

La traque

Synopsis :

Septembre 2012, début de la semaine 4 de contamination, quelque part dans une petite forêt proche d'un tarmac accueillant les réfugiés en Oklahoma proche du Texas. Des survivants témoignent des bavures militaires et One World est présent en venant en aide à toutes les victimes. Les PJ vont participer au projet de réadaptation à la vie civile... Pourtant, à la fin ils vont devoir survivre dans la forêt.

Partie 1 : un campement provisoire

1. Le baraquement de dépistage

Les PJ sont amenés au baraquement de dépistage, entouré d'une double barrière de barbelés formant un no man's land et des miradors : deux possibilités, soit on y meurt soit on est relâché. Il y a néanmoins deux autres possibilités, mais nous allons y revenir.

Une femme se nommant Catelyn Bates (médecin épidémiologiste de One World) et deux assistants : Morten et David, médecins militaires font des tests pour s'assurer que les survivants ne sont pas atteints du virus. L'appareillage correspond à une technologie de pointe. Une batterie de test en prélevant le sang de chacun et une vérification de toutes les parcelles du corps arriveront à la conclusion suivante :

Si les PJ ont encore du virus en eux (entre 0 et 49 %), les médecins réclameront leur mort, avant cela, ils seront allongés, attachés dans une pièce : ils n'auront plus que 10 minutes à vivre... avant leur exécution à l'abri de tout regard (ils hériteront d'un bracelet rouge).

Si les PJ, n'ont plus rien mais possèdent des traces de morsures, un jet de charmer permettra de se sortir de ce mauvais pas, néanmoins, les PJ auront un bracelet jaune et seront surveillés de prêt.

S'ils n'ont rien, et bien ils peuvent sortir (bracelet vert).

- Les 10 dernières minutes : Catelyn apparaît seule devant les PJ contaminés : « vous avez été exposés au virus, et pour une raison inconnue, non seulement vous ne vous transformez pas, mais sa concentration diminue dans votre sang, la seule chose que je peux vous offrir est de faire croire aux militaires que je vous élimine... Vous serez envoyés à Savannah ou vous subirez des tests et des expériences... si vous refusez, vous mourez à l'instant. » Ces PJ disparaissent de la partie survivant et deviennent z-team ou une créature issue des tests mais tout ça est une autre histoire. On leur injecte un produit qui les endort faisant croire à leur mort... Ils se réveilleront dans une pièce blanche d'un laboratoire.

- Pour ceux qui meurent, leur corps est brûlé dans un crématorium, dans un terrain vague dans la soirée.
- Le bracelet jaune, les PJ seront surveillés de près par les militaires dans le baraquement, puis également dans le campement (ils ont le droit de quitter ce baraquement 24h plus tard). A tout moment, l'un des militaires (Connor) leur proposera la possibilité d'avoir des bracelets verts et lors de leur départ, ils devront accepter de voyager dans le bus jaune de son groupe. En échange, les PJ lui fourniront une certaine somme d'argent (pas très élevé, ce qui pourrait mettre la puce à l'oreille aux PJ).

2. *Le reste du campement*

La température dans les baraquements est insoutenable. Les militaires et les techniciens de One World font de leur mieux pour aider les survivants en distribuant des bouteilles d'eau. Il est assez difficile de se lier vraiment connaissance, en effet les familles et les groupes déjà formés restent ensemble. Le bel esprit de coopération a été remplacé par l'angoisse de l'attente. Seulement deux tentes sont affrêtées pour le groupe de PJ et aucune nouvelle de ceux qui ont été mis en isolement (ceux en bracelet rouge) n'arrive.

Les tentes accueillant les survivants se ressemblent toutes, à cela nous pouvons ajouter celles de l'armée, des hôpitaux de campagne et certaines seulement pour One World. Les PJ sont libres de se promener dans le campement (sauf le baraquement de dépistage) et de discuter avec qui veut.

- Les tentes hôpital

Les PJ peuvent y aller mais ils n'ont pas le droit de discuter avec certains blessés. La raison évoquée par les soldats : « vous n'avez pas d'autorisation pour venir ici, cette zone est déclarée top secret » Evidemment, la nuit avec de la discrétion ou en attirant l'attention des gardes, ils pourront y entrer.

