

ZOMBIE APOCALYPSE

CAMPAGNE POUR THE RETURN OF THE NOT TOTALLY DEAD

BANDE ANNONCE

Zombie Apocalypse est une campagne pour *The Return of The Not Totally Dead* (TRoNTD pour les intimes).

Ce petit jeu que j'ai écrit il y a quelques années déjà et qui avait rencontré un franc succès parmi les rôlistes amateurs du genre méritait bien un cadre de jeu digne de ce nom. C'est ce que j'ai essayé de faire avec *Zombie Apocalypse*.

L'HISTOIRE EN QUELQUES MOTS

Au cours de l'été 2009, un virus inconnu frappe l'humanité, provoquant la mort puis la «zombification» de 80% de la population mondiale.

Rien ne semble pouvoir contrer ce fléau.

Face aux hordes de zombies affamés de chair humaine, les rescapés du fléau, ultimes survivants de la race humaine, n'auront d'autres choix que de fuir et tenter de survivre dans un monde où les morts marchent.

Zombie Apocalypse débute dans la petite ville de Stamford Town NY, Etats Unis.

Les PJ sont des habitants du cru ou des personnes de passage (touristes, camionneurs, représentants de commerce...) et vont être confrontés à l'apparition du fléau et à la propagation rapide du virus.

Pris dans le chaos, ils devront faire cause commune et s'organiser pour leur survie.

CAMPAGNE

La campagne *Zombie Apocalypse* est composée de 5 épisodes successifs, avec une montée en puissance progressive.

EPISODE PILOTE ZOMBIE APOCALYPSE

Dans le premier épisode, les joueurs vont découvrir la petite ville de Stamford Town et suivre via les médias l'apparition puis la propagation rapide du fléau.

L'état d'alerte sera décrété dans tout le pays. L'armée mettra la ville en quarantaine et les routes seront barrées.

Les premiers zombies feront leur apparition au cours de cet épisode.

Malgré les moyens déployés par l'armée et le shérif, les zombies commenceront à se répandre dans la ville.

Le nombre de malades ne cessera d'augmenter tandis que les défunts se relèveront pour se nourrir des vivants.

Ce sera le règne du chacun pour soi.

La panique gagnera rapidement toute la région.

EPISODE 2 SURVIE

Dans le second épisode, la propagation du virus continue et la ville de Stamford devient un véritable champ de bataille où s'affrontent hordes de zombies et survivants encore humains. Les PJ devront s'organiser pour se défendre, survivre, trouver un refuge sûr, rassembler des vivres, des armes et des munitions.

«Si tu veux dégommer une de ces saloperies, faut pas hésiter. Tu tires directement dans la tête. Faut que la cervelle gicle... sans ça, le macabée, il se relève et si t'es mordu, tu deviens comme eux, un cadavre qui marche, un fétide comme on les appelle par ici !»

Paroles de John Burns, shérif du comté de Jefferson, NY.



Dans cet épisode, les PJ découvriront l'ampleur de la catastrophe : tout le pays et peut-être le monde entier est confronté au virus; près de 80% de la population mondiale a déjà été touché et rien ne semble pouvoir arrêter le phénomène. A la fin de cet épisode, les PJ devraient donc disposer d'une base relative sûre et d'un moyen de transport.

EPISODE 3 APPEL DE DETRESSE

Dans le troisième épisode, si les PJ ont réussi à survivre, ils recevront un appel de détresse par radio. Le message vient de Hobart, une ville voisine située un peu au sud en suivant la route, à environ 10 km. Le peu d'humanité qu'il restera aux PJ les poussera peut-être à porter secours à leurs semblables.

EPISODE 4 LES MERCENAIRES

Dans le quatrième épisode, un groupe de mercenaires genre «Black Water» débarquera à Stamford pour piller; tout leur est bon: munitions, vivres, médicaments. Si les PJ veulent survivre, ils devront résister à ce nouvel envahisseur. Bien entendu, les zombies seront aussi de la partie.

