

Convention du Dragon Libournais

Scénario pour Z-CORPS

Par Grégory ANGUENOT

alias

Wigreg

Thème : Exploration

Année 2011

Scénario pour Z-Corps

« Pour un coin de paradis »

Synopsis :

6^{ième} semaine : 6 semaines que les Pjs sont reclus dans un bar sous la pression des infectés devenus trop menaçants. Faisant quelques sorties pour aller chercher des vivres dans le supermarché d'à côté, se procurant de l'équipement dans l'autre, tout ceci étant devenu trop dangereux, le moment est venu de s'éloigner de cette zone contaminée.

Introduction :

Voilà plusieurs semaines que ça dure, votre petit groupe n'attend plus rien de l'armée ni des Z-Corps, N-Y croule sous les centaines de milliers de zombies qui errent maintenant dans les rues, certains étaient d'anciens collègues, d'autres des membres de votre famille mais ils sont sûrement morts à l'heure actuelle. Le coin étant devenu trop dangereux vous avez décidé de partir et d'explorer la pointe Est de N-Y en vous dirigeant vers Rhode Island en espérant trouver un coin plus paisible.

ACTE 1 :

Fourgon...

Alors que les Pjs roulent avec leur jeep, sur le bas côté est garé un fourgon blindé. Un jet de perception permettra de repérer une lumière vacillante dans la profondeur de la forêt.

Il s'agit d'un groupe de survivants (tous d'anciens chasseurs) qui a décidé de faire une halte dans la lisière de cette forêt sur une palombière. Ils seront pour le moins hostiles à l'égard des Pjs, décidés à ne pas se laisser voler par des étrangers.



Les clés du véhicule se trouvent sur l'un des chasseurs. Le camion contient des rations de nourriture pour 1 semaine, un extincteur, un coffre contenant 200 000 \$ et quelques munitions. Le camion a presque le plein d'essence et les Pjs pourront décider de passer la nuit ou non dans le fourgon.

On the road again

Sur la CB ou la radio, les Pjs pourront recevoir un message d'un dénommé « Capitaine Courage ». Cela dit il fait aussi le buzz sur Internet en ce moment.

Ce vieil homme invite tous les survivants de la région à le rejoindre sur une île qu'il dit entièrement sous contrôle. Les départs se font sur la marina Orient sur la pointe de Long Beach Bay.

Quelques incidents sur le chemin :

- Alors que les Pjs roulent sur la route départementale, ils seront surpris par l'irruption d'un faon blessé devant leur véhicule suivi par un zombie vraiment affamé.
- Une jeune femme sur le côté tenant un bébé dans les bras leur fait signe de s'arrêter. Elle se trouve devant un Pick-up qui semble en panne si l'on en croit le capot relevé de la voiture. Il s'agit en fait d'un piège car 2 acolytes planqués dans les buissons attendent un moment opportun pour leur voler leur véhicule. En effet, leur pick-up a bien rendu l'âme, et la chance de pouvoir voler un véhicule est une aubaine. Les Pjs pourront vite se rendre compte de la supercherie car le bébé est en fait un poupon qui

ne lui sert qu'à dissimuler une arme à feu.

- Les Pjs arrivent devant un barrage militaire abandonné où seuls des cadavres jonchent le sol. Il semblerait que cela fasse plusieurs jours que les militaires sont partis et le grand nombre de douilles montre qu'ils ont dû être submergés. Les Pjs devront même faire face à un groupe de zombies n'ayant pas quitté les lieux qui sortent comme des furies des buissons, alertés par le bruit.
- La panne, les ennuis mécaniques sont de bons moyens pour faire descendre les Pjs de leur véhicule. Histoire de les faire stresser d'être à découvert sur une route isolée, perdus dans les bois où les bruissements du vent et les craquements des branches peuvent faire sursauter n'importe quelle personne aguerrie dans cette situation stressante.

Capitainerie du port ...

