueurs.

L'obstacle était facile à surmonter (les difficultés était trois fois supérieures au code Dé dans les Compétences requises) : pas de récompense.

L'obstacle était un peu difficile à surmonter (les difficultés était quatre fois supérieures au code Dé dans les Compétences requises): un Point de Personnage par obstacle à difficulté basse surmonté dans l'aventure.

L'obstacle était difficile à surmonter (les difficultés était cinq fois supérieures au code Dé dans les Compétences requises; en général la scène finale en apogée) : deux Points de Personnage au moins par obstacle à difficulté haute dans l'aventure (dépend aussi du nombre de Points de Personnage dépensés par les joueurs pour battre le niveau de difficulté).



Interprétation individuelle (atteindre son but et bien jouer son personnage) : deux à trois Points de Personnage à chaque personnage concerné, mais pas au groupe dans son ensemble.

Interprétation du groupe (travail d'équipe et relations entre personnages) : trois à quatre Points de Personnage.

Tout le monde s'est éclaté, y compris le Meneur de jeu : un à deux Points de Personnage.

Atteindre son but, sa mission : un Point de "Cojones".

Dépenser ses Points de Personnage (PP)

En plus d'utiliser ses Points de Personnage pendant l'aventure pour améliorer certains Tests, un personnage peut aussi les dépenser afin de s'améliorer.

Acquérir une nouvelle Compétences

Pour connaître une nouvelle Compétence, il suffit de dépenser autant de PP que le code D de la Caractéristique associée à la Compétence. Nous rappelons que certaines compétences ne peuvent s'apprendre que grâce à un apprentissage.

Exemple : Ben n'ayant pas encore la compétence Grimper. Il a en Agilité 3D+2. Pour 3 PP, Ben obtient la Compétence Grimper et peut cocher celle-ci, car il a maintenant le même code D dans la Compétence que dans la Caractéristique.

Améliorer une Compétence

Il suffit de dépenser en PP, deux fois le code D de la Compétence à améliorer. Chaque dépense permet d'avancer la compétence d'un tiers (+1, +2). Pour augmenter une compétence d'1D, il faut donc trois dépenses de PP, soit 6 fois le Code D de la compétence.

Exemple : Ben décide, suite aux derniers événements, d'améliorer sa compétence Nager. Il possède dans cette Compétence 2D+1. Pour 4 PP dépensés (2 (D+1) x2), Ben peut augmenter sa Compétence Nager à 2D+2. S'il dépense à nouveau 4PP (2 (D+1) x2), sa Compétence passe à 3D. A partir de ce moment, s'il veut encore augmenter cette Compétence à 3D+1, il devra dépenser 6 PP (3 (D) x2), ainsi de suite...

Améliorer une Caractéristique

Il faut dépenser en PP, cinq fois le code D de la Caractéristique à améliorer. Comme les Compétences, les Caractéristiques se divisent en tiers. L'augmentation d'une Caractéristique se répercute sur l'ensemble des Compétences liées à cette Caractéristique.

Exemple : Ben ayant 3D+2 en Agilité décide de dépenser 15 PP (3 (D+2) x5) pour augmenter cette Caractéristique à 4D. Du coup, puisqu'il avait 4D en Bagarre, celle-ci vient de passer à 4D+1. Toutes les Compétences acquises augmentent de +1.

CRÉATURES

« Ils sont nous. »

Docteur Logan
– Day of the Dead

Conclusion de OneWorld

Le virus et, par voie de conséquence, les Hostiles sont un véritable mystère scientifique. Pourtant, après un certain nombre de recherches et de dissections à vif, les experts de OneWorld sont parvenus à un certain nombre de conclusions :

- Tout d'abord, l'agent pathogène d'Alma s'attaque uniquement aux personnes vivantes et sa durée d'incubation est variable. Elle dépend de la « génération » du zombie, du nombre de morts-vivants séparant sa propre morsure de celle d'un prétendu Patient Zéro : le Sergent Chambers (dont tout le monde ignore l'existence). Ainsi, un zombie créé par Chambers lui-même aura une morsure bien plus contagieuse, capable de métamorphoser quelqu'un en quelques minutes. Là où la durée d'incubation d'un autre se comptera en jours, ayant été mordu par un mort-vivant engendré lui-même par un Hostile éloigné « générationnellement » de Chambers. C'est cette spécificité qui a rendu les premiers zombies bien plus puissants et dangereux, ravageant ainsi Topeka en un minimum de temps.
- Les Infectés, c'est-à-dire les personnes qui ont le virus dans leur sang (sans être encore devenus des zombies), disposent d'un agent pathogène bien plus actif. C'est durant cette période de transition qu'ils sont donc les plus contaminants. Et

c'est bien évidemment pendant cette phase que l'on se méfie le moins d'eux. Dans le cas d'un Infecté, il n'y a pas besoin de blessure pour être éventuellement contaminé. La salive ou le sang d'un Infecté qui arrive au contact de la peau d'un « sain » suffisent à le contaminer. C'est la principale raison de propagation du virus.

- Un Hostile n'est pas soumis au même processus de *rigor mortis*, de rigidité cadavérique, que le commun des mortels. Ses muscles se contractent pendant à peine une heure, avant que son corps ne sécrète une enzyme assouplissant ses membres. Normalement, ce type d'enzyme est produit par le processus de décomposition mais, chose curieuse, un mort-vivant ne se décompose pas tant qu'il n'est pas éliminé. Ce n'est qu'une fois abattu, en rompant son processus cérébral minimal, que son cadavre retrouve son mécanisme de dégradation normal. Complètement absents auparavant, les différents parasites (asticots, mouches....) peuvent enfin faire leur office sur les charognes des morts-vivants. Mais ils deviennent alors eux-mêmes contagieux, en rentrant en contact avec le sang et les viscères des cadavres.

- Les pupilles des zombies sont particulièrement dilatées, un peu comme s'ils se trouvaient sous l'emprise du LSD. Incapables de différencier correctement les couleurs, ils se repèrent avant tout aux formes, mais surtout à l'aide de leurs autres sens. L'odorat et l'ouïe, tout particulièrement. Les observateurs des zones de quarantaine se sont rendus compte que les Hostiles préfèrent rôder la nuit plutôt qu'en journée. Beaucoup ont mis cela sur le compte de la décomposition, jusqu'à ce que des scientifiques établissent la preuve de son ralentissement. En vérité, il semble simplement que la luminosité du soleil ait tendance à perturber un peu plus leur vue.

- Enfin des experts sont désormais intimement convaincus que le virus mute, pour s'adapter à ses hôtes et devenir plus résistant. Des Contrôleurs Z-Corps ont avoué avoir croisé des Hostiles différents des autres, dotés de spécificités uniques. Mais pour le moment, les informations sur ces nouveaux spécimens sont fragmen-

taires... OneWorld a donc décidé de classifier les zombies par types ou « Phases », dans le but de recouper les données et de mieux comprendre l'évolution du germe.

Pendant leurs missions, les personnages seront le plus souvent confrontés à des Hostiles de Phase 1 : des morts-vivants ordinaires. Mais ils pourraient très bien tomber nez à nez avec un nouveau genre de zombie, une créature inconnue, remettant en cause leurs certitudes.

Il n'y a rien de plus effrayant que l'inconnu, surtout lorsqu'il vous attaque à la gorge. Et il semblerait que le virus n'a pas fini de faire évoluer ses hôtes, pour faire face à des ennemis et des armes toujours plus efficaces.

Niveaux de Blessure des Hostiles

Les Hostiles n'ont pas les mêmes réactions face à la douleur et aux blessures qu'un humain. C'est pour cela que leurs niveaux de Blessures diffèrent des êtres vivants. Quelle que soit la Phase du zombie, prenez ces Niveaux de Blessures pour déterminer les dégâts et les malus.

0 à 8	Sans effet
9 à 12	Sonné
13 à 15	Blessé
13 à 15*	Blessé gravement
16 et +	Mort... définitivement

Pour les modificateurs de blessures, ils sont identiques à ceux des humains (voir Dommages p 62).

Les différentes phases d'Hostiles

Hostile de Phase 1 : Zombie

Les phases 1 sont les morts-vivants les plus courants et surtout, les plus nombreux. Poussé par une faim insatiable, un zombie a tendance à vouloir mordre ses proies pour les dévorer. Mais comme sa vue ne lui permet pas toujours d'identifier clairement ce qu'il saisit, il doit souvent procéder à des morsures préliminaires «pour goûter» : afin de s'assurer qu'il s'agit bien d'un humain, d'une viande comestible, et non d'un leurre. Ce genre de comportement se rencontre chez certains prédateurs dotés d'une vue peu efficace, comme les requins. Bien évidemment, c'est souvent le moment idéal pour tenter de s'échapper. Mais également la raison principale des infections en chaîne.

Un Hostile de Phase 1 peut continuer à agir tant que son hypophyse n'est pas détruite ou sa tête séparée de son corps. Dans tous les autres cas (amputation d'un membre, section en deux, plus de jambes...), il s'obstinera à avancer vers sa proie.

Les zombies qui ne sont pas sous l'influence de l'Agent Gris ont une agilité modérée, qui leur permet de courir à bonne allure, mais qui limite leur vitesse pour grimper ou escalader un mur.

Zombie

Agilité 3D : Bagarre 3D+2

Adresse 1D

Puissance 3D : Soulever 3D

Connaissance 1D

Perception 1D : Chercher 3D, Pister 3D

Présence 1D : Intimidation 3D

Déplacement : 4

Bonus aux Dégâts : 2D

Hostile de Phase 2 : Blob

Un Blob est un mort-vivant dont l'organisme a très mal réagi au virus, tout particulièrement à l'enzyme générée pour éviter la rigidité cadavérique. Son squelette, ses muscles et sa peau se sont littéralement déformés. Désormais, il a l'apparence d'une énorme masse de chair, un homme aux bras difformes, traversés d'excroissances osseuses. Une sorte de colosse écorché, doté de muscles à vifs et d'une puissance physique redoutable.

Blob

Agilité 3D : Bagarre 4D

Adresse 1D

Puissance 5D : Soulever 6D

Connaissance 1D

Perception 1D : Chercher 2D, Pister 2D

Présence 1D : Intimidation 4D

Déplacement : 6

Bonus aux Dégâts : 3D

Hostile de Phase 3 : Necrobeast

Jusqu'à présent, OneWorld a toujours soutenu que le virus ne se transmettait pas aux animaux. Il est vrai qu'aucun témoignage n'a encore fait état de bêtes zombies attaquant les humains. Les personnages-joueurs risquent d'ailleurs d'être les premiers à découvrir ces fameux Phase 3, si vous leur faites jouer le second scénario de ce livre (cf. *Scénarios* – « *Sunday Night Fever* »).

En réalité, il faut un agent pathogène en plus grande quantité pour modifier l'organisme d'un animal. Une simple morsure ou des contacts partiels ne suffisent pas.

Le meilleur moyen pour qu'un animal devienne une sorte de zombie bestial, c'est qu'il ingère des viscères ou des membres infectés. De fait, les herbivores ont donc peu de chances d'être concernés. Ce qui n'est pas le cas des charognards et des carnassiers, comme les chiens, les ours ou les vautours, qui peuvent très bien se transformer en consommant régulièrement des restes de zombies. Autant dire que les chiens er-



ZONE CONTAMINÉE

rants (voire les chats, dans une moindre mesure), abandonnés dans les ruines, risquent de tous se zombifier si les charniers deviennent trop importants.

La principale particularité de ces bêtes zombifiées, en plus des facultés propres aux zombies, est de ne pas transmettre le virus. Si un personnage est mordu par un chien zombie, il risque de passer un sale moment mais n'a aucune chance d'être contaminé. Un peu comme si ces Phases 3 étaient avant tout des aberrations, des organismes parasités de façon incomplète par le germe.

Pour définir les Caractéristiques et Compétences d'un Necrobeast, il faut se référer aux attributs de l'animal concerné et appliquer les modifications suivantes, aussi bien aux caractéristiques qu'aux compétences.

Necrobeast

Agilité +1D

Adresse -1D (Minimum 1D)

Puissance +1D

Connaissance -3D (Minimum 1D)

Perception -1D

Présence -

Déplacement : Spécial

Bonus aux Dégâts : Spécial

Hostile de Phase 4 : Réfractaire

Personne n'a encore rencontré de Phase 4 pour le moment mais le premier contact paraît inévitable. Ce genre d'Hostile dispose de faibles différences avec un zombie ordinaire, à un détail près : il est totalement insensible à l'Agent Gris. Pire, cette substance neuropsychique a tendance à booster ses facultés physiques, grossissant sa masse musculaire et épaississant sa peau. Même rares, les Réfractaires risquent d'entraîner une certaine panique chez les Z-Corps. En voulant ralentir une horde avec l'Agent Gris, les personnages peuvent donner de l'énergie à un adversaire plus redoutable que les autres.

Réfractaire

Agilité 3D : Bagarre 3D+2

Adresse 1D

Puissance 3D : Soulever 3D

Connaissance 1D

Perception 1D : Chercher 3D, Pister 3D

Présence 1D : Intimidation 3D

Déplacement : 4

Bonus aux Dégâts : 2D

Hostile de Phase 5 : Mentor

Bien plus intelligent que les autres zombies, un Mentor est surtout capable d'étendre sa « fréquence morte » pour se synchroniser avec celle des autres Hostiles. Cela lui permet de les commander mentalement, de les diriger pour donner aux flots de zombies un véritable sens tactique. Ce type d'Hostile agit souvent comme un veilleur, surveillant les abords des zones de quarantaine pour donner l'alerte aux autres, en cas d'intrusion.

Malgré ses facultés cognitives beaucoup plus étendues, un Mentor reste néanmoins un mort-vivant lambda : un être alimenté par une pulsion de faim et régulièrement bloqué par des problèmes simples (ex : un zombie ne sait pas démarrer et conduire une voiture, ne comprend pas le fonctionnement d'un ascenseur... etc.).

Mentor

Agilité 2D+1 : Bagarre 3D

Adresse 1D

Puissance 2D+2 : Soulever 2D+2

Connaissance 2D

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

Présence 3D : Intimidation 3D+2

Déplacement : 3

Bonus aux Dégâts : 1D

ZFM (Zone de Fréquence Morte) : Le Mentor peut prendre le contrôle de tous zombies, de n'importe quelle Phase (sauf Phase 5), tant qu'il est « vivant », dans une zone d'un rayon de 300 mètres. Si jamais, deux Mentors se disputent le contrôle de zombies, faites un Test d'Intimidation en opposition entre les deux Mentors. La marge de réussite détermine en heures, le temps pendant lequel le vainqueur du Test dispose des zombies dans sa zone.

Animaux

Les personnages peuvent aussi avoir affaire aux animaux de temps en temps. Souvenez-vous que les animaux n'ont pas la même intelligence que les humains. Ils n'utilisent pas leurs compétences sciemment mais inconsciemment comme la Volonté pour résister aux ordres par exemple. Les animaux suivent leur instinct pour se préserver et survivre, sauf s'ils ont été entraînés à obéir.

Chauve-souris : Agilité 3D, bagarre 4D, voler 4D, **Adresse 1D, Puissance 1D, Connaissance 1D, Perception 1D**, Chercher 2D: écouter +1D, pister 2D: sonar +1D, **Présence 1D**, Volonté 3D. *Déplacement: 5 (Vol). Bonus aux dégâts: 1D. Niveaux de blessure: 1. Capacités naturelles* : les ailes permettent à la chauve-souris de voler plusieurs centaines de kilomètres ; attaque en groupe (un seul Test de Bagarre pour tout le groupe, en ajoutant +5 toutes les 10 chauve-souris); si utilisation des bonus aux dégâts optionnels, ajouter le bonus pour ce Test aux bonus aux dégâts d'une seule chauve-souris); griffes (bonus aux dégâts seuls).

Oiseau de proie (Faucon, Épervier): Agilité 4D, bagarre 5D, voler 5D, **Adresse 1D, Puissance 2D, Connaissances 1D, Perception 2D**, chercher 3D, pister 3D, **Présence 2D**, Volonté 3D. *Déplacement: 7 (voler) / 3 (planer) / 2 (sol). Bonus aux dégâts: 1D. Niveaux de blessure : 1. Capacités naturelles* : les ailes permettent à l'oiseau de voler et planer sur des centaines de kilomètres ou tant qu'il y a des courants d'air chauds pour leur permettre de planer ; bec (dégâts +2), serres (dégâts +1D).

Chat, Domestique : Agilité 3D, bagarre 4D, grimper 4D, esquiver 4D, sauter 4D, discrétion 4D, **Adresse 1D, Puissance 1D**, Courir 3D, **Connaissances 1D, Perception 2D**, chercher 3D, pister 3D, **Présence 2D**, Volonté 3D. *Déplacement : 5. Bonus aux dégâts: 1D. Niveaux de blessure : 1. Capacités naturelles: griffes (dégâts +2), dents (dégâts +2).*

Félin (Lion, Puma, Tigre): Agilité 4D, bagarre 5D, grimper 5D, esquiver 5D, sauter 5D, discrétion 5D, **Adresse 2D, Puissance 4D**, courir 5D, **Connaissances 1D, Perception 2D**, chercher 3D, pister 3D, **Présence 2D**, intimidation 5D, Volonté 3D. *Déplacement: 2. Niveaux de blessure : 2. Bonus aux dégâts: 2D. Capacités naturelles: fourrure épaisse (armure +2), griffes (dégâts +1D), dents (dégâts +1D). Note: les grands félins peuvent sauter jusqu'à 3 mètres en longueur et 1,80 en hauteur.*

Chien , Domestique : Agilité 3D, bagarre 4D, esquiver 4D, **Adresse 1D, Puissance 3D**, courir 4D, **Connaissances 1D, Perception 2D**, chercher 3D, pister 4D, **Présence 2D**, intimidation 3D, Volonté 4D. *Déplacement: 5. Bonus aux dégâts: 2D. Niveaux de blessure : 1. Capacités naturelles: dents (dégâts +1D).*

Chien de garde : Agilité 3D, bagarre 5D, esquiver 6D, **Adresse 1D, Puissance 4D**, courir 4D, **Connaissances 1D, Perception 2D**, chercher 3D, pister 4D, **Présence 2D**, intimidation 5D, Volonté 4D. *Déplacement: 5. Bonus aux dégâts: 2D. Niveaux de blessure : 2. Capacités naturelles: dents (dégâts +1D).*

Cheval : Agilité 3D, bagarre 4D, sauter 4D, **Adresse 1D, Puissance 4D**, courir 5D, **Connaissances 1D, Perception 3D, Présence 2D**, intimidation 3D, Volonté 3D. *Déplacement: 6. Bonus aux dégâts : 2D. Niveaux de blessure : 2. Capacités naturelles: sabot (dégâts +2), dents (dégâts+2). Note: les chevaux peuvent attaquer la même cible deux fois en une action, avec leurs sabots avant et arrière, sans pénalité ou bien ils peuvent mordre une fois.*



OPEN ALL NIGHT !