EPISODE 5 UN NOUVEL EDEN

Dans le cinquième et dernier épisode, les PJ croiseront la route de réfugiés qui se dirigent vers l'est avec l'intention de gagner la côte et de trouver un bateau pour se rendre sur Block Island, une île au large de Rhode Island qui d'après eux a été épargnée par le virus. Hélas gagner la côte représente un périple de plus de 350 km, soit 4 à 5 heures de voiture dans le meilleur des cas. Aux PJ de décider s'ils se joignent à l'aventure. Cet épisode sera une succession de rencontres et de péripéties, d'embûches et de découvertes jusqu'au port de la petite ville côtière de Charlestown. Ce cinquième épisode devrait permettre aux PJ de rallier l'île de Block Island, ultime refuge de l'humanité «humaine», du moins l'espèrent-ils. Cet épisode marquera l'épilogue de la campagne *Zombie Apocalypse*.

REGLES DE JEU

Techniquement, *Zombie Apocalypse* est prévu pour être joué avec les règles de *TRoNTD*; libre à vous d'adapter la campagne à un système de jeu de votre choix.

J'ai néanmoins effectué quelques ajustements et menues modifications des règles de jeu initiales pour cette campagne.

Le personnage est toujours défini par six caractéristiques mais la Sagesse est remplacée par le Perception.

Nous avons donc les six caractéristiques suivantes:

Force
Dextérité
Constitution
Intelligence
Perception
Charisme

La liste de compétences a été légèrement adaptée elle aussi.

Armes à distance (Dex)
Armes de mêlée (For)
Bibliothèque (Int)
Bluff (Cha)
Conduire* (Dex)
Connaissances* (Int)
Crocheter une serrure (Dex)
Déguisement (Cha)
Déplacement silencieux (Dex)
Détection (Per)
Equitation (Dex)
Escalade (For)
Fouille (Per)
Intimidation (Cha)
Marchandage (Cha)
Natation (For)
Orientation (Per)
Perception auditive (Per)
Pickpocket (Dex)
Pilotage (Dex)
Persuasion (Cha)
Premiers soins (Int)
Profession* (Int)
Se cacher (Dex)
Survie (Int)

(*) compétence à préciser

La liste de compétences a été réduite à son stricte minimum, uniquement les compétences nécessaires à l'aventure.

Cette liste n'est pas exhaustive.

Vous pouvez l'étoffer le cas échéant de nouvelles compétences, avec l'accord du meneur de jeu bien entendu.





La liste des dons a elle aussi été reprise et adaptée.

Ambidextre
Arme de prédilection
Athlétisme
Autonome
Combat en aveugle
Course
Discret
Doigts de fée
Endurance
Esquive
Fin limier
Fort en gueule
Fourberie
Initiative accrue
Négociation
Pistage
Présence
Recharge rapide
Réflexes surhumains
Réputation
Robustesse
Spécialisation martiale
Talent
Tir à bout portant
Tir de loin
Tir de précision
Tir en mouvement
Tir rapide
Vigilance
Vigueur surhumaine

Ici encore la liste est loin d'être exhaustive. Libre à vous d'inventer d'autres dons dans le cadre de cette campagne, toujours sous le regard bienveillant du meneur de jeu.

Pour le reste, la création d'un personnage pour *Zombie Apocalypse* suit les règles du livret de base.

Pour survivre dans le monde de *Zombie Apocalypse*, il convient d'être bien armé. Faites votre choix parmi les armes suivantes.

<u>ARME</u>	<u>DEGATS</u>	<u>PORTEE</u>	<u>MUNITIIONS</u>
Batte de base-ball	1d4	corps à corps	-
Couteau	1d4	corps à corps	-
Marteau	1d4	corps à corps	-
Hache	1d8	corps à corps	-
Tronçonneuse*	1d10	corps à corps	-
Pistolet (colt)	1d8	moyenne	6
Pistolet auto.	1D8+1	moyenne	10
Fusil de chasse	2d8	moyenne	2
Riot-gun	2d6	courte	5
M16	2d10	moyenne	20

(*) cette arme nécessite un test de Force au préalable, Difficulté 15.

