

Survivre...

Synopsis

Les survivants quittent la forêt et se dirigent vers Austin dans le but de rencontrer un responsable de One World. Ils vont s'apercevoir que la ville est en train de devenir une véritable forteresse, mais l'infection a déjà commencé dans les sous sols. De plus, un véritable évènement climatique va se mêler à l'histoire en la présence d'une tornade. Les joueurs vont tout de même essayer de reprendre une vie normale en étant aidés de One World.

1. Une ville fortifiée

1.1 Le refuge de l'église catholique St John Neumann

Les joueurs quittent la forêt où tant de massacres ont eu lieu, ils tiennent dans leur main cette clef, peut être la seule solution de tous ces maux. Devant eux, un premier barrage militaire proche de l'entrée de la ville. Des sacs de sable, un char et des véhicules interdisent l'accès de la ville : il n'y a pas d'autres solutions que de s'arrêter. Un officier de l'armée : un lieutenant discute avec les PJ : « Bonjour pouvez vous me dire votre nom et si vous provenez du camp d'évacuation à plus de 2h de route d'ici, celui d'Oklahoma ? (s'ils sont dans le bus jaune, il n'y a pas de doute, le militaire devine qui ils sont) »

« N'ayez pas peur, nous avons appris que des rebelles militaires s'en étaient pris à des réfugiés et votre signalement correspond, nous allons vous mener un peu de temps dans un camp d'isolation et ensuite vous reprendrez votre vie ici ».

Les PJ n'ont pas le choix et laissent leurs armes, des militaires investissent le bus, l'un d'eux conduit le bus à l'intérieur de la ville.

Austin ressemble à une véritable forteresse : tout autour de la ville, des ouvriers sous le couvert de l'armée montent de hauts murs de plus de 30 m de haut avec seulement une porte à double battant qui garde l'entrée. Une fois achevée, cette forteresse sera impénétrable.

A l'intérieur de la ville, il y a des murs de sacs de sables autour des plus grands bâtiments, des chars et des véhicules non utilisées (provenant de casses ou de familles les ayant donné pour le bien de la communauté) servant de barrages et de murs infranchissables, des militaires et des civiles armés sont postés partout, rien ne peut filtrer et la ville semble calme. Les joueurs se sentent tranquilles et calmes, le stress disparaît progressivement. Au centre de la ville, nous avons l'impression que la vie a repris le dessus, les gens boivent dans des cafés, certaines personnes sont en costumes, des enfants jouent dans les parcs.

Avant d'intégrer cette petite vie tranquille, les PJ doivent passer 24h en salle d'isolement. Ils arrivent devant une grande église, évidemment avec des murs de sacs de sable et de véhicules, le militaire les laisse face au sergent wayne grath.

« Messieurs dames, bienvenu au camp d'isolement de l'église St John, nous allons procéder à une vérification de votre identité et une vérification sanitaire. Pendant un moment, les joueurs sont inspectés et font des tests, tout ceci pendant 24h, s'ils ont toujours leur bracelet du premier camp, ils peuvent évidemment l'utiliser à bon escient (d'ailleurs les médecins l'aperçoivent), et ainsi écourter les tests (mais pas les 24h). On leur assigne ensuite des couchettes à l'intérieur de l'église.

1.2 L'épidémiologiste de One World : Docteur Hooper

Les PJ aperçoivent au milieu de l'assistance un membre de la société One World et là, ils pensent à la clef. Ils peuvent lui en parler discrètement. Pour cela, et en évitant d'éveiller les soupçons, un seul membre du groupe doit lui parler (comme un patient qui va voir son médecin).

