

PRISON BREAK

Scénario de Theo de Thael pour Z-Corps



Survivants



Z-Corps



PJ débutants



PJ expérimentés

Létalité : Forte par défaut, possible d'atténuer

Style : Linéaire

Timeline : Semaine 1

Lieu : Topeka, Kansas



Synopsis

L'action se déroule pendant ce qui est encore officiellement annoncé comme une épidémie de grippe porcine.

Les personnages sont employés ou détenus au Shawnee County Adult Detention de Topeka.

Pendant la promenade de l'après-midi, l'alarme émeute retentit et très vite c'est le chaos. Le virus est entré dans la prison par le biais d'employés, de flics, de contacts lors de visites, etc.

Rapidement la situation dégénère et les PJ vont devoir se frayer un passage vers la sortie au travers d'une population carcérale composée d'hostiles particulièrement agressifs et de survivants tout aussi dangereux.

Les différentes pistes proposées en italique sont basées sur les réactions qu'ont eues mes joueurs quand j'ai fait jouer ce scénario pour la première fois.

La prison

NB : Tout d'abord il est bon de préciser que n'ayant pas de plan réel de cette prison, tout ou presque est inventé. Sentez-vous donc libres de remanier tout ça selon votre bon vouloir, sans avoir peur d'une incohérence.

[Vue satellite de l'endroit](#)

Moderne, propre, en bon état, cet établissement est doté d'un système de gestion des issues et portes par badge tout à fait particulier. Les employés ont accès aux zones correspondant à leurs fonctions. Si un badge est utilisé pour tenter d'accéder à une zone qu'il n'est pas censé ouvrir, une alarme retentit aussitôt au PC de surveillance, et la vue caméra correspondant à l'endroit passe sur l'écran principal.

Pendant l'alerte « émeute » (voir plus loin), toutes les issues sont verrouillées à distance. Seuls les badges des gardiens sont actifs, mais leur utilisation ne fait que signaler la demande d'ouverture au PC, qui valide ou non.

Il faut distinguer deux zones majeures : la zone administrative, et la zone carcérale.

La zone administrative comprend les bureaux, l'accueil des visiteurs, le PC de surveillance, l'atelier, les couloirs et accès de maintenance.

La zone carcérale comprend les cellules, la cour de promenade, le réfectoire, les sanitaires.

Les zones « tampons » sont les parloirs, et l'infirmerie. Ces zones sont à cheval entre les deux autres et disposent à ce titre d'une sécurité renforcée, notamment quant aux allées et venues.

Les protagonistes

Certains sont des PJ, d'autres des PNJ, et l'importance de leur présence est mentionnée. A vous d'adapter en fonction de votre groupe de joueurs.

- Rachel Jones, 28 ans, médecin. C'est sa première affectation. Cela fait maintenant un an et elle s'est prise d'affection pour ce poste qui lui avait semblé ingrat au départ. Surnommée « Doc » par tout le monde sauf le chef de la sécurité et le directeur. *PJ ou PNJ. Présence importante au début pour justifier de l'endroit de départ.*

- John S. Kates, 32 ans, technicien de maintenance. Il est en poste depuis presque dix ans et connaît la prison sur le bout des doigts. *PJ ou PNJ, présence importante.*

- Tobias Hugford, 25 ans, détenu. Il purge une peine de six mois pour délit de fuite après un accident de voiture. Il s'était constitué prisonnier tout de suite après avoir repris ses esprits et culpabilise. Prisonnier modèle qui ne veut pas faire de vagues. Il est inquiet en ce moment car sa femme, qui vient de lui rendre visite, semble être tombée malade, mais il sait qu'elle n'ira pas à l'hôpital pour rester s'occuper des enfants. Sympathique mais par défaut destiné à mourir rapidement. *PNJ.*