En cas d'échec, le personnage se blesse lui-même avec la tronçonneuse et perd 1d4 points de vie.

PEUR ET FRAYEUR

Au cours de leurs aventures, les PJ vont être confrontés à l'horreur. Leur état de stress et d'anxiété va aller crescendo et il est possible qu'à un moment donné, ils craquent, perdent les pédales, paniquent totalement.

Cet état d'anxiété est matérialisé par une jauge que j'ai baptisé «Peur».

Le score initial de Peur d'un personnage est égal à 2d4 (donc un score situé entre 2 et 8).

Lorsque les PJ seront confrontés à une situation de stress, ils peuvent gagner des points de Peur.

Pour tester la résistance d'un personnage à la Peur en cours de jeu, il faut lancer 1d20.

Si le résultat est supérieur au score de Peur, le personnage reste maître de ses émotions.

Si le résultat est inférieur ou égal au score de Peur, le personnage bascule dans un état de stress et d'anxiété qui peut avoir des répercussions graves sur la suite des événements. Le personnage ne panique pas totalement à chaque fois qu'il rate un test de Peur mais il est clair que ses actions subiront un malus pendant un certain temps.

Il peut trembler, jeter des regards anxieux autour de lui, hurler, prendre la fuite, perdre connaissance, rester tétanisé, etc.

Le tableau ci-dessous reprend les comportements possibles lors d'une crise de «peur».

Lancez 1d10 et consultez le tableau ci-après.

1-2	anxiété extrême
3-4	tremblements
5-6	hurlements
7	crise d'hystérie (rires, pleurs)
8	perte de connaissance
9	crise de tétanie
10	fuite éperdue





CLASSES DE PERSONNAGE

En plus des 11 classes de personnage décrites dans le livret de base de TroNTD, nous vous proposons deux nouvelles classes à incarner.

TOURISTE

Vous venez d'une grande métropole (New York, Boston, Washington DC, Buffalo) et êtes en vacances. Vous logez à l'hôtel ou dans un camping du coin, à moins que vous n'ayez de la famille ou des amis pour vous héberger.

Pour vous, ce coin est un bled perdu, plein de bousseux; on s'y ennue à mourir. Il n'y a même pas de nightclub et l'affiche du cinéma local date de plusieurs mois. Vous avez l'impression d'être tombé dans le trou du cul du monde.

Ajustements: Int-1, Per +1, Cha -2*

Le touriste est curieux par nature mais fait parfois preuve d'une grande bêtise, certains diront imprudence, pour faire LA PHOTO de leurs vacances.

(*) Un touriste subit un malus de -2 en Charisme lors de ses contacts avec les autochtones.

Les gens du cru se méfient toujours un peu des touristes.

Compétences:

Connaissances*, Déguisement, Détection, Fouille, Marchandage, Orientation, Pickpocket, Profession**; Survie

(*) vous devez préciser le ou les domaines de connaissances.

(**) vous devez préciser la profession du personnage. Certains professions pourront donner lieu à des bonus de compétences, à la discrétion du meneur de jeu.

Dé de vie: 1d6

Dons:

Autonome, Fin limier, Fort en gueule, Talent, Vigilance

Capacité spéciale:

Le touriste possède la capacité spéciale de *Guide du Routard*.

Cet capacité se traduit par un sens inné de la débrouillardise et du système «D», en plus d'une grande connaissances du lieu où le touriste passe ses vacances (en effet, le touriste a compulsé tous les guides touristiques sur l'endroit et possède plusieurs cartes des randonnées à faire, lieux à visiter, restos et stations service).