A leur approche, les Pjs remarqueront que la capitainerie est éclairée. Le « capitaine courage » et ses hommes ont pris possession du lieu. Ils en ont fait un poste de défense, entouré de grillage où sont collés une dizaine de zombies ; plusieurs cadavres en décomposition ornent le sol près d'eux.

A leur arrivée devant les grilles bloquées par 2 rangées de hérissons, une voix émise par le haut-parleur de la capitainerie résonnera, leur demandant de couper leur moteur et de s'identifier. Après discussion, le capitaine leur proposera de leur vendre un bateau à moteur contre tout ce que les Pjs transportent.

Il faut savoir que la zone autour d'eux a été minée par des mines anti-personnelles. Les Pjs pourront en avoir un aperçu en voyant un zombie pulvérisé sous l'effet de l'explosion.

Si les Pjs sont coopératifs on leur laissera le bateau ainsi qu'une boussole et une vague explication pour qu'ils arrivent à bon port.

S'ils les Pjs se montrent hostiles, le capitaine et ses hommes n'hésiteront pas à faire feu. Sachant qu'un sniper a en visée un des PJs, une issue sereine risque d'être difficile.

A part quelques barques à moteur, un unique ferry est à quai, unique véhicule pour

transporter leur fourgon. Celui-ci n'est pas plein mais les cuves ne sont pas vides. Plusieurs zombies sont aussi présents sur le bateau.

Une virée en mer...

Si les Pjs ont pris les commandes du ferry, ce dernier à l'origine à destination de New London, n'a pas eu le temps de partir, pris d'un vent de panique suite à une ruée de zombies issus du personnel de bord.

En plus des joies du mal de mer, les zombies errant dans les cabines permettront aux Pjs d'agrémenter leur croisière. Seul réconfort à bord, le nombre de conserves qui permettront de tenir plusieurs semaines. Un bémol : la chambre froide qui ne l'est plus avec plusieurs centaines de kilos de viande en putréfaction...quel gâchis...et quelle odeur !

Voici quelques péripéties lors de la croisière :

- Des « bong » résonnent sur la coque du bateau. En se penchant sur le côté des rambardes, les Pjs pourront voir des zombies, bouffis par le trop plein d'eau qu'ils ont absorbé, flotter comme des ballons de baudruche.
- Le zombie dans le placard : on n'est jamais à l'abri de la ménagère coincée dans le placard entre la robe à fleurs et le cintre coincé dans l'avant-bras.
- Des bruits dans les conduits d'aération : Grognements, râles et craquements sont perceptibles. Il sera très difficile de déterminer l'endroit d'où sont émis ces bruits. Une chose est sûre, plusieurs créatures sont parquées dans un endroit du bateau et il serait préférable de ne pas croiser leur chemin.
- Le moteur est en surchauffe, seule solution : descendre à la machinerie voir ce qu'il se passe. En traversant les couloirs très étroits, éclairés par de vieux néons crépitant d'une lumière blafarde, les Pjs arriveront devant une lourde porte métallique. Derrière se trouve la machinerie. Le moteur principal surchauffe à cause de son bobinage défectueux, il faudra bidouiller un petit peu pour lui faire tenir le coup jusqu'à son remplacement ou sa réparation totale

(il faudra plusieurs pièces dont les Pjs ne disposent pas et plusieurs heures de travail). Sous la chaleur éprouvante les personnages essayeront de réparer mais avant ils devront faire face à 6 zombies dont la peau est plus ou moins brunie et flétrie. (comme des coups de soleil)

ACTE 2 : **Plum Island, NY**

C'est une île qui appartient au Comté de Suffolk. L'île est dans la Baie de Gardiners, à l'est du Point d'Orient. Elle fait environ 4.8 km de long et de 1.6 km de large.

En 2003, le Ministère de la Sécurité Intérieure s'est emparé de la propriété de l'île et des installations; le Ministère de l'Agriculture continue à travailler dans l'île. En 2008, le Ministère de la Sécurité Intérieure américain a recommandé le Kansas pour implanter sur le site un nouveau laboratoire de recherches sur les maladies animales de haute sécurité.