A l'intérieur, des blessés plus ou moins graves sont présents (avec des jets adéquats), apparemment leurs blessures correspondent à des balles. Ils font la connaissance d'une femme : Mérédith, reporter à un journal local du Kansas : « A Topéka, la nuit fut illuminée par les missiles de l'armée, j'ai l'impression qu'elle perdait son sang froid. Elle fut face à un ennemi, non préparée et désemparée. J'étais au milieu d'une foule, avec des infectés, l'armée fut incapable de faire la différence entre les deux...et elle a tiré, tiré...j'étais sur la trajectoire d'une balle, heureusement un homme m'a sauvé et je me suis retrouvé ici. Mais la plupart des gens n'ont pas eu la même chance que moi. »

« Je ne sais pas où se trouve l'homme qui m'a sauvé, aux dernières nouvelles, les militaires l'ont embarqué dans un autre hélicoptère que le mien. »

Ce ne sera pas le seul témoignage, d'autres survivants enfermés dans ces tentes hôpital, montrent les bavures répétées de l'armée. Plusieurs questions se posent : que vont devenir ces gens ? Et ceux qui les ont sauvés (comme le sauveur de Mérédith), où sont ils ?

- Les tentes de One World

Les PJ, d'ailleurs comme tout autre survivant, peuvent se rendre aux appartements de One World. Selon leur demande, l'intendant leur fait signe d'entrer et appelle de vrais responsables. Ils peuvent parler à Catelyn.

Effectivement, les militaires font des bavures, mais même One World est impuissant face à ce problème. Nous ne pouvons que rendre publique les exactions des militaires, ils ont bien compris bien sûr et nous surveillent continuellement. La société réclame la possibilité d'utiliser une milice privée entraînée à ce genre de situation.

Notre camp n'est pas épargné face aux injonctions militaires et leur dictature, et seule la médiatisation peut permettre au gouvernement d'accepter nos milices. Les militaires nous accusent de l'origine de ce virus dû notamment à la pollution au mercure de certains réseaux d'eau, or ce n'est pas le cas, je pense que les militaires sont responsables avec des expériences top secrètes. Mais il n'y a aucun moyen de savoir.

Si les PJ demandent s'ils peuvent aider à dévoiler les informations : dictature militaire et bavures, alors Catelyn leur propose de participer aux déploiements de la milice. « Nous avons des preuves que des personnes touchées par des tirs de barrage ne sont pas toutes des zombies, mais des victimes cherchant simplement à fuir ».

Je vous prépare toutes ces preuves sur clé, prenez là avec vous et donnez là à un grand journal d'une grande ville : Austin au Texas ou Los Angeles en Californie, les gens doivent savoir. En effet, vous serez envoyé dans l'une de ces grandes villes en suivant le programme. One World possède des structures dans ces villes, elles pourront vous aider. Les PJ font un jet de vigilance, en réussissant, ils s'aperçoivent qu'une ombre fuit à l'extérieur, aucun moyen de la retrouver. Catelyn leur annonce que désormais, ils ont les preuves, ne faites confiance en personne et donnez cela à un grand journal, ils ne pourront refuser car c'est la signature de One World.

- Les tentes militaires

Certaines tentes ne sont pas accessibles dues à leur accréditation...Ils peuvent néanmoins discuter avec certains militaires.

« Certaines sections des tentes hôpital ne sont pas accessibles. Tous les malades présents, non contaminés sont bien soignés et seront rendus rapidement à la vie civile, nous ne pouvons pas les garder car un nombre important arrive tous les jours.

Nous acceptons la présence des agents One World car ils nous aident du point de vue sanitaire, mais nous ne leur faisons pas confiance car leur société est responsable de ce fléau, nous les contrôlons. Je ne crois pas que leur milice serait plus capable que nous.

Il n'y a pas eu de bavures, nos militaires sont entraînés aux évènements difficiles et leur calme permet de contenir cette épidémie.

- Le crématorium

Un peu plus loin, à l'écart du campement, une fumée s'élève avec une odeur qui envahit tout le campement, à l'orée de la forêt, les PJ découvrent un paysage d'holocauste : une fosse commune géante avec des corps carbonisés à l'intérieur, des militaires avec des masques leur barrent le passage. Evidemment, la nuit avec de la discrétion et de la vigilance, ils pourront s'en approcher. Ils découvrent des corps avec des traces de morsures et d'autres avec seulement des traces de balles...Le constat est flagrant : les militaires ne s'embarrassent ni avec leur preuve ni avec leurs bavures...Est-ce que la milice One World pourra t'elle faire quelque chose face à ce fléau ? Sera-t-elle intègre ?

