Episode 4 : Roulés dans la paille.

« La garde nationale patrouille sur les routes depuis des semaines. La situation va s'arranger, c'est l'affaire de quelques jours... »

Dr Roth

Informations :

Ce scénario a été joué dans sa version courte (démarrage directement à la partie « Bienvenue au New-Jersey ») lors du « printemps du rôle » 2015 de l'association « C'est pas d'rôles » à Gattières (06).

Synopsis :

Les personnages vont arriver à l'institut « Odyssée » où ils espèrent enfin trouver André Lebeau pour être extraits avec lui par les équipes de One World. Malheureusement, Ce dernier est porté disparu et il va être compliqué de retrouver sa trace dans un hôpital psychiatrique cerné de zombies...

L'histoire en quelques mots :

André Lebeau est un ancien du projet Homme Millenium. Il était à la base d'Alma lorsque Gary Chambers est arrivé et a participé à toutes ces expériences. Sa spécialité est le cerveau humain. Dans le cadre du projet, il était chargé de trouver un moyen de brouiller ou même d'effacer du cerveau des soldats toutes traces d'hésitation, de remord, de doute, d'éthique. Le soldat parfait ne devait pas hésiter à appuyer

sur la détente et ne devait pas faire de cauchemar par la suite. De même, son travail avait pour but de réduire, et même de supprimer, toute forme de traumatisme du vétéran.

Lebeau a depuis longtemps quitté la base mais travaille toujours pour des agents dont il ne sait rien si ce n'est qu'ils œuvrent pour une organisation gouvernementale (André Lebeau se fiche de savoir laquelle, ils paient très bien et l'encouragent à faire ses passionnantes expériences). Il se doute qu'il travaille encore sur ce projet de soldat parfait mais suppose que les équipes ont été séparées pour plus de discrétion.

Le Dr Lebeau reçoit régulièrement des informations sur les résultats de ses expériences ainsi que de nouvelles demandes via un agent, nommé Zack, qui lui remet en main propre une clé contenant les documents cryptés.

Depuis des années, il reçoit des autorisations pour pratiquer ses expériences sur des patients passablement dérangés et sans famille.

Tout allait bien pour lui jusqu'à qu'il soit invité à un « meeting pour la paix » pour exposer son travail officiel (réparation cérébrale et soins post traumatiques physiques ou psychique). Lors de cette réunion à New-York, il a reçu l'ordre des autorités de regagner le New-Jersey suite à un risque sanitaire. Il n'a pas eu le temps d'être vexé bien longtemps puisque le risque sanitaire en question est devenu l'épidémie qui a rasé New-York en quinze jours.

Malheureusement, bon nombres d'infectés ont fini à la mer et, après plusieurs jours d'errance au fond de l'eau, ont gagné les côtes de l'état voisin. Ces derniers, arrivés en masse, ont provoqué la perte d'un bus qui devait regagner à l'institut Odysée avec à son bord personnel médical, patients, matériel et... Zack ! C'est une rescapée de l'accident, une infirmière nommée Ana Lewis, qui est venu relater le déroulement de l'accident.

Ce que personne n'a deviné, c'est qu'Ana Lewis s'appelle en réalité Rebecca Parker et qu'elle est internée pour avoir tué et empaillé sa famille. Lors de l'accident, elle a tué la véritable infirmière Ana Lewis, remplacé sa tenue par celle de sa victime et regagné l'institut.

Quand elle arrive à l'institut, tout le monde est horrifié par son récit. Déjà que l'agent de sécurité Patterson n'est toujours pas revenu de son excursion à l'extérieur ! La perte de ce bus est une terrible nouvelle. Le Dr Lebeau, lui, n'a pas de s'inquiéter de la situation. Les informations de Zack sont ce qu'il y a de plus important pour lui et il part les chercher. Or, cela contrarie la fausse Ana Lewis qui n'a aucune envie que les registres encore présents dans le bus ne révèlent son petit tour.

Elle sort donc en toute discrétion à la suite de Lebeau, le tue et le traîne à l'arrière du bâtiment dans les sous-sols du service technique où elle commence à l'empailler. Elle est malheureusement surprise par Patterson, revenu de son excursion avec un sac plein de matériel

et de nourriture. Sans paniquer, elle le tue à son tour et l'empaillie également. Les nuits suivantes, elle aménage une pièce confortable dans les sous-sols en volant quelques objets dans l'institut. Elle passe ensuite plusieurs heures à jouer à la dinette avec deux zombies rendus presque immobiles par la paille qui a remplacé leurs muscles.