Equipement:

Un appareil photo, un sac à dos ou une grande valise, un guide touristique et une carte de la région, une carte VISA, un passeport en règles, des biscuits, une bouteille d'eau et \$25.

CAMIONNEUR

La route, c'est votre métier, votre gagne-pain. Vous êtes de passage en ville. Vous vous êtes farci 500 bornes d'une seule traite et vous avez bien besoin d'une douche, d'une bonne omelette sur le plat et d'un café bien chaud. Et peut-être même prendrez-vous une bière.

La serveuse du resto a l'air sympa.

Vous êtes un dur à cuir et vous n'êtes pas du genre à vous laisser faire mais au fond vous n'êtes pas un mauvais gars. Après tout, les routiers sont sympas à ce qu'on dit.

Ajustements: For+1, Con+1, Cha+1, Int-1

Le camionneur bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses tests de conduite, quel que soit le véhicule (sauf les motos).

Il a également de bonnes connaissances en mécanique (bonus de +1 à tous les tests ayant un rapport avec la mécanique moteur).

Compétences:

Armes à distance, Armes de mêlée, Connaissances (mécanique moteur), Intimidation, Marchandage, Premiers soins, Profession (camionneur), Survie.

Dé de vie: 1d12

Dons:

Autonome, Endurance, Fort en gueule, Présence, Robustesse, Talent, Tir à bout portant, Vigueur surhumaine

Capacité spéciale:

Le pouvoir de Magie Mécanique permet au camionneur de faire fonctionner ou de remettre en état de marche n'importe quelle machine; il peut s'agir d'une voiture, d'un camion, d'un engin de transport lourd, du moteur d'une pompe, du mécanisme d'un élévateur, etc. tant que ça possède un moteur et/ou que ça fait appel à des principes mécaniques (pas trop complexes). Ce pouvoir ne fonctionne pas sur les appareils électriques ou électroniques trop élaborés.

Equipement:

Un camion, un riot-gun ou un pistolet (colt) + une douzaine de cartouches/balles, une petite trousse à outils, un magazine porno, \$15



EPISODE 1

ZOMBIE APOCALYPSE

Notre aventure débute par une journée ensoleillée du mois de juin 2009, dans la petite ville de Stamford Town, NY, Etats Unis.

UN PEU DE TOURISME

Stamford, surnommé la Reine des Catskills est une petite ville typique du nord des Etats Unis.

Elle compte un peu plus de 3000 habitants et fait partie du comté de Delaware.

C'est un endroit très tranquille, à l'écart des grandes autoroutes, un lieu de villégiature (surtout en été) offrant des paysages pittoresques où se mélangent bois, lacs, champs cultivés et larges prairies.



Les rues sont bordées de vieilles demeures victoriennes typiques de la région.

Stamford compte plusieurs musées témoignant du passé de la ville: épisode sanglant pendant la guerre d'indépendance (souvenir toujours commémoré lors de la fête nationale), quelques héros lors de la guerre de sécession (une statue sur Main Street témoigne de cette glorieuse période), une petite ruée vers l'or dans les années 1890 (dont il ne reste que quelques mines désaffectées et des photos jaunies), quelques faits divers sous la Prohibition (la région abritait plusieurs distilleries clandestines).

L'activité économique de Stamford tourne autour d'exploitations forestières, de quelques fermes et d'un petit zoning industriel en bordure de la ville. Mais l'activité principale de la Reine des Catskills, c'est le tourisme.

La ville compte plusieurs hôtels, un camping et un complexe de chalets à louer.

Les bois de la région offre des kilomètres de sentier pour les randonnées.

Les touristes viennent à Stamford en été mais aussi en hiver, pour les fêtes de fin d'année, quand la neige ajoute sa note féérique au paysage des Catskills.

QUELQUES LIEUX A VISITER ET QUELQUES NOTABLES DE LA VILLE

Voici quelques lieux de Stamford qu'il convient de connaître sinon de visiter.

