

Episode 2 : bienvenue à « village 3 ».

« Ici, vous serez en sécurité, vous êtes sous la protection de l'armée des Etats-Unis, plus rien ne peut venir vous nuire désormais. »

Colonel Taker.

Synopsis :

Les Pj sont maintenant dans une zone sécurisée sous contrôle de l'armée. Malheureusement pour eux, le village va également tomber sous les assauts des hostiles. Ce scénario est plus orienté bac à sable et laisse une grande liberté aux joueurs. Ils auront toute une série d'informations à récupérer avant de pouvoir s'échapper une nouvelle fois d'une zone contaminée. Mais ce qui les attend n'est-il pas pire ?

Introduction :

Les Pj sont déposés à « village 3 ». Il s'agit d'une portion du quartier de Brooklyn passée sous contrôle militaire quand le centre a été perdu. Totalement dépassées, les forces armées ont choisi de se regrouper pour attendre en secourant un maximum de civils. Les Pj ont été récupérés par une patrouille de reconnaissance venue évaluer la situation.

Ils sont accueillis par Junior, un scout bénévole auprès des réfugiés. Il prend son rôle très à cœur et se montrera très prévenant. Mais avant d'aller plus loin, il les conduira à un centre médical One World où ils vont subir une batterie

de tests avant de se voir remettre un badge de couleur portant leur nom.

Vous pouvez jouer sur les tests. Au-delà de l'analyse médicale, il y a toutes une série de tests psychologiques que vous pouvez passer ou jouer intégralement. Les liens suivants offrent du matériel de jeu :

<http://test.psychologies.com/etes-vous-angoisse-e>

<http://www.mariefrance.fr/psycho/coachin-g/psycho-test-dessine-moi-4-arbres-je-te-dirai-qui-tu-es-16410.html>

<http://www.doctissimo.fr/html/psychologie/consulter/rorschach/10243-test-rorschach.htm>

Si un Pj est contaminé, il ne l'est pas depuis assez longtemps pour recevoir un badge rouge. Au pire il reçoit un badge jaune signifiant « à surveiller, ne passer pas trop de temps proche de cette personne, évitez par exemple de dormir dans la même pièce ». D'un point de vue social à village 3, cela équivaut à être porteur de la peste.

Les badges ont quatre couleurs :

- Le vert signifie que tout va bien, la plupart des gens de village 3 portent cette couleur.

- Le jaune signifie que le corps du sujet se défend. Cela peut être un gros rhume ou une contamination. On le saura bientôt.

- Le orange vous envoie directement dans un centre fermé. Il s'agit d'un village de tentes cerné de grillages et lourdement gardé. Il contient actuellement

une centaine de personnes qui ont « raté » les tests lorsqu'ils sont arrivés à village 3.

- Le badge rouge est une légende, une rumeur selon laquelle les personnes contaminées disparaîtraient dans un bunker secret pour subir des expériences. L'armée nie tout en riant de la paranoïa complotiste des réfugiés.

Junior conduira ensuite les Pj dans un appartement aménagé dans l'intention de recevoir des survivants. C'est spartiate mais il y a des sacs de couchage, de fins matelas au sol, des sanitaires en état de marche et des tickets de rationnement. Un petit bout de paradis.

Junior leur parle aussi des petits trafics et arrangements entre résidents. La débrouille s'est installée et le troc/échange de services fonctionne déjà.

Si un Pj souhaite se rendre utile auprès des voisins, il peut gagner un peu de nourriture (et faire récupérer des pts de fatigue ou de faiblesse à son groupe) ou du matériel dont il aurait besoin. Quelques jets en marchand permettent également de réaliser des affaires (trois fois rien/ De quoi récupérer 4 points dans un jauge d'état au choix (il est possible de répartir ces gains entre plusieurs personnages) ou un petit objet/ De quoi récupérer 8 points dans un jauge d'état au choix (il est possible de répartir ces gains entre plusieurs personnages) ou un objet particulièrement utile.

Qui se trouve à village 3 ?

A partir d'ici, les personnages sont libres de se promener à village 3. Voici quelques situations et personnages qui peuvent venir meubler leur errance :

La famille Higgins : Roger et Michelle Higgins vivent ici depuis toujours et ne voit pas d'un bon œil l'arrivée de tous ces réfugiés. Pourtant, ils se montreront accueillants et peuvent même inviter le groupe à manger. Malins, ils ont rapidement acheté des poules et des lapins (entassés dans des cages minuscules sur leur balcon) pour surmonter la crise. Problème : Ils ont enfermé leur fils Jonathan dans sa chambre. Il a des problèmes de drogue et son père a choisi de le soigner par la manière forte (c'est-à-dire en l'enfermant). Ca mère s'inquiète. Il est de plus en plus violent et ne mange plus les plateaux qu'elle glisse dans la chambre. Ils n'ont pas compris de Jonathan est contaminé et qu'il s'est transformé depuis deux jours déjà.