SCÉNARIOS

OPEN ALL NIGHT !

Synopsis

« Tout ce bordel avait bien dû commencer quelque part. Et si les experts du gouvernement ou de OneWorld ignorent toujours l'emplacement de ce putain de «Point Zéro», moi je dis qu'il devait sûrement se trouver pas très loin d'ici. Parce que, avant même qu'on dise à la télé que ça commençait à merder dans tout le pays, ici c'était déjà la guerre ! »

Michael Simon, gérant du
« Bowling Paradise » à Lawrence

Ce scénario s'adresse à un groupe de survivants, de simples quidams ayant juste eu le malheur de se trouver au mauvais endroit, au mauvais moment. Il peut servir de porte d'entrée dans l'univers de Z-Corps ainsi que d'introduction à une campagne focalisée sur des personnages « survivants ». Cette aventure met en scène les premiers jours de la contagion et expose des événements typiques de cette période. Elle repose sur l'ambiance et la tension qui doit augmenter au fur et à mesure que la situation empire. Pris au milieu de la première vague, les personnages des joueurs vont devoir d'abord comprendre ce qui est en train de se passer. Puis, dès que la situation dégénère, tenter de survivre assez longtemps aux dangers qui les menacent dans l'espoir de quitter la zone contaminée avant que l'Armée et les agents de OneWorld ne décident de régler le problème de manière... expéditive.

Introduction pour les joueurs

WELCOME TO THE BOWLING PARADISE !

12 pistes de bowling, **6** billards, une salle de **restaurant**, un **bar** ouvert jusqu'à **3:AM**, une scène et une salle de cinéma.

Menu spécial Joueurs composé du fameux « *16 oz steak* » accompagné de ses *french fries*, le régal des affamés, crème glacée en dessert (27 parfums et 10 *toppings* au choix) ! Café offert !

Et tout ça juste pour 19,90\$!

Les joueurs peuvent créer les personnages de leur choix, ou utiliser les archétypes proposés. Certains peuvent déjà se connaître au début du scénario, mais cela n'est absolument pas nécessaire. Par contre, cette histoire commence alors qu'ils se trouvent tous au *Bowling Paradise*. Il est presque 22h, la nuit tombe doucement en cette fin d'été caniculaire.

Envisagez avec eux les raisons de leur présence en ce lieu. Soirée familiale ou entre copains, besoin d'une petite pause en solitaire pour réfléchir à des problèmes personnels, halte casse-croûte au cours d'un long périple routier, voire employés du *Bowling Paradise*, les PJ sont, ce soir, noyés parmi les clients de l'établissement. Idéalement, chaque protagoniste devrait avoir une bonne raison d'être ici. Travaillez avec eux sur ce point d'accroche et leur motivation initiale qui peut engendrer des situations et des conflits des plus intéressants. Voici quelques idées pour orienter vos choix :

- Un personnage attend sa petite amie pour une discussion importante. Il veut lui demander sa main, mais elle est en retard. Est-elle encore avec ce crétin de l'équipe de football ?
- Le personnage fuit Kansas City où il a participé à un braquage qui a mal tourné. Il est légèrement blessé au bras et le cadavre d'un de ses complices est caché dans le coffre de sa vieille Dodge. Il ne sait pas ce qu'il doit faire maintenant.
- Une bande de copains (ou de copines) fête l'entrée à l'Université du Kansas de l'un(e) des leurs. Déguisements, blagues potaches et bières de rigueur.
- Le personnage a perdu le dernier tournoi de bowling auquel il était inscrit, le plus important, alors qu'il était favori. Trop de pression. Il ne gère pas. Il est venu ce soir pour rejouer son match, seul face aux quilles.
- Encore quatre heures avant de débaucher. Le personnage travaille au *Bowling Paradise*, sans doute pour la dernière fois. Il attend pour demain matin une confirmation par courrier. Même si ses parents sont contre, il partira alors pour la côte Ouest. Hollywood et son premier (petit) rôle dans la série *American Hospital*.

Veillez à ce que chaque personnage possède ainsi une accroche personnelle exploitable. Puis, laissez-les déambuler dans l'endroit et se familiariser avec le décor et les autres personnes présentes. Mettez de la musique *country* en fond sonore, décrivez l'ambiance populaire et typique de cet État ancré dans l'idéal américain. Le début de partie doit sembler paisible, même si quelques coups d'œil suspicieux de la part de personnages un peu paranoïaques devraient révéler quelques indices inquiétants (voir PNJ). Puis, une fois que les joueurs auront pris leurs marques, embrayez sur les premiers événements étranges.

Enjeux et objectifs

« *Il n'y a que deux issues. Tailler la route par l'Interstate 70 jusqu'à Kansas City ou une balle de .45 juste sous le menton.* »

Johnny « Crazy Bull » Topkipo

Ce scénario a pour but de réunir un groupe de survivants et de les confronter aux affres initiales de la grande contagion qui va bientôt frapper les États-Unis. Une fois les premiers événements étranges et morbides survenus, ils doivent s'organiser afin de sauver leur peau et comprendre ce qui arrive, aussi incroyable cela soit-il. Enfin, dès que la situation s'avère totalement hors de contrôle, il leur faut désormais déguerpir le plus vite possible, l'Armée ayant reçu l'ordre d'isoler la zone et de contenir la contagion. Les militaires dépassés feront peu de distinction entre « vivants » et « Hostiles ». Une course contre la montre s'amorce alors. Si les PJ disposent d'éléments d'intrigues secondaires dans leur histoire, essayez de les mettre en scène afin d'impliquer plus encore les joueurs dans la trame générale de l'aventure et ajouter une dimension plus personnelle dans leur quête de survie. En une nuit, les personnages s'appêtent à vivre les heures les plus éprouvantes de leur vie.

Notes pour le Meneur de jeu

« *Et maintenant, on fait quoi ?* »

Personnages en panne d'essence à un carrefour désert

Comme vous le remarquerez bien vite, les scénarios écrits pour Z-Corps suivent en général une structure un peu particulière. En effet, l'idée consiste à donner une trame générale et un décor précis dans lequel les joueurs disposent du plus de latitude possible pour agir. La chronologie proposée n'est qu'un repère général propre à être modifié en fonction des décisions et des actes des personnages. Visualisez bien les lieux et les décors, imprégnez-vous des caractères et des motivations des PNJ et restez à l'écoute des joueurs. Dans une situation extrême, avec le peu d'éléments dont ils disposent, ils peuvent tout envisager. Il faut alors mettre en scène les conséquences de leurs choix et de leurs actions. Une fois conscients des enjeux qui s'offrent à eux, survivre, laissez-les libres de gérer la suite à leur guise. Les événements décrits surviennent, ou pas, selon l'avancée et le déroulement de l'aventure. Ils forment des points de passage plus ou moins obligés et offrent autant de rebondissements et d'opportunités aux personnages. Désormais, ils sont les maîtres de leur destin et, selon leurs choix, de leur survie.

À part les zombies, qui ont leurs caractéristiques dans la section "Créatures". Tous les PNJ de ce scénario sont des humains normaux, donc, le code D moyen, pour leurs caractéristiques et compétences, sera pour eux de 2D, à part s'ils ont une spécialité liée à leur profession, le code D sera alors de 3D.

Les lieux, le décor

« - Putain ! Ça craint ce coin ! Le Bowling Paradise ? Tu parles, le paradis des bouseux, oui !
- Ouais, mais ils servent un steak maousse avec une sauce au poivre qui déchire tout ! »

Voici la description des lieux les plus importants que les personnages vont sans aucun doute visiter au cours de l'aventure. N'hésitez pas à ajouter d'autres détails de votre cru afin de rendre ces endroits vivants et de stimuler les sens de vos joueurs. Tout le scénario se déroule par une nuit sans lune et, jusqu'à la coupure générale d'électricité (voir « Timing »), de gros lampadaires et des lumières au néon illuminent les zones habitées. De loin en loin, une ferme ou une habitation isolée percent l'obscurité de plus en plus totale.

L'été touche à sa fin, il se caractérise par une canicule qui dure depuis presque un mois. La température atteint plus de 37°C dans la journée et ne descend pas en dessous de 26°C au plus fort de la nuit. Tenez-en compte pour décrire les PNJ (en tenues légères) et ajouter un élément de tension à l'ambiance générale (les gens ont vite soif, produire des efforts fatigue plus vite, les broussailles s'enflamment à la moindre étincelle...)

Parfois, un vent chaud se lève et balaie brièvement la région, charriant des nuages de poussière et d'insectes sans refroidir l'atmosphère étouffante.

C'est dans ces conditions difficiles que les personnages vont devoir évoluer et trouver le moyen d'échapper à la vague mortelle qui va s'abattre sur Lawrence et ses environs.

Le Bowling Paradise

Cet établissement proche de Lawrence longe l'*Interstate 70*, à environ 15 miles à l'Ouest du centre-ville. C'est l'une des attractions du coin, attirant la population locale comme les voyageurs sur la route de Kansas City. Bien situé, proposant des prix attractifs, le *Bowling Paradise* est ouvert en 24/24h. On y vient pour s'amuser, mais surtout pour manger, en particulier des *steacks* et *burgers* qui font sa réputation.

Les lieux

Au milieu de grands champs de céréales jaunies par la canicule, le complexe de verre et de béton est entouré par un immense parking pouvant accueillir plus de deux cents véhicules. Au moment où les personnages s'y trouvent, une trentaine seulement est garée sur les places les plus proches de l'entrée. Le reste de l'esplanade, éclairée par des lampadaires diffusant une lumière bleutée, est désert. Une route droite et monotone à travers les champs, l'embranchement donnant sur l'*Interstate 70*, s'éloigne et mène vers Lawrence.

Une soixantaine de personnes est présente ce soir et, bien que l'on soit en semaine, l'établissement paraît particulièrement vide. En ce début de soirée, les PJ auront sans doute l'occasion de discuter avec Michael Simon, le gérant des lieux. La mine dépitée, il explique à des personnages étrangers à la région, et rappelle aux autres, que le *Bowling Paradise* a été créé il y a huit ans par un groupe d'investisseurs de Kansas City. Si au début tout marchait bien, la fréquentation a fortement chuté depuis que le dépôt militaire près de Lawrence a été fermé et rapatrié sur Topeka, il y a presque un an. D'ailleurs, les baraques vides et abandonnées le long de la route témoignent du départ des soldats et de leur matériel entreposé là.

On entre dans le *Bowling Paradise* par un large hall qui s'ouvre sur les différentes composantes du bâtiment. Il s'articule autour d'une

grande salle principale où se trouvent les pistes de bowling. Le bar est situé sur une estrade, un peu en retrait et des tables en demi-cercle permettent d'observer les parties tout en sirotant une bière ou un soda. La salle de billard occupe une mezzanine au-dessus du bar.

L'aile droite correspond au restaurant pouvant accueillir une soixantaine de personnes, les cuisines y sont adjacentes et donnent sur l'extérieur et le local des poubelles. Les frigos et les réserves sont également dans cette portion du bâtiment. Dans l'aile gauche, on trouve le cinéma (120 places) et la salle de concert avec sa scène et son matériel de sono. Des toilettes, femmes et hommes, sont installées dans chacune de ces ailes.

Même si le cadre commence à vieillir, le *Bowling Paradise* demeure un endroit confortable et propre qui fait la fierté de son gérant. Récemment, il a fait installer des nouvelles télévisions dernier cri dans la salle de restaurant et une autre au bar. Elles diffusent en permanence des clips vidéos et de la musique actuelle au grand dam de certains habitués plus branchés par de la « vraie musique américaine » et qui ne se gênent pas pour le faire savoir. Parfois, on peut y voir également la retransmission de rencontres sportives (NFL, NHL, NBA...). Elles captent également les chaînes locales, mais pas le câble, auquel Simon ne s'est pas abonné par souci d'économie.

Les baies vitrées sont toutes verrouillées, des portes coulissantes en verre séparent les différentes parties de l'établissement. À l'étage, au-dessus du restaurant, on trouve les bureaux de direction et le poste de sécurité. Il est possible de bloquer les issues depuis ce local, de contrôler les lumières, de déclencher les systèmes d'incendie ou encore de surveiller le bâtiment et le parking à l'aide des caméras de vidéosurveillance.

Les gens

Hormis Michael Simon, six personnes travaillent ce soir au *Bowling Paradise* : deux cuisiniers, une serveuse, un barman, le responsable de la salle de bowling, l'agent de sécurité et le projectionniste. Voici quelques précisions sur certains d'entre eux afin d'introduire quelques intrigues secondaires :

Carla Southbee, la serveuse arrive alors que les personnages sont déjà là, visiblement en retard. Vêtue de son uniforme rose, elle a chaussé de grosses lunettes noires malgré la nuit. Simon l'interpelle et ils ont une discussion assez vive, puis Carla arrive en salle sans ses lunettes. Ses yeux sont rougis et une ecchymose marque sa pommette droite, elle tente pourtant de faire bonne figure. Carla est une brave fille, pas très futée, mais avec le cœur sur la main. Son mari, Burt est une brute, un ouvrier agricole, qui la frappe pour « se passer les nerfs ». Tout le monde est au courant, mais personne n'ose rien faire.

Frank Libb, le projectionniste, est dealer sur Lawrence. Il a toujours un peu de stock avec lui (marijuana, coke, héro). Lui-même fume un peu, mais reste prudent, surtout sur son lieu de travail. Il vient une fois en cuisine, discrètement, pour apporter sa dose à Josh Taki, le commis.

Greg Olson, l'agent de sécurité est un alcoolique notoire, mais Simon le garde car il est aussi le mari de sa sœur. Cependant, ce soir il est bien décidé à annoncer à son beau-frère ivre qu'il est viré.

Une vingtaine de clients sont regroupés au *Bowling Paradise* lorsque l'histoire débute, dont les PJ. Donnez-leur l'apparence et les personnalités de votre choix, la plupart, comme les employés anonymes, sont destinés à servir de pâture aux zombies dans des scènes effrayantes. Tous ces PNJ peuplent et animent le décor initial de cette aventure. Si certains restent en second plan, figures floues et sacrificiables, n'hésitez pas à en développer quelques uns à votre guise afin de rendre la scène plus vivante. En outre, ces personnages secondaires prennent ainsi une dimension plus affective pour les joueurs et pourront les accompagner lors de leur fuite. Voici donc encore quelques idées :

Harry Tuckton dîne souvent ici depuis son divorce. C'est un bon plouc du coin, un *redneck* aux idées bien arrêtées sur la morale et l'intégrité de la « race américaine ». On doit cependant lui accorder deux choses : un sens de la loyauté à toute épreuve et un fusil de chasse avec lunette dans le coffre de son *pick-up*.

Lynn et David Ludmill sont deux jeunes mariés en route pour leur voyage de noces en Californie. Ils semblent inconscients du monde autour d'eux et minaudent au-dessus de leurs assiettes. Il est ingénieur agronome et lâche, elle est assistante maternelle et dotée d'un grand sens du sacrifice.

Blue Hobson est accompagnée de quatre de ses copines, toutes des pestes, des pom-pom girls imbues de leur titre. Elles sont venues faire un bowling et se moquer des clients. Bien que mineures, Blue obtient en douce de la bière de la part de Josh qui craque sur elle, malgré le mépris évident qu'elle affiche à son endroit. Elles vont très souvent aux toilettes, deux par deux.

Stan et Curtis Loxan sont deux frères bien qu'ils ne se ressemblent pas du tout. Le premier possède un petit élevage à la sortie de Lawrence en direction de la 70, le second est courtier en assurance à Boston. Curtis est revenu au pays après le décès de leur mère, il y a quatre jours. Les obsèques ont eu lieu cet après-midi, et ils sont encore en costume noir. Stan est bien moins à l'aise que son frère.

Le « Dude ». Avec son look de hippie sur le retour (cheveux longs et barbe, chemise à fleurs et lunettes rondes aux verres roses), ce quadragénaire squatte le bar dès 18h et ne repart qu'à une heure avancée de la nuit. Un verre de tequila à portée de main, il râle jusqu'à ce que le barman accepte, une fois le gros des clients partis de mettre les matchs de catch mexicain à la télé. Il accepte de faire une partie de bowling, avec comme enjeu le prix de ses consommations. Il ne paie jamais. Bien qu'étant l'habitué du coin, personne n'est d'accord sur son vrai nom, on l'appelle juste Le « Dude ». Placide et détaché, il porte un regard critique sur le monde autour de lui. Le bon côté, c'est qu'il est le seul à garder son sang-froid et à rester pratique dès que la situation dégénère.

La situation

Le *Bowling Paradise* constitue le décor de départ du scénario. C'est également ici que se produisent les premiers événements. Prenez le temps de développer l'endroit et sa faune afin que les joueurs prennent bien leurs marques. En

effet, dès que la situation va dégénérer, ils peuvent s'en servir comme camp de base et s'y réfugier si nécessaire, du moins pour un temps. On peut capter les chaînes d'informations locales sur les télévisions, et l'établissement possède un groupe électrogène avec quatre heures d'autonomie. Malheureusement, ce petit « paradis » attire aussi l'attention des zombies affamés.

Lawrence

Lawrence est une ville typique, perdue au milieu d'une grande plaine entrecoupée de champs céréaliers et de zones plus désertiques du comté de Douglas. Elle se situe à 40 km à l'est de Topeka et 66 km à l'ouest de Kansas City, sur les berges des rivières Kansas et Wakarusa.

Ses maisons carrées longent des rues rectilignes aux trottoirs gris. Une partie de la population, environ 100.000 personnes, travaille dans les usines agro-alimentaires de la région. La ville compte un collège réputé, et accueille l'Université du Kansas ainsi que la « Haskell Indian Nations University » réservée aux amérindiens. Le stade de football peut accueillir la moitié de la population, mais c'est l'équipe de basket-ball universitaire qui attire les foules : les Jayhawks. L'hôpital se trouve à sur la route de Kansas City, mais un grand complexe médical existe en centre-ville.

De gros pylônes transportent à travers champs l'électricité. Le barrage hydroélectrique de Bowerstock fournit également une partie de son énergie à la ville. L'aéroport de Lawrence se trouve au Nord de la ville, au-delà de l'I70. La gare est un point de passage important du réseau Amtrak.

La ville vote, contrairement au reste de l'État, majoritairement pour le parti Démocrate.

Dès que la situation devient hors de contrôle, les gens paniqués se cloîtent chez eux ou tentent de s'enfuir, provoquant un embouteillage monstrueux sur la route menant à l'*Interstate 70*. La plupart finissent par grossir les rangs des zombies.