Introduction :

Les Pj ont maintenant besoin de rejoindre les berges du New-Jersey, à la fois si proches et si lointaines. Sous le terrible orage qui éclate et fait tomber la nuit prématurément (*faillie « temps de chien 2 » lorsque c'est approprié*), ils ont plusieurs possibilités:

- Ils peuvent rejoindre le bâtiment en construction pour se mettre à l'abri. Ce dernier n'est occupé que par Ralph, un clochard à moitié fou, et son chien Clinton. Ce dernier est très méfiant (*Orateur (1) ou langue de pute (3) pour lui faire baisser son arme et calmer son chien*). Il a tout un bric à brac d'affaire et de l'alcool (- (*plaisir*) pts de tension et éventuellement « courage » 1). Sa présence et son aide pourront s'avérer utile pour l'attaque des necrobeasts (*voir plus loin*).

- S'ils cherchent aux alentours ils peuvent trouver une barque minuscule (qui sert habituellement à arpenter les égouts). *Ils peuvent traverser avec mais elle a la faille « esquif ridicule 2 ».*

- La barque peut être améliorée à l'aide du matériel qui traîne (planches, bidons, palettes) *bricoleur (2) : « esquif ridicule » passe à 1/ « esquif ridicule »*

disparaît/ l'embarcation gagne l'aspect « embarcation maniable 2 »

- Ils peuvent construire des protections. Bricoleur (2) : « protection 2 » pour leurs jets de défense, elles tiennent un round/ « protection 2 » pour leurs jets de défenses/ « protection 2 » pour leurs jets de défense et tous les Pj ont l'initiative lors de l'affrontement.

- S'ils traînent et qu'ils se sont fait des ennemis en chemin, ces derniers leur tombent dessus maintenant (*si vous jouez avec les perso proposés sur le site ou que vous vous en êtes inspiré, les Santoni peuvent avoir retrouvé Maverick ou l'inspecteur Jefferson de la DEA peut vouloir attraper John. Ce qui, en pleine zone contaminée, ferait de lui un agent très zélé, on est bien d'accord*). La vengeance et l'envie de récupérer du matériel les ont poussés à traquer les Pj, c'est maintenant qu'on règle les comptes. *S'il y a combat, faites intervenir les Necrobeasts maintenant pour animer la scène et éviter une double scène de combat.*

Durant la nuit, sept chiens errants contaminés vont attaquer le groupe de survivants (*voir PNJ -> Nécrobeast à la fin de ce document*).

Bienvenue au New-Jersey !

La traversée se fait avec marin (2). Le pilote peut recevoir l'aide de deux de ses compagnons. L'orage va durer quatre jours. Normalement, ils devraient traverser sous la pluie. N'oubliez d'ajouter des points de fatigue et de faiblesse aux personnages en fonction des efforts fournis et du temps passé

sous la pluie. Les nuits permettent à peine de récupérer un point de fatigue.

Quand ils posent pied à terre sous des trombes d'eau, les Pj sont en pleine forêt. S'ils cherchent un peu, ils peuvent trouver des marques colorées sur les arbres leur indiquant qu'ils se trouvent sur un chemin de randonnée.

Ils vont alors tomber sur une famille de quatre personnes qui ont visiblement traversé le bras de mer comme eux viennent de le faire. Ces rescapés, affamés et épuisés, sont en pleine discussion avec huit silhouettes entièrement vêtues d'une combinaison noire et portant masques à gaz et fusils automatiques. Soudain, ils tuent tous les membres de la famille sans sommation. Si les Pj se font voir, c'est leur tour. *Ils n'ont aucun moyen de le savoir à ce moment du scénario mais les tueurs sont des membres de la garde nationale affecté au New-Jersey et dont les ordres sont stricts : Rien ne doit venir de New-York infectée.*

Le seul avantage des Pj est l'épaisseur du bois. Les militaires auront du mal à les suivre surtout qu'ils sont en voiture et qu'ils ne peuvent abandonner les véhicules. *Ce sont des tueurs froids et méthodiques, si les Pj n'ont pas été discrets ou s'ils ne pensent pas aux bois profonds, tant pis pour eux.*

Le groupe de survivants finira par tomber sur un chalet en bois sans eau ni électricité et fermé à clé (*larron (1) pour entrer sans tout détruire*). C'est un point de passage pour les rencontres sportives de la saison estivale (annulées cette année) qui est monté sur pilotis

pour rattraper le dénivelé du terrain. Il possède une pièce principale et deux plus petites au fond dont l'une a une trappe qui mène sous la cabane (probablement pour faire passer les câbles d'un groupe électrogène et les tuyaux d'une citerne d'eau). L'ensemble est parfaitement vide. Le chalet se situe au bord de l'eau, visiblement, ils ont longé la côte.