Le Laboratoire ALD emploie 72 salariés qui vivent sur l'île. La grosse majorité de l'île est recouverte d'une forêt de saules, d'hêtres, chênes et autres feuillus.

Depuis l'invasion du virus, les employés du laboratoire ont vu débarquer quelques groupes peu scrupuleux croyant avoir trouvé un petit nid de paradis. Vite dépassés par le nombre, certains ont voulu prendre le pouvoir et cela a fini par un bain de sang...

Jusqu'à ce que les morts se relèvent et sèment à leur tour la panique sur l'île.

L'île compte désormais un petit groupe de survivants qui tiennent leur île d'une main de fer. Tuant sans vergogne les supposés envahisseurs qui voudraient trouver asile dans leur coin de paradis.

Ces survivants sont au nombre de 12 et sont tous habitants et salariés de ALD. Ils se sont regroupés dans la propriété la plus spacieuse de l'île, et c'est Charles Hoover qui dirige tout ce petit monde.

Ci-dessous un descriptif des personnes les plus importantes du groupe :

Charles Hoover : Homme de 58 ans plutôt bien conservé et fervent catholique pratiquant. Depuis qu'il a perdu sa femme et ses 2 enfants, sa santé mentale en a pris un coup. Dès lors, lui et ses hommes ont décidé de garder en vie certains zombies et d'essayer de les apprivoiser. Il garde sa fille attachée dans sa chambre et l'autre fille zombie dans un enclos avec des animaux pour la réhabituer à la viande animale.

Evan Grimm : Jeune chercheur de 25 ans. Il considère Charles comme son mentor. Depuis que l'infection a commencé, Evan est un peu dépassé par les événements et suit Charles partout et acquiesce au moindre de ses désirs.

Carl et Anita Johanssen : Couple d'une trentaine d'année qui vivent depuis 6 ans un amour fusionnel. Les événements récents n'ont fait que renforcer leur amour. Ils ne pourraient pas vivre l'un sans l'autre et le fait de voir arriver d'autres personnes sur l'île sont pour eux une menace à leur vie paisible et bucolique.

Célia Movovich : Férue de science, cette jeune femme d'origine russe se complaît dans les expériences macabres. Elle passe le plus clair de son temps à faire des expériences en tout genre sur 3 zombies attachés à des brancards dans sa cave.

Sydney Poorvirgen : La trentaine, plutôt costaud, ancien gardien de la sécurité pour ALD, il s'est reconverti en homme de main de Charles. Il est d'un naturel violent et imprévisible. Depuis l'invasion sur l'île de zombies, ce surplus d'activité lui a redonné du baume au cœur.

Jonathan Fergusson : Spécialiste en biologie moléculaire, il s'occupait du programme de clonage d'espèce animale. Cette personne d'une quarantaine d'année n'a aucune éthique. Ses nombreuses expériences ratées de clonage entre diverses espèces différentes sont le fruit de son manque de

professionnalisme. Il possède d'ailleurs un berger allemand qu'il a déjà cloné 3 fois.

Killian Stormgoun : 14 ans, il a perdu ses parents à cause de l'infection. Récupéré par Charles, il se reconstruit doucement dans les préceptes bibliques et fanatiques de son nouveau père.

Le laboratoire d'ALD

Situé dans une clairière sur un site entouré de grands grillages barbelés. Ce laboratoire a été conçu en respectant toutes les dernières règles d'hygiène et de sécurité.

Depuis un demi-siècle (dont 4 ans sur le site de Plum), les études du laboratoire ont contribué à l'amélioration de la productivité des élevages, à la diversification des productions, à la qualité des produits. L'activité du centre est maintenant caractérisée par une utilisation de plus en plus marquée des techniques de biologie cellulaire et moléculaire, et par la création de modèles animaux originaux. Cette dernière décennie, les recherches en microbiologie alimentaire se sont développées ainsi qu'en nutrition humaine. Le centre est devenu un pôle mondial de biotechnologies autour de nombreux thèmes : développement de l'embryon animal, transfert de gènes, clonage animal, cartes génétiques microbiennes et animales, vaccins, flore du tube digestif humain, ferments lactiques pour l'industrie, ingénierie des protéines. De par ces thématiques-mêmes, un réseau s'est tissé avec le secteur de la santé en matière de reproduction animale, d'immunologie, de nutrition humaine préventive, de sécurité des aliments, d'imagerie médicale.