Le dépôt militaire

À deux miles au Sud-est de Lawrence, il y a un terrain de huit hectares cerné par un haut grillage que des pancartes défraîchies prétendent électrifiées (mais ce n'est plus le cas). On y trouve un terrain de manœuvre, un dépôt de munition enterré et les entrepôts qui abritaient du matériel et des véhicules de la Garde nationale. Tout est vide désormais, même les cuves d'essence. Le vent y soulève des nuages de sable, accentuant l'aspect « mort » du site. Les maisons abandonnées des soldats et de leurs familles sont regroupées juste à côté du terrain militaire. Quelques *junkies* et autres *squatters* ont trouvé refuge dans les grands bâtiments de tôle. Ils font partie des premières victimes des zombies, hormis le vieux Clay qui s'est enfermé dans le dépôt à munitions.

L'Interstate 70

Une route part de Lawrence et parcourt 25 km avant d'atteindre l'embranchement de l'I70. Celle-ci relie Topeka à Kansas City, une longue route à quatre voies, morne et droite. Normalement, de nombreux camions l'empruntent à toute heure, beaucoup au service des usines agro-alimentaires des environs. La circulation est bloquée durant la nuit par une colonne de chars de la garde nationale, en amont vers Kansas City. L'*Interstate 70* est alors déserte, un spectacle étrange et dérangeant.

ZONE CONTAMINÉE



Duffy's Drugstore

Situé à mi-chemin entre l'I70 et Lawrence, ce magasin à l'aspect délabré est tenu par une figure locale, Arden Remington, un grand *black* d'une quarantaine d'années assez têtu et costaud pour se faire respecter des cul-terreux du coin. Descendant d'esclave, ancien espoir de la NBA (si une blessure au genou n'avait mis prématurément fin à sa carrière), il a repris le magasin de

son père (le fameux Duffy) et c'est sa fierté. On trouve de tout au *Duffy's Drugstore*, des aliments et de l'outillage, des fringues et des produits d'entretien, des cartouches et du matériel de camping...

Il y a également deux pompes à essence et un lavage automatique pour les voitures.

Le Duffy's Drugstore en lui-même se compose du magasin, un long bâtiment rectangulaire où s'alignent les rayonnages. La zone froide est au fond, ainsi que les toilettes, le comptoir près de la porte d'entrée avec les écrans de surveil-

lance. Il est ouvert en 24/24, un employé assurant le service durant la journée, Arden veillant la nuit. Il habite un appartement modeste au-dessus du magasin. C'est un homme sensé et pragmatique, célibataire endurci, capable d'une bonne dose d'humour lorsqu'il est en confiance. Il cache un fusil à pompe sous son comptoir.

Le laboratoire Campton

À une vingtaine de miles de Lawrence, dans la direction de Topeka se trouve un laboratoire pharmaceutique spécialisé dans les cosmétiques naturels. Quelques personnes de la ville y travaillent, mais les employés de cette firme viennent plutôt de Topeka. Les personnages entendront sans doute quelqu'un en parler dès que les choses deviendront réellement bizarres, à moins qu'ils ne se posent eux-mêmes la question. Il s'agit d'une fausse piste. Mais s'ils cherchent à se rendre dans cette direction, ils découvrent que le nombre de zombies et les destructions deviennent de plus en plus importants au point de les obliger à faire demi-tour lorsque la route sera bloquée par un carambolage et une centaine de créatures errant dans les parages.

Timing et trame générale

Le scénario se déroule au cours d'une seule nuit, quelques jours après le début de la contagion. Si le reste du monde demeure encore, en grande partie, ignorant du danger qui rôde, des rumeurs alarmantes circulent et quelques événements étranges commencent à se produire, attirant l'attention des journalistes et des autorités locales. Isolée, Lawrence reste pour le moment inconsciente de cet état de fait. Pourtant, à cause de sa position géographique, la ville est l'un des théâtres des premières attaques de zombies.

Voici une chronologie des événements survenant au cours de cette aventure. Les titres en gras correspondent à des circonstances indépendantes des actions des personnages, servez-vous en comme des points de repère afin d'établir le rythme de l'histoire. Pour les autres, ils sont susceptibles d'être modifiés ou même rendus caduques selon les agissements des PJ. Ceux-ci, ainsi que d'autres éléments que vous pouvez mettre en scène, sont décrits ensuite.

21h30- C'est parti !

Les premiers zombies en provenance de Topeka arrivent dans les faubourgs de Lawrence.

22h – Le Bowling Paradise

Pour diverses raisons, les personnages se trouvent tous dans l'établissement.

22h17 – L'accident

Une voiture vient s'écraser sur la façade du restaurant.

22h34 – Constat de décès

S'il est appelé, le shérif Coltran arrive au Bowling Paradise et appelle une ambulance (qui n'arrivera jamais).

22h46 – Mauvaises nouvelles

Un flash info à la télévision parle d'une épidémie de grippe sur la région de Topeka et donne quelques consignes d'hygiène.

22h52 – Les rôdeurs

Josh Tika vire deux *junkies* du local des poubelles.

23h26 – Mauvaise grippe

Curtis est pris de fièvre et de quintes de toux. Un nouveau flash d'information fait mention d'émeutes à Kansas City.

23h38 – Panne !

Toute l'électricité est coupée dans le comté.

23h49 – Résurrection

Le conducteur de la voiture accidentée se relève d'entre les morts.

01h12 – Ville infestée

Des hordes de zombies arpentent la ville, les gens se terrent chez eux ou cherchent à s'enfuir.

01h51 – Embouteillage

Les voies d'accès à Lawrence sont impraticables, des files de véhicules vides et à l'arrêt bloquent le passage.

02h36 – Blocage.

Un détachement de la Garde nationale se déploie près de Lawrence.

Événements principaux

Voici une présentation des principales scènes auxquelles vont se retrouver confrontés les personnages. Reportez-vous à la chronologie ci-dessus pour déterminer leur ordre d'apparition. N'hésitez pas à adapter les lieux ou l'heure de ces événements afin de réagir aux mouvements des PJ.

L'accident

Où ? Le *Bowling Paradise*.

Alors que la soirée se passe calmement, une personne à l'extérieur (devant le *Bowling Paradise*) ou dans la salle de restaurant (près des vitres) peut apercevoir une voiture entrant sur le parking (Perception 10). Le véhicule roule assez vite et zigzague bizarrement. Il accroche dans une gerbe d'étincelle la carrosserie de deux autres voitures garées là, puis percute dans une embardée le trottoir et s'encastre dans le bas du mur de la façade du restaurant. La vitre se fend et projette des éclats de verre dans la salle. Le conducteur est affalé sur le volant, appuyé sur le klaxon qui hurle, moteur toujours en route.

Si les joueurs ne réagissent pas, Carla et Harry sont les premiers sur place. Une fois le moteur coupé, on peut constater que le chauffeur n'est pas ivre, mais bel et bien mort, livide, les traits crispés. Ses papiers indiquent qu'il s'agit de John Blutter, 52 ans, résidant à Kansas City et employé de la société « One World. ». À première vue, il est décédé d'une crise cardiaque, mais un examen attentif décèle une trace de morsure sur son mollet gauche, on peut supposer qu'il a été attaqué par un chien un peu plus tôt dans la journée.


La réalité : Blutter travaille bien pour OneWorld, mais il se trouvait à la base secrète d'Alma (il y a d'ailleurs une carte magnétique dans son vide-poche avec sa photo, son nom, le logo OneWorld et simplement ce mot : « Alma »). Blutter a réussi à s'échapper, mais il a été contaminé par Chambers. Étonnement, l'infection a mis du temps à se développer chez lui. Il est mort juste avant d'arriver au bowling, alors qu'il rejoignait sa famille à Kansas City (il y a une photo dans son portefeuille : sa femme et ses deux grandes filles), sa voiture a poursuivi sur sa lancée.

Panne d'électricité

Où ? Toute la ville de Lawrence et les environs jusqu'à l'I70.

Peu avant minuit, la région est subitement plongée dans le noir. Les éclairages publics et les lumières des maisons s'éteignent. Plus d'électricité. Il y a quelques groupes électrogènes à Lawrence dont un au *Bowling Paradise*, un à la mairie et un autre au centre médical, ainsi que dans la plupart des fermes des environs. Malheureusement, ils sont très bruyants et consomment beaucoup d'essence.

La réalité : un groupe d'une dizaine de zombies a attaqué l'équipe de maintenance du barrage de Bowerstock. La bagarre a provoqué des avaries et fait disjoncter le système, entraînant la coupure en chaîne des transformateurs (seuls les faubourgs alimentés par un réseau parallèle sont encore éclairés). De plus, les lignes venant de Kansas City sont également coupées suite aux problèmes ayant lieu là-bas. Une odeur de chair grillée flotte autour du site entouré de barbelés.



Z-CORPS

Mauvaises nouvelles

Où ? Au Bowling Paradise ou n'importe quel endroit où il y a la télévision ou la radio.

Les émissions en cours s'interrompent brusquement pour faire place à un flash d'information. La présentatrice, visiblement déboussolée et hésitante, annonce d'une voix tremblante que Kansas City vient d'être placée en quarantaine. Elle rappelle que l'épidémie de grippe sévissant depuis trois jours prend des proportions incontrôlables et qu'une centaine de décès ont été enregistrés dans la journée. Des images montrent des véhicules militaires et des hommes en combinaisons intégrales jaunes prenant position dans les rues de la ville. Les nouvelles se poursuivent avec l'annonce de la fermeture de la gare, de l'aéroport et du réseau routier. Sur de nouvelles images, des scènes d'émeute mettent en scène des affrontements entre militaires et la population. Le film est flou, comme si le caméraman devait courir en même temps. Une main ensanglantée se colle alors à l'objectif et met fin au reportage, non sans que l'on ait pu apercevoir en arrière-plan un soldat faucher un émeutier d'une rafale à bout portant. La journaliste, livide, lit alors les consignes officielles : « Ne vous rendez pas à Kansas City. Si vous résidez dans la ville, restez chez vous et gardez votre calme. La police, l'Armée et tous les services publics s'efforcent de venir en aide aux habitants. Restez dans vos maisons. Ne sortez pas. Au moindre signe de grippe, composez le 9.1.1. »

Ces flashes sont également diffusés sur les radio locales comme KLWN, mais celle-ci cesse d'émettre dès que la panne de courant survient. Dans la nuit, la chaîne de télévision d'information de Kansas City (KMCI), reprend les mêmes nouvelles, mais à partir de 01h du matin, elle n'émet plus qu'un message en boucle, sur un fond rouge, signé du Gouverneur de l'État :

« L'état d'urgence est déclaré. Il est interdit de s'approcher de Kansas City. Toute personne tentant de franchir les barrages sera mise en état d'arrestation. Pour votre sécurité, restez chez vous. »

La morsure

Où ? Au Bowling Paradise un peu après l'accident

Alors que les clients du Bowling sont rassemblés pour discuter de ce qu'il convient de faire du cadavre, Curtis sort fumer une cigarette. Il entend du bruit et des éclats de voix du côté de l'entrée des cuisines. Il contourne le bâtiment et aperçoit Josh en train de chasser à coup de manche à balai deux clochards ivres fouillant dans le local des poubelles. Très impliqué dans le programme social à Boston, il intervient en leur faveur. Mais l'un des miséreux l'attrape et le mord au poignet, jusqu'au sang. Josh le fait lâcher et, brandissant son arme improvisée, renvoie les deux épaves vers les champs. Curtis est dépité et part en quête d'une trousse de premiers secours dans sa voiture. Une heure plus tard, il ressent de la fièvre et commence à tousser, les yeux sont injectés de sang et cernés de noir.

Curtis va se transformer lentement en zombie, mais, même face à l'évidence, son frère Stan refuse qu'on l'abandonne ou que l'on ait recours à des moyens expéditifs.

Carambolage

Où ? À la sortie de Lawrence, en direction de Topeka.

Si les personnages tentent de quitter la ville en fuyant vers l'Ouest, vers Topeka, il leur faut prendre l'*Interstate* 70. La route est déserte, ce

qui est totalement anormal, même à cette heure de la nuit (au Bowling Paradise, ils auront peut-être remarqué le trafic quasiment nul depuis le début de soirée).

Ils n'ont le temps de franchir qu'une quinzaine de km avant d'en comprendre la raison. Des flammes sont visibles de loin. Un énorme carambolage a eu lieu vers 21h30, lorsque le chauffeur d'un camion-citerne rempli de produits toxiques (ayant succombé à la contagion au volant) s'est renversé et a percuté deux autres poids lourds, dont un rempli d'essence, venant de l'autre côté. Il s'en est suivi une série de collisions impliquant plus de cent véhicules. La route est totalement barrée par une barricade de métal, de tôles éventrées et enchevêtrées. Des zombies errent au milieu des carcasses et commencent à envahir les environs.

Le siège du drugstore

Où ? Le *Duffy's drugstore*, dans la nuit.

Dès qu'ils quittent le *Bowling Paradise*, direction Lawrence, où qu'il fuient la ville vers l'I70, les PJ passent devant le *Duffy's*. Qu'ils aient besoin d'essence ou de quoi que ce soit, cet endroit reste le meilleur fournisseur. Les zombies rôdent dans les champs aux alentours, mais ils n'ont pas encore atteint le bâtiment éclairé. En effet, Arden a mis en route son générateur. Il n'a pas la télévision dans son magasin et n'écoute que des radios musicales. S'il sait que Kansas City est victime d'une épidémie (il a même vu passer deux ou trois personnes malades depuis ce matin), il ignore encore l'ampleur de la catastrophe, trouvant juste que les clients se font rares cette nuit.

Lorsque les personnages rencontrent Arden, il a un gros pansement ensanglanté autour du bras. Ils vont sûrement paniquer, mais celui-ci s'est simplement entaillé avec une boîte de fer. Laissez juste les joueurs se poser des questions

et peut-être mettre en joue le gérant du drugstore qui répondra avec son *shotgun* avant d'éclaircir la situation si on lui explique le problème.

Dès qu'il prend conscience du danger, Arden est partagé entre son désir de fuir et son incapacité à abandonner le magasin de son père. Si les joueurs se comportent correctement avec lui, il n'hésite pas à leur proposer tout ce dont ils ont besoin, car, comme il le dit, « à quoi bon être le plus riche le jour du Jugement dernier ? »

Alors qu'ils s'équipent, le drugstore est cerné par des zombies attirés par la lumière. Il y en a plus de deux cents venant de toutes les directions. Organisez le siège du bâtiment. La vague se jette à l'assaut sans discernement, tambourine contre les murs et les vitres, grimpe sur le toit... Tôt ou tard, ils parviendront sans doute à briser une fenêtre ou une porte, en particulier celle de derrière qui ferme mal. Les personnages acculés dans le bâtiment doivent imaginer un moyen de s'en sortir. Il est possible de passer par l'appartement d'Arden et du balcon, sauter sur les voitures garées en bas. Lui-même possède une camionnette rouillée, mais en état de marche, dans un garage attenant. Problème : le réservoir est presque vide et le démarreur se bloque une fois sur trois.

Le *Duffy's* est l'endroit rêvé pour que les personnages s'équipent et préparent leur fuite. Malheureusement, il va falloir se frayer un chemin à travers la horde affamée qui les y assiège.

La garde nationale

Où ? Dans les faubourgs de Lawrence, sur l'I70.

Au cours de la nuit, des unités blindées de la garde nationale établissent un barrage sur l'I70 à quelques miles du **Bowling Paradise**. Un détachement (deux chars et deux camions) rejoint les faubourgs de Lawrence pour une reconnaissance et se déploie près des usines de la Free



Z-CORPS

State Brewing Company, dont toute l'équipe de nuit préfère désormais la cervelle à la bière. De ce fait, moins d'une demi-heure plus tard, ils sont victimes d'une violente attaque par les citoyens morts-vivants et succombent avant d'avoir pu se replier. On entend de loin le tir des canons et des mitrailleuses lourdes.

Si les personnages parviennent à croiser les militaires avant qu'il ne soit trop tard, et à se faire reconnaître, ceux-ci leur expliquent le dispositif mis en place sur l'I70 et leur conseillent de rejoindre au plus vite cette zone sécurisée où ils seront pris en charge. Un pont aérien a été mis en place près de l'aéroport de Kansas City afin d'évacuer les gens encore sains. Les soldats et leur officier, le lieutenant MacDougall, sont très nerveux. Au moindre signe alarmant, ils ouvrent le feu.

Si les PJ arrivent trop tard, ils aperçoivent un zombie sur la tourelle d'un char, en train de jouer avec la mitrailleuse. Une rafale part au hasard...

La fuite

Où ? Partout, dès qu'ils décident de partir très loin d'ici.

Il n'y a aucun abri sûr à Lawrence. La route de Topeka est bloquée, Kansas City est en proie à l'anarchie. La campagne alentour est infestée de zombies et les survivants ont peut-être des blessés parmi eux qui risquent de se transformer tôt ou tard. La situation n'est pas brillante, mais il faut quitter au plus vite ce coin. La meilleure solution reste de prendre l'I70 et de rouler jusqu'à une zone sûre. S'ils ont rencontré le lieutenant MacDougall, les joueurs savent qu'un cordon sanitaire accueille et évacue les réfugiés. Depuis une heure environ, ils entendent d'ailleurs un va-et-vient incessant d'hélicoptères et de gros avions de transports dont ils devinent les feux de position au loin. Il s'agit de leur meilleure option. Mais ils ne sont pas les seuls à avoir eu cette idée et dès 2h du matin, la sortie de la ville est encombrée de véhicules et de gens paniqués. Rapidement, des nuées de zombies sur-

gissent et attaquent. Les conducteurs tués laissent leurs voitures au milieu de la chaussée, bloquant le passage. Il vaut mieux alors faire des détours par les petites routes et les chemins de terre entre les champs, si on connaît le coin au risque de se perdre, ou carrément de traverser les plaines avec un véhicule tout-terrain.

Dans tous les cas, il faut compter avec des zombies en travers du chemin, des épaves de voitures, un incendie qui ravage les broussailles et dégage une fumée grise, étouffante et dense, des gens en fuite qui implorent de l'aide...

Mettez de nombreux obstacles de ce genre sur la route des personnages. Rouler à travers champs risque de faire exploser un pneu. Le réservoir de la voiture est-il assez plein pour aller loin ? Ils sont déjà serrés, peuvent-ils prendre avec eux cette mère de famille et ses deux enfants qui fuient devant une dizaine de créatures assoiffées de leur sang ?

En fin de compte, s'ils veulent sauver leur peau, ils vont devoir faire des choix et prendre des risques.

One World zombie

Où ? Sur la route des PJ, au cours de la nuit.