« Je comprends ce que vous dites, mais je ne suis qu'un simple médecin, je vous conseille d'attendre demain et de vous rendre à l'institut One World, demandez à voir M. Dwayne Riggs, c'est le directeur de cet institut, dites bien que vous venez de la part de catelyn et de la mienne, n'oubliez pas de dire à l'accueil que vous avez des informations urgentes concernant l'armée, mais d'ici là n'éveillez aucun soupçons, car ces extrémistes pourraient se retrouver n'importe où... et finir le travail. »

Au sein de l'église, les conditions sont pitoyables, les gens utilisent un coin de l'extérieur comme toilette, l'eau manque, les gens sont en guenille avec aucun vêtements de rechanges et l'hygiène est quasi-nulle. L'espace vitale par personne est extrêmement réduite.

En discutant un peu avec tout le monde, ils apprennent que les survivants peuvent rester ici longtemps en raison d'une absence d'endroit où vivre et d'un emploi. Ici, le doute n'est pas permis sur la maladie, toute personne est exécutée s'il y a un doute sur sa santé. Des rumeurs prétendent que les militaires essaient de trouver une solution pour ces gens qui ne savent pas où aller, il serait possible que d'autres convois partent vers d'autres grandes villes. (la possibilité d'utilisation d'avions n'est pas exclue).

En visitant l'église plus en profondeur, les joueurs découvrent une porte barricadée, interdite au public qui permet de descendre dans la cave. Si les PJ veulent l'emprunter, ils doivent le faire en pleine nuit et surtout éviter de trop faire de bruit pour ne pas attirer l'attention. En fouillant de plus près la cave, ils remarquent la présence de caméras high tech qui semblent reliées à un PC central. Mais étrangement, il n'y a rien de tout cela dans l'église.

1.3 Les souterrains de l'église

La porte s'ouvre sur des escaliers qui descendent dans les profondeurs, l'électricité fonctionne et permet de voir les sous-sols constitués d'une cave à vin, de bric-à-brac, et de tunnels qui permettraient de bien se cacher, c'est assez grand, mais du bruit apparaît dans les tunnels, le seul moyen serait de se cacher, les PJ voient des militaires circuler dans les tunnels, et pourtant ils n'ont pas été suivis...

Si l'un des PJ décide de les suivre discrètement, il va s'apercevoir qu'ils actionnent un mécanisme qui déclenche l'ouverture d'un passage secret...s'y engouffrer serait un suicide et les hommes armés tireraient à vu. (Plus tard dans ce scénario et le prochain, les PJ verront les secrets de ce passage secret). Les PJ remarquent également la présence de caméras high tech dans la cave sans doute reliées au même PC de sécurité. Des escaliers descendent dans les profondeurs, des câbles électriques sont fixés au plafond. Ils arrivent au tout début d'un couloir...

Au bout de celui-ci, avec un jet de perception, ils peuvent apercevoir une grosse porte métallique à double battant avec deux militaires devant cachés par un mur de sacs de sable. Attention, le jet de discrétion doit être réussi par tout le monde, en effet les militaires pourraient tirer à vu s'ils voient les survivants à cet endroit. Si cela arrive, seule une grande discussion très difficile réussie leur permettrait de ne pas finir abattus ici. Les militaires les reconduiraient en surface dans un endroit d'isolement et de surveillance extrême jusqu'à ce qu'ils quittent définitivement le campement.

1.4 L'institut One World

Le lendemain, les joueurs sont libres de parcourir la ville de Austin, à condition de revenir le soir avec une preuve d'emploi et d'habitation, sinon ils seront obligés de redormir à l'église. Ils sont devant les locaux de One World, un joli hôpital privé prodiguant les meilleurs soins. A l'accueil, ils demandent donc à voir le directeur au nom des deux épidémiologistes. On leur demande de patienter dans une salle d'attente (je tiens à préciser que les survivants n'ont pas d'armes). Quinze minutes plus tard, un homme d'une cinquantaine d'année apparaît avec un costume digne des plus grands couturiers, il leur demande de le suivre dans son bureau. Ils prennent un ascenseur pour le 5^{ème} étage. Le bureau est très cossu, magnifiquement décoré et digne des plus grands directeurs.