Les Pj devraient vouloir s'y arrêter pour arrêter de prendre des points de fatigue et de faiblesse, soigner leurs blessures, récupérer etc... *Dans le cas contraire, passez directement à la partie « institut Odysée ».*

Une fois dans le chalet, les Pj vont voir arriver une paire de phares de voiture dans la nuit. Il s'agit des soldats de la garde nationale croisés un peu plus tôt et qui ont choisi de passer la nuit dans la même cabane que les Pj. Ils sont cinq.

Avant cette scène, vous pouvez laisser les Pj s'organiser et récupérer un peu ou au contraire les remettre directement dans le bain si leurs jauges d'état sont très peu remplies.

Les survivants peuvent se cacher sous le chalet via la trappe, dans les bois environnants ou fuir. S'ils restent, plusieurs choses se produisent.

- Un homme fume sur le perron de la cabane. Il est face à leur voiture et ne bougera pas de là. Les autres mangent à l'intérieur.

- La voiture est facile à démarrer (*Larron (3) ; Bricoleur (3) ;*

électricien (1)) mais la sentinelle tire à vue.

- Une seconde voiture arrive quelque instants plus tard avec quatre soldats de plus à son bord. Cette arrivée peut être anticipée en écoutant les soldats parler à la radio.

- Une tête va sortir de l'eau, puis une autre et ce sont finalement 14 trempés qui vont sortir de l'eau (*vois Pnj*). Les militaires ne les voient pas tout de suite par contre eux les voient et voient aussi les Pj.

- Un énorme sac de matériel est posé dans la pièce qui contient la trappe. Par contre, la porte est régulièrement ouverte. *Il contient les objets suivants : fusil Me 3 Co 1 « rafale 4 », kit de soin « médecin 2 », une carte « orientation 3 », une trousse à outils « un bon bricoleur a de bons outils 3 », une fusée de détresse.*

Normalement, les personnages ne pourront pas récupérer le sac ET la voiture. Prendre l'un conduit les soldats à se jeter sur l'autre. Mais s'ils sont très bons, pourquoi les en priver. Dans tous les cas, le sac, la jeep et éventuellement leurs discussions permettent d'identifier ces hommes comme des militaires de la garde nationale en mission.

Le déroulement de la scène est fonction des actions des joueurs mais à la fin, ils doivent être en route pour l'institut Odysée.

« Institut Odysée »

Sur le chemin, ils peuvent s'apercevoir que cette partie du New-Jersey a été évacuée de façon préventive et dans le calme dès les premiers incidents à New-York. Les rues ne sont pas saccagées, les maisons ont été barricadées de l'extérieur et les magasins proprement vidés. Des flyers trouvés à terre peuvent confirmer ces suppositions

Lorsque les Pj arrivent, L'institut est cernée de trempés. S'ils sont à pied, seule une diversion leur permettre d'entrer. A bord d'un véhicule par contre, il suffit de foncer dans le tas.

Derrière les portes, une dispute éclate entre les gardiens de l'établissement. Harvey Banks, chef de la sécurité, et en conflit avec son adjoint Tough. Ce dernier refuse d'ouvrir la porte alors que son chef exige au contraire qu'on laisse rentrer les survivants.

Laissez jouer la scène autant que vous le souhaitez, elle peut être utile pour remettre les joueurs et les perso sous tension. Alternez les actions de combat et celles visant à forcer la porte ou convaincre les agents.

Pnj notables :

Docteurs : Le Dr Elton Roth (Méticuleux, sympa, protecteur) et le Dr Patrick Iggs (froid, silencieux, calculateur) sont sans nouvelle de leur collègue André Lebeau. Ils savent que les recherches du Dr Lebeau concernent le cerceau humain. Ils peuvent apprendre aux Pj qu'il pratique des implants sur le cerveau des patients

les plus dangereux afin de calmer leurs pulsions meurtrières.