- Le campement

Le campement est totalement insalubre, la plupart des victimes ont tout perdu même leur dignité, les tentes sont exigües pour le nombre de personnes, l'espace vital est très limitée, nous avons l'impression de voir une vermine qui essaie de résister à son extermination...Et pourtant, l'humanité semble désemparée et désespérée. Le choléra, la dysenterie refont surface. Des prédicateurs et des prêtres rassemblent des fidèles et annoncent le châtement suprême et la fin du Monde. Dieu ne veut plus nous protéger, ses brebis se sont égarées...Les PJ peuvent discuter avec un peu tout le monde dans le campement : faisons un peu d'improvisation en créant une multitude d'archétypes : les prédicateurs annonçant la fin du monde, la mère éplorée avec son seul enfant, un business man qui cherche le moyen de repartir au travail, la famille modèle avec son père protecteur, des orphelins...

Une grande partie de ces gens n'ont plus la possibilité de reprendre la vie d'antan. La plupart témoigne de la vie quotidienne dans le camp.

« Les militaires nous traitent mal, il y a peu d'eau, l'aide internationale n'arrive pas, l'odeur de mort règne dans le camp, seul One World essaie de nous aider comme ils le peuvent. Nous n'avons pas accès à toutes les tentes militaires, ce qui est normal. Quant aux tentes hôpital, certaines sections nous aient interdits.

Pendant la soirée, des militaires s'approchent des PJ dans le but de négocier pour les bracelets orange (attention, pour la suite du scénario, les PJ doivent avoir au moins la clé de One World. Si aucun PJ n'a de bracelets orange, ce n'est pas grave, on peut passer à la suite).

3. Le protocole de « réadaptation à la vie civile »

L'armée a mis en place une structure de « réadaptation à la vie civile ». Les civils vont se voir remettre un peu d'argent et des vêtements. Le responsable du camp : le colonel Wood prend la parole au petit matin (2 ou 3 jours après l'arrivée des PJ) : « Mesdames et messieurs, j'espère que ce séjour au camp vous a permis de vous remettre de tous ces événements, vous allez participer au protocole de réadaptation à la vie civile, nous allons vous remettre un peu d'argent et des vêtements. Si vous avez de la famille pouvant vous accueillir ou des amis, vous pourrez obtenir des billets de bus pour être conduit sur place. Ce processus de

réadaptation a été mis en place sur une autre base de l'armée en direction d'Austin dans le Texas, vous allez parcourir 300 km vers le sud. Comme vous savez, les avions continuent d'arriver et il faut libérer les camps ».

Les PJ peuvent poser des questions sur leurs amis qui ne sont pas présents avec eux, le colonel ou un lieutenant leur répondra qu'ils sont ailleurs dans le camp et qu'ils partiront plus tard, ils ont peut être des examens à faire.

Partie 2 : Effacer les preuves

1. *Une sombre forêt*

Les survivants montent dans différents bus jaunes. Si les PJ ont discuté avec Connor, je pense qu'ils monteront dans son bus, de toute façon quoiqu'il arrive, les PJ seront dans ce bus. Les PJ se retrouvent avec quatre soldats stricts et quelques PNJ survivants :

- Shirley Taner, une femme enceinte : elle est collante et choquée, elle a perdu son mari qui s'est sacrifiée pour elle. Elle espère atteindre Austin ou sa sœur pourra l'héberger.
- Marcus, un vieux noir paisible cherchant simplement à atteindre Los Angeles en prenant un bus à Austin ou un avion s'il y en a un d'affréter.
- Jane Birk, une working girl avec son téléphone portable dernier cri, arrogante et irascible ayant raté son RDV à Oklahoma city.
- Deux jeunes adolescents fan de skateboard : Jim et Timmy n'ayant aucune nouvelle de leurs parents.
- Sergent Wahlberg : un pourri de plus dans cet univers impitoyable, en effet il a reçu l'ordre d'effacer les traces de toute bavure et sait que dans le bus les PJ ont une clé, or tous les survivants doivent y passer pour effacer les traces, pour cela il s'entoure de deux soldats ou il en est sûr (Connor et Habana) et du chauffeur de bus, par contre le soldat Jarreth change d'avis et ne veut pas tuer les survivants.
- Soldat Jarreth : le seul, dans le groupe, qui est contre l'ordre des supérieurs. De plus, le sergent n'a pas hésité à éliminer son meilleur ami alors qu'il n'était même pas mordu... Il pouvait encore être sauvé. Néanmoins, Jarreth a réussi à se procurer du sang de contaminé et a voulu l'injecter à son sergent, mais ça a foiré. Ce sang se trouvait dans une pipette qui s'est brisée dans sa poche au moment où il a été jeté au fond du bus... Sa jambe a été entaillé et il est contaminé.
- Caporal Connor : c'est lui qui a fourni les bracelets verts aux PJ en leur promettant tranquillité par la suite... Or, Connor devra les éliminer.
- L'autre soldat et le chauffeur de bus (ce dernier étant un sniper) devront également éliminer les survivants.