Lors de l'infection le site a été la proie des zombies et maintenant il est devenu plus un repère de zombies qu'un laboratoire de recherche. Seulement les groupes électrogènes qui assurent l'étanchéité du système depuis que l'île n'a plus de courant arrivent à leur terme. Dès lors que le confinement des virus ne sera plus assuré, des virus de type 4 (les plus virulents) vont contaminer le site. Même si ce sont des virus animaliers, on ne connaît pas encore les effets

sur l'être humain et encore moins sur les zombies...

Débarquement des Pjs :

Suivant l'endroit où les Pjs vont débarquer, ils seront repérés ou au contraire pourront bénéficier d'un effet de surprise.

S'ils arrivent par le ponton d'amarrage au sud de l'île, ils se feront repérer par 2 hommes dont un ira prévenir de l'arrivée des Pjs.

Si les Pjs prennent des précautions en restant loin de la côte, ils auront peut être une chance de ne pas se faire repérer.

Quoi qu'il en soit les Pjs découvriront un endroit verdoyant où sont clairsemées quelques habitations vidées de leurs occupants. Seuls restent des zombies attachés par une chaîne à leur cou fixée sur un poteau qui répètent inlassablement un moment de ce que fut leur vie quotidienne. Cela passe par le zombie facteur, le zombie bûcheron, le zombie jardinier avec sa bêche...

Sur le site du laboratoire, la végétation commence à reprendre ses droits. L'enceinte extérieure entourée d'une clôture barbelée de 3m de haut a été cadénassée et les plantes grimpantes s'entremêlent sur le grillage. Derrière les herbes hautes on peut apercevoir, le bâtiment central, de forme ovale, fermé par de lourds rideaux métalliques. A part un grand nombre de zombies enfermés dedans, il ne reste plus grand chose, et la plupart des pièces hermétiques ont été violées par des zombies enragés. Tout ceci n'est qu'une question de temps avant que les rideaux ne cèdent sous les coups interrompus de zombies en mal de chair fraîche. Sans compter qu'un zombie de phase 3 est en pleine mutation due aux différents virus que contiennent l'enceinte et il est d'une force colossale.