Une grande partie du village est sous le contrôle de la famille Santoni. Ce groupe mafieux, largement toléré par l'armée qui ne peut pas tout gérer, profite de la situation qu'il pense passagère pour s'installer dans le quartier. Seulement cela pose un problème aux gangs du cru. Les Pj, selon leurs intentions et leurs compétences pourraient être mêlés au conflit.

Tom, un hacker reconnu dans le milieu s'arrange pour rencontrer les Pj. La plupart des gens ici n'ont jamais été directement confronté à des hostiles et doivent se contenter de la propagande

de l'armée qui minimise grandement le problème. Ce dernier leur montre une vidéo de surveillance qui concerne un étrange accident survenu dans un bowling de Topeka. On voit sur la vidéo une voiture s'encaster dans l'établissement et son conducteur décédé se relever peu de temps après. On y voit aussi un badge qui permet d'entrer sur un site à Alma.

Ce personnage est la seule rencontre obligatoire de cette partie.

Bart, un jeune gangster, pourrait bien avoir besoin d'aide. Juste avant la création de « Village 3 », il a enterré une importante quantité de drogue dans un recoin de verdure. Le problème c'est que le recoin de verdure en question est maintenant en plein cœur de la zone de rétention des badges orange. Ces chefs s'impatientent et il va devoir y entrer. Et il aura sûrement besoin d'aide.

Que se passe-t-il dans l'coin ?

Au cours de leur de leur pérégrination, les Pj devront apprendre diverses informations. Insérez-les comme vous le souhaitez : rumeurs, bruit de couloir, oreilles indiscretes, révélation sur l'oreiller...

Les villages 1, 4 et 5, construits eux aussi par l'armée dans la périphérie de la ville ne répondent plus depuis 24 heures.

Le village 3 est d'ores et déjà condamné. Les infectés sont nombreux et cernent le quartier. Les soldats ont

de plus en plus de mal à les contenir et beaucoup d'entre eux sont déjà infectés.

Sur une télé clandestine, probablement trafiquée par Tom pour recevoir autre chose que la propagande du village, les Pj peuvent voir Brian Clark s'en prendre à l'armée et au général Dunwoody. Il fait le point sur les actions de One World et présente les solutions plus radicales adoptées par l'Europe, la Chine et la Russie.

Les Habitants de Brooklyn ne voient pas d'un bon œil la présence de tous ces réfugiés qui amènent probablement le virus avec eux. Des milices de quartier sont créées et les passages à tabac ne vont pas tarder à commencer.

Il y aurait dans l'hôpital une section entièrement récupérée par One World dans laquelle vont les infectés. Ils seraient sur le point de trouver un vaccin (*c'est vrai sauf pour le vaccin*)...

Des cas d'infection ont été notés dans le « village 3 ». L'armée cache ça mais la police et les soldats ont déjà dû intervenir pour neutraliser des contaminés.

Reprise des festivités.

A partir d'ici, le scénario reprend son cours. Deux événements vont conclure le scénario : Une communication avec André Laroche et une intervention des équipes du SWAT.

Normalement, les Pj ont compris que le temps leur est compté. Peut-être ont-ils pensé à contacter André Laroche. Bien sûr, aucun téléphone ne fonctionne mais

Tom peut leur permettre de passer une communication.

S'ils se sont montrés insistant auprès de l'armée, le lieutenant Little viendra à leur rencontre. Cette jeune femme a été contactée par André Laroche dans le but de retrouver les membres de sa famille perdus à New-York ainsi qu'un certain Mike...

La communication tant attendue : André Laroche se montre extrêmement soulagé d'entendre la voix d'un membre de sa famille. Si ce n'est pas par elle qu'ils ont pu le joindre, Laroche les recommande au lieutenant Little.

Il est actuellement dans un hélicoptère avec Brian Clark en route pour Topeka afin de voir ce qui se passe sur place. Il demande aux Pj de retrouver Mike (Cf SC1) et d'aider se dernier à retrouver les personnes sur sa liste. La communication n'est pas bonne mais il parle de venir les chercher en hélico une fois qu'ils auront une de ces personnes et qu'ils valent chacun 30 000\$.

A partir de là, l'objectif va être de sortir du « village 3 ». Plusieurs moyens sont à la disposition des Pj mais tous représentent un risque. En effet, jamais l'armée ne laissera sortir qui que ce soit de l'enclave. Le Lieutenant Little peut se montrer très utile pour cette partie.

- Ils peuvent s'enfermer dans les boby-bags noirs que des camions sortent chaque jour. Ils contiennent les corps des morts du village mais aussi ceux des hostiles massacrés contre les barrières ou dans le camp. C'est

l'occasion de voir un corps prisonnier dans un sac se relever et affronter un Pj lui aussi dans un sac...

- Ils peuvent s'infiltrer dans un des hélicoptères qui font des allers-retours en ville. L'accès n'est autorisé qu'aux soldats et les contrôles drastiques.

- Ils peuvent aussi prendre une jeep. La situation est la même que pour un hélicoptère mais il est beaucoup plus facile de s'en approcher.

