

Episode un : un lundi chez mon assureur.

« J'ai jamais aimé les lundis mais il me semble que celui-là est le plus moche que j'ai jamais vécu. »

Ted.

Synopsis :

Coincés dans un immeuble de bureaux lors de la chute de New-York, les Pj vont devoir s'organiser pour atteindre un lieu sécurisé. Si un tel endroit existe encore...

Introduction :

Nous sommes bientôt en semaine 4 de la contamination. Tous les personnages sont au 12^{ème} étage d'un immeuble de bureaux dans les locaux de « Way of life assurance ». Ils peuvent être client, agent d'entretien, secrétaire, employé, cadre, agent de sécurité etc. Aucun d'eux n'est armé, aucun d'eux n'est une brute épaisse, aucun d'eux n'est un héros.

Il faut qu'il y ait, pour le déroulement de la campagne, un membre de la famille Laroche parmi les Pj.

André Laroche est le PDG et fondateur des « Way of life assurance » elle-même filiale de One World et c'est un ami personnel de Bryan Clark. Il joue un rôle déterminant dans la campagne.

Les événements qui précèdent le début de l'aventure sont les suivants :

- L'immeuble est fermé par les forces de l'ordre pour assurer la sécurité des

personnes qui se trouvent à l'intérieur. Pendant deux jours, la police passe régulièrement pour apporter couvertures et rations puis plus personne ne vient. Les téléphones ne fonctionnent plus.

- Rapidement, les distributeurs de barres chocolatées sont vidés et la faim s'installe. Ce qui était perçu au début comme un camping forcé ou chacun faisait contre mauvaise fortune bon cœur est maintenant ressenti comme un piège mortel.

- Sur les tracts fournis avec les couvertures, les symptômes de la maladie sont répertoriés (fièvre, toux, douleurs gastriques...). Ted, un employé répondant aux critères, est enfermé contre son gré dans les toilettes (*il est effectivement contaminé et va se transformer sous peu*).

- La rue est déserte à l'exception de quelques silhouettes errant sans but.

- Les étages sont désertés mais personne dans l'assurance ne veut prendre le risque de quitter les locaux. Les vidéos qui circulent sur internet sont assez dissuasives.

- Le RdC a été condamné par toute sorte de meubles. Des grognements se font entendre de l'autre côté des portes.

- l'ascenseur est coincé au second sous-sol (parking) toutes les portes d'ascenseurs sont ouvertes ce qui permet d'entre les grognements venus du RdC. Attirer l'attention des zombies par ce chemin les fait tomber au premier sous-sol (parking) et ils auront ainsi envahi un niveau de plus. Les

morts n'ont pas trouvé l'accès qui sépare le RdC de niveau -1 mais un stimulus les y attireraient inévitablement.

-Il y a maintenant deux jours que personne n'a rien mangé, les Pj commencent avec 6 pts de faiblesse et 6 pts de tension.

Pnj notables :

La vieille Dona : Plutôt acariâtre, elle semble en forme malgré les privations. *Elle cache dans son sac un 357 magnum chargé et un paquet de bonbons au caramel (deux ou trois bonbons par jours lui suffisent pour tenir)*

Mike : C'est un enquêteur de l'assurance. Son travail consiste à s'assurer que l'assurance ne perde pas trop d'argent ou que des éléments apparaissent/disparaissent sur les lieux des sinistres que l'assurance couvre. *// ne doit pas mourir car il intervient dans la suite. En effet, André Laroche lui a confié une liste de vingt noms qu'il doit retrouver rapidement. L'un deux serait à NY. Le problème est qu'il n'a pas encore regardé la liste en question et qu'elle se trouve sur son ordinateur, bien sagement installé dans une cache de son appartement.*

John Doe : Un grand noir très costaud et un peu simplet. Il fait partie des clients. Il est particulièrement gentil et honnête.

Ferguson : Encore un grand costaud, blanc cette fois. C'est un bon père de famille qui est venu renégocier la complémentaire de ses gosses. C'est

une ordure bien trouillarde qui fera tout foirer au pire moment.