Les personnages pensent être en sécurité, sans doute au *Bowling Paradise*. Faites survenir cet événement soit très tard s'ils s'enferment ici ou y retournent, soit très tôt comme la première attaque subie. Alors qu'ils débattent sur la situation, le cadavre de la voiture, Buttler, se relève d'entre les morts. S'il s'agit juste de relancer la tension et de secouer les joueurs, ce zombie particulier n'est pas à négliger. Venant de la base secrète d'Alma, il fournit un indice sur les origines du mal, indice qu'ils ne pourront sans doute pas comprendre pour le moment, mais qui prendra son sens bien plus tard, lorsque, incarnant des membres de Z-Corps (avec ces personnages ou d'autres), ils se mettront en quête de la localisation du « Point Zéro ».



ZONE CONTAMINÉE



Événements secondaires

Voici une série d'éléments qui viennent enrichir l'histoire et apporter d'autres opportunités de jeu, même s'ils ne sont en rien indispensables à la trame principale. Mettez en scène ceux qui vous plaisent le plus, ignorez simplement les autres. En cas de moment creux, ces événements secondaires permettent également de relancer le rythme de la partie.

Les latinos



Où ? Au Duffy's drugstore

Alors que les PJ s'équipent et discutent avec Arden, une grosse décapotable rouge fluo vient se garer devant les pompes à essence. Cinq latinos couverts de tatouages en descendent. Il s'agit de membres d'un gang de Lawrence, les «Mayans». Ils cherchent à fuir la ville et ont be-



Z-CORPS

soin d'essence, de nourriture et de pansements pour l'un d'entre eux blessé par un zombie. Ils sont très nerveux et pas très polis, mais ils ne veulent pas la bagarre. Leur chef, Angel, pique cependant une crise dès qu'il réalise qu'il n'y a plus ce qu'il voulait sur la carte. Une discussion bien menée peut permettre de s'en faire des alliés, surtout une fois le bâtiment assiégé par les zombies. Ils possèdent un véritable arsenal dans leur coffre : deux pistolets-mitrailleurs, un fusil d'assaut et même une grenade à fragmentation.

Les junkies

Où ? Aux abords du *Bowling Paradise*

Kev et Bob sont deux *junkies* bien connu, on voit souvent leurs silhouettes dégingandées traîner dans les environs. Ce soir, ils ont en plus l'air d'être ivres : ils titubent et grognent plus qu'ils ne parlent. Si Frank Libb les aperçoit, il essaie de s'esquiver pour les rejoindre discrètement. Il ne revient que plus tard, la mine bien moins radieuse et le t-shirt maculé de sang.

La journaliste

Où ? Le *Bowling Paradise* vers 22h10

Tracy Yang est une jeune reporter ambitieuse de la chaîne KMCI. Elle était venue à Lawrence couvrir le Festival des Fleurs, avec un ennui certain. Son caméraman et elle se sont arrêtés au *Bowling Paradise* pour dîner avant de repartir pour Kansas City. Dès que la situation dérape, elle comprend qu'elle assiste à un événement incroyable et se met à suivre partout les PJ, ponctuant leurs actions de commentaires filmés afin

de monter le meilleur reportage possible. Elle en devient vite insupportable, car elle n'a pas conscience du danger réel qu'elle court et fait courir aux autres. D'un autre côté, leur camionnette regorge de matériel électronique et de communication. En le manipulant, on peut capter tout le pays. Mais, peu après minuit, on ne perçoit plus que des parasites sur toutes les fréquences. Sauf entre 01h32 et 1h48 exactement, si quelqu'un est toujours à l'affût. Un message presque inaudible invite les personnes en fuite à se regrouper autour de l'aéroport international à près de 100 km au Nord, afin d'être évacuées.

Événements optionnels

Le shérif Fulgimore Coltran

Où ? Dans Lawrence, au poste du shérif ou si les personnages l'appellent.

Ce gros homme au front dégarni doit plus sa place à son amitié avec le maire qu'à ses compétences. Il dirige les effectifs du comté de Douglas. Très vite dépassé, il donne des ordres contradictoires, hésite, fait des crises d'autorité, menace d'arrêter les gens qui le contredisent et tente de fuir dès qu'il se sent en danger. Appelé par les PJ, il ronchonne d'être tiré du lit à cette heure, bien qu'il soit de permanence. Dès que les choses tournent mal, il est prêt à tout pour sauver sa peau, quitte à laisser les autres en pâture aux zombies. Parmi ses assistants, Cody Marsh est bien plus compétent et concerné par la sécurité de Lawrence, mais il est coincé chez lui avec sa femme enceinte et prête à accoucher.

Burt le zombie

Où ? Dans la rue ou chez Carla dès que les zombies ont envahi Lawrence.

Le mari de Carla était déjà un monstre avant de croiser la route de trois jolies filles un peu pâles et avides de l'entraîner dans un coin sombre. Si les personnages traversent Lawrence avec la serveuse du *Bowling Paradise*, il surgit au beau milieu d'une rue sombre et appelle sa femme d'une voix d'outre-tombe dès qu'il la voit. Carlaaaaaa !

On rejoue le match !

Où ? Dans les rues de Lawrence, par exemple la Massachusetts Street (rue principale)

Lorsque les PJ atteignent Lawrence, les rues sont dévastées et presque désertes. Quelques zombies errent ça et là, mais il est facile de les éviter. Soudain une trentaine de créatures surgissent et encerclent les personnages. Elles sont accoutrées de tenues de football américain aux couleurs locales. Ce soir, l'entraînement de l'équipe universitaire s'est déroulé plus mal que prévu. Ils sont menés par leur *quarterback* et capitaine, le petit ami de Blue, Luke Carnel.

Me laissez pas comme ça !

Où ? Peu importe et n'importe quand

Les personnages découvrent une victime des zombies, réfugiée dans un abri qu'ils viennent d'investir. Elle est toujours vivante, mais les premiers symptômes apparaissent peu à peu. Si possible, choisissez un PNJ qu'ils ont déjà croisé au cours de l'aventure et dont ils avaient perdu la trace. Si en plus, celui-ci leur était sympathique, cela n'en est que mieux.

Selon la personnalité de ce personnage, il demande aux PJ de l'achever ou les supplie de le sauver.

Johnny « Crazy Bull » Topkipo

Où ? Haskell Indian Nation University

Topkipo est le doyen de l'université, versé en sociologie et en baseball. Sous une apparence de sage à la peau burinée et aux longs cheveux argentés, c'est un homme rationnel et plein d'humour. Il n'a aucune idée de ce qui se passe et débite parfois des phrases solennelles et empreintes de sagesse indienne juste avant de partir d'un grand rire et ajouter : « Non, non, je déconne ! ».

Par contre, il connaît la région comme sa poche, en particulier les sentiers et les chemins détournés pour rejoindre l'I70 une fois la route bloquée.

Intrigues personnelles des PJ

N'hésitez pas à exploiter les historiques des personnages afin de les impliquer un peu plus dans l'aventure et aider à l'immersion des joueurs. À vous de développer les détails intéressants et de les intégrer au scénario.

Par exemple : des amis ou collègues infectés, des membres de leur famille en péril, une situation tendue laissée en suspens, un rendez-vous manqué...

Chaque joueur devrait avoir à un moment la possibilité d'être sous les feux de la rampe. Soyez inventif.

Conclure l'aventure

Plus le temps avance, et plus la situation devient difficile pour les personnages. Le nombre de zombies ne cesse d'augmenter, la population de Lawrence grossissant peu à peu les rangs des hordes affamées. Les voies de circulation, et donc de fuite, deviennent de plus en plus impraticables, leurs ressources plus maigres. Cependant, il faudra sans doute un petit moment aux joueurs pour réaliser qu'ils seront bientôt piégés et qu'ils n'ont pas d'autre choix que de prendre leurs jambes à leur cou et de se frayer une sortie.

Dans le pire des cas, vos PJ rejoignent les rangs des morts-vivants. Avec un peu de chance, ils peuvent réussir à sortir du périmètre entourant Lawrence et échapper à l'encerclement pour se lancer sur des routes en rase campagne. Cependant, ils vont vite découvrir ici qu'ils n'ont guère d'endroit sûr où aller. Toute la région est infestée. Kansas City est le théâtre d'une véritable guerre, et Topeka n'est plus qu'une ville fantôme. Commence alors pour vos survivants un

road-movie apocalyptique dans un décor de fin du monde avec, au final, peut-être l'espoir d'atteindre une zone épargnée par la contagion.

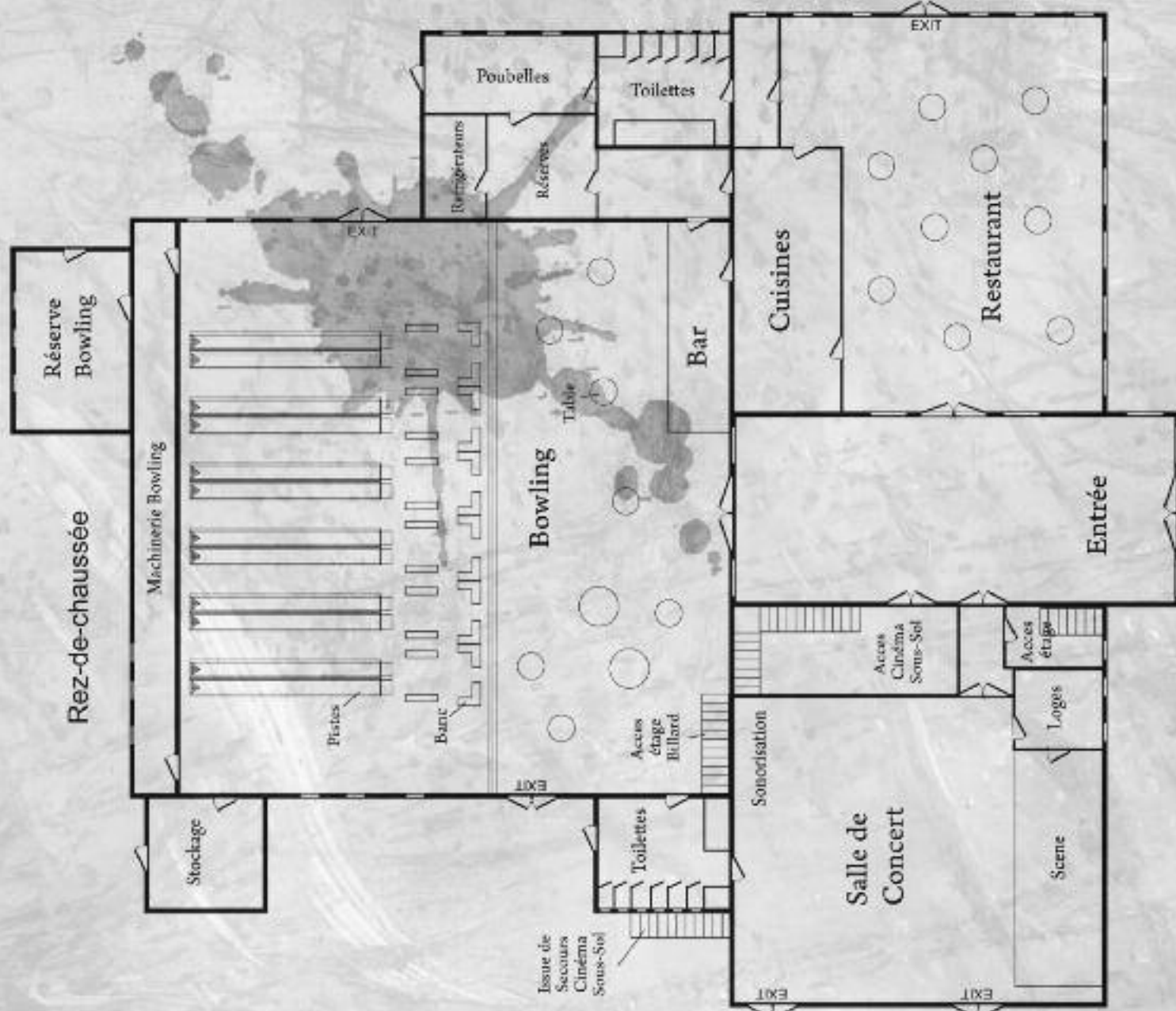
Enfin, s'ils ont obtenu le renseignement (par le Lieutenant MacDougall ou un flash d'information), ils savent que les réfugiés se rassemblent à l'aéroport international, sous la protection des militaires. S'ils parviennent à s'approcher de cet endroit, les personnages croisent un impressionnant déploiement de forces et de convois en partance pour la zone Rouge. Dès qu'ils sont identifiés comme « non-infectés », ils sont pris en charge et, dans les 36 heures, évacués vers un hôpital de campagne où ils subissent une série de tests et un bilan complet. Parmi les personnels d'accompagnement, les PJ distinguent clairement un grand nombre de civils portant le logo OneWorld sur leurs vestes ou leurs casquettes...

Conséquences

Peu avant l'aube, l'Armée encercle à son tour la cité livrée aux morts-vivants. Des colonnes de chars et des rangées de fantassins avancent vers le centre-ville. Ils ont pour consigne d'abattre toutes créatures hostiles qu'ils rencontreront. Ces unités n'ont pas encore vu de zombies, mais les rumeurs circulent vite et ils sont très nerveux. Au point de faire feu sans distinction dès que quelque chose bouge en face. Au cours de l'opération, qui se solde par une retraite désordonnée lorsque plus de la moitié des effectifs engagés ne répond plus, plus d'une centaine de civils et de réfugiés sont tués par erreur. Une journaliste a réussi à se faufiler dans le dispositif et les images qu'elle ramène, diffusées sur toutes les chaînes dans les jours qui suivent, sont édifiantes. Il peut s'agir de Tracy Yang, en particulier si elle échappe à la surveillance des personnages, qu'ils la croient morte ou qu'elle disparaît.

Quant à eux, s'ils se trouvent encore là à ce moment, ils risquent de faire partie des victimes de cette bavure. Du moins une partie d'entre eux avant que des agents de OneWorld ne les récupèrent et les évacuent vers un hôpital de campagne où ils subiront quelques tests « préventifs ».

Dans tous les cas, parmi les survivants de cette terrible nuit, qui sait si certains n'ont pas ce qu'il faut pour devenir un membre des Z-Corps.





**SUNDAY NIGHT
FEVER**

SCÉNARIOS

SUNDAY NIGHT FEVER

Synopsis

« Ok, mes cailles ! Aujourd'hui, c'est dimanche ! Et le dimanche, quoi de mieux qu'une petite ballade à la cambrousse pour se tenir en forme ? »

Karl « Sergent » Mallone à son entrée en salle de briefing.

L'infection autour de Topeka prenant des proportions incontrôlables, la décision a été prise de recouvrir la région sous un nuage de napalm. À ce prix, la contagion semble enrayée, mais ce bombardement, relayé par les médias, a provoqué un tollé de réactions indignées dans l'opinion publique. Une semaine plus tard, la zone demeure difficilement accessible. Une unité de Z-Corps reçoit l'ordre de s'y infiltrer à la recherche d'un laboratoire secret, celui-ci pouvant contenir des informations essentielles sur l'agent pathogène responsable de cette crise. Une fois qu'ils ont reçu leur ordre de mission et leur équipement, les personnages sont hélicoptérés au beau milieu du territoire hostile. Bien que les prévisions n'envisagent pas une forte opposition, les réalités du terrain se révèlent bien différentes.

Introduction des joueurs

« Ok, les gars, la mission est des plus simples. Même vos cerveaux de piafs devraient réussir à tout comprendre. Vous traversez la zone en mode furtif, vous trou-

vez ce putain de labo, vous me récupérez les données et vous rentrez au petit trot, histoire de transpirer un peu. Si vous merdez pas, vous serez de retour à l'heure du petit-déjeuner pour boire une bière. »

Karl « Sergent » Mallone en salle de briefing.

Semaine 6

La situation s'aggrave de jour en jour. La contagion se répand à une vitesse alarmante à travers les États-Unis, l'état d'urgence est décrété. L'Armée déploie ses forces partout, secondée par les agents de OneWorld dont le gouvernement a accepté l'aide.

Les personnages incarnent des recrues de fraîche date du Z-Corps. Ces derniers jours, ils ont subi une batterie de tests et un entraînement intensif afin de les préparer à leur première mission sur le terrain. Ils ont eu l'occasion de faire connaissance durant cette période et de se familiariser (trop rapidement) avec les procédures des Z-Corps, leur équipement futuriste et leur nouvelle vie. Donnez le temps aux joueurs de présenter leur personnage et de préciser aux autres ce qu'ils sont censés savoir à son sujet. Idéalement, comme dans le cas des survivants du précédent scénario, faites en sorte d'introduire des éléments d'intrigues secondaires dans les historiques de vos PJ. Même si vous ne les intégrez pas immédiatement ici, ces détails lui ajoutent de la profondeur et des motivations plus personnelles, ainsi que des pistes narratives pour le Meneur de Jeu. Les agents de Z-Corps ne sont pas des machines et, pour beaucoup, ils n'ont pas choisi de gaieté de cœur de rejoindre ces unités. Donnez aux personnages des traits contradictoires ou conflictuels à leur mission, des faiblesses et des aspirations égoïstes. Les situations dans lesquelles ils vont être entraînés en prendront plus de force et d'intensité lorsqu'ils y découvriront un intérêt plus personnel.



Z-CORPS

Débutez le scénario directement dans l'action. Les personnages sont arrimés à un filin de sécurité, perchés dans un énorme hélicoptère de transport aux formes rebondies. Un engin furtif et silencieux d'un type inconnu sur lequel les GI lorgnaient avec envie lorsque les PJ ont embarqué.

La porte latérale ouverte, le bruit du rotor évoque tout juste une brise légère, même si le vent créé par les pales fouette leurs visages. Le maître-contrôleur principal Mallone, affectueusement surnommé « sergent » par les recrues, est penché au-dessus du vide. Il jette un dernier coup d'œil sur l'aire de largage, puis commence le compte à rebours sur ses doigts. 3... 2... 1... Go !

Les personnages s'éjectent de l'appareil et glissent à une vitesse folle vers le toit de l'immeuble du Memorial Hospital de Lawrence. Ils atterrissent lourdement sur le sol en béton recouvert d'une épaisse couche de cendres. Les débris d'un hélicoptère, qui semble s'être écrasé ici, encomrent la surface centrale. Un corps carbonisé est assis à la place du pilote dans une combinaison et l'on devine une croix rouge sur la manche. La porte de tôle de l'escalier de service bat mollement dans la brise nocturne. À cet instant, les Z-Corps ont six heures devant eux pour atteindre leur objectif.

Alors que les personnages sécurisent la zone et prennent position, ramenez-les quelques heures en arrière, au quartier général de campagne installé sur l'aéroport militaro-civil de Forbes, à une dizaine de kilomètres au Sud de Topeka. Cette enclave, suite à l'opération d'incinération de la région, s'avère à peu près sûre pour le moment.