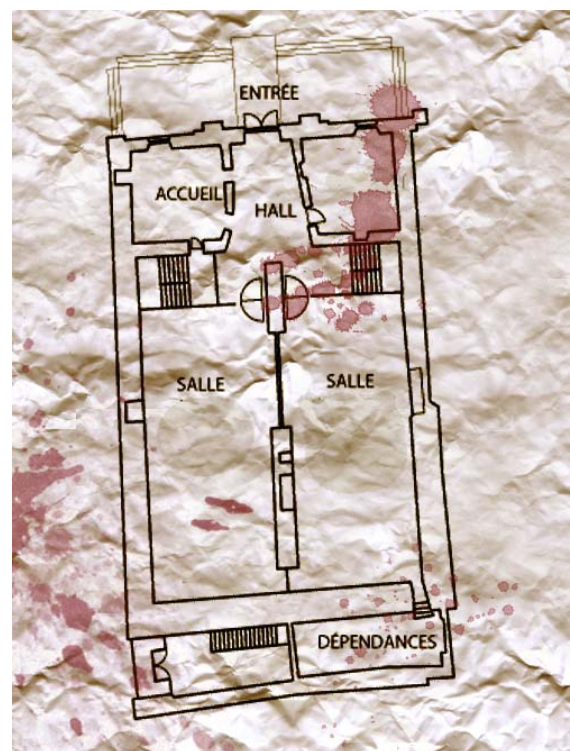
La propriété de Charles

C'est un espace d'environ 5000m² entouré d'une palissade de bois d'environ 2m ainsi que d'un mur en pierre sur le devant la propriété. La propriété fonctionne avec une énergie autonome avec des panneaux photovoltaïques et possède 2 groupes électrogènes extérieurs qui fonctionnent avec de l'essence. Cependant les groupes électrogènes n'ont été utilisés qu'une seule fois car ils sont très bruyants et ont tendance à rameuter les zombies. Des détecteurs de présence le long de l'enceinte permettent d'allumer des projecteurs (uniquement la nuit) pour repérer d'éventuels rôdeurs qui s'approcheraient à moins de 10m. Sinon 4 personnes montent la garde aux 4 coins de la propriété, talkie walkie à la main et M-16 en bandoulière. La propriété compte un potager avec des arbres fruitiers dont les survivants s'occupent tous les jours. Une fois par semaine ils vont à la pêche ou à la chasse. Mais surtout un grand stock de boîtes de conserve et de denrées non périssables est stocké dans la cave. Régulièrement, ils sortent aussi pour nettoyer le mur d'enceinte quand trop de zombies viennent s'accumuler sur les palissades.

Espace détente :

Au cœur de la forêt se tient un bâtiment rectangulaire fait de pierre et de bois se fondant parfaitement dans la nature.

L'espace est relativement spacieux (150 m²) et surtout il offre une unique entrée et 2 portes fenêtres se fermant avec des volets. Un endroit fait à l'origine pour organiser des réceptions en tout genre. Un bar et une estrade sont disposés respectivement à droite et à gauche de l'entrée. Tables et chaises encore disposées dans la réserve peuvent permettre de barricader les ouvertures. Il y a encore la tireuse à bière mais la bière est frelatée depuis longtemps, seules quelques bouteilles d'alcool blanc sont encore dans des cartons (gin, vodka, rhum, ...). Quelques gâteaux apéritifs (Cacahuètes, bretzel...) sont aussi dans des cartons. Un lieu intéressant si les Pjs souhaitent se reposer un moment. Ce lieu n'est sûrement pas assez résistant s'ils étaient attaqués par une Horde mais résisterait bien à quelques zombies.



La plage :

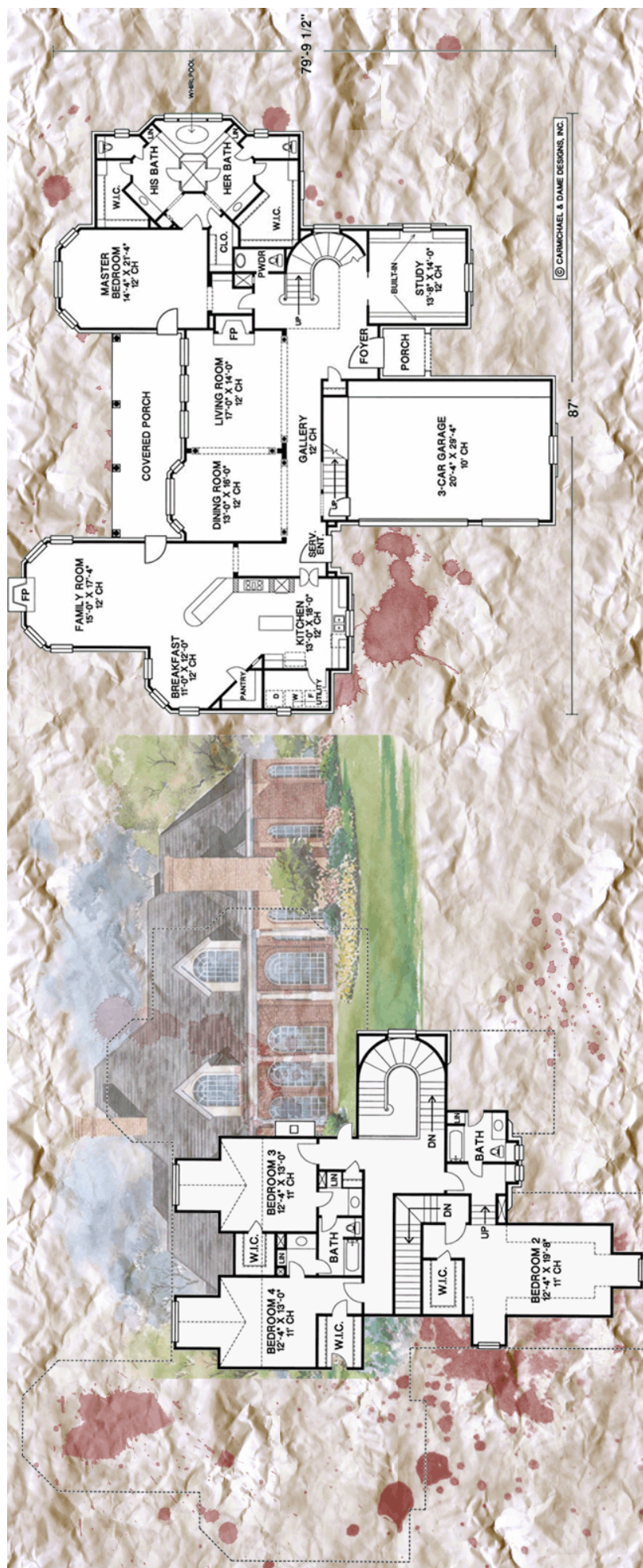
De nombreux cadavres en décomposition sont venus s'échouer à cause des courant sur la partie ouest de le l'île. On peut encore y trouver quelques zombies bouffis par l'eau qui peuvent à peine ramper....mais qui sait ce qui peut arriver...