J'ai un p'tit creux moi...

Laissez les Pj tenter d'organiser les choses en plaçant quelques scènes du quotidien (crise d'hystérie d'une secrétaire ; une ombre passe dans le couloir, surement quelqu'un des étages supérieurs qui vient jeter un œil ; bagarre ; accusation de vol ; disparition d'une personne...)

Le problème de la faim devrait être le premier souci des Pj. Pour cela, annoncez la perte des points de faiblesse et de tension maintenant.

Ils peuvent aller dans les différents étages :

- Chez Monsanto, un homme a perdu la raison quand un de ses collègues s'est transformé. Il a tué tous les autres et a entassé leur corps dans un box. Il est armé et deux morts, sous le tas de cadavres, tentent depuis quelques jours de se dégager. Il essaiera de piéger les Pj pour les tuer un par un. Il cache une trousse de premiers soins (efficace 2) et de la nourriture pour neuf jours (quand on est seul)

- Chez IBM, un leader charismatique tient sous son emprise les trois collègues qui sont restés avec lui. Il ne laissera entrer personne et utilisera son desert eagle en cas de problème. Il est cependant prêt à faire du troc, à prostituer ses collègues femmes contre des ressources et inversement. Il cache des barres chocolatées, de quoi manger quatre jours quand on est seul, des

calmants (récupérer 5 pts de tension), des lampes de poche et une flasque d'alcool. Si les Pj arrivent à faire ami-ami avec lui, il sera d'un grand secours car rien ne semble l'atteindre. Par contre, l'un de ses collègues est en fauteuil roulant.

- En piratant le réseau depuis l'étage Thomas Cook (informaticien 3) (seul étage avec des machines encore connectées au système interne pour des raisons inconnues), il est possible d'accéder aux caméras de l'immeuble (qui permettront de voir tout ce que contient cette partie du scénario et l'état du Rdc et des niveaux inférieurs) ainsi qu'à la sécurité incendie (qui permettra de verrouiller les portes antifumées, d'arroser tout le monde depuis les plafonds et de lancer un appel de détresse aux pompiers (ce qui est parfaitement inutile)).

- Il y a tout le matériel sur place pour faire une radio (électronicien 2). Cela permet d'entendre les messages rassurants du gouvernement et de communiquer avec des tarés des environs. L'un d'entre eux est sur le toit. C'est un millénariste qui tente d'attirer l'attention d'un hélicoptère. Un jet d'orateur ou de langue de pute réussi le poussera à se jeter dans le vide. Il cache trois conserves (quatre jours pour une personne), une radio artisanale de très bonne facture (communication 3), des breloques, une bâche pour se protéger de la pluie et une machette (tranchant 2).

Un nouvel espoir.

Le groupe de survivants va soudain entendre un bruit d'hélicoptère suivi d'une pluie de tracts oranges. Quelques secondes plus tard, juste devant leurs fenêtres, passera une énorme palette couverte d'un plastique du même orange sur laquelle ils pourront lire « food, medic, weapon ». Puis le parachute auquel elle est reliée la conduira à se poser dans la rue... au milieu des zombies.

A partir de ce moment-là, plus personne ne parlera ni ne pensera à autre chose qu'à cette palette.

La caisse est tombée sur un zombie dont la partie supérieure est encore libre. Ce petit effet peut être savoureux lorsqu'un Pj atteindra cet objectif.

Les Pj ont trois problèmes pour gagner la rue :

- Le Rdc est envahi et seul un fourgon enfoncé en marche arrière dans l'entrée les empêche de regagner la rue.

- L'immeuble d'en face est contrôlé par une bande de suprématistes blancs lourdement armés qui ont eux aussi vu la caisse orange. Ils tirent à vue sur tout ce qui approche de LEUR caisse. Ils ont également un lance-roquettes et ils pourraient s'en servir pour faire sauter la façade du RdC d'en face quand le Pj seront dans la rue.