- Jorgi Katchenko, 27 ans, détenu. Il purge une peine de 30 ans pour proxénétisme, trafic de drogue, kidnapping, esclavage sexuel. Arrogant et sûr de lui, il a l'accent russe. Il sait où est son

intérêt et collaborera pour survivre. *PJ ou PNJ, présence non importante.*

- Brian Sackville, 42 ans, gardien-chef. C'est un homme habitué à commander. Pragmatique et efficace, il est massif, mais pas très grand. *PJ ou PNJ, présence non importante.*

- Hope Atherton, 23 ans, secrétaire. Très vite devenue amie avec Doc, elle ne se laisse pas facilement impressionner. *PJ ou PNJ, présence non importante.*

Les événements

Les PJ sont rassemblés à l'infirmerie. Doc a fait du café. Brian et Hope sont venus en boire une tasse, John est venu pour réparer une prise déchaussée du mur et profite de la pause-café. Tobias et Jorgi sont alités. Tobias sera sacrifié pour l'histoire. Si besoin vous pouvez ajouter un troisième détenu pour compléter l'équipe.

Bref, Tobias a une sale grippe. Il tousse et renifle, le teint un peu gris. Il porte un masque en papier et pour les actes de soin, des précautions simples sont prises. Jorgi a une cheville foulée suite à une « chute accidentelle dans l'escalier ». Il est menotté à son lit au fond de la pièce car considéré comme dangereux. Doc a les clés des menottes.

Les services de santé de la ville sont débordés par cette vilaine grippe porcine, et Rachel a dû, sur demande du personnel de l'hôpital, garder Tobias pour le soigner sur place.

C'est l'après-midi, chaud, calme. Soudain on entend des clameurs dans la cour de promenade. Brian jette un coup d'œil par la fenêtre et voit du grabuge. Il s'excuse et se hâte vers la porte quand l'alarme émeute retentit. Il se fige et demande des nouvelles par radio.

Très rapidement tout est hors de contrôle. Les enrégés se jettent sur les non-infectés et ça se propage partout.

Le principal effet de l'alarme émeute est la condamnation des portes. Plus rien ne s'ouvre sans validation du PC.

Les premiers coups de feu retentissent depuis les miradors, dans la cour, et dans le bâtiment. Les instructions sont de rester cloîtrés le temps que la situation soit de nouveau sous contrôle. *Si Brian est un PNJ, il dit qu'il viendra rechercher les autres au plus vite, qu'il faut attendre ici. Puis il quitte la pièce pour aller gérer la crise. S'il est un PJ, dès à présent le PC ne répond plus et il est coincé là avec les autres.*

Au bout d'un moment, des hurlements venant du couloir d'accès à la zone pénitentiaire retentissent. On peut apercevoir des détenus enragés qui tentent de défoncer les portes. Ça devrait tenir.

Jorgi appelle au secours depuis le dortoir : Tobias semble aller très mal, il convulse, crache du sang. Placez une scène de soins d'urgence avec réanimation, défibrillateur, etc. Tobias revient, mais très faible. Il semble inconscient mais bouge un peu dans son sommeil.

Retour au bureau, attente nerveuse. La situation semble durer au point que c'en est inquiétant. Une émeute ne dure jamais si longtemps dans cet établissement. En regardant par la fenêtre, on peut voir que des gardiens semblent attaquer des détenus, et même d'autres gardiens. Bref je vous laisse décrire la montée du chaos ambiant.

De nouveau des cris en provenance de l'infirmierie. Tobias est debout, il a agrippé Jorgi et tente de le mordre (à vous de voir s'il y arrive. C'est un 3^e génération).

C'est peut-être là que le groupe peut prendre conscience de l'ampleur du problème, puisqu'il faudra défoncer le crâne de Tobias pour l'arrêter.

Le PC ne répond plus, le téléphone fonctionne mais les lignes sont saturées. Rien ne passe. Les PJ sont seuls dans une infirmerie verrouillée.

S'ils traînent à vouloir sortir, faites en sorte que la horde de détenus zombies passe la première porte et vienne s'agglutiner contre celle de l'infirmierie.

A eux de voir comment sortir de là. Le seul accès « facile » reste la porte menant au côté administratif de la prison.