Ce petit circuit touristique est également l'occasion de présenter quelques-unes des personnalités de la ville (autant de PNJ que les PJ peuvent connaître et pourront rencontrer au cours de la tragédie qui va se jouer).

- la mairie de la ville sur Main Street et le maire Michael Jacobs
- le bureau du shérif John Burns (et son adjoint Bill Fergus)
- le collège, le campus de Stamford et son terrain de base ball
- l'église presbytérienne de Stamford et le révérend Morton
- les magasins de la ville: le drugstore de Stevenson et le general store du vieux Sam
- les hôtels de la ville: le Stamford Hotel (gérant: Arnold StClair) et le Green Forest Inn tenu par la famille Nicholson
- le musée municipal, la bibliothèque et le conservateur Ronald Hitt
- les autres petits musées de la ville
- le dépôt militaire de Black Woods, au nord de la ville, et le détachement du sergent Willis
- le zoning industriel: un fabrique de papier et de carton, un usine de traitement du bois, deux ou trois fabriques familiales, une usine de soda (production locale)
- des scieries dans la forêt au nord de Stamford, propriété des Wright et des Jacobs.
- le dispensaire de Stamford et le docteur Dorothy Keller
- les stations service de la ville et le bureau de location de voitures
- les fermes de la région (les Johnson, les Perry, les Howard, etc.)
- le complexe touristique des chalets
- le bureau de poste



- le cinéma de Penny Smith
- Radio Catskills
- la décharge de voitures de Tim Cross
- l'armurerie de Derek Bell
- le terrain de camping
- les kilomètres de sentier pour randonnée
- le terrain de golf
- le cimetière

Tous ces endroits sont indiqués sur la carte de Stamford qui figure en annexe de la présente campagne.

Cette carte permettra aux joueurs de situer les différents endroits et de s'orienter dans la région.

Avant que le «phénomène» ne débute, laissez les personnages-joueurs se balader, faire un tour dans la région et se familiariser avec la sympathique petite ville de Stamford.

LA MAIRIE DE STAMFORD

La mairie de Stamford se trouve sur Main Street, au centre de la ville.

C'est une imposante bâtisse en brique rouge, rectangulaire avec une espèce de tour carrée en façade, et une horloge.



Ce bâtiment abrite le conseil municipal de Stamford, le bureau du maire Michael Jacobs et de ses adjoints, ainsi que les bureaux des différents services municipaux et les archives.

Le maire de la ville, Michael Jacobs, est un homme calme et pondéré, entre deux âges (la quarantaine), et du parti démocrate.

Il occupe le poste de maire depuis 10 ans.

En plus de son travail de maire, Michael Jacobs est patron d'une des scieries située dans la forêt au nord de la ville.

Michael Jacobs, maire de Stamford

For 12 (+1), Dex 10 (+0), Con 11 (+0)

Int 15 (+2), Per 10 (+0), Cha 16 (+3)

Init +0, PdV 8, Def 10

Armes à distance +1, Bibliothèque +3, Bluff +4, Connaissances administration +3, Persuasion +5, Profession (ingénieur) +3, Marchandage +4

Michael Jacobs est un homme de taille moyenne (1,80m), 45 ans, marié, deux enfants, le front dégarni, tendance à l'embonpoint (devrait faire plus de sport); il possède un diplôme d'ingénieur et gère les scieries Jacobs, en plus de son boulot de maire de Stamford (poste qu'il occupe depuis une dizaine d'années).

Il est charismatique et sérieux; il sait rester calme et pondéré face aux situations difficiles.

LE BUREAU DU SHERIF

Le bureau du shérif Burns jouxte la mairie de Stamford. C'est une bâtisse sans étage, au toit en plateforme avec un parking à l'avant pouvant accueillir une petite dizaine de véhicule.

Ce parking sert aussi pour la mairie.