Infirmiers : All Baton (Aimable), Ana Lewis (Stressée, elle vient d'arriver et c'est par miracle qu'elle a pu franchir le mur de zombies. C'est en réalité une psychopathe qui s'est déguisée comme nous l'avons vu dans l'introduction.) et Bud Caster (Raciste, sportif, dragueur).

Personnel de sécurité : Harvey Banks (Râleur, protecteur, courageux), Touch (Il veut s'en sortir à tout prix), Brook (romantique, idéaliste, tête brûlée). Patterson, porté disparu.

Civils : La famille Springfield, Robert, Samantha et leurs enfants Steeven et Kelly, sont venus voir avec leur avocat, maître Ferguson, Johnny l'aîné de la famille. Interné pour cannibalisme, ils tentent de faire revoir le jugement du garçon. Pour eux, s'il a mangé les voisins il y a six ans, c'est à cause d'une première vague du virus. Il n'est donc pas fou mais malade et semble même totalement guérir puisqu'il ne s'est pas transformé comme les autres.

Les patients : Ils se divisent en deux sections : Au rez-de-chaussée, ce trouvent les patients légers (celui qui a peur des chats, celui qui fait des trous dans les murs pour surprendre le peuple de farfadets qui y vit en secret, celui qui mange absolument tout, celui qui est Jésus, celui qui fait des dessins incroyables sur toutes les surfaces selon ce que lui dictent les extra-terrestres...). Au premier étage se trouvent les cas très lourds, en cellule individuelle (Tueurs en série, cannibales, celui qui a tué toute sa famille à cause des

« voies », celui qui met le feu au gens...)

Les locaux :

L'institut se compose de quatre niveaux dont petit parking souterrain.

Le RdC : C'est l'accueil et la salle de repos. Il y a des distributeurs de boissons pour les visiteurs, une télé suspendue, quelques tables, des fauteuils et un sas à l'entrée. C'est aussi à ce niveau que se trouvent les bureaux des docteurs Iggs et Ruth ainsi que les chambres des patients légers. L'ascenseur est en panne, seul l'escalier est utilisable. Il y a également un placard pour le matériel de nettoyage. Derrière le bureau de Iggs, il y a le passage qui a été creusé pour permettre à Ana Lewis et ses deux patients de rentrer. Il ne mène qu'à la rigole d'évacuation des eaux de pluie et son entrée est bouchée par un lourd placard plein de dossier (*pour le déplacer, Ana Lewis utilise un pied de biche qu'elle a trouvé sur Patterson*).

Le premier niveau : Il contient les chambres individuelles des patients lourds. Elles sont actuellement fermées et verrouillées du fait des problèmes de serveurs. Les malades sont coincés dedans et ne peuvent recevoir que des livres et leur plateau repas. L'ambiance est clairement carcérale : Sas, grilles, local des agents de sécurité de permanence... Il y a un accès direct à la cour complètement grillagée attenante à l'arrière du bâtiment pour la promenade.

Second niveau : Il est condamné. Les toubibs sont formels, il y a treize personnes contaminées à l'intérieur et Touch a dû prendre la dure décision de fermer les issues sans savoir s'il y avait encore des survivants. Cet étage contient le réfectoire, les cuisines (avec la nourriture), et les serveurs informatiques à redémarrer. Il y a également le bureau du docteur Lebeau avec une salle d'analyse attenante.

Encerclés !

La suite est très ouverte et dépend des joueurs. Voici une liste d'événements à exploiter :

- **Réparer les serveurs :** cela implique de nettoyer le dernier étage. Sur les treize zombies recensés, seuls dix sont présents. Les trois suivants sont tombés dans la cage d'ascenseur et risquent de poser un problème quand le courant repartira. Brian l'informaticien est parmi les victimes. Il a sur lui les clés du local qui contient les serveurs et le code pour les lancer (*utilisateur BrlaNbRiAn, mot de passe : maman1956*).

Dans le bureau du Dr Lebeau, il y a un ordinateur portable lourdement crypté (*informaticien (9)*) et une salle d'opération. Celle dernière contient un zombie attaché sur le billard et maintenu dans sa camisole. Le haut de son crâne est absent et des fils dépassent de son cerveau pourri pour rejoindre une machine. Le cadavre est Luke Spencer, c'est un psychopathe que tout le monde croyait mort depuis trois mois.