ACTE 3 : Conclusion

Après avoir exploré tous les recoins de l'île et en avoir pris possession, les Pjs pourront décider d'en faire leur fief avec tous les avantages et les inconvénients que l'île peut proposer (arrivées d'hostiles, de survivants ...) ou bien se remettre en route vers d'autres contrées plus propices.

Propriété de Charles



Les PNJ

Zombies de base : AG 3D
Bagarre 3D+2 Adresse 1D
Puissance 3D Soulever 3D
Pe 1D chercher et pister 3D
Déplacement 4
Bonus aux dégâts : 2D

Zombie de phase 3 en mutation :
AG 4D
Bagarre 5D Adresse 2D+1
Puissance 6D Soulever 6D
Pe 1D chercher et pister 3D
Déplacement 5
Bonus aux dégâts : 3D

Les chasseurs

AG 3D +2 Discrétion 4D
Bagarre 5D+2 Adresse 4D
Arme à feu 5D
Puissance 3D+1 courir 3D+2
Pe 3D chercher et pister 3D
Connaissance, présence 2D
Déplacement 7
Bonus aux dégâts : 2D
Fusil à pompe 6D
Magnum 5D
Machette
Treillis de chasse +2

Capitaine courage : AG : 3D+1 Bagarre
4D+1 esquive 5D, Grimper, Mêlée
3D+2, Sauter
Connaissance 2D+1 Démolition 2D+2
Adresse 4D Arme à feu 5D, Pilotage
Puissance 3D+1 endurance
Perception 3D Camouflage 4D, Survie
Présence 2D Volonté 3D
Gilet pare balle +3D
Déplacement : 7 m
Bonus aux dégâts : 2D

Hommes de main du capitaine (5) :
AG : 3D+2 Bagarre 4D esquive 5D,
Grimper, Mêlée 4D, Sauter
Connaissance 2D+1
Adresse 4D Arme à feu 5D, Pilotage
5D
Puissance 3D+1 endurance
Perception 3D Camouflage 4D, Survie
Présence 2D Volonté 3D
Gilet pare balle +3D
Déplacement : 7 m
Bonus aux dégâts : 2D