L'avant du bâtiment est occupé par le bureau du shérif John Burns et de son adjoint Bill Fergus.

L'arrière du bâtiment comporte un couloir et trois cellules de détention.

Une porte (toujours verrouillée) donne sur une petite arrière-cour.

Sur le toit du bureau du shérif se dresse une antenne radio assurant la communication entre le poste de police et les deux véhicules de patrouille (des 4x4 range rover).

Le poste de police abrite un petit arsenal: deux fusils à pompe + une centaine de cartouches, trois colts et deux boîtes de 20 balles, un fusil de chasse à lunettes + une boîte de 15 balles (c'est l'arme privée du shérif; il s'en sert pour chasser le cerf)

Cet arsenal est sous clé bien évidemment.

Lors que le shérif et son adjoint sont en patrouille, c'est la secrétaire, Amy Fergus (épouse de Bill) qui assure la permanence.

John Burns, shérif du comté de Delaware

For 14 (+2), Dex 12 (+1), Con 15 (+3)

Int 14 (+2), Per 13 (+1), Cha 14 (+2)

Init +1, PdV 10, Def 11

Armes à distance +3, Armes de mêlée +2, Conduire (4x4) +2, Connaissances de la Loi +3, Détection +2, Fouille +2, Intimidation +3, Orientation +1, Premiers soins +2, Profession (shérif) +3, Survie +3

Le shérif Burns est un homme de 35 ans, de taille moyenne (1,82m), plutôt sportif. Il est intelligent et observateur.



Il est très investi dans son travail (il a la responsabilité de Stamford mais aussi des autres localités du comté).

Il aime chasser et sait assez bien tirer.

Il a une passion pour la chasse et possède outre son fusil de chasse à lunettes une petite collection d'armes privée à son domicile.

Il est célibataire.

Bill Fergus, adjoint du shérif

For 13 (+1), Dex 12 (+1), Con 11 (+0)

Int 11 (+0), Per 13 (+1), Cha 12 (+0)

Init +1, PdV 10, Def 11

Armes à distance +1, Conduire (4x4) +2,

Détection +2, Fouille +2, Premiers soins +1,

Profession (adjoint du shérif) +2

Bill Fergus est un homme tranquille d'une trentaine d'années. Placide, il est tout le contraire de son supérieur. Certains disent qu'il n'est pas très vif d'esprit et que c'est pour cette raison qu'il est toujours adjoint.

Il aime son travail qu'il fait du mieux qu'il peut mais serait tout aussi heureux s'il était ouïstot, commis ou employé dans un bureau de poste.

Il a une petite tendance à boire un peu trop quand il n'est pas en service.

Son épouse Amy, assistante du shérif, se désole du manque d'ambition de son mari.

LE COLLEGE DE STAMFORD

Le collège de Stamford, fondé il y a presque un siècle, est la principale école du comté.

Elle accueille donc les enfants de Stamford mais aussi de plusieurs villes de la région.

Il y a un pensionnat abritant une cinquantaine d'étudiant.

L'école comporte plusieurs bâtiments (les locaux de cours + le pensionnat) ainsi qu'un terrain de sport.

Stamford possède une équipe de base ball pas mal classée au championnat du comté.

L'EGLISE DE STAMFORD ET LE REVEREND MORTON

Stamford est une petite communauté regroupée autour d'une église et de son charismatique révérend, le père Morton.

L'église se trouve à proximité du centre ville. C'est un bâtiment de style victorien, très typique. Tous les dimanches, elle accueille les fidèles pour l'office de 10h30.

Le révérend Morton est un homme très croyant et un prédicateur impressionnant.

Le révérend se laisse souvent emporter dans des sermons passionnés où il stigmatise les défauts de ses ouailles avec parfois un peu trop de sévérité. Il a la facheuse tendance à voir le mal partout et a des positions assez tranchées sur la plupart de sujets délicats qui divisent l'Amérique.