Tout se passe bien jusqu'au premier arrêt à 21h environ. Sur la station d'autoroute, alors que tous les passagers sont remontés dans le bus, le sergent, une armoire à glace, revient en tenant un de ses soldats par le col. Le sergent Wahlberg est furieux, il jette le soldat Jarreth, au visage bien amoché, menotté dans le fond du bus avec les passagers et claque la grille de séparation de colère. Il discute avec ses soldats et fait attention que les civils n'entendent pas, le soldat l'a attaqué dans les toilettes.

Les PJ ne pourront pas entendre la discussion puisque les civils remontent dans le bus et se retrouvent comme à l'aller derrière la grille. Avec un peu de discrétion, un des joueurs peut interroger Jarreth ou les militaires. Evidemment, ces derniers ne diront rien... La tension commence à monter d'un cran. Si les PJ arrivent à questionner le soldat Jarreth, ce dernier peut leur raconter son histoire, mais n'a pas le temps de parler du piège tendu pour les PJ. En effet, Jarreth est très énervé et ne fait qu'insulter son sergent et pleurer... Il ne pense pas au piège et doit d'abord se calmer (il a le portrait bien arrangé)...

Le bus pénètre dans une sombre forêt lugubre et glauque, le silence est pesant. Jarreth se transforme et essaie de mordre les personnes autour de lui (pour le bien du scénario et la tension, il serait intéressant de voir des survivants mordus, mais leur identité doit rester secrète). Evidemment, ce danger n'est pas bien important, mais le soldat n'a pas eu le temps de tout dire aux PJ et de révéler certains secrets. Les PJ peuvent essayer de le tuer à mains nues en attendant que les militaires l'éliminent d'une balle dans la tête.

Vers 23h, le groupe arrive dans une base avancée qui semble elle aussi lugubre, et pour cause, il s'agit bien d'une extension de la base militaire de Jacksonville, mais elle est réservée pour certaines manœuvres d'entraînement, le reste du temps elle n'est pas utilisée. (Les joueurs peuvent essayer de le deviner avec la réussite de certains jets, d'ailleurs il ne faut pas oublier que les PJs ne sont pas armés).

Les PJ peuvent fouiller le zombie Jarreth et découvrir ainsi la fiole brisée dans sa poche. Le flacon contenait une substance noirâtre : avec un jet approprié le joueur peut découvrir que c'était en fait du sang de contaminé. S'ils ont discuté avec Jarreth durant le trajet, ils ont peut être découvert l'animosité qu'il ressentait envers son sergent.

Il y a bien des gens sur place, des civils armés de fusils, ils déchargent les passagers et les emmènent dans un préfabriqué glauque, sombre et dénué de tout mobilier.

2. Que la traque commence

Avant de descendre, les PJ peuvent cacher de toutes petites armes blanches ou en subtiliser (avec un jet de discrétion et/ou de dissimulation, les joueurs doivent utiliser les éléments du décor et avoir des idées).

Ils se retrouvent ensuite à l'intérieur des préfabriqués qui sont en très mauvais états, glauques, sombres et dénués de tout mobilier (si les PJ n'ont pas réussi à avoir une quelconque arme, le MJ peut leur permettre de trouver 1 ou 2 armes blanches dans le préfabriqué (clés, tournevis, marteau), ce qui peut amener à une dispute avec d'autres survivants pour l'obtention des armes).

En restant concentrés et avec un jet de perception, ils peuvent entendre plus ou moins la discussion entre les militaires et les autres civils. Ils comprennent qu'ils vont servir de gibier à ces tarés. Le préfa contient des fenêtres grillagées mal entretenues et rouillées (une à l'avant et une à l'arrière) qui permettraient aux survivants de fuir, de plus comme dit précédemment, 1 ou 2 armes blanches peuvent être trouvées. La panique et le stress montent dans le baraquement...

Choix 1 : les chasseurs ouvrent la porte et l'un d'eux annonce : « Vous avez 1 minute pour courir et vous cacher dans les bois, ensuite nous vous traquerons comme des bêtes, non seulement ça nous fait de l'exercice, mais également, ça vous permet de servir votre pays. »

Choix 2 : Les PJ comprennent qu'ils vont devenir des gibiers et peuvent alors anticiper. Par exemple, certains survivants peuvent sortir par l'arrière du bâtiment (en passant par une fenêtre grillagée rouillée) et contourner les chasseurs dans le but de rejoindre le bus, les autres restent dans le préfabriqué et barricadent la porte.