Si les Pj décodent ce que contient l'ordi (peu probable sans matériel mais dans le doute) : *Il travaillait aussi sur les zones du cerveau qui gère le doute, l'empathie, la pitié, la compassion et tentait visiblement de les neutraliser aussi ; Il y a une expérience sur les « trempés » qui donne les caractéristiques de ces créatures. Visiblement, le professeur Lebeau a réussi à faire entrer un de ces infectés. C'est probablement sa présence qui a provoqué la contamination du deuxième étage/Idem et : il faisait des expériences sur des patients vivants et visiblement pas volontaire. Sur un film récent, on peut le voir avec cet agent du Mossad qui fumait clopes sur clope dans le refuge des skinheads (voir scénario 3)/Idem et : Sur un film très vieux, on le voit faire ce genre d'expérience de manière plus primitive (notamment au niveau du matériel) en compagnie du général Dunwoody et d'un autre homme (il s'agit de Gary Chamber mais les personnages ne peuvent pas encore le savoir). Ils sont dans ce qui semble être un bunker.*

Lors de l'assaut, Touch viendra avec eux et pètera les plombs au pire moment, bloquant les Pj, s'en servant pour une diversion...

Pour quoi faire ? : En plus de récupérer la nourriture, ce chapitre permet d'allumer les serveurs et de relancer tous les systèmes électriques. Cela permet surtout de voir sur les enregistrements que la version d'Ana Lewis se vérifie. Avec un jet en informaticien (2), on peut la voir partir à la suite du Dr Lebeau. Elle prétendra

qu'elle voulait l'aider puisqu'elle connaissait le chemin mais qu'elle a eu peur et qu'elle a fait demi-tour sans le trouver (c'est exact mais quatre heures plus tard ! Le temps de le trouver, de le tuer, de le trainer dans le local technique et de commencer à l'empailler). La caméra qui filme l'arrière est HS. L'ascenseur est à nouveau en marche et il y a trois infectés sur son toit.

Maître Levy : L'avocat de la famille Springfield proposera aux Pj de faire sortir Johnny et sa famille de cet endroit de mort contre 20 000\$ une fois arrivé à Albuquerque. Une fois là-bas, et grâce aux compétences de survie des Pj, il pourra enfin plaider la cause de son client. Quelle que soit la réponse du Pj sollicité, et une fois le courant remis, Robert Springfield sortira une arme, obtiendra l'ouverture de la cellule de son fils et menacera de tuer toute personne qui se mettra sur sa route. Les hurlements de sa femme et les tentatives d'apaisement de son avocat seront vains et il n'hésitera pas à tuer. Johnny non plus d'ailleurs mais il n'est pas armé.

Pour quoi faire ? : Les Pj peuvent souhaiter prendre une nouvelle option et gagner de l'argent. Cela est possible mais il vous faudra écrire le road movie qui les mènera jusqu'à Albuquerque où aura lieu le scénario suivant dans tous les cas. Johnny est évidemment totalement fou et tentera de manger quelqu'un en route. Par contre, si les Pj tiennent parole et tous les Springfield arrivent en vie chez eux, ils recevront bien les 20 000\$ promis.

Aller voir de plus près ce maudit bus :

C'est la base du scénario, c'est là-bas que se trouvent toutes les réponses. Pour sortir il faut ramper par la rigole grillagée sous les zombies (8 pts de tension moins un aspect approprié). Il faut taper aux vitres ou faire diversion pour que les zombies regardent ailleurs et laisse l'accès à la route libre.

Le bus n'est pas loin et il y a peu de zombies, mettez en un ou deux juste pour garder les joueurs concentrés. Le véhicule est couché sur le côté. Il est plein d'infectés attachés à leur siège et dans leur camisole. D'autres sont bloqués par des fauteuils ou coincé sous le bus. D'autres enfin ont été dévorés. Ceux qui étaient libres, vivants ou morts, sont partis.

Un groupe de survivants armés lorgne sur le bus depuis plusieurs jours, l'arrivée des Pj est inespérée. Une fois le ménage fait par ces nouveaux venus, ils essaieront de les chasser pour piller le véhicule. Ils ont plus peur des morts que des Pj, c'est peut être leur point faible.