Vous pouvez alors mettre en scène le briefing de la mission, dans un petit bâtiment préfabriqué dégageant une forte odeur de plastique. Il est temps pour les joueurs de connaître toutes les informations fournies par OneWorld et nécessaires à l'accomplissement de leurs objectifs.

Enjeux et objectifs

« Selon les grosses têtes du département «R&D», cette merde de virus a été créée de toute pièce. On ne sait pas « qui », mais on a des doutes sur « où ». Votre job, c'est d'aller jeter un coup d'œil là-bas et de ramener fissa assez de matos pour faire jouir nos amis du « R&D ». »

Karl « Sergent » Mallone en salle de briefing.

Briefing de mission



Mission EXT-KS-LAW-PoToH1-12090123

Type : Extraction de données

Timing : Départ sur zone à 10h00 (T1) – Récupération du personnel à T1 + 6

Terrain : zone morte de Lawrence

Personnels : groupe ZC-gamma/gamma

Le recoupement des données initiales, ainsi que des triangulations fondées sur la chronologie des événements de ces dernières semaines, convergent vers un foyer initial d'infection probable autour du comté de Douglas.

Des recherches complémentaires font apparaître l'existence d'installations privées appartenant à la firme Soulborne dans cette zone. La dite firme possède une antenne de recherches médicales agréée par le gouvernement et spécialisée dans les pathologies virales. Les actifs de la compagnie confirment l'existence d'une antenne dans l'enceinte du Memorial Hospital de Lawrence (Kansas).

Nos agents ont obtenu des informations indiquant la présence d'installations non répertoriées à Lawrence. Les analystes envisagent la possibilité (probabilité importante) que l'agent pathogène ait pu être développé en ce lieu avant de s'en échapper.

Ordre de mission : le groupe ZC-gamma/gamma doit pénétrer sur zone et atteindre le laboratoire secret.

Objectif n°1 : capture des données informatiques et des archives stockées dans les locaux de la Soulborne.

Objectif n°2 : capture d'échantillons, puis destruction du site.

Objectif n°3 : éradication de tout « Hostile » rencontré.

Objectif n°4 : si des scientifiques du programme de recherche sont toujours vivants, assurer leur extraction vers l'aire de récupération.

Note : voir en annexe les rapports de terrain.

Notes réservées au Meneur de Jeu

« Et souvenez-vous de ce que je vous ai répété à l'entraînement. Tenez fermement votre flingue, ne dormez que d'un œil, et méfiez-vous de ce qui se passe dans votre dos. »

Karl « Sergent » Mallone en salle de briefing.

Les dirigeants de OneWorld ne font jamais rien au hasard. Pour une mission aussi essentielle que découvrir les origines de la contagion, ils auraient sans doute choisi d'envoyer une équipe de vétérans chevronnés. À moins que cela ne soit pas leur véritable objectif.

En effet, OneWorld ne cherche pas vraiment à situer le « Point Zéro », ni à identifier l'origine du mal, et pour cause. Mais, dans le cas présent, cette explication paraît préférable à la fois pour motiver les agents envoyés sur le terrain, tout à fait sacrificiables, et les observateurs du gouvernement qui participent à l'organisation de ces missions.

La compagnie Genomic Trust est un concurrent sérieux de OneWorld. Le laboratoire de Lawrence appartient à l'une de ses filiales, la Soulborne. Ici, les scientifiques explorent les options médicales de la thérapie génique, mais le laboratoire secret en son sein est entièrement dédié à la recherche sur le génome humain. Des renseignements récents, obtenus quelques jours avant le début de la catastrophe par un espion bien placé, révèlent que Soulborne possède une longueur d'avance sur OneWorld dans ce domaine. Alors que la situation demeure critique partout dans le pays, OneWorld voit là une occasion de récupérer des données importantes à la fois pour renforcer la société, mais aussi dans le but de poursuivre ses recherches sur les facteurs de résistance au virus. OneWorld envoie donc une Z-Team dans les locaux officiels de sa concurrente, au sein du Memorial Hospital, afin d'y extraire les archives de ses travaux dans cette ville. L'objectif des personnages consiste bien à retrouver ces informations, mais elles ne sont pas réellement ce dont on leur a parlé.

À part les zombies, qui ont leurs caractéristiques dans la section « Créatures ». Tous les PNJ de ce scénario sont des humains normaux, donc, le code D moyen, pour leurs caractéristiques et compétences, sera pour eux de 2D, à part s'ils ont une spécialité liée à leur profession, le code D sera alors de 3D.

Ce que savent les joueurs

« Il y a peu de chance que vous croisiez un pékin pour vous demander vos papiers. Alors contentez-vous de ces informations, elles contiennent l'essentiel pour votre mission. Pas besoin d'en savoir plus. »

Karl « Sergent » Mallone en salle de briefing.



Z-CORPS

Voici les renseignements succincts fournis aux personnages durant la préparation de l'opération. Les maîtres-contrôleurs principaux qui les encadrent ont bien insisté sur le caractère «mort» de la zone. Le passage au napalm de la région y a veillé.

Préparation de la mission

Les personnages ont reçu une formation de base au combat urbain et un entraînement physique adapté à ce type de terrain (escalader des murs, ramper dans des boyaux étroits, camouflage et progression dans des ruines...) Mallone supervise la mission et l'attribution de l'équipement. Un avion de la OneWorld a effectué un passage une heure avant leur largage, recouvrant les quartiers autour du Memorial Hospital d'Agent Gris. Juste avant de décoller, ils ont reçu une injection de stimulant (et pas autre chose) afin de minimiser les effets de la fatigue et le besoin de sommeil durant les prochaines 20 heures.

Équipement

Les personnages reçoivent le matériel standard des Z-teams, soit : treillis, activimètre, masque physiologique avec amplificateur de lumière, OWPad, une grenade Crematoria chacun. L'équipe se voit également dotée d'un chalumeau portable et de sa réserve de gaz (12 minutes d'autonomie) et de petites batteries d'ordinateurs. Enfin, des rations pour 48 heures, juste au cas où...

Lawrence en semaine 6

La cité a été bombardée : le centre ville, en particulier, a été recouvert de napalm. Au-delà des vives protestations provoquées par cette action, celle-ci a permis d'y endiguer la prolifération d'hostiles. Les derniers relevés aériens indiquent une présence des plus minimales de ces créatures. Par contre, la ville est partiellement détruite. Les réservoirs des véhicules ont explosé, de nombreux bâtiments ont été incendiés et certains se sont effondrés. Les mêmes photographies montrent des rues barrées par des tonnes de décombres, des façades éventrées, des parcs réduits à des tas de cendre.

Les estimations affirment qu'il n'y a aucun survivant dans l'enceinte de la ville, et une présence hostile inférieure à une centaine de créatures.

Les locaux de la Soulborne

Un plan du Memorial Hospital est intégré dans le OWPad des personnages. Mais Mallone précise que le bâtiment a subi de gros dégâts lors du nettoyage de la ville, ils doivent donc s'attendre à traverser des portions détruites où les voies d'accès seront sans doute malaisées. L'antenne de Soulborne, bien que privée, se situe dans l'édifice, dans une aile donnant du côté d'Arkansas Street, au premier sous-sol. Il a sans doute peu souffert du bombardement. Il est censé être sécurisé, il faudra peut-être aux personnages se frayer un chemin pour y accéder, d'où l'usage probable du chalumeau. De même, les batteries portables visent à alimenter les ordinateurs lors de la recherche des données, mais la récupération des mémoires de ceux-ci convient également.

Les scientifiques

Le laboratoire est dirigé par le docteur Luther Streinberg, une sommité dans le domaine de la recherche en génétique. Il est assisté par plusieurs autres spécialistes, dont une chercheuse israélienne (Mira Lovovich), le docteur John Clifford et le prometteur docteur Avak Podokas.

Les Hostiles

Moins d'une centaine encore en activité selon l'avis des analystes. Comme la zone n'est plus habitée, leur nombre ne peut plus progresser. La dispersion d'Agent gris au-dessus du Memorial Hospital offre une assurance supplémentaire quant à la capacité de la Z-Team à gérer toute rencontre conflictuelle.

Récupération

Logiquement, les ordinateurs contiennent des données vitales recherchées par OneWorld. La Z-Team doit s'assurer de l'existence, ou non, d'autres archives. Leur mission consiste à récupérer toute information stockée sur place concernant les recherches en génétique et en pathologie, qu'il s'agisse de support papier ou informatique.

Sous un ciel nocturne sans étoile, dans un silence parfait, les personnages contournent la carcasse de l'hélicoptère ornant le toit de l'hôpital et s'approchent de la cage d'escalier. Elle est obscure et dégage une forte odeur de brûlé. Des traces de suie montent à l'assaut des murs. Il faut maintenant descendre jusqu'en bas, jusqu'à leur objectif.

Pour le Meneur de Jeu

Les lieux, le décor

« Et souvenez-vous que si vous ne les voyez pas, eux ils vous entendent. »

Karl « Sergent » Mallone en salle de briefing.

Après le bombardement, Lawrence a été ravagée par des incendies dont certains finissent à peine de se consumer. On peut d'ailleurs distinguer sur les images aériennes quelques foyers qui illuminent encore la nuit. En conséquence, une partie de la cité est en ruine, ses bâtiments noircis sans vitres dominant des rues encombrées de gravats, d'éclats de verre, d'épaves de voitures carbonisées, de tas de cendres accumulées par le vent. De la suie macule toutes les surfaces et, au niveau du sol, cette couche peut atteindre cinq centimètres d'épaisseur dans le centre. Dans les zones autrefois boisées (parcs, allées et faubourgs), des arbres dénudés dressent leurs branches tordues vers le ciel gris. Des corps carbonisés gisent çà et là, souvent si friables qu'ils tombent en poussière au premier contact. Impossible de dire s'il s'agit d'Hostiles ou de survivants qui tentaient de leur échapper.

Une importante quantité de cendres flotte dans l'air, le rendant désagréable à respirer au bout de quelques minutes d'exposition. Mais cette densité de l'atmosphère, qui a asphyxié plus d'un survivant peu après le bombardement, a une autre conséquence. Un voile opaque plane sur la cité, occultant le soleil et plongeant Lawrence entre un long crépuscule et une nuit très sombre.

Enfin, il y a l'odeur. Omniprésente, oppressante. L'odeur du feu, celle du napalm, de la chair brûlée, du plastique ou du bitume fondu... Une odeur âcre et entêtante qui finit par donner la nausée et contaminer tout ce que vous avalez.

Lawrence

« Pire qu'une ville de ploucs, y'a qu'une ville de ploucs rasée au napalm. »

Karl « Sergent » Mallone en salle de briefing.

Une description de la ville est fournie dans le premier scénario de ce livre, « Open all night ». Vous pouvez vous y référer afin de prendre quelques repères essentiels. Cependant, Lawrence a souffert du passage des bombardiers. Imaginez une cité après l'Apocalypse.

Les rues désertes sont jonchées de débris. Beaucoup de bâtiments sont encore debout, mais certains, ravagés par les flammes, se sont écroulés sur eux-mêmes ou menacent de le faire d'un jour à l'autre. De nombreuses explosions se sont produites un peu partout (essence, produits inflammables...), laissant leurs stigmates dans le béton. Le degré de destruction avoisine les 60%, les militaires ont veillé à éradiquer totalement l'ennemi dans cette zone, les 40% restant y ayant miraculeusement échappé. Mais ces édifices ne sont plus que des coquilles vides, souillées et hantées par le souvenir lugubre des nombreuses personnes mortes en ces lieux.

Le nuage de cendres au-dessus de la ville a également un effet négatif sur les ondes radio. Les transmissions passent mal, sont brouillées et nécessitent de nombreuses répétitions pour être comprises (un 2/5 en moyenne, mais 3/5 à 4/5 en hauteur, comme sur le toit du Memorial Hospital).

Le Memorial Hospital

« Le bon côté, c'est qu'en cas de problèmes majeurs, la morgue n'est pas loin... »

Karl « Sergent » Mallone en salle de briefing.

Il est en piteux état. Les produits dangereux qu'il contenait se sont enflammés et ont provoqué de nombreuses explosions. En effet, le complexe a été une cible prioritaire car on avait décelé un nombre important d'Hostiles dans cette zone. Et pour cause, de nombreux survivants s'étaient réfugiés dans ce grand bâtiment. Mais l'hôpital envahi par les zombies n'a pas résisté au bombardement, les portes coupe-feu et le système anti-incendie se sont révélés insuffisants. La cage d'escalier par laquelle descendent les PJ est obstruée par des débris peu après le premier étage, il faut donc se frayer un chemin dans l'édifice. Tout y est noirci par le feu, de nombreux cadavres incinérés gisent au sol, certains emmêlés comme s'ils luttaient encore malgré les flammes qui faisaient rage autour d'eux. Le grand escalier central, une fois atteint à travers les débris, donne sur le hall du rez-de-chaussée et les couloirs qui rayonnent à partir de là. Ici aussi, on découvre des traces du siège qui a dû se dérouler en ce lieu. Tous les corridors sont encombrés au point d'être quasiment impraticables. Il faut se débayer un chemin à la force des bras.

Dehors, le parking est jonché de véhicules garés dans le plus grand chaos, brûlés et fondus en une masse presque uniforme.

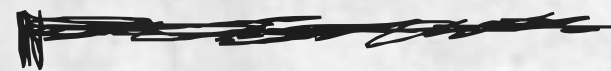
Les locaux de Soulborne

Dans cette aile, le niveau supérieur s'est effondré, barrant l'accès aux locaux de la Soul-

borne. Les personnages doivent déblayer les gravats bouchant l'escalier qui descend au sous-sol, au milieu des câbles qui pendent et des blocs de béton friables. Il leur faut une bonne heure avant d'atteindre leur objectif... pour une cruelle désillusion. Décrivez les quatre petits bureaux et la salle de consultation que découvrent les PJ, ceux-ci ayant par chance peu soufferts de l'incendie. Du coup, il apparaît clairement qu'il ne s'agit que d'une antenne administrative. Aucun laboratoire ici.

Daniel Soulborne, le fondateur de la firme, est un brillant chercheur et un administrateur médiocre. Ses locaux principaux sont situés à Kansas City où tout a été détruit. Lui-même est portée disparu depuis les premiers jours de l'infection. Soulborne Inc. n'existe officiellement plus. Cependant, plusieurs mois avant la catastrophe, il avait revendu 51% de ses parts au Comité directeur de Genomic Trust, sauvant ainsi sa compagnie et offrant au concurrent de OneWorld un avantage décisif dans la course au décodage du génome humain. Genomic Trust n'a pas perdu de temps. Laissant au Memoriam Hospital les salles de consultations et de recherches sur la thérapie génétique, elle a acquis un ancien laboratoire ailleurs dans la ville, l'a fait réaménager pour y installer, loin des regards indiscrets, son nouveau centre de recherche. Car si Streinberg est bien un spécialiste du génome humain, Podokas (recruté par Genomic Trust sur le projet) et Lovovich (transfuge de cette firme) se servent également de ses travaux pour des recherches plus secrètes, pilotées par leurs employeurs. Un fait qu'ils n'admettront jamais, mais ils insisteront pour emporter avec eux quelques documents annexes aux archives principales...

Les souterrains de Lawrence



Il est probable que les personnages empruntent à un moment ou un autre, sur une distance plus ou moins longue, le réseau de tunnels en sous-sol de la ville.

Plusieurs scènes peuvent se produire au cours de ce périple, présentées parmi les événements secondaires ci-dessous. Cependant, voici une description des particularités de ces lieux souterrains :

- L'obscurité y est totale, hormis de temps en temps, en s'approchant de la surface, au niveau de grilles d'aération ou de puits d'accès, le plus souvent à quatre à six mètres au-dessus des tunnels. Certains sont bloqués par des véhicules accidentés, d'autres ouverts à l'air libre.
- Le son et la lumière portent loin dans ces tunnels. Les personnages peuvent donc repérer rapidement les Hostiles en approche. Mais, du coup, leur présence peut, elle aussi, être décelée s'ils ne font pas preuve de la plus grande discrétion.
- Les Z-Corps traversent un réseau composé de conduits d'égouts (charriant une boue malodorante et putride), de tunnels de liaison encombrés de câbles (téléphones et Internet, électriques) et de tuyaux, de voies d'évacuation des eaux usées (parfois avec de l'eau aux chevilles, parfois jusqu'à la poitrine, avec plus ou moins de courant)... La hauteur sous le plafond varie entre 1m50 et plus de 4m. Ce dédale relie également des caves et quelques abris anti-atmosphériques construits dans les années Cinquante, ainsi que de vastes collecteurs.
- Les ondes radio ne passent pas ici. Dès qu'ils sont dans les souterrains, la liaison des personnages avec Mallone est coupée.
- Le labyrinthe alterne de longues lignes droites avec des virages à angle droit et des voies latérales, autant d'endroits où une embuscade est possible.

Notez bien ces points afin de restituer l'ambiance oppressante des lieux. Si vous parvenez à inquiéter les joueurs à chaque nouvelle description ou information, aussi anodine soient-elles, vous avez gagné.

Le laboratoire secret

L'adresse se trouve dans le local de Soulborne au sein du Memorial Hospital. Étanche et autonome, ce véritable bunker a résisté au bombardement et reste opérationnel, pour encore 48 heures environ. Quatre scientifiques y sont retranchés, persuadés d'avoir vécu la fin du monde.

Timing et trame générale

Voici quelques éléments temporels et une suggestion de l'enchaînement des situations du scénario. Modifiez ceux-ci en fonction des actes des personnages.

- 07h26** – salle de briefing.
- 09h54** – embarquement à bord de l'hélicoptère de transport.
- 10h39** – arrivée sur zone.

Une fois à Lawrence, l'aventure pourrait se dérouler ainsi :

- Les personnages traversent le Memorial Hospital, fouillent les locaux de Soulborne et découvrent l'adresse de GT-Reslab.
- Ils arpentent les rues (ou les sous-sols) de Lawrence jusqu'à Colt Drive, tout en faisant quelques rencontres en route (les survivants, les chiens, capitaine Zoom).
- Les Z-Corps investissent le bunker, affrontent Streinberg et récupèrent les données.
- Retour plus ou moins mouvementé, évacuation sous la pression d'une horde de zombies.

Dès que les joueurs réalisent qu'ils n'ont pas le temps d'aller et revenir à Colt Drive dans le temps imparti à leur mission initiale, ils doivent obtenir de nouveaux ordres de Mallone. Celui-ci en réfère (en privé) à ses supérieurs et leur donne 10 heures de plus pour récupérer les données.