« Paraît-il que vous avez des choses à me dire ? » Il est évident que les joueurs vont tout déballer, et d'ailleurs il est conseillé de le faire.

Le directeur se lève, prend un cigare et un verre de whisky (d'ailleurs il en propose pour qui en veut) : « je vais regarder directement cette clef sur mon ordinateur ». Au bout d'une petite heure, il relève la tête et discute avec les PJ :

« Cette clef est essentielle puisqu'elle montre les exactions des militaires et leur incompetence. Ces preuves vont permettre à One World de mettre en place le projet défendu par notre président Bryan Clark, je la transmets de ce pas à Savannah par transfert sécurisé. Maintenant, vous mes chers amis, les militaires vont vous demander de revenir à l'église sauf si vous dormez quelque part, je vous propose un appartement dans ce bâtiment et un travail qui correspondra à vos compétences ».

Les PJ vont habiter dans un appartement appartenant à One World, ils ont la possibilité de vivre ensemble ou séparément dans ce bâtiment ou un autre aux alentours. De plus, ils obtiennent un travail à la mesure de leur compétence chez One World ou chez un partenaire. Le MJ devra obligatoirement leur trouver un emploi, l'un d'eux sera barman au She devils, infirmière ou médecin à l'hôpital, homme/femme d'entretien, garde de sécurité...

L'aventure pourrait s'arrêter là, et pourtant z-corps réserve des surprises.

2. Une nouvelle vie

2.1 Informations obtenues au court de la journée

Les informations les plus délicates, sont trouvées sur la toile en réussissant un jet d'informatique.

Les joueurs reprennent une vie normale dans la ville texane : Austin. Les rues sont bondées de militaires et certains endroits se transforment en forteresse avec la construction de murs très hauts qui entourent des buildings. Il est difficile de reprendre une vie normale surtout en ayant vécu l'horreur et en voyant une ville en état de siège. Les survivants apprennent par le biais de la télévision locale de nouveaux reportages, notamment que les patients atteints de cette infection décèdent dans la souffrance... Pour mieux se relever ensuite et mordre à leur tour. Sur internet, certains sites laissent filtrer cette précieuse information, avec des fichiers en provenance de Topéka : vidéos et photos.

Il y a une semaine, des infectés ont été détectés à New York, les aéroports et les autoroutes sont bloqués par la garde nationale. Ceux qui tentent de rejoindre leur proche dans les cités sont repoussés avec violence. Les Etats unis passent en alerte sanitaire majeure. Tous les jours, une quantité incroyable d'informations passent concernant le moyen de mieux se protéger du virus.

Avec un bon jet d'informatique, les survivants trouvent sur la toile une photo des territoires occupés : Le Kansas, l'Arkansas, le Tennessee, une partie du Texas et de la Californie. La NRA appelle les citoyens américains à s'armer. De plus, les villes sont évacuées dans l'urgence, le désordre et la violence.

2.2 Une journée banale de travail

- Dans les locaux de One World

Les joueurs qui bossent dans les locaux de One World seront en fait des médecins, infirmiers, aides soignants, gardes ou techniciens de surface. Ils feront bien leur travail et discuteront avec le personnel tout en se tenant au courant des informations du jour et de l'évolution du virus (pour toutes les informations : voir le paragraphe précédent).

Evidemment, ils n'ont pas accès au dernier étage qui regroupe les laboratoires Labwatch et leur recherche sur un remède contre le virus. Mais, avec l'histoire de la clef, les survivants ont de bien meilleure relation que dans clinique apocalypse. Ainsi, à force de discussion (jet de baratin, ils peuvent y avoir accès). Le directeur leur montre les locaux et les recherches. Les laboratoires sont hautement sécurisés et les chercheurs sont sérieux et respectueux. Néanmoins, ils reconnaissent le docteur Sigourney William (la traîtresse dans clinique apocalypse)... Les joueurs doivent absolument parler au directeur sans la présence de

cette dernière. D'ailleurs, si elle croise le regard d'un des survivants de la clinique, elle saura qu'elle a été démasquée. D'ailleurs ses compétences de mentalist lui permettront de deviner le changement de comportement du directeur. Elle avertira des que possible Génomic trust.