- Il y a une morte très spéciale assise sur le banc d'un abri bus. Si elle voit un Pj, elle le fixera sans bouger. Elle ne réagit pas au bruit et autres diversions. Elle a le pouvoir de contrôler les autres zombies via des ondes

cérébrales ce qui lui permet de coordonner des attaques très sournoises en se servant de ses semblables (hostile de phase 5 : Mentor).

J'aime qu'un plan se déroule sans accroc.

Les skinheads ont un plan bien ficelé. Trois d'entre eux vont s'emparer d'un bus scolaire et faire du bruit à l'aide de cornes de brume. Ils vont ensuite faire un tour rapide autour des immeubles pour laisser le temps à la phase deux de leur plan. Celle-ci consiste à ouvrir un rideau de fer d'où sortira un fenwik qui va venir soulever et emporter la palette orange avant de retourner derrière le rideau de fer protecteur. Les skinheads en bus n'auront plus qu'à abandonner le véhicule en marche pour passer par une porte de sortie de secours laissée ouverte pas leurs camarades.

Ça c'est le plan.

Quoi que les Pj fassent en plus, cela va mal finir. Les skins ont mal évalué le nombre de morts et le bus jaune va se retourner et ses occupants finiront dévorés laissant la rue pleine de cadavres affamés (avec en plus la mystérieuse mortes de l'abri bus)

Final.

Quel que soit leur butin, les Pj vont devoir battre en retraite. Les tirs de leurs adversaires et la horde qui occupe maintenant la rue ne devraient pas leur laisser le choix.

Ne les laissez toutefois pas rentrer bredouille, le tableau en annexe est prévu à cet effet.

Suite à l'affrontement avec les skins, l'immeuble de bureau n'est plus un endroit sûr. Peu à peu, les morts envahissent les étages.

Les Pj peuvent se mettre en quête d'un véhicule. Le seul qui soit venu en voiture est Ted. Les clés sont dans sa poche. Il est normalement toujours en train de grogner, enfermé dans les toilettes. L'autre véhicule intéressant du parking est un camping-car. Il contient une petite fille contaminée qui a dévoré les deux autres passagers. Il est difficile de le démarrer (électronicien ou larron 4) et les zombies vont finir par arriver. Par contre, et contrairement à la voiture de Ted, il peut emporter tout le monde et contient du matériel de camping ainsi que de la nourriture, de l'eau et de l'essence.

Le pillage/démarrage du camping-car doit être une épreuve (dispute des survivants, attaque de zombies ou de survivants de l'immeuble etc...)

Libre à vous pimenter la suite du voyage comme bon vous semble. Vos joueurs trouveront une façon de le meubler cette scène (arrêt pour amasser des ressources, pour se soigner, fouiller des décombres...). Quoi qu'il arrive, leur course finira par un accident et une situation désespérée : Le véhicule, sur le côté ou planter dans un mur, commence à flamber et une horde de cadavres affamés se jette sur ses occupants. La fin est proche.

Jouez la scène façon fort Alamo. Adaptez ça durée en fonction des actions précédentes des joueurs mais il faut que ça sente la fin.

Pourtant, alors que tout semblera perdu, un hélicoptère de l'armée viendra faire le ménage et dégager en urgence tous les occupants du véhicule pour les conduire dans les airs.

Pnj

Survivant standard 2/4

Spécialités (6) : se débrouiller, inspirer la pitié, se défendre.

Extra (8) : Survivre, s'en sortir coûte que coûte, fuir, lutter face à la mort.

Me	Co	Initiative	Act° /rnd	SR
1	0	2	1	2

Bonus de coopération +2

Compteur : 6/9/12/15

Hostile 0/2

Spécialités (6) : infatigable, perception, traquer sa proie.

Extra (8) : Attaque frénétique, athlète

Me	Co	Initiative	Act° /rnd	SR
2	0	3	2	2

Bonus de coopération +2 (malgré leur niveau de 0, ils peuvent obtenir le soutien de deux de leurs semblables mais uniquement pour attaquer).

Compteur : 6/6/6/6

Ne coche pas de points d'effort quand il utilise ses extras.

Hostile nerveux 0/2

Spécialités (6) : infatigable, perception, traquer sa proie.