Dès cet instant, vous pouvez placer 10 marqueurs sur la table (billes, pièces, jetons...) Toutes les heures dans le jeu, retirez l'un de ces marqueurs. Ainsi, les joueurs devraient rester conscients en permanence du temps qui s'écoule et voir arriver lentement le couperet. Un effet de tension supplémentaire pour eux.

Événements principaux

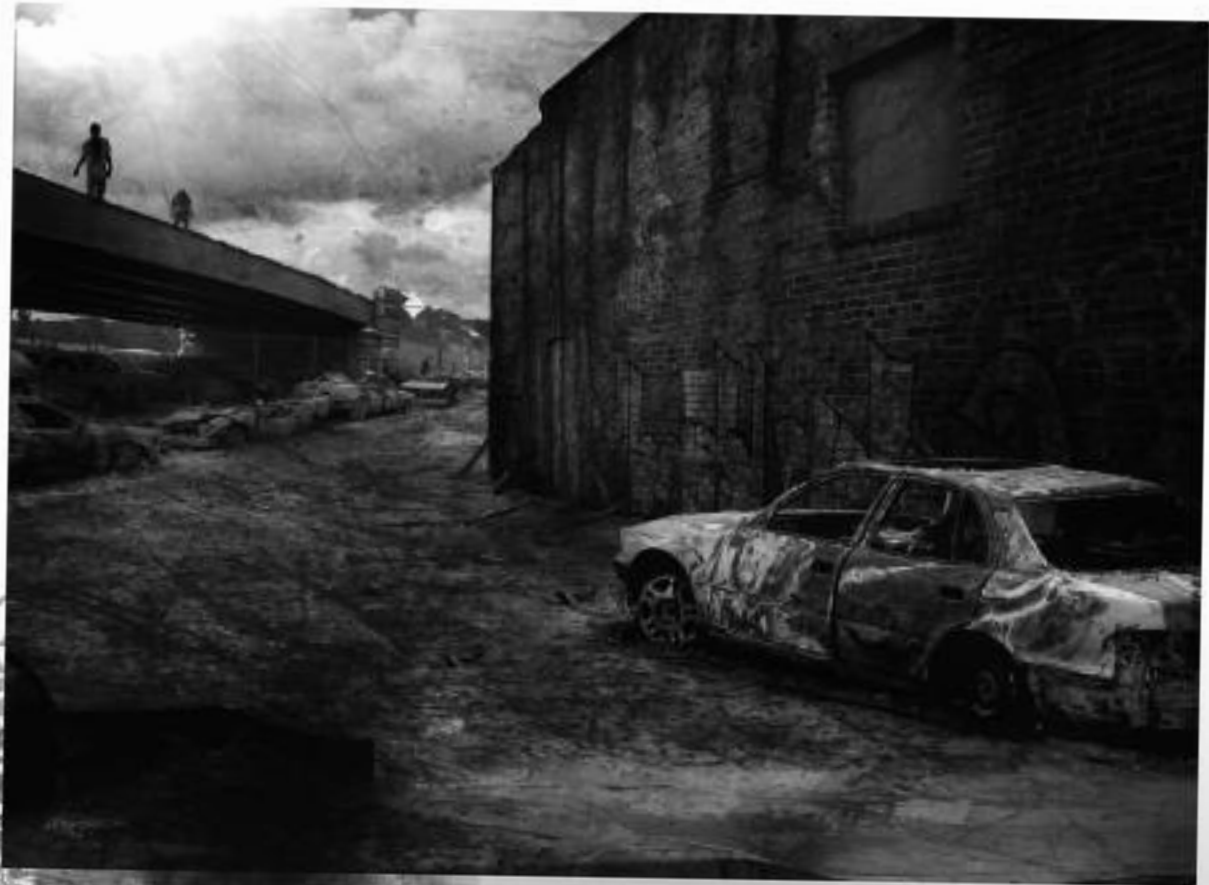
Voici les éléments principaux de la trame générale du scénario. Ils suivent un enchaînement logique, calqué sur les déplacements probables des personnages. Mais les joueurs restent libres d'aborder leur mission de la manière qui leur convient, aussi n'hésitez pas à adapter ces événements à leurs actions et leur progression au cœur de l'aventure.

Descente et désillusion

Lieu : Memorial Hospital
Période : début du scénario
Déclencheur : les personnages prennent pied dans le Memorial Hospital
Résumé : exploration du bâtiment abandonné et des locaux de la Soulborne

« *S'il le faut, retournez cet endroit pierre par pierre, mais vous me trouverez ces putains de données !* »

Karl « Sergent » Mallone en salle de briefing.



Les personnages progressent dans les décombres du Memorial Hospital. Ils doivent se faufiler à travers des couloirs dévastés et des salles noircies par le feu jusqu'au rez-de-chaussée. La description des lieux vous a été donnée précédemment. Bien qu'aucun Hostile ne rôde dans l'édifice, instillez un sentiment de crainte chez les joueurs. Le silence est parfois rompu par un bruit sec ou un craquement, impossible à localiser et difficilement identifiable. L'obscurité et le nombre d'obstacles réduisent le champ de vision aux quelques mètres éclairés par les lampes torches. Avec l'amplificateur de lumière, le décor baigne dans une lueur glauque et malsaine. Les ombres s'étirent et paraissent mouvantes. Des relents de pourriture montent parfois jusqu'aux

narines des personnages. Une porte bloquée s'ouvre dans un grincement strident, des objets en équilibre se renversent sur leur passage, le bruit se répercute en écho dans les corridors déserts et sous la voûte couverte de suie. Insistez sur ces éléments, et laissez les joueurs organiser leur progression à leur guise. Plus ils cherchent à se mettre en sécurité, plus il leur faut de temps pour atteindre le rez-de-chaussée.

Une fois parvenus devant l'escalier menant aux locaux de la Soulborne, ils doivent encore dégager le passage. Des câbles, des poutrelles tordues et des blocs de béton sont tombés depuis le plafond effondré.

Dès que les personnages pénètrent dans ces bureaux, ils comprennent très vite qu'il n'y a aucun laboratoire ici. Une recherche de « pièces secrètes » s'avère totalement vaine. Par contre, les classeurs métalliques alignés le long des murs, ainsi que l'ordinateur dans la salle de consultation, semblent avoir échappé aux effets de l'incendie. Bien entendu, l'électricité est coupée dans toute la région. Il faut encore une bonne heure de recherche et de compilation de documents pour découvrir un indice intéressant. Ce local appartient bien à la Soulborne et abrite les scientifiques dont ils ont les noms, détachés auprès du Memorial Hospital afin d'y bénéficier de cas cliniques. La firme utilise, par contrat avec l'hôpital, les installations médicales sur place. Par contre, dans un document administratif, les personnages découvrent que Soulborne Inc. a été racheté il y a environ onze mois par la Genomic Trust. De plus, une liasse de factures reliées dans un banal dossier mentionne la livraison de matériel à une autre adresse dans Lawrence. Un test réussi de Médecine ou Électronique Diff 12 indique qu'il s'agit d'équipement de pointe aussi bien en informatique et en technique de laboratoire, que de produits courants en milieu médical. Tous les bons de livraisons sont contresignés par le Dr Streinberg et mentionnent « GT-Reslab » sur Colt Drive, un peu au Nord de Deerfield Park. Sur leur OWPad, les PJ peuvent constater que cela n'est pas très loin du centre hospitalier, un peu plus de trois kilomètres. Mais cela signifie également sortir du bâtiment et traverser Lawrence...

Dès que les PJ en réfèrent à Mallone, il leur demande de patienter. Au bout d'une minute à peine, il leur annonce que leur mission consiste désormais à retrouver ce local pour y récupérer les informations recherchées. Un nouveau compte à rebours s'enclenche. Ils ont désormais 10 heures devant eux pour revenir à la zone de largage et y être évacués.

Note : si vous le souhaitez, dès que les joueurs se relâchent un peu et qu'ils commencent à fouiller les locaux, vous pouvez faire intervenir deux ou trois zombies, touchés par l'Agent gris, attirés par le bruit de leurs travaux de déblaiement. Ici, pas question de fuir, les PJ se trouvent dans un cul-de-sac. Mais cette rencontre, bien que peu dangereuse, devrait leur faire comprendre que la zone est loin d'être entièrement décontaminée.

Sur la piste

Lieu : les rues de Lawrence

Période : alors que les personnages se rendent au laboratoire de la Genomic Trust

Déclencheur : dès que les PJ décident de se déplacer hors du Memorial Hospital

Résumé : pour rejoindre Colt Drive, les personnages doivent se frayer un chemin dans la ville.

« Si jamais vous devez quitter le périmètre du Memorial Hospital, souvenez-vous de ce que vous avez fait à l'entraînement ces derniers jours ? Et gardez la dernière balle pour vous. »

Karl « Sergent » Mallone en salle de briefing.

Une fois de plus, les données du OWPad, ou une liaison directe avec Mallone, se révèlent bien utiles. Dès qu'ils ont un plan de la ville sous les yeux, les personnages repèrent Colt Drive et peuvent tracer un itinéraire pour s'y rendre.

Mais alors qu'ils préparent leur plan d'action, dehors, la présence Hostile se fait plus importante. Dès que les PJ s'approchent des portes du Memorial Hospital, ils distinguent au milieu des carcasses des voitures, sur le parking, quelques corps désarticulés de zombies errant dans le quartier. Le moindre bruit, la plus petite lumière risque d'attirer leur attention. Ils ne sont pas encore très nombreux, mais il faut faire preuve de discrétion pour échapper à une confrontation bruyante risquant d'attirer d'autres ennemis.

Dans le meilleur des cas, les personnages peuvent estimer qu'il leur faut un peu moins de deux heures pour atteindre Colt Drive, en se déplaçant le plus furtivement possible.

Désormais, les joueurs sont libres d'organiser leur progression à leur guise. Le parcours le plus simple consiste à remonter W2nd Street, continuer sur W Princeton Bd en longeant le Law-

rence Country club puis de bifurquer dans Arrowhead Drive jusqu'à Colt Drive. Une bonne marche au milieu des décombres et avec le risque permanent d'être repérés par les zombies.

Comme précédemment, donnez aux joueurs l'impression que le danger peut surgir de partout, à tout instant. À eux de gérer leur plan d'action. Ils doivent répondre à la question simple : « vous êtes ici, vous devez aller là. Comment faites-vous ? »

Dans les événements secondaires, vous trouverez plusieurs situations possibles à mettre en scène, soit pour les obliger à réagir, soit en réaction à leurs propres décisions. Utilisez celles-ci à votre guise, en fonction de la manière dont se comporte la Z-Team sur le terrain et le degré de difficulté que vous souhaitez apporter à cette aventure.

Option : sous la ville

Visiblement, et bien qu'ils ne puissent pas l'expliquer, le nombre de créatures encore présentes s'avère bien plus important que prévu. Il est, bien entendu, possible de se frayer une voie à travers les rangs ennemis, mais sur la longueur du trajet à parcourir, les joueurs devraient vite réaliser qu'ils n'auront jamais assez de munitions ni, sans doute, le temps de se mettre à l'abri. Il leur faut aussi revenir à leur point de départ afin d'y être évacué, difficile s'ils se retrouvent assiégés au GT-Reslab.

Une étude plus précise de la cartographie urbaine décèle un réseau d'égouts et de conduits souterrains sillonnant une partie du sous-sol de Lawrence. Un accès existe dans la salle de l'incinérateur de l'hôpital, accolée à la morgue. Une sortie donne directement dans Deerfield Park, à environ 100 mètres de Colt Drive. Malheureusement, la morgue se situe à l'autre bout du bâtiment. Les personnages pourront également réaliser ce fait alors qu'ils remontent les rues en surface. Devant une opposition plus forte que prévu, ou en découvrant un puits ouvert vers les souterrains, ils peuvent envisager de contourner les zombies par cette voie.

Mais dans l'hôpital, en plus des obstacles naturels dus aux destructions, la Z-team doit franchir une grande salle d'attente où déambulent quelques Hostiles (deux par PJ). La porte du corridor donnant sur la morgue se trouve juste au-delà de cette large pièce où trônent des sièges de plastique fondu, des décombres et un comptoir d'accueil en demi-cercle sur tout un pan de mur, en face d'un sas ouvert vers le parking. Les personnages bénéficient de l'effet de surprise et peuvent tenter de passer en force, avant que les zombies aient eu le temps de réagir. Par contre, dès les premiers coups de feu, les créatures au-dehors se dirigent par ici.

Faites en sorte que les personnages atteignent la salle de l'incinérateur sans trop de problème. Par contre, il leur faut ensuite ouvrir ou découper la grille dans le sol alors qu'une horde de zombies remonte le couloir dans leur direction. Demandez des jets aux PJ qui tentent d'ouvrir l'accès, faites durer leur travail, décrivez les Hostiles qui approchent... juste avant d'annoncer que la voie d'accès est libre et que les Z-Corps peuvent se jeter dans le vide, pour atterrir trois mètres plus bas dans un étroit conduit nauséabond.

Des sas coupe-feu isolent le bâtiment. Une fois ce périmètre franchi, et les portes verrouillées derrière eux, les PJ ne sont plus suivis dans ce dédale souterrain par les Hostiles de l'hôpital. Par contre, ils se trouvent maintenant au cœur d'un labyrinthe plongé dans les ténèbres les plus totales. La Z-Team doit maintenant avancer, se repérer et rester discrets jusqu'à Deerfield Park.

GT-Reslab



Lieu : le laboratoire de Genomic Trust sur Colt Drive

Période : au cours de la mission

Déclencheur : dès que la Z-Team atteint l'adresse indiquée

Résumé : les personnages investissent les lieux et découvrent les scientifiques enfermés ici.



Z-CORPS

« Une fois dans un bâtiment, méfiez-vous des coins. Les coins, c'est sournois ! ».

Karl « Sergent » Mallone en salle de briefing.

La Z-Team arrive enfin, en surface ou en sous-sol, aux abords de Colt Drive. Une observation précise des lieux révèle la présence de quelques créatures errant sans but dans les environs. Il est possible de les éviter et de s'approcher du bâtiment abritant le GT-Reslab en se montrant très prudent. Il s'agit d'une grande maison de plain-pied, entourée d'une pelouse brûlée et accolée à un garage au portail défoncé. Un unique van, en piteux état y est garé. Aucune plaque n'indique l'existence du laboratoire sur la façade noircie. Les vitres des fenêtres sont brisées, la porte enfoncée, le toit s'est effondré à cause de l'incendie sur toute la portion droite de la maison.

Une nouvelle désillusion attend les personnages dès qu'ils pénètrent à l'intérieur. Tout est carbonisé, réduit en cendres ou en amas de plastique fondu. En prenant le temps de fouiller les lieux, en faisant toujours bien attention de ne pas alerter les Hostiles dehors, ils reconnaissent les vestiges de nombreux objets : cafetière, ordinateurs, fontaine à eau, meubles, mais aussi dans la plus grande partie du bâtiment, des installations typiques d'un laboratoire médical. Ici aussi, les produits stockés ont attisé les flammes et augmenté leur capacité de destruction. Rien n'est récupérable, comme ils peuvent en être certain au bout d'une demi-heure de recherches.

Pourtant, un détail devrait attirer leur attention. Une caméra de surveillance bizarrement placée dans le garage, et hors d'usage, vise une haute haie derrière la maison, coupée d'un portillon branlant. Ils peuvent également remarquer ce fait en faisant le tour du bâtiment.

S'ils y jettent un coup d'œil, les Z-Corps découvrent un grand bâtiment carré au toit plat, sans fenêtres sinon quelques ouvertures étroites barrées par des volets de fer. Il s'agit du véritable cœur du GT-Reslab, le centre de recherche sur le génome humain que cherche à atteindre One-World.

Une porte renforcée en bloque l'accès. Avec de bonnes connaissances en électronique, il est possible de déverrouiller le système de fermeture qui fonctionne encore. Une autre solution consiste à passer par l'un des deux gros conduits d'aération sur le toit, donnant directement dans un long couloir central. Cependant, un détail devrait intriguer les joueurs. Engagés dans le conduit, souillé de suie et à peine assez large pour y ramper, ils sentent de l'air frais sur leur visage et devinent le bruit lointain de pales d'aérateurs.

Une fois à l'intérieur, tout est désert. Personne. Par contre, le laboratoire ne semble pas avoir souffert. Tout est plus ou moins intact, si on fait abstraction d'objets brisés et jetés au sol dans ce qui peut être interprété comme un mouvement de panique. Cependant, les ordinateurs en réseau refusent de se rallumer, même avec une source d'énergie extérieure, comme si tout avait cramé. En effet, tout le système électrique est mort et a provoqué un court-circuit général. Ou presque. Si les joueurs posent la question, donnez leur rapidement cet indice. Sinon, indiquez-leur qu'ils se sentent observés.

Des caméras surveillent chaque pièce, chaque couloir. Placées dans un coin près du plafond, on n'y fait pas forcément attention. Mais elles sont là... et elles fonctionnent. Laissez les joueurs spéculer et s'inquiéter, ou au contraire essayer de communiquer avec ceux qui les regardent. Puis ils découvrent l'escalier menant au sous-sol.

La Z-Team descend une volée de marches et arrivent devant la porte blindée d'un sas. Toujours sous l'œil rouge d'une caméra. Alors qu'ils se demandent ce qu'ils vont faire maintenant, celle-ci s'ouvre dans un chuintement. Un visage à la peau brune, les yeux rougis par le manque de sommeil et les traits tirés apparaît. Il s'agit du Dr Podokas et, une fois rassuré sur l'identité des Z-Corps, il est ravi de les voir.

Les personnages découvrent dans le bunker un véritable laboratoire high-tech. Ici, tout fonctionne encore, même si les ordinateurs sont éteints par souci d'économie d'énergie. Les vivres commencent juste à manquer, et l'aération montre des signes de faiblesse. Mais Streinberg refuse de sortir. Tôt ou tard, il se rend compte de la présence des PJ au sein du laboratoire.

Essayez de surprendre les joueurs. Lovovich est heureuse de les voir, mais Streinberg n'est plus dans sa cellule en train de se reposer. Le bunker est vaste et un vrai labyrinthe (il prévoyait d'accueillir plus de deux cents personnes). Jouez à cache-cache avec les Z-Corps, Streinberg est persuadé d'avoir à faire à des commandos russes ou chinois. Il peut alors surgir dans le dos d'un personnage et pointer son arme sur sa tempe... pour négocier la reddition du reste du groupe. Mettez en scène cette confrontation tendue. Streinberg menaçant un personnage, enfermé dans son délire, visé par les autres membres du groupe qui doivent le convaincre de leur bonne foi ou de se rendre. Jouez en temps réel, aucune discussion autour de la table hormis les paroles dites dans la situation de jeu. Si vous parvenez à appliquer ces contraintes, les joueurs devraient être bien à cran pour gérer cette crise.