Le directeur : « Docteur William, je pensais que vous étiez attachée à One World, surtout lorsque mes gardes vous sont sauvée à Wichita, mais je ne pensais pas que vous travailliez en parallèle avec Nathan Bates, ce dégénéré. Vous allez partir sous haute sécurité à Savannah ou vous serez interrogée... ». La discussion a lieu en la présence des joueurs qui souhaitent se venger mais le directeur de One World sait qu'elle a des informations importantes et seule l'équipe de Savannah est capable de l'interroger.

Le lendemain, les PJ apprendront qu'elle a réussi à s'enfuir (les PJ la retrouveront au sein du village de Génomic trust).

- Au sein de l'hôpital

Les PJ participent à la vie de l'hôpital et s'occupent des blessés. Une vieille dame, se prénommant Nora, est allongée sur son lit pour un cancer en phase terminale. Son mari, un vieux de 63 ans lui parle et pleure en même temps. Il lui rend visite chaque jour habillé de son plus beau costume. En sortant de la chambre d'hôpital, il serre ses poings et ne dévoile rien de sa tristesse. Le vieux couple se regarde avec tendresse ce qui touche la plupart des salariés de l'hôpital. Le PJ peut connaître toutes ses informations en discutant avec le personnel. Même dans la souffrance, elle ne pouvait s'empêcher de lui sourire, lui tenant la main avec amour durant les visites.

En fin de journée, le PJ s'aperçoit que la chambre de la patiente est vide, en discutant avec ses collègues, il apprend que le mari, avec l'aide du pasteur a obtenu le droit de la transférer dans sa petite maison de campagne, ce qui n'est pas normal puisque le mari faisait tout pour que sa femme vive, or en l'enlevant de l'hôpital, il la condamne. Le pasteur North l'a aidé en négociant avec le personnel médical.

Les survivants peuvent se rendre le soir chez le vieux couple, par curiosité...Ou alors discuter avec le pasteur. Ce dernier les accueille dans sa chapelle. Il leur précise que George est très amoureux de Nora et le fait de vouloir l'amener chez lui l'intrigue. Les joueurs peuvent ensuite se rendre chez le vieux couple, une maison de campagne excentrée de Austin...Le MJ doit les encourager à y aller le lendemain.

- La boîte de nuit She devils

Un ou deux survivants sont barman au she Devils. Ce lieu de débauche, connu de One World comme étant fréquenté par une clientèle mâle avide de danseuses topless est également proposé aux salariés de l'entreprise.

Ce soir là, il y a beaucoup de monde dans le bar (les autres survivants sont probablement présents pour passer un peu de bon temps). Les danseuses dansent au milieu de la foule et semblent enivrées par la musique. Deux d'entre elles se jettent sur la foule et commencent à les mordre et à dévorer leurs entrailles. L'une d'elle se dirige vers la sortie et ouvre la porte laissant d'autres hostiles entrer et se repaître des chairs.

Pour le bien du scénario, il faudrait au moins que l'une d'elle ouvre la porte. Même avec une grande rapidité, la foule présente, paniquée, ralentit la course des survivants. Ensuite, les joueurs peuvent les tuer s'ils le désirent. A l'intérieur ce sera un véritable massacre, et pendant que les zombies se repaissent des humains présents, les PJ peuvent sortir par derrière et fermer les issues du Bar.

A l'extérieur, c'est le calme, pas d'hostiles, le silence. Les survivants doivent avoir l'idée de se diriger vers le bâtiment One World pour sonner l'alerte (il est conseillé que ce soit eux au lieu des militaires). En effet, One World leur fait plus confiance (car ils travaillent pour eux) et les militaires détestent cette corporation. Des gardes One World (futurs z-team) arrivent au bar, et à part des marres de sang, il n'y a plus rien, même pas de zombies. Ou sont-ils tous passés ?