Extra (10) : Attaque frénétique, athlète

Me	Co	Initiative	Act° /rnd	SR
2	1	3	2	3

Bonus de coopération +2 (malgré leur niveau de 0, ils peuvent obtenir le soutien de deux de leurs semblables mais uniquement pour attaquer).

Compteur : 6/6/6/6

Ne coche pas de points d'effort quand il utilise ses extras.

Skinhead 3/4

Spécialités (6) : teigneux, perception, raciste, violent, coup puissant

Extra (8) : sans pitié, utiliser des armes

Me	Co	Initiative	Act° /rnd	SR
2/4	0/1	3	2	4

Bonus de coopération +2

Compteur : 6/9/12/15

La morte de l'abri bus : Mentor 0/2

Ce type d'hostile peut étendre sa fréquence mort pour organiser les autres hostiles et coordonner leurs actions. Cette action à une portée comme une

arme à distance et obéit aux mêmes règles. Elle a un FP de 80.

Quand elle utilise son action de contrôle de la fréquence morte, le bonus de coopération des hostiles de la zone passe à +4

Spécialités (6) : infatigable, perception, traquer sa proie, intelligence supérieure (pour un hostile...)

Extra (10) : Attaque frénétique, athlète, contrôle de la fréquence morte, élaborer une stratégie simple.

Me	Co	Initiative	Act° /rnd	SR
2	1	3	2	3

Bonus de coopération +2 (malgré son niveau de 0, elle peut obtenir le soutien de deux de ses semblables mais uniquement pour attaquer).

Compteur : 6/6/6/6

Ne coche pas de points d'effort quand elle utilise ses extras.

Annexe

Si les Pj piochent au hasard dans la caisse orange, lancer un D100 et consultez la table suivantes :

1 Pelle pliante

2-3 Lampe rechargeable

4 conserves

5 fusil d'assaut (Me3 Co0 rafale 4)

6 grenade flash (faillie : sonné 4)

7-8-9 fusées de détresse

10 trousse de secours (medecine 2)

11-12 pilules (-4 pts de fatigue)

13-14 calmants (-4 pts de tension)

15-16 stimulants (-4 pts de faiblesse)

17-18 eau potable

19-20-21 nécessaire de survie

22-23 vêtements

24 trousse de toilette

25 pastilles purifiantes

26 jouets pour enfants

27 livres (romans mais aussi guide agricole, de plomberie, d'électricité (aspect adapté 2))

28-29 trousse à outils (pratique 2)

30 essence (5L)

31 flingue (Me2 Co0 précis 1)

32 Bd Comics

33-34 graines

35-36-37 barres énergétiques

38-39 produits nettoyants

40-41-42 talkie-walkie

43-44-45 batons éclairants

46-47 fumigènes

48-49 tentes

50 papiers, cartes, stylos

51-52 Four électrique solaire/secteur

53 boussole (orientation 2)

54 jumelle (vision à distance 3)
55 Bombes de peinture
56 Bible
57 thé, café soluble
58 boîtes en plastique refermables
59 colle extraforte
60-61 plaques de cuisson
62-63 scie (coupant 2)
64-65-66 système de rechargement électrique solaire.
67-68 Corde 20m
69 ruban adhésif
70-71 kit chirurgical (ça va tâcher 3)
72-73 arc et flèches
74-75-76 petits pièges à animaux
77-78 lait en poudre
79 flyers OW
80 fils barbelés 30m (faillie coupant 3)
81-82 couteau suisse (pratique 3)
83-84 couteau de survie (tranchant 3)
85 vaisselle en plastique
86-87 bâches en plastique
88 pioche (lourd 1)
89 jeux de société
90-91 farine, levure et recette du pain
92-93 système d'alarme simpliste
94 appareil à souder

95 ficelle et bougies

96-97 buche de chauffage à combustion longue

98-99 appareillage radio

100 grenade à plâtre (boom ! 4) Il est impossible d'infliger une blessure supérieures à 4 avec cette arme. Tout dépassement supérieur est considéré comme un dépassement de 4.