S'il sent qu'il perd le contrôle, Streinberg tente de s'enfuir par le couloir d'où il a surgi. Il se cache à nouveau et revient par une autre voie pour essayer de tuer une à une toutes les personnes présentes dans le bunker. N'oubliez pas que Clifford (voir un peu plus loin) se mêle aux réjouissances quand on ne l'attend pas (personne n'en parle aux PJ s'ils ne s'étonnent pas de son absence).

Quoi qu'il en soit, qu'ils doivent abattre Streinberg ou parviennent à le maîtriser, les Z-Corps peuvent enfin accomplir leur mission, sans doute avec un œil sur le compte à rebours amorcé par Mallone. Lovovich et Podokas se montrent assez réticents à fournir les documents concernant leurs recherches. Si l'on aborde le sujet du virus, ils ont l'air sincèrement surpris et expliquent vaguement le but de leurs travaux (« Nous effectuons ici des séquençages génétiques... en gros. »

Par contre, ils n'osent pas s'opposer à la récupération des mémoires de leurs ordinateurs et de leurs archives, de quoi remplir au final cinq à dix gros sacs à dos, en ne conservant que l'essentiel (encore faut-il convaincre les deux savants de trier ces éléments primordiaux parmi les autres moins importants).

Ainsi chargés, il faut maintenant songer au retour...

Ce qui se passe au sein du GT-Re slab

Les quatre scientifiques se trouvaient au sein du laboratoire, un ancien abri anti-atomique reconverti, lorsque la situation est devenue ingérable. Tout y était prévu pour survivre plus d'une semaine en totale autonomie, jusqu'à une mini centrale électrique géothermique. Ayant assisté au bombardement par caméras interposées, ils se sont persuadés d'avoir survécu à la fin du monde. Plus personne n'est entré dans leur refuge depuis, pas même un zombie. Ils se croient seuls au monde. Ou presque.

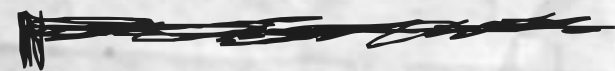
Streinberg s'est persuadé que l'Amérique a été victime d'une attaque d'une puissance étrangère. Ils ont interprété ainsi le virus, puis le bombardement. Les autres savants en sont moins sûrs, mais ils n'osent rien dire devant la paranoïa violente de Streinberg que la situation n'arrange pas. En outre, il est le seul à posséder une arme, un pistolet de gros calibre. Depuis plusieurs jours, le chef du projet alimente son illusion avec des spéculations et reste sourd aux arguments de ses collègues, les menaçant de son arme lorsqu'ils insistent trop. Pourtant, la veille, Clifford a tenté une sortie pendant que Streinberg dormait. Il est, bien entendu, tombé sur un Hostile. Par chance, il a réussi à s'enfuir et à rejoindre le bunker après avoir verrouillé derrière lui. Mais il a été mordu et après plusieurs heures de fièvre et d'agonie, il est décédé, il y a trois heures. Son corps repose dans la chambre froide d'où il se relèvera au plus mauvais moment pour les Z-Corps. Streinberg l'a évidemment découvert et est entré dans une colère noire, interprétant cette mort comme un signe supplémentaire de la validité de sa théorie.

Podokas et Lovovich se tiennent tranquilles depuis, mais en voyant arriver la Z-Team, Podokas qui était de garde devant les écrans a couvert leur approche pour venir leur ouvrir. Il compte sur eux pour le tirer de là, avec sa collègue.

Événements secondaires

Voici quelques éléments que vous pouvez mettre en scène au cours du scénario afin de l'étoffer et de donner aux joueurs des intrigues secondaires à résoudre. Comme d'habitude, exploitez les pistes qui vous plaisent le plus ou qui correspondent aux actions des personnages, écarterez les autres.

Les survivants



Lieu : dans les rues de Lawrence
 Période : alors que les personnages se déplacent en surface.
 Déclencheur : les Z-Corps repèrent un rassemblement d'Hostiles devant un immeuble.
 Résumé : les personnages découvrent un groupe de survivants cloîtrés dans un bunker de fortune.

« Il y a deux type de survivants : ceux qui peuvent porter un flingue et ceux qu'il vaut mieux descendre tout de suite... par charité. »

Karl « Sergent » Mallone en salle de briefing.

Les personnages-joueurs avancent prudemment à travers les rues de Lawrence. De loin en loin, ils aperçoivent des Hostiles isolés, errant sans but, qu'ils peuvent assez facilement éviter s'ils savent exploiter le terrain dévasté à leur avantage.

Cependant, alors qu'ils font un écart dans une rue latérale pour contourner un amas de tôles inextricables, ils entendent des grognements et les bruits d'un rassemblement assez important. Au fond d'une cour intérieure, ils aperçoivent un

groupe d'une centaine de zombies entassés devant l'entrée d'un immeuble bas, quatre étages, dont l'entrée principale et l'escalier ont visiblement été condamnés et barricadés à l'aide de tout un tas d'objets encombrants et de gravats.

S'ils observent la scène, ils remarquent alors deux détails intéressants (Test de Perception moyen) :

- Une faible lumière brille par intermittence au deuxième étage (comme la flamme d'une bougie).
- Une silhouette discrète se faufile dans le dos des Hostiles jusqu'à un autre bâtiment et disparaît dans le hall.

Il s'agit de Sammy (voir plus bas), revenant d'une course. Si les PJ s'attardent à le suivre, ils découvrent qu'ici aussi l'escalier est bloqué. Mais un ingénieux système de contrepoids dans la cage d'ascenseur permet d'atteindre sans effort le premier niveau. Celui-ci est quasiment vide, la porte d'un appartement est cependant piégée (une simple chausse-trappe). Son balcon donne sur l'arrière du premier immeuble. On a placé un pont de fortune fait de poutrelles rouillées entre les deux édifices.

Une dizaine de survivants sont retranchés ici. La plupart se trouvaient dans des caves ou bien à l'abri au moment du bombardement. Ils se sont regroupés dans ce bastion de fortune sous l'autorité plus ou moins acceptée de Joris. Ils se ravitaillent grâce aux réserves du restaurant dans une rue adjacente, mais l'eau commence à manquer. Les Hostiles n'ont pas encore découvert la seconde voie d'accès.

Voici une description de quelques-uns de ces survivants. N'hésitez pas à en ajouter d'autres de votre cru, pourquoi pas plus ou moins liés à l'histoire de l'un des personnages.

Joris « the Smasher » Strandt : grand et costaud (2m02 pour 125 kg), le crâne rasé et l'air renfrogné, il a pris l'ascendant sur les autres survivants grâce à sa carrure et au fait qu'il est le seul à oser affronter les Hostiles si le besoin s'en fait sentir. Espoir montant du catch, armé d'une barre de fer, il veille sur sa petite communauté. Il

est moins méchant qu'il n'en a l'air, juste cynique et, ancien GI en Irak, il déteste tout ce qui touche à l'Armée. Face aux PJ, il se montre soupçonneux et assure qu'il ne faut pas compter sur eux pour se sortir de cette situation. Si les Z-Corps parviennent à le convaincre et mènent ses «ouailles» vers une évacuation de la ville, il devient un allié loyal et efficace, prêt à se sacrifier pour les autres.

Sammy : un gamin maigre d'à peine quatorze ans. Il semble muet et perpétuellement sur le qui vive, le regard fuyant. Agile et discret, c'est lui qui se charge du ravitaillement. Dès qu'il aperçoit les Z-Corps, il choisit l'un d'eux et décide de le suivre partout, comme un oisillon orphelin s'attache aux pas du premier venu. Il utilise les égouts pour atteindre le restaurant ainsi qu'un Seven-Eleven (supérette) un peu plus haut dans la rue. Si les PJ ignorent leur existence, il peut les leur montrer.

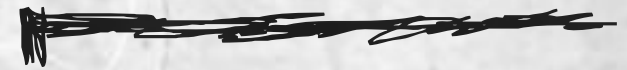
Nora et Jason : Nora, une jeune noire de 20 ans, ne lâche jamais son bébé de quatre mois, Jason ; celui-ci est apathique, trop maigre car sa mère ne dispose pas d'apport alimentaires suffisants pour le nourrir. Nora est au bord de la crise de nerf et prête à tout pour sauver son fils, quitte à le confier aux PJ pour qu'ils l'emmènent loin de ce cauchemar.

Misha Trotskavy: le propriétaire du restaurant, un ukrainien de 63 ans. C'est lui qui a proposé de se servir des réserves de son établissement pour se nourrir, mais elles commencent à manquer. Il tente de rassurer les autres avec de belles histoires et, même s'il n'y croit pas, assure que des secours sont en route. Il a perdu sa femme, son fils et sa belle-fille, ses petits-enfants, ses employés dans la catastrophe. Il ne continue la lutte que pour soutenir le moral des autres, mais ne pense pas pouvoir aller plus loin.

Bill Twaynes : il était agent d'assurance et bénéficiait d'une vie aisée. Il reste prostré dans un coin la plupart du temps. Dès l'arrivée des Z-Corps, il négocie en aparté son évacuation, propose beaucoup d'argent, quitte à abandonner les autres à leur sort.

Ajoutez d'autres survivants si vous le souhaitez, donnez-leur un trait de caractère et un élément d'historique remarquable. Ensuite, laissez les PJ discuter avec ces gens. Il n'est aucunement question, dans le cadre de leur mission, d'évacuer d'éventuels survivants, un fait que Mallone leur rappellera explicitement s'ils lui font un rapport. De plus, s'encombrer de civils affamés, terrorisés et maladroits augmentent considérablement les risques. D'un autre côté, les PJ sont seuls maîtres une fois sur le terrain et peuvent agir selon leurs ordres, mais aussi selon leur conscience.

Des aboiements dans les ténèbres



Lieu : dans le réseau de tunnels

Période : alors que les personnages se déplacent en sous-sol.

Déclencheur : la Z-Team progresse lentement, mais croit être en sécurité.

Résumé : les Z-Corps découvrent que le virus atteint également les animaux.

« En cas de contact, planquez-vous. Si, ça ne marche pas, courez. Si ça foire aussi, battez-vous comme des chiens ! »

Karl « Sergent » Mallone en salle de briefing.

Le réseau de conduits et de tunnels sous Lawrence s'avère, sans être un véritable dédale, assez anarchique. Certains passages finissent en cul-de-sac, d'autres reviennent sur leurs pas ou débouchent sur des salles souterraines désaffectées depuis longtemps. Des bruits sinistres résonnent parfois. L'air est, par endroits, irrespirable, saturé d'odeurs de pourriture. Pourtant, les Z-Corps peuvent, assez rapidement, se sentir ici en sécurité. Malgré l'obscurité, les longues lignes droites offrent une vue dégagée, et une bonne ligne de mire, sur d'éventuels Hostiles en approche. Il faut tout de même se montrer prudent à chaque intersection. Une ou deux fois, les per-



Z-CORPS

sonnages surprennent un zombie errant dans les souterrains (ou sont surpris par celui-ci s'ils ne sont pas très discrets), mais aucune opposition sérieuse ne semble les y attendre.

Rien n'est plus faux ! Si autant d'Hostiles, plus d'un millier, ont survécu au bombardement, c'est parce qu'ils avaient trouvé refuge dans le sous-sol (en réalité, ils traquaient les gens cachés ici, les PJ risquent d'ailleurs de tomber sur un véritable charnier dans un collecteur s'ils cherchent à suivre l'origine des odeurs de charogne). Même si actuellement, les incendies s'éteignant, la majorité de ces créatures est retournée dehors, un nombre conséquent d'entre elles rôdent encore dans les couloirs enterrés.

Cependant, une autre menace pèse sur la Z-Team en ces lieux. Dans les faubourgs de Lawrence, Miguel Torres élevait clandestinement des chiens de combat dans la cave d'un immeuble désaffecté. Six gros molosses dressés pour déchiqueter leurs proies. Personne n'avait prévu que la contagion affecterait les animaux. Miguel Torres est sans doute le premier à l'avoir découvert, à son grand regret. Fous furieux et affamés,

les chiens se sont échappés de leur chenil et hantent depuis le réseau de tunnels. Leur ouïe paraît plus fine encore que celle des zombies humanoïdes. Ils finissent donc par repérer les déplacements des personnages.

Pour ceux-ci, tout commence par des sortes de grognements inhumains, résonnants sur les parois. Puis le silence. Ensuite, le bruit de griffes raclant la pierre. Un nouveau silence. Tout à coup, un mouvement rapide dans un couloir latéral, un bruit de course dans l'eau. Puis plus rien. Jouez ainsi avec les nerfs des joueurs pendant quelques minutes. Les sons viennent le plus souvent de derrière eux, mais s'ils s'embusquent, rien ne surgit sur leurs traces. Alors qu'ils pensent, après un moment d'accalmie, que la menace est passée, les molosses attaquent. Notez bien deux choses ici : ils n'ont pas été affectés par l'Agent gris et ils chassent avec un instinct de meute digne des pires prédateurs. Trois chiens barrent soudain la route des PJ, alors qu'ils suivent un conduit d'égout incurvé, large et bas de plafond. Trois autres silhouettes inquiétantes surgissent sur leurs talons. Les six créatures se ruent ensemble à l'assaut. Dans les ténèbres, les personnages ont peu de temps pour réagir. Ils disposent exactement d'un tour pour faire feu avant que les chiens ne soient sur eux. Après ce délai, une mêlée féroce et sans pitié s'engage.

Le fracas de l'affrontement risque fort d'attirer de nouveaux Hostiles sur les lieux. Lancez 1D6 à chaque tour. De 1 à 4, rien ne se produit ; 5 : un zombie arrive ; 6 : 1d6 zombies surgissent au bout du corridor.

À quelques mètres en avant, un couloir latéral permet de tenter de fuir. Il se termine un peu plus loin sous Deerfield Park, mais à l'opposé de Colt Drive. Dans tous les cas, les spécialistes de OneWorld se montreront très intéressés par le rapport des Z-Corps au sujet de ces chiens infectés et leur imposeront un long débriefing, surtout s'ils omettent de ramener un corps pour étude.

Option : si les joueurs évitent les souterrains, vous pouvez déplacer cet événement en surface, dans une portion presque déserte et surtout très accidentée, au milieu de ruines par exemple.

Le capitaine Zoom

Lieu : dans un parking souterrain entre le Memorial Hospital et Colt Drive.

Période : alors que les Z-Corps progressent vers le GT-Reslab.

Déclencheur : les personnages remarquent un étrange système de câbles électriques.

Résumé : le capitaine Zoom se terre dans son antre et répare un véhicule étonnant.

« Plus dangereux qu'un Hostile, il y a un allié en qui vous n'avez pas confiance. »

Karl « Sergent » Mallone en salle de briefing.

À la surface ou en sous-sol, obligez les personnages à se dissimuler lorsqu'un groupe composé d'une vingtaine d'Hostiles surgit soudain et se dirige dans leur direction. Par chance, le décor à cet endroit offre de nombreuses cachettes. Les zombies s'éloignent doucement, l'un des personnages pose alors la main sur un gros câble qui court au sol. Celui-ci est tiède, comme s'il charriait de l'électricité. S'ils décident de le suivre, ils doivent s'enfoncer un peu plus profondément dans les souterrains.

D'un côté, ils finissent par découvrir un étonnant système de dynamo captant l'énergie d'un ruisseau souterrain, le tout en silence. De l'autre, ils parviennent devant la grille d'une conduite d'aération. Il faut quelques minutes pour la démonter avec le matériel adéquat. Après avoir rampé sur une trentaine de mètres, la Z-Team débouche sur un long parking souterrain obscur. De la lumière brille pourtant dans un coin.

Ils ont trouvé l'antre du capitaine Zoom. Petit et fluet, le visage mangé par une barbe poivre et sel, cet individu très nerveux jette des regards hallucinés sur tout ce qui l'entoure. Il arbore une couronne de cheveux blancs hirsutes et sales qui accentuent son air de dément. Engoncé dans un bleu de travail maculé de crasse, ce survivant est singulier. Capitaine Zoom était autrefois un in-



Z-CORPS

génieur en mécanique de génie et un inventeur réputé sur la côte Est. Du jour au lendemain, il a sombré dans la folie et tout plaqué. Personne à Lawrence, où il a finalement atterri, ne sait ce qui s'est produit. Il vit depuis quatre ans dans la chaufferie de ce parking où le gardien, un brave gars, l'avait laissé s'installer en échange de quelques menus travaux effectués avec brio par le SDF. Zoom avait d'ailleurs installé sa dynamo pour fournir en électricité tout le garage. Lors de l'attaque, l'immeuble au-dessus du parking a été durement touché et s'est effondré. La porte du garage souterrain est restée bloquée, enfermant capitaine Zoom. Celui-ci connaît cependant les passages souterrains et a pu observer ce qui se passait dehors. Il a conclu à une attaque extraterrestre et se prépare à fuir la ville.

Les personnages découvrent, à la lueur de puissants halogènes, des carcasses de voitures démontées, de pièces automobiles étalées partout, le sol du parking maculé de graisse et d'huile de moteur. L'air empesté l'essence et la ferraille. Capitaine Zoom sursaute et doit être convaincu de lâcher sa clef à molette afin de discuter. Dans son langage particulier, fait de monologues et d'expressions toutes faites hors de propos, il raconte vaguement son histoire aux PJ. Mais ce qui risque de plus les intéresser, c'est sa création : capitaine Zoom améliore un énorme Hummer. Bardé de plaques de métal pour renforcer la carrosserie, doté d'un pare buffles de fortune, le moteur gonflé, c'est un véritable monstre mécanique. Le vieux fou doit encore achever le système électrique, une opération qui ne devrait lui prendre que deux à trois heures... avant qu'il ne mette en route son engin, défonce le portail et s'échappe vers Bâton Rouge qui, selon lui, est une ville si inintéressante que les extraterrestres ont sûrement oublié de l'attaquer.

Si les personnages sympathisent avec capitaine Zoom, il peut leur offrir un moyen de transport pour revenir vers le lieu de l'évacuation hélicoptérée et leur faire gagner un temps précieux. En lui-même, il n'est pas dangereux, mais il n'admettra jamais que le Hummer est piégé. Lui seul connaît le code qui permet de le démarrer (Twinkie). Tout autre moyen de mettre en route le véhicule provoquera son explosion dans la minute qui suit (un voyant annonce obligeamment ce fait). Par contre, il faudra encore le convaincre de se rendre au Memorial Hospital et pas à Bâton Rouge.

Dernier détail, pourquoi «capitaine Zoom» ? Eh bien, il porte un casque bricolé, équipé d'un vieux zoom d'appareil photo avec lequel il observe de plus près les choses et les gens.