En enquêtant à l'intérieur, avec quelques jets ayant un rapport avec la physique, et la balistique (et la criminologie), les survivants s'aperçoivent de la présence de douilles de gros calibres qui ne se révèlent pas suffisantes pour tous les exterminer, et surtout comment se débarrasser des corps aussi vite ?

- Poursuite dans les égouts

En pistant les différentes traces, les joueurs voient que des traces de sang et de pas se dirigent vers les plaques d'égouts. Les PJ et des gardes One World peuvent pénétrer à l'intérieur. Evidemment, comme les joueurs ne correspondent pas à des forces d'intervention, ils ont tout à fait le droit de ne pas suivre.

Si les PJ attendent chez eux ou à l'institut, ils apprendront bien plus tard dans la nuit que les gardes ne sont jamais revenus.

Voici la description si les PJ vont dans les égouts. Les tunnels sont humides avec une mini rivière mêlée à des débris. Une odeur nauséabonde circule dans les sous sols. Au détour d'un tunnel, des ombres apparaissent au fil des lampes torches...Des hommes avec un accoutrement de militaire (et pourtant ça n'en est pas), attaquent les gardes de One World ; la surprise durant le combat dans les tunnels est que les para militaires semblent être aidés par des morts vivants. Cette image sera la dernière : un immense charnier en sous sol caché de tous, avec pour seul image un dernier corps allongé dans l'eau putride...Les PJ seront touchés par des balles qui paralysent et se réveilleront dans un curieux endroit...Ces joueurs ne sont pas morts, mais pour le bien du scénario, ils devront faire d'autres personnages survivants. En effet, le leur est prisonnier quelque part et ne le retrouveront pas avant le scénario suivant sur les survivants.

Le soir, lors de journaux télévisés, les PJ restés chez eux entendent l'annonce de Bryan Clark le président de One World : « nous allons mettre en place nos propres équipes paramilitaires, afin d'endiguer la gestion catastrophique de l'armée sur la crise. Nous avons des preuves sur l'incompétence flagrante de l'armée et la panique qu'elle engendre. Venez nous rejoindre sous la bannière de One World pour mettre fin à la pandémie. Venez combattre, soigner, protéger et comprendre »

Il continue en présentant la nature du virus, ses voies de transmission et les armes spéciales que sa compagnie a conçu, et notamment l'agent gris.

Enfin, l'interview du président de One World se termine par la présentation, par ce dernier, d'une carte représentant les endroits touchés aux Etats-Unis.

D'ailleurs certains états sont touchés et même certains endroits au Texas, ce qui entraîne une sécurité accrue dans la ville.

3. La tornade

Le lendemain, les PJ continuent leur journée de boulot, mais selon ce qui s'est passé la veille, ils peuvent continuer toute la journée leur enquête ou alors attendre le soir.

3.1 Enquête au niveau des égouts

Ne voyant personne revenir, le directeur Riggs convoque les PJ. « Nous n'avons aucune nouvelle de l'équipe d'intervention dans les égouts, venez avec nous pour que l'on puisse savoir ce qui s'est passé. » Le groupe avance lentement en suivant les rayons lumineux des torches, et à un certain moment, à la suite d'un virage, le groupe tombe sur un véritable charnier. Ils n'ont eu aucune chance et ont été pris par surprise, étrangement ils ont à la fois des traces de morsures et des blessures par balle. Si des PJ étaient présents, leur corps a disparu. Les PJ peuvent essayer de trouver des traces dans le but de pister les assaillants, mais cette dernière se perd dans les sous sols...

Si les PJ regardent aux alentours ou la piste se perd (avec un autre jet de pister ou survie), ils peuvent remarquer que la plaque d'égout est l'une des dernières du centre ville avant de se diriger vers la campagne. Etrangement, ce secteur rural abrite la demeure du vieux couple George et Nora.