John a des outils qui peuvent servir à démonter la porte, ou à fracasser la vitre puis découper le grillage inclus dans le verre. Mes joueurs ont choisi de déclencher l'alarme incendie par le biais du détecteur de fumée du bureau. Ça déverrouille les portes de toute l'aile administrative, mais pas l'aile pénitentiaire.

Les lieux

Les bureaux sont vides, tout le monde a fui.

Sauf le directeur, qui a été agressé par un visiteur « mécontent » et s'est transformé. Il rôde depuis dans son bureau, attendant que quelqu'un ouvre la porte.

Le hall d'entrée est plein de silhouettes titubantes. Beaucoup trop pour passer. Le couloir en mezzanine (de [ce genre là](#), ou encore [là](#)) donne entre autre sur une porte d'accès à la zone de sécurité/maintenance.

Le PC est encore opérationnel. Avec un minimum de connaissance, on peut visionner toute la prison, passer des messages avec les haut-parleurs. Pour déverrouiller des portes il faut un code d'accès.

Un gardien est là, terrifié. Il tire sans sommation si quelqu'un essaye d'entrer et ne pourra pas être raisonné. Les coups de feu attirent les hostiles du hall qui se jettent contre la porte et la défonceront aussi vite que vous avez besoin que ça arrive, ou pas.

L'atelier de maintenance est grand et haut. La porte est métallique et peut être barricadée sans trop de mal avec toutes sortes de

caisses/barres de fer, etc. Tous les outils possibles s'y trouvent (jardinage, plomberie, peinture, maçonnerie, etc.) Laissez vos joueurs être créatifs pour éventuellement s'armer ici.

L'issue la plus évidente est un exutoire de fumée qu'on peut atteindre grâce à une échelle.



Les barreaux pourront être tronçonnés, découpés au chalumeau, peu importe.

Vous avez ici une occasion de mettre en scène un moment terrifiant avec leur barricade qui cède et les hostiles qui s'agglutinent en bas de l'échelle au moment où ils ont presque fini de découper les barreaux.

Le toit permet d'aller et venir sur toute la superficie de la prison. Le sol est de gravier, il y a des bouches de sortie de gaines, des machineries de climatisation, etc. Des rouleaux de barbelés



d'environ 1m de diamètre sont déployés le long des bords. Presque impossibles à couper avec une simple pince, et couverts de lames de rasoir. On peut

apercevoir des enrégés se déplacer sur les extérieurs, la ville qui a sombré dans le chaos.

Vous pouvez leur faire remarquer que le quai de déchargement de la zone technique (là où sont réceptionnés les divers camions approvisionnant la prison) semble plutôt dégagé question enrégés. Ca pourrait être leur porte de sortie.

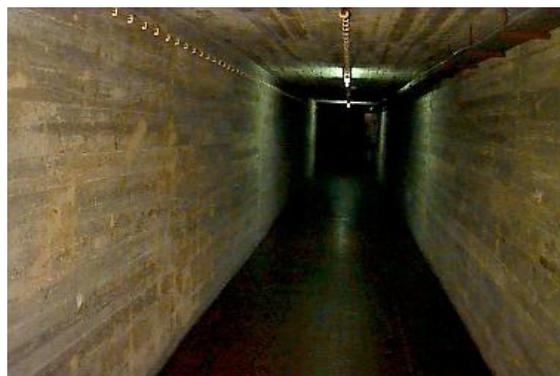
Laissez-les souffler un peu, puis... Un coup de feu retentit, une gerbe de graviers les fait sursauter.

Ils sont pris pour cible par un gardien en poste dans un mirador. Le pauvre homme est désorienté et quand il voit bouger sur le toit, il tire. Il y a tout ce qu'il faut pour se mettre à couvert facilement, mais il va leur falloir un plan pour se sortir de là.

Mes joueurs s'étaient procuré une radio. Ils ont contacté le tireur et l'ont raisonné. Il est devenu un protecteur très efficace en éliminant les hostiles gênants. Mais ses munitions sont limitées.