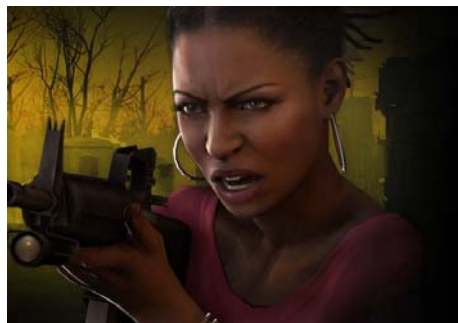
Charles Hoover : AG : 2D+1 esquive
3D
Connaissance 4D Bible, Théologie 5D
Adresse 2D+2 Arme à feu 3D
Puissance 3D
Perception 3D Chercher
Présence 3D Empathie 5D, Persuasion
5D, Volonté 5D
Déplacement : 5 m
Bonus aux dégâts : 2D
Bible, croix en argent.

Les PJs

Elliot Mendez : Vous faisiez partie d'un gang de brooklyn « La Familia », un cartel de drogue mexicain et un syndicat du crime organisé. Le leader récemment décédé du cartel, Nazario Moreno González, connu comme El Más Loco (Le Plus fou), a prêché le droit divin de son organisation d'éliminer des ennemis. Il a porté "une Bible" de ses propres énonciations et a insisté pour que son armée de trafiquants et de tueurs à gages évite d'utiliser les narcotiques qu'ils vendent. Vous êtes comme votre gang, un truand, un escroc, un joueur, un macho, méfiant de tous. Vous faites preuve d'un grand cynisme pour tout ce qui vous entoure et ce qui se passe depuis ces dernières semaines. Habillé toujours de costumes classes (généralement blancs), vous faites penser à un mafieux.



Rochelle Traoré : Vous êtes la seule femme du groupe. Vous êtes originaire du Sénégal, issue de l'ISG (école de commerce) de Dakar et êtes venue récemment vous installer du côté de N-Y pour y travailler. Trois semaines après votre installation, vous vous êtes retrouvée confinée dans un bar avec 4 acolytes. Vous n'avez cependant pas votre langue dans votre poche et vous ne vous laissez pas faire par les machos du groupe et leurs blagues vaseuses.



Simon Johnson : Vous êtes la figure la plus emblématique du groupe. Appelé « Coach » par vos pères, vous êtes d'un calme à toute épreuve et faites preuve d'une grande sagesse dans vos paroles. Pasteur de métier, vous êtes bien embêté à expliquer cette situation, fervent croyant, vous vous demandez comment Dieu à pu créer une telle situation. Vous perdez petit à petit la Foi mais cela ne vous empêche pas de soutenir ceux qui ont besoin de vous et qui cherchent dans vos paroles un message, une lueur d'espoir.



Clark Pain : mécanicien passionné par son travail, issu des bas quartiers de Brooklyn, vous avez été élevé à la dure. Famille de 6 garçons vous êtes le petit dernier de la famille et sûrement celui qui a eu la vie la moins difficile. Cela n'a pourtant pas suffi à faire de vous un dur bien au contraire. Vous êtes de nature insouciant et ne cédez que rarement à la panique. Tout coule sur vous et vous avez tendance à affronter les situations avec une certaine désinvolture. Mais tout ceci était plutôt avant l'arrivée des

infectés...même si vous avez gardé votre sens de l'humour (vous avez du mal à l'avouer au groupe mais vous êtes tombé amoureux de Rochelle mais les quelques blagues tendancieuses à son égard ne trompent que vous-même), vous avez appris à faire attention aux situations délicates avec les hostiles et pris un malin plaisir à leur exploser leur tronche à coups de pied de biche.



John Connor : médecin vétérinaire du Viêt-Nam, décoré de la Silver Star pour avoir empêché votre faction de tomber dans une embuscade, vous êtes quelqu'un de courageux et êtes toujours très actif pour votre âge (68 ans). Vous pratiquez la planche à voile, le surf, le hockey, la chasse, le rock et jouez de la basse. La situation est telle que vous avez fini par ressortir votre trousse de soins et votre arme automatique pour renvoyer à leur place ces morts qui marchent.