Et les zombis dans tout ça ? Le MJ est libre de faire transformer certains survivants en hostiles s'ils se sont fait mordre ou griffer par Jarreth, le bon moment serait pendant l'enfermement dans le préfabriqué. Ce n'est pas obligatoire, mais seulement optionnel.

Selon le choix, il est quasi probable que certaines scènes montrent une traque entre les PJ et survivants (le gibier) et les chasseurs. Des jets d'endurance et de se cacher peuvent permettre d'éviter le pire, mais quoiqu'il arrive le seul moyen sera l'affrontement sous forme de guérilla ou d'embuscade (comme dans Rambo) ou alors la fuite avec le bus ou un pick up.

Retour au choix 2 : Ne les voyant pas sortir, les chasseurs s'avancent vers le bâtiment pour aller les chercher, mais la porte est bloquée (si les survivants l'ont barricadée). Il y a tout d'abord des avertissements, ensuite la situation dégénère au moment où les chasseurs tirent à travers la porte et descendent l'un des adolescents (n'oubliez pas la possibilité de la présence de un ou deux zombies à l'intérieur : ces derniers attaqueront une cible au hasard en même temps).

Pendant ce temps, les joueurs voulant rejoindre le bus doivent le faire difficilement sur un jet de discrétion. En effet, la moindre erreur provoquera le tir de trois autres chasseurs.

Les joueurs doivent inventer un stratagème entre : attirer l'attention, éliminer quelques chasseurs, démarrer le bus, se cacher, tendre également une embuscade s'ils courent dans les bois, ou alors...fuir.

Les chasseurs réussissent à entrer dans le préfabriqué : les zombis sont au milieu et mordent n'importe qui au hasard, et les survivants se défendent et fuient. Si un des joueurs a réussi à démarrer le bus, il peut foncer sur les chasseurs et récupérer ensuite les survivants.

En tout cas, la fuite dans les bois doit durer assez longtemps et doit être haletante et stressante. Les chasseurs peuvent sortir de n'importe quel fourré, hautes herbes pour attaquer les survivants par surprise, ou alors tirer de loin avec leur fusil. L'affrontement se révélera épique et difficile, le MJ ne doit pas hésiter à blesser 1 ou 2 PJ.

Enfin, les chasseurs pourraient avoir un insigne ou un document montrant qu'ils appartiennent aussi à l'organisation dustbowl (pourquoi pas pour un petit clin d'œil à la future mini campagne z-team).

Selon comment les choses peuvent tourner : les PJ peuvent mourir, ou tuer les chasseurs, ou se cacher (très difficile car les chasseurs connaissent le terrain), ou fuir avec le bus jaune.

S'ils arrivent à exterminer les malades, le lendemain matin, ils pourraient trouver les pickups des chasseurs.

Les PJ peuvent être blessés gravement, ou même mordus.

Les joueurs entendent à la radio que Lawrence se fait bombarder par l'armée, et que Obama attend des preuves pour ratifier les Z-Corps. En discutant avec les derniers PNJ vivants, notamment le vieux noir Westwood, il leur montre une curieuse vidéo prise avec son téléphone dans les rues de Wichita. On y voit des para-militaires en combinaisons noires abattant de sang froid des journalistes après leur avoir piqué leur caméra (ce sont des hommes à la solde de Génomic Trust).

Le lendemain, ou avant dans la nuit, les survivants prennent un pick up et/ou le bus jaune... Ils se dirigent ensuite vers la ville la plus proche : Austin au Texas. Si certains sont blessés, ils doivent arriver rapidement à l'Hôpital.

PNJ :

En fait, nous n'allons pas détailler leur description : les militaires ont des compétences en mêlée de 3D ou 4D. En tir, ça peut aller de 3D à 7D (avec une spé). Evidemment, le sniper aura 7D, les gradés 6D et les autres militaires 4D. Chez les chasseurs, il y en a un avec 6D, certains à 5D et les autres à 3D. Pour des compétences de se cacher ou d'embuscade, les chasseurs auront 4D (ou 3D) et les militaires (4D ou 5D). Pour les relations sociales, les chasseurs ont 2D ou 3D et les militaires ont 3D ou 4D (le gradé pourrait avoir 5D).

Les membres du campement (autre que les militaires) ont des compétences entre 1D et 6D, tout dépend de leur métier ou leur occupation.

Le zombi aura les compétences d'un hostile classique (voir LDB).