Pour quoi faire ? : Dans le bus se trouve plusieurs choses :

- Le fichier des personnes présentes. Les Pj vont ainsi apprendre qu'Ana Lewis est une patiente internée pour avoir tué et empaillé sa famille et qu'elle s'appelle en réalité Rebecca Parker.

- Des traces de lutte et notamment celles d'un corps qui a été trainé au sol. Il ne s'agit donc pas de zombie. Les traces vont vers l'hôpital mais se

perdent dans les bois avant de les atteindre.

- Il y a le corps de Zack. Il est impossible de l'identifier pour ce qu'il est vraiment. Il n'a sur lui rien à part une clé USB (*informatique 10 pour la lire avec des programmes prévus à cet effet. Elle contient les résultats des expériences de Lebeau sur l'aspect qui concernant le développement de la violence chez les sujets et l'effacement des sentiments de retenue, de doute, ou de pitié. Le terme « homme millenium » y est employé et il parle également de la menace de Génomic trust*).

- Il est possible de trouver sur place : deux fusils à pompes (*Me 3 Co 0 explosif 3 FP 5*) ; deux boîtes de médicaments (*« soin 2 » huit fois*) et cinquante litres d'essences dans le réservoir (*rien pour les transporter par contre...*).

Rebecca Parker.

Les Pj n'ont plus qu'à retourner à l'institut pour confondre Ana Lewis/ Rebecca Parker. Bien évidemment, cette dernière ne les a pas attendus. Elle a bien compris qu'elle allait être démasquée et a pris la clé des champs.

Si les Pj ont rallumé le serveur, c'est facile, on la voit sur les caméras partir vers l'arrière du bâtiment. Une sortie discrète et rapide permet d'atteindre le local du service technique.

Sans les caméras, c'est plus dur, il faut sortir dans la vaste cour infestée de cadavres ambulants pour tenter de retrouver sa trace.

Une fois dans le local, une petite lumière indique au Pj un passage souterrain au plafond duquel serpentent une multitude de câbles électrique. Sur le chemin, il y a un piège. Ana/Rebecca a enfermé un infecté dans un petit local et calé la porte avec un petit morceau de bois facile à éjecter en passant (*soldat (4) pour repérer le piège, le Zombie a l'initiative*).

Final :

Tout au fond se trouve la cachette d'Ana/Rebecca. Une musique douce y flotte dans une atmosphère piteusement décorée avec les moyens du bord pour donner l'image d'une cuisine familiale sortie de l'esprit malade de sa créatrice. Sur deux chaises, de part et d'autre de la table, se trouvent les cadavres animés de l'agent de sécurité Patterson et d'André Lebeau. De la paille sort de tous leurs orifices et ils peuvent à peine bouger (4d pour n'importe quelle action). Ana/Rebecca est là et mime le service d'un repas macabre.

A partir de là, plusieurs choses vont pouvoir se passer.

- Ana/Rebecca n'est pas hostile à l'égard des Pj et s'ils veulent le téléphone de Lebeau (seul moyen d'être évacué car son appareil capte. Et c'est le seul), aucun problème. Elle a tout de même l'arme de Patterson cachée sous la table et tire si on la provoque ou la menace. La pièce fait deux mètres sur deux, ça risque de faire mal.

- Les deux morts vont tenter piteusement de mordre les Pj alors qu'ils

ne s'en prennent absolument pas à Ana/Rebecca.

- L'hélicoptère des Z-corps ne viendra chercher qu'André Lebeau et les employés de Mr Laroche (Mike et les éventuel Laroche). Il est indispensable de se faire passer pour lui lorsque les Pj appelleront le numéro fourni avec la liste de noms. Mais il y a d'autres possibilités.

Il y a un certain « Chat noir » dans la liste d'appel. Les Pj ne peuvent pas le savoir mais il s'agit de l'agent du Mossad à la cigarette. Cet homme est en effet impliqué dans le projet homme millenium depuis des décennies, cette opération étant conjointe et devant servir au début à faciliter la construction d'Israël. Il commence par demander « où dort l'hirondelle ? » Les Pj ne connaissant pas le mot de passe, Chat noir va essayer de gagner du temps pour les localiser (il ne soupçonne pas que Lebeau est pu rester à l'institut Odysée). Il lui suffira d'une minute et ses agents seront sur place dans la demi-heure. Dès qu'il a la localisation, il raccroche brusquement. Ils viendront en hélicoptère.