3.2 Un amour au-delà de la mort

Après le petit déjeuner, et si les PJ peuvent enquêter durant la journée, ils se dirigent, avec un véhicule One World à l'extérieur de la ville. Ils arrivent dans un petit village du nom de Madisonville dont la pancarte ne semble plus tenir plantée dans le sol. Le village semble désert, les habitants ont dû tous se réfugier dans la future forteresse d'Austin.

Les PJ se stationnent enfin devant la demeure du vieux couple. Ils frappent à la porte, 1 fois, 2 fois...Aucune réponse. Avec un jet d'intimidation, le petit vieux répond : « Allez vous en, je n'ai pas besoin de vous ». Les survivants doivent trouver un moyen d'entrer de manière pacifiste (en gros sans tuer le petit vieux), évidemment il va les menacer.

La méthode serait de faire une diversion devant la porte en discutant avec lui, ce qui permettrait de laisser du temps à un autre groupe. Ce dernier passerait par les fenêtres et neutraliserait le vieux en le ceinturant ou l'assommant...

Les PJ, avec un jet de perception, entendent des grognements provenant de l'étage. Dans la chambre, à l'étage, ils voient une femme âgée allongée sur le lit, enchaînée avec un

saut rempli de restes humains : elle ressemble à la vieille femme de l'hôpital, mais transformée en zombie.

« Ne lui faites pas de mal, je l'aime comme au premier jour, le cancer allait l'emporter, la tristesse m'a envahi, je ne pouvais pas vivre sans elle...je lui ais alors donné du sang contaminé... »

Les PJ peuvent lui demander comment il s'en est procuré et il répondra qu'il a suivi un médecin féminin au sein de la clinique dont la description correspond étrangement au docteur William. Là, il est rentré dans une salle, discrètement, et a vu des créatures allongées dans un lit. Il a décidé de prendre un peu de sang. Le reste est facile à comprendre, il a demandé au père North d'utiliser son influence pour l'aider à amener son épouse chez lui. Les arguments étaient simples à trouver : « elle veut mourir en paix, chez elle dans son lit. »

Pour ne pas blesser Georges, les PJ doivent faire preuve d'un peu d'humanité en éliminant Nora, et en lui expliquant qu'elle était déjà morte et que son corps n'abrite actuellement qu'un démon avide de chair humaine. George aura besoin d'une bonne séance chez le psy.

Pendant ce temps, un des PJ regarde par la fenêtre de l'étage et aperçoit des silhouettes s'amasser autour de la demeure...Le vieux Georges annonce : « voici ceux qui m'ont aidés à redonner vie à Nora... ». Dehors, il fait nuit, et pourtant, nous sommes en pleine journée.

Conclusion

Une vieille ferme au milieu d'un champ de blé plongée dans les ténèbres alentours tel l'enfer revenu sur Terre. Le ciel s'obscurcit laissant entrevoir un vent de plus en plus fort. Un groupe de gens ordinaires s'amoncèle autour de la demeure, certains tiennent dans les mains une torche...ils avancent...Le vent est de plus en plus fort et semble tournoyer au dessus de la propriété (un jet dans le pool connaissance permet de deviner qu'une tornade se lève). En étudiant la structure de la maison, les PJ devinent que seul l'abri pourrait les aider...

PNJ

Les militaires : selon le type de militaire, il peut y avoir des spécialisations en arme à feu, télécommunication, stratégie...Ainsi les compétences utiles s'échelonnent entre 3D et 6D sans compter une éventuelle spécialisation (pouvant amener une compétence à 9D au max).

Les zombies : Hostiles de phase 1 à 3. D'ailleurs certaines phases 1 semblent tenir en laisse des phases 3, ce qui est troublant car ce geste est synonyme d'intelligence. P.208, nous avons les valeurs des compétences, par contre nous pouvons en booster certains en rajoutant 1D dans certaines compétences.

Z-team (les 1ers) : p.114 à 122.