Un joueur avait rejoint la partie au moment où les autres étaient arrivés sur le toit. Je l'ai intégré en tant qu'un technicien d'une société extérieure à la prison, sur le toit pour vérifier les climatiseurs. Quand tout est parti en vrille, le gardien qui l'accompagnait lui a intimé l'ordre de rester sur place et l'a laissé seul. Depuis, il attendait du secours.

Les sous-sols couvrent presque toute la surface de la prison. John Kates les connaît, et c'est pour ça qu'il est important qu'il soit vivant (au pire infecté) à ce moment de l'histoire. Ils ont été creusés pour permettre à l'équipe de maintenance d'accéder aux tableaux électriques, aux ventilations, etc. Ces accès ne pouvant être dans la zone pénitentiaire, tout a été déporté soit sur le toit, soit en sous-sol.



On peut y accéder depuis le toit par des gaines métalliques de section carrées d'environ 80x80cm. Y cheminent des câbles et des canalisations, ce qui rend l'escalade facile si on omet le stress.

La prison est près du fleuve, et les tunnels se

rempliraient d'eau en quelques heures sans un système de pompage permanent.

A vous de voir si le système tombe en panne, moi je l'avais fait. Ca augmente la difficulté des déplacements et la pression chez les joueurs monte en même temps que le niveau de l'eau.

Le fait est que les gaines traversent les zones pénitentiaires, et qu'à travers la paroi métallique, on peut entendre les hurlements frénétiques des hostiles essayant d'attraper les rares détenus ayant réussi à s'enfermer dans des cellules. Ces hostiles surexcités vont entendre les PJ descendre le long de leur gaine, et vont commencer à la défoncer pour les atteindre. Le dernier PJ à descendre devra se frayer un passage entre les bras glissés par un trou percé dans la gaine.

Il y a quatre niveaux en tout du toit au sous-sol, soit environ 12m. Si chute il y a, à vous de voir de quelle hauteur.

En bas, l'éclairage permet tout juste de voir où on met les pieds. Des armoires électriques, des appareillages de toutes sortes encombrant le passage.

De mon côté, le courant était coupé, le groupe n'avait que deux lampes).

Il est possible d'atteindre la zone dégagée qu'ils ont aperçue depuis le toit (*pour ma part, la zone avait été signalée par leur ange-gardien sniper*).

Le cheminement est un peu difficile. Au bout d'un moment, quelques hostiles peuvent réussir à se frayer un passage par la gaine percée et se laisser tomber dans les tunnels. Ca ajoute un peu de piment au voyage. Des hurlements déments, des bruits de course, pourquoi pas un affrontement, le tout avec l'eau qui monte.

Pour sortir de là il va falloir grimper le long d'une autre gaine.

Une fois au niveau du rez-de-chaussée, il faut défoncer ou découper la tôle pour se ménager une sortie. A vous de voir si un hostile se trouve à proximité.

La cour de service est assez dégagée.

Pourquoi pas une petite frayeur avec un hostile qui surgit avant d'être abattu par le gardien du mirador.

Ledit gardien a rejoint mon groupe de joueurs en tant que PNJ. Il sera là comme « réserve » car deux PJ ont été infectés et vont changer quelques heures plus tard.

Une fois rendu là, il est facile de découper les deux rangées de grillage avec les outils de John, et de fiche le camp dans la rue.

PNJ

Les zombies : Livre de base p208. Ils sont de génération 2 et 3, selon vos besoins. Ils sont tout frais, et il peut être difficile de les reconnaître pour ce qu'ils sont au premier abord.

Les autres : considérez-les comme des gens moyens (2D partout, 3-4D dans leur domaine de prédilection).

Récompenses

- **Survivre** : 2 points de personnage
- **Tout le monde survit** : 1 point de personnage supplémentaire chacun
- **Proposer des plans originaux** : 1 point de personnage
- **Interpréter son personnage** : 1 point de personnage

Me contacter

atome6(arobase)gmail(point)com