Autre possibilité pour regagner la civilisation, appeler directement André Laroche. Ce dernier se montrera nerveux, comme s'il était en train de conspirer, mais enverra un hélicoptère des Z-Corps. Là aussi, ces derniers n'accepteront de prendre que Mike, Les Laroche et le professeur Lebeau. Par contre, Brian Clark sera au courant des activités louches de son ami le fera désormais surveiller. Notez cette

information pour la suite de l'aventure afin d'ajouter des obstacles sur la route des Pj.

Dernière chance pour quitter les lieux si tout a raté : La garde nationale. Ils viendront pour tuer mais avec un hélicoptère qu'ils poseront sur le toit. Avec un pilote et une bonne embuscade, il est possible de partir avec l'appareil.

Bonus :

Ana/ Rebecca a curieusement échappé aux infectés. Certains font parfois mine de l'attaquer mais se ravisent en cours de route. Si les Pj s'interrogent, ils peuvent en effet comprendre que le cerveau perturbé de cette dernière émet sur la fréquence morte. La ramener vivante est un bonus pour André Laroche. Il la fera très vite disparaître dans un labo de Génomic Trust.

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

Ralph le clochard est un survivant standard mais son chien Clinton lui

octroie un bonus de coopération de +3 (en combat et en détection)

Hostile « trempé » 0/2

Un trempé est un hostile qui a passé plusieurs jours sous l'eau (au moins une semaine entière). Lors de cette escale ses chairs se sont gorgées d'eau et se sont aussi considérablement ramollies.

Cela à trois effets en jeu :

- Les trempés sont facilement reconnaissables : Ils sont blanchâtres, gonflés d'eau, ils ruissellent en permanence et sont souvent couverts de crustacés ou d'algues qui se sont collés à eux.

- Ils sont plus lents et plus faciles à tuer que les « secs ».

- Dans les chairs putrides gorgées d'eau, le virus semble se développer beaucoup plus vite. Chaque fois qu'un personnage reçoit des points de contamination à cause de la présence ou de l'action d'un trempé, triplez les points de contaminations reçus (pour plus d'information sur les points de contamination, voir le Scénario 1, annexe « contaminés ! » à la fin du document).

Spécialités (5) : infatigable, perception, traquer sa proie.

Extra (6) : Attaque frénétique, athlète

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

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.

Necro beast chien 0/2

Spécialités (7) : infatigable, traquer sa proie.

Extra (12) : Attaque frénétique, athlète, perception, attaque surprise, action de meute.

Me	Co	Initiative	Act° /rnd	SR
2	0	6	2	1

Bonus de coopération +3 (malgré leur niveau de 0, ils peuvent obtenir le soutien de trois de leurs semblables mais uniquement pour attaquer).

Compteur : 6/6/6/6

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

Soldat de la garde nationale et agent du Mossad : 4/6

Spécialités (10) : discipliné, agir en équipe, traquer sa proie, vigilant, pilote.

Extra (16) : Attaque surprise, tirer, corps à corps.

Me	Co	Initiative	Act° /rnd	SR
3	1	6	2	5

Bonus de coopération +3

Compteur : 6/9/12/15

Ils sont équipés d'un masque à gaz et d'une armure intégrale étanche. Ils possèdent une vision infrarouge, des grenades incapacitantes et un couteau.

Fous « léger » de l'institut « Odyssée » 3/4

Spécialités (6) : imprévisible, se contenter de peu, impassible

Extra (8) : inconscient, sursaut de violence, crise de nerf

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

Compteur : 6/9/12/15

Fous « lourd » de l'institut « Odyssée » 3/4

Spécialités (8) : imprévisible, se contenter de peu, impassible, avoir l'air normal.

Extra (11) : nerf d'acier, sanguinaire, ultra violent, au pire moment

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

Compteur : 6/9/12/15

Docteurs Roth et Iggs 3/4

Spécialités (6) : se débrouiller, déterminé, se battre pour sa survie.

Extra (12) : Soins, psychologue, sang-froid, intelligent.

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

Bonus de coopération +2

Compteur : 6/9/12/15

Z-corps : 3/5

Spécialités (9) : agir en équipe, traquer sa proie, vigilant, pilote, violent.

Extra (13) : tirer, corps à corps, indiscipliné.

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

Bonus de coopération +1

Compteur : 6/9/12/15