Quoi qu'il en soit, cela prend du temps. Si les Pj laissent Little faire une reconnaissance pendant un jour entier, elle apporte au groupe 6d de préparation à utiliser n'importe quand au moment de l'évasion.

L'intervention du SWAT : Quand les Pj sont dans un immeuble, ils vont se retrouver au milieu d'un affrontement extrêmement violent. Les forces d'intervention vont intervenir dans le bâtiment pour mettre fin à un trafic de médicament qui se déroule dans le bâtiment. Une fusillade va rapidement éclater et bien sûr, des cadavres vont commencer à se relever. Il peut être intéressant de faire jouer cette scène chez les Higgins avec leur fils infecté.

Bref, certains Pj pourraient se retrouver capturés et conduits en zone rouge.

La zone rouge.

Les Pj capturés vont être conduits en zone rouge, dans l'hôpital du secteur dans un étage réservé à One World.

Cette scène est optionnelle mais elle permet de voir que One World n'est pas

qu'une gentille œuvre de bienfaisance. Elle peut être placée à d'autre moment de l'aventure (notamment si les Pj sont contaminés ou mis en présence d'hostile).

Les Pj sont amenés dans un sous-sol aménagé. Ils sont en cellule avec deux latinos à l'air patibulaire qui étaient dans l'immeuble au moment. L'un reste immobile et ne dit pas un mot (il a une lame de rasoir caché dans la bouche), le second est clairement contaminé et va se transformé d'un moment à l'autre.

Au bout d'un moment, les Pj sont tasés ligotés sur un lit à roulette et emmenés ainsi dans une vaste salle. D'autre patient sont alignés avec eux et deux infirmières viennent écrire au marqueur NH17-1 sur le cou, l'avant-bras et le pied du premier patient. Elle lui injecte ensuite le contenu d'un seringue portant le même code et s'en vont.

Quelques minutes après, le patient se transforme en vomissant du sang, les infirmières reviennent, le tue, et passent au patient suivant, inscrivant cette fois NH17-2 au divers endroit de son corps avant de passer à l'étape de la seringue.

Les Pj le plus proche devrait recevoir le code NH17-4. La scène se répète avec des durées d'incubation avant transformation plus ou moins importantes et les Pj ne peuvent agir d'entre deux.

Ils ont plusieurs possibilités pour s'en sortir : Aide de leurs camarades restés dehors, se rapprocher pour défaire les sangles du voisin, simuler une

transformation ou une attaque, s'emparer d'outils chirurgicaux laisser sur une tablette... Bref, à eux d'être imaginatif et à vous de faire monter la tension via la proximité croissante des seringues.

Final.

« Village 3 » est en train de tomber. Le final doit avoir des airs de dernière chance. Ce n'est pas encore le chaos parce que les gens qui vivent ici ne savent pas ce qui va se passer mais les Pj, qui étaient au cœur même de la contamination new-yorkaise, ne devraient pas avoir de doute.

Quelle que soit l'option de fuite choisie, Le groupe de survivants va se trouver à l'extérieur avec pour objectif de retourner dans les locaux des assurances « Way of life », dernier lieu où ils ont vu Mike.

Ne les laissez tout te fois pas arriver comme des fleurs sur le toit du bâtiment. Un territoire infecté n'est pas fait pour la facilité. Une panne, un tir de pillards, une collision, une route bouchée, finiront par les ramener en enfer, prêts à attaquer le scénario 3.

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.

Lieutenant Little 3/5

Le lieutenant Margareth Little ne connaît pas bien André Laroche. Pourtant, à la mort de son père, Mickaël Little, il a subvenu à ses besoins et à ceux de sa mère. Elle lui doit sa réussite à laquelle il s'est toujours intéressé de loin.

Aujourd'hui, Margareth ne pense qu'à désertier. Elle a bien compris que quelque chose était en train de s'effondrer et n'a pas l'intention de moisir sur place. Surtout qu'André Laroche vient de la contacter pour retrouver les Laroche égarés, un certain Mike ainsi que les 30 000\$ qu'il détient.

Spécialités (10) : caractérielle, sans peur, débrouillarde, athlétique.

Extra (15) : feu à volonté !, intelligente, prête à tout, formation intensive aux techniques de corps à corps.

Me	Co	Initiative	Act° /rnd	SR
4	1	5	2	5

Bonus de coopération +2

Bonus dramatique : +1

Compteur : 6/9/12/15

Soldat/membre du SWAT 3/4

Spécialité (8) : Agri en équipe, vétéran, premiers soins, se déplacer en milieu hostile.

Extras (11) : Tirer, formation aux techniques de corps à corps, discipliné, endurant

Me	Co	Initiative	Act°	SR
----	----	------------	------	----

			/rnd	
3	1	4	2	4

Bonus de coopération +2

Compteur : 6/9/12/15

Truand de l'immeuble 3/4

Spécialités (8) : se débrouiller, se défendre, mentir comme un arracheur de dents.

Extra (10) : Survivre, s'en sortir coûte que coûte, fuir, combat de rue, utiliser une arme à feu.

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

Bonus de coopération +2

Compteur : 6/9/12/15