Traqués



Lieu : les rues de Lawrence.

Période : fin du scénario.

Déclencheur : dès que les personnages prennent la direction du retour.

Résumé : la Z-Team doit rejoindre le point d'évacuation poursuivie par une horde d'Hostiles.

« Une fois que vous avez des Hostiles aux fesses, inutile de compter les munitions. Vous n'en aurez de toutes façons jamais assez. »

Karl « Sergent » Mallone en salle de briefing.

Une fois les Z-Corps sur le chemin du retour pour être évacués, vous pouvez mettre en scène une course-poursuite à travers Lawrence jusqu'au toit du Memorial Hospital. Dosez la difficulté de cet événement, le nombre de créatures à leur poursuite et les obstacles sur leur route, selon l'état des personnages et le degré de tension que vous souhaitez introduire dans cette dernière partie du scénario.

Pensez également à gérer le temps afin de mettre un peu plus la pression sur les joueurs. L'hélicoptère furtif venant les chercher sera sur zone exactement à l'heure prévue. Il ne restera en vol stationnaire que pendant 15 minutes, procédure normale, avant de repartir, et de revenir toutes les six heures, pendant 24 heures. Aussi, les joueurs doivent être bien conscients de l'importance de se montrer ponctuels à ce rendez-vous.

Le retour du GT-Reslab jusqu'à l'hôpital peut être aussi mouvementé que vous le souhaitez. Idéalement, après avoir quitté le laboratoire, les

alentours s'avèrent étrangement déserts. Puis, alors qu'ils atteignent les abords de Deerfield Park, des Hostiles surgissent d'un peu partout, coupant toute possibilité de retraite. Parmi eux, quelques créatures émergent juste des sous-sols et n'ont donc pas été touchées par l'aspersion d'Agent gris. Mauvaise surprise pour la Z-Team.

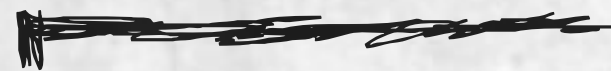
Une fois encore, aux joueurs de prendre en main la situation. Ils peuvent opter pour une course en avant, en espérant disposer d'assez de munitions jusqu'à la zone de récupération. Sans doute songeront-ils à exploiter les ressources découvertes à l'aller, les survivants, les tunnels ou le capitaine Zoom et son Hummer blindé.

Cependant, ne lésinez pas sur le nombre d'ennemis ou de difficultés apparaissant devant eux si vous voulez pousser les joueurs dans leurs derniers retranchements et faire en sorte qu'ils transpirent autant que leurs personnages dans ce final. Et n'oubliez pas de décompter à la fois les minutes qui s'égrènent et les munitions qui se font rares.

Événements optionnels

Voici quelques éléments supplémentaires propices à des situations intéressantes, mais absolument pas nécessaires dans la trame générale. À vous de voir si vous souhaitez les introduire ou pas dans votre aventure.

Déjà-vu



Lieu : dans les rues de Lawrence.
 Période : au cours de la mission.
 Déclencheur : dès que les personnages affrontent des Hostiles.
 Résumé : mauvaise rencontre pour le moral.

Alors que les personnages sont engagés dans un combat contre des zombies, l'un d'eux croit reconnaître une personne dans leurs rangs. Si les joueurs ont participé au premier scénario du Livre de Base de Z-Corps (« Open all night »), vous pouvez, en clin d'œil, introduire ici un ou plusieurs PNJ de cette aventure parmi ceux qui n'ont pu s'échapper (voire même un PJ tué). Donnez un détail évident dans vos descriptions des adversaires pour que vos joueurs réalisent à qui ils ont à faire.

Sinon, si l'historique de l'un des personnages le désigne comme originaire de la ville, mettez le face à face avec une de ses connaissances. Un proche (un oncle, une ex-femme, sa belle-mère...), un collègue de travail ou son patron, un ami, un voisin... mais surtout, la créature qui fonce sur lui arbore un objet personnel d'une autre personne auquel le PJ tient énormément et qui a disparu (le collier de sa fille, le bracelet de son épouse, la cravate de son père...)

Obstacles



Lieu : sur les voies de passages, dans les rues ou sous la ville
 Période : lors des pérégrinations des Z-Corps
 Déclencheur : lorsque la Z-Team entre dans une nouvelle zone. Cet événement peut survenir plusieurs fois.
 Résumé : c'est comme si toute la cité se ligait contre les personnages pour les ralentir.

Les rues, les bâtiments détruits, les souterrains mal entretenus, toutes ces voies d'accès présentent de nombreux obstacles et de pièges naturels propres à ralentir, voire bloquer, les personnages. Voici quelques exemples à distiller au cours de la progression de la Z-Team vers GT-Reslab afin de compliquer la tâche des PJ et maintenir les joueurs sur le qui-vive.

Barricades : un amas de décombres, des voitures encastrées après un carambolage, un escalier ou un couloir effondré, une conduite d'eau



Z-CORPS

percée déversant le cours d'un ruisseau à gros bouillons... Les Z-Corps doivent contourner l'obstacle, revenir sur leur pas et perdre du temps, ou le franchir coûte que coûte, malgré le danger et la difficulté.

Effondrement : le sol fissuré est instable. Le béton brûlé par la violence de l'incendie menace de se rompre à tout instant. Il ne supporte ni plus de 80kg à la fois, ni un mouvement rapide.

Chute de pierre : un pan de mur se détache sur le passage des PJ. Un test d'Esquive est nécessaire pour éviter d'être atteint par des éclats de béton et de verre.

Fornaise : un feu chimique couve encore sous le passage qu'empruntent les PJ ou dans un mur qu'ils longent. Un contact avec l'air pourrait tout faire exploser et ranimer l'incendie. Une balle perdue, par exemple.

Sol de verre : la façade de verre d'un immeuble s'est brisée et des millions d'éclats jonchent le sol. Se déplacer sur cette zone découverte, une marche sur à peine 15 mètres mais le chemin le plus court, risque de provoquer des crissements audibles aux alentours (Test de Discrétion)

Cul-de-sac : la voie empruntée par les personnages se termine en impasse. Qu'elle soit bloquée par un éboulement ou se termine sur un mur, il faut faire demi-tour... ou se battre s'ils étaient poursuivis.

Conclure L'aventure

Poursuivie par la totalité des Hostiles présents dans la zone, la Z-Team (et les survivants qu'ils comptent évacuer) parvient au Memorial Hospital. Il faut encore traverser les couloirs dévastés, rejoindre la cage d'escalier encombrée tout en repoussant les zombies attachés à leurs pas. Une fois sur le toit, organisez le siège de la zone. Les créatures continuent d'affluer par l'escalier de service, mais bientôt, quelques-unes plus rapides tentent d'escalader la façade depuis le dernier étage.

S'ils n'ont pas reçu l'aval de leurs chefs, les pilotes de l'hélicoptère refusent dans un premier temps d'embarquer d'autres personnes que les PJ et les scientifiques. Sous la menace d'une arme, ils se font bien plus coopératifs. Par contre, leur engin ne peut emporter qu'un maximum de dix (officiellement, et douze en se serrant et sans fermer les portes latérales) personnes à la fois... que faire s'ils sont plus nombreux ?

Conséquences

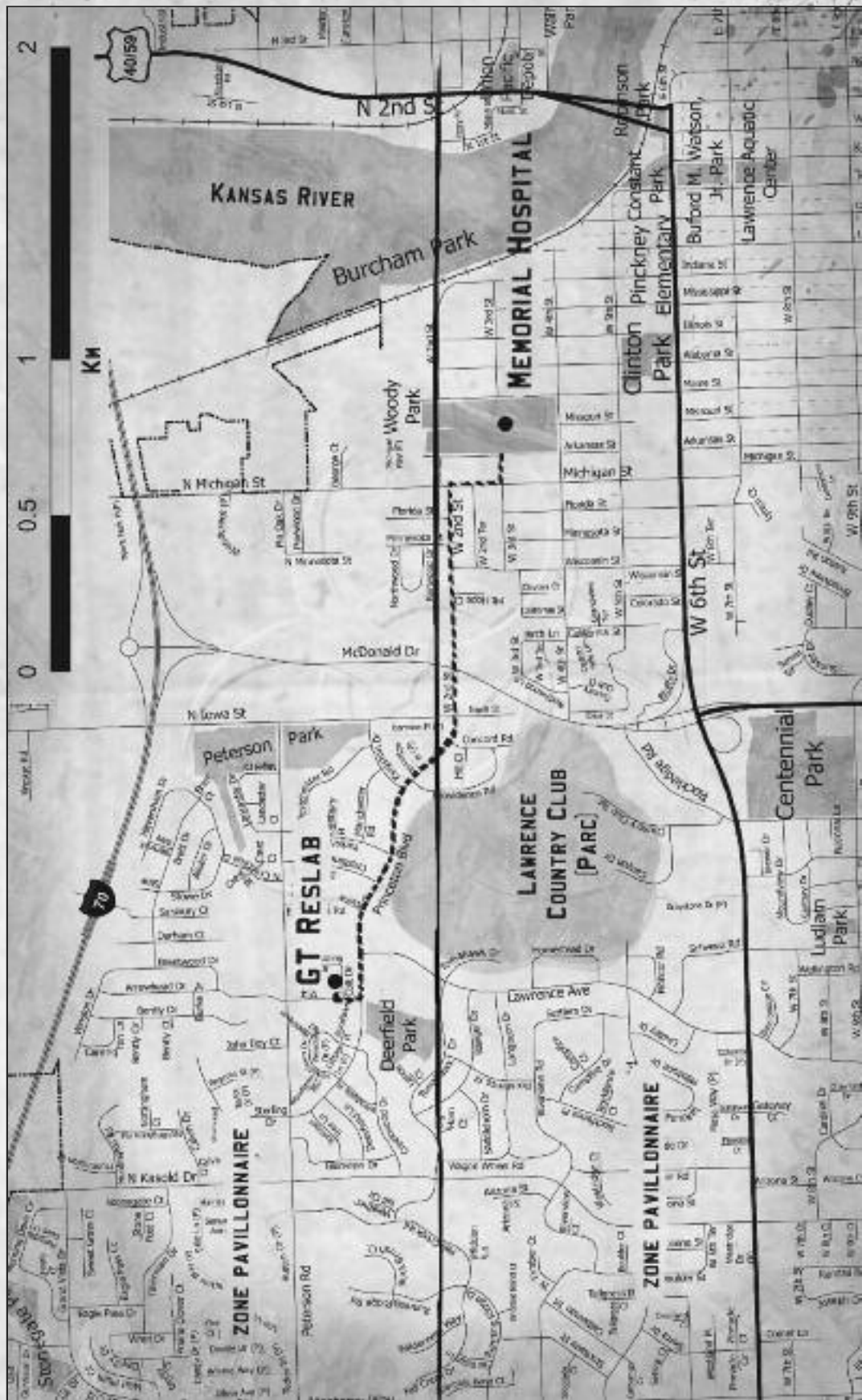
Grâce aux personnages, OneWorld met, sans doute, la main sur des informations capitales dans la recherche sur le génome humain. La compagnie compte bien s'en servir dans le cadre de sa lutte contre les Hostiles, mais également pour prendre l'ascendant sur ses concurrents dans ce domaine, en particulier Genomic Trust qui entend parler d'une opération à Lawrence, mais peut difficilement accuser sa rivale d'espionnage industriel dans le contexte actuel et avec la position de OneWorld.

Si les personnages ne se doutent de rien, ils reçoivent des félicitations et quelques jours de repos et de remise en forme avant de reprendre l'entraînement (après bien sûr toute une série de tests et un débriefing serré). S'ils posent des questions, Mallone leur fait comprendre qu'ils ont bien fait leur *job*, sur le terrain, et que les décisions se prennent au-dessus de leur tête. Fin de non-recevoir. Lovovich et Podokas, voire Streinberg, disparaissent dans les heures qui suivent, dans un avion vers une destination inconnue.

Mais, quelques jours plus tard, les PJ tombent en salle de repos sur un magazine daté déjà de deux ans. La photographie de Podokas fait la une. On y annonce que ce jeune et brillant chercheur américain, mais d'origine pakistanaise, vient de rejoindre l'équipe du Dr Streinberg pour travailler sur le génome humain. Dans l'article, le chef du projet annonce son intention d'avoir décrypté entièrement celui-ci dans les cinq années à venir...



ZONE CONTAMINÉE



Z-CORPS



Petite liste de références non exhaustive en matière de zombies

Livres

Guide de survie en territoire zombie, Max Brooks, Calmann-Lévy
 World War Z, Max Brooks, Calmann-Lévy
 Zombie Story, David Wellington, Milady
 Zombie, un horizon de cendres, Jean-Pierre Andrevon, Béalial

BD

Zombies-La divine Comédie.
 Olivier Péru-Sophian Cholet Champelovier-Édition Soleil
 Collection Anticipation

The Walking Dead. Robert Kirkman-Tony Moore-Charlie Aldard
 Image comics.VO/VF.Delcourt Collection Contrebande

Films

1968 : La nuit des morts-vivants (*The Night of the Living Dead*). Réal. Georges Romero
 1978 : Zombie (Dawn of the Dead). Réal. Georges Romero
 1986 : Le Jour des Morts-vivants (Day of the Dead). Réal. Georges Romero
 1992 : Army of Darkness. Réal. Sam Raimi
 1992 : Brain Dead. Réal. Peter Jackson
 2000 : Versus. Réal. Ryuhei Kitamura
 2002 : 28 jours plus tard Réal. Danny Boyle
 2002 : Resident Evil I. Réal. Paul W.S Anderson
 2003 : Shaun of the Dead. Réal. Edgar Wright
 2005 : Le Territoire des morts (*Land of the Dead*). Réal. Georges Romero
 2007 : Fido. Réal. Andrew Currie
 2007 : [.REC]. Réal. Jaume Balaguero
 2009 : Bienvenue à Zombieland. Réal. Ruben Fleischer

Nous nous excusons de n'en citer que quelques uns des plus connus, mais il nous est impossible de tous les citer ici. Nous vous conseillons de consulter Wikipédia si vous désirez une liste pratiquement exhaustive. Pour les "nanards", nous vous recommandons vivement l'excellent Nanarland (<http://www.nanarland.com>), section "Zombie, mon ami".

En série-TV. V.O pour l'instant

Automne 2010: The Walking Dead sur AMC

Z-CORPS





Nom :

Pseudo :

Genre :

Age :

Taille :

Poids :

Carrière :

Historique :



AGILITE ■ **CONNAISSANCES** ■

Acrobaties	_____
Bagarre	_____
Contorsion	_____
Discrétion	_____
Equitation	_____
Esquive	_____
Grimper	_____
Mêlée	_____
Sauter	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Affaires	_____
Contrefaçon	_____
Démolition	_____
Electronique	_____
Erudition	_____
Informatique	_____
Langues	_____
Médecine	_____
Navigation	_____
Sécurité	_____
Sciences occultes	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

ADRESSE ■ **PERCEPTION** ■

Armes à feu	_____
Armes de jet	_____
Crochetage	_____
Dextérité	_____
Lancer	_____
Pilotage	_____
Réparer	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Artiste	_____
Camouflage	_____
Chercher	_____
Connaissance de la rue	_____
Investigation	_____
Jeux	_____
Pister	_____
Survie	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Niveaux de Blessures

- 0 à 3 Sonné
- 4 à 8 Blessé
- 4 à 8 Gravement blessé
- 9 à 12 Handicapé
- 13 à 15 Mortellement blessé
- 16+ Mort

Echelle de Stress

Calmé Enervé Stressé Anxieux Paniqué Choqué

D8 → ← D10 → ← D10 → ← D12 → ← D12 → ← D15

 -1Dx1 -1Dx2 -1Dx4 -2Dx1/1Dx4 Trauma

PUISSANCE ■ **PRESENCE** ■

Courir	_____
Endurance	_____
Nager	_____
Soulever	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Charmer	_____
Commander	_____
Déguisement	_____
Dressage	_____
Empathie	_____
Escroquerie	_____
Intimidation	_____
Persuasion	_____
Volonté	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Points de Cojones

Points de Personnage

Bonus aux dégâts : _____

Mouvement : _____

Niveau de vie : _____

EQUIPEMENT



ARMES

Type	Dégâts	Munitions	Courte	Moyenne	Longue
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License. **4. Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content. **9. Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. **10. Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. D6 Adventure (WEG 51011), Copyright 2004, Purgatory Publishing Inc West End Games, WEG, and D6 System are trademarks and properties of Purgatory Publishing Inc.

PRODUCT IDENTIFICATION: Product Identity: The D6 System; the D6 trademark, the D6 and related logos; OpenD6 and any derivative trademarks; and all cover and interior art and trade dress are designated as Product Identity (PI) and are properties of Purgatory Publishing Inc. Use of this PI will be subject to the terms set forth in the D6 System/OpenD6 System Trademark License (D6STL). **Open Game Content:** All game mechanics and materials not covered under Product Identity (PI) above.



“Les êtres qui la pourchassent ne sont plus que l'ombre d'une lointaine humanité. Le corps sec, rigide, le teint cadavérique et les membres décomposés, parfois dévorés, ils avancent d'un pas lent mais décidé en direction de cette étincelle de vie qui semble vouloir se dérober à leur insatiable appétit. Tels des mannequins désarticulés, déséquilibrés, leurs pas s'enfoncent dans la boue avec une cadence inhumaine...”



ÉDITION RÉVISÉE

Z-Corps est un jeu de rôles qui vous propose de découvrir un monde ravagé progressivement par une apocalypse zombie. D'abord limitée à certains territoires, cette épidémie va s'étendre au fil des parties, renforçant le sentiment d'urgence et d'insécurité. Plus les scénarios avanceront et plus les personnages devront agir vite, afin d'enrayer la progression de la contagion et en comprendre l'origine.

Vous pourrez, au choix, jouer un simple **Survivant**, fuyant les hordes de zombies affamés ou un membre des unités **Z-Corps**, milice privée et indépendante de la société OneWorld chargée de combler les déficiences de l'armée et d'enquêter sur le terrain.

Ce livre présente en détail l'univers de **Z-Corps**, ainsi que l'intégralité des règles du jeu, utilisant l'**Open D6**.

Il est divisé en 3 parties distinctes, qui sont réservées aux joueurs ou au Meneur de Jeu, selon le type de jeu souhaité. Vous trouverez également à la fin de cet ouvrage deux scénarios :

- Open all night (scénario "Survivants")
- Sunday Night Fever (scénario Z-Corps)

« Ma mère me disait toujours : un jour tu seras bon dans quelque chose. Jamais elle aurait imaginé que ce serait en zigouillage de zombies. »

**Tallahassee
- Bienvenue à
Zombieland**



9 782914 892834

Prix de vente : 44,00€