Ce n'est pas un homme mauvais mais c'est un passionné de la foi.

Il est déjà passé plusieurs fois à la télévision, sur la chaîne cablée du Comté et même sur une chaîne nationale.

Ses détracteurs le traitent de «fou de Dieu»

Le révérend Morton

For 12 (+1), Dex 12 (+1), Con 11 (+0)

Int 16 (+3), Per 13 (+1), Cha 18 (+4)

Init +1, PdV 6, Def 11

Bibliothèque +5, Connaissances Bible +5, Intimidation +4, Persuasion +4, Premiers soins +3, Profession (prêtre) +6

Le révérend Morton a la cinquantaine bien sonnée. Il n'est ni grand ni corpulent. Pourtant, il émane de lui comme un aura, un charisme qui ne laisse pas indifférent.

Il porte une barbe épaisse, impeccablement taillée, et des lunettes.

Il a le regard pénétrant et la voix forte et assurée. Certains diront qu'il est un petit peu exalté mais il faut bien reconnaître que quand il parle, tout le monde l'écoute.

Depuis peu, le révérend Morton est soucieux.

Il a eu la révélation que la fin des temps était proche, très proche.

Il pressent qu'un événement grave va se produire. Il ne sait pas quoi ni quand exactement mais ça ne saurait tarder.

LES MAGASINS

Stamford compte deux ou trois magasins de fourniture style drugstore ou general store.

Dans le drugstore de Stevenson et le general store du vieux Sam, il est possible d'acheter presque n'importe quoi, sauf des armes et des articles illégaux.

Les prix pratiqués à Stamford sont un peu plus hauts que dans les grandes chaînes de magasins de la côte est mais les articles sont de bonne qualité.

Si les PJ veulent acheter du matériel ou de la nourriture, ils peuvent s'en procurer dans les magasins de Stevenson ou du vieux Sam.

Stevenson et sa famille tiennent un drugstore à Stamford depuis trois ou quatre générations.

Ils se méfient un peu des étrangers mais vu que les affaires ne marchent qu'en période touristique, il faut bien faire avec.





Le vieux Sam est plus accommodant. Il a vite compris qu'il pouvait facilement vendre sa marchandise aux touristes, ceux-ci n'ayant le plus souvent aucune notion de ce qu'il leur faut pour partir camper dans les collines ou faire de la randonnée.

Il en profite pour augmenter légèrement ses prix, histoire de faire un peu de profit.

LES HOTELS DE LA VILLE

Il y a deux hôtels en ville: le Stamford Hotel tenu par Arnold StClair et le Green Forest Inn tenu par la famille Nicholson.

Le Stamford Hotel est un établissement trois étoiles repris dans les guides touristiques.

Le prix pour une nuit + petit déjeuner est abordable (environ \$15).

L'hôtel est propre et bien tenu; la cuisine y est acceptable sans être exceptionnelle.

Le gérant, Arnold StClair est un homme hautain, un peu froid mais serviable (quand le client paie).

L'hôtel possède une petite trentaine de chambres. Hors saison touristique, il est pratiquement vide mais en été, tout est généralement complet.

Le Green Forest Inn est plus une auberge qu'un hôtel à proprement parler.

L'endroit est tenu par la famille Nicholson.

L'accueil pourrait être décrit comme familial et bon enfant. La cuisine est bonne et du terroir (madame Nicholson est aux fourneaux).

Le nombre de chambre est plus réduit qu'à l'hôtel (une dizaine) mais moins cher (\$10 par nuit + un repas).

Monsieur Nicholson offre ses services comme guide pour visiter la région.

Il est une véritable mine d'or de renseignements sur les lieux à visiter et les notables de la ville.





LE MUSÉE ET LA BIBLIOTHÈQUE

Le musée municipal de Stamford est un lieu à visiter. Il abrite de nombreux témoignages de la vie et de l'histoire de la ville, depuis sa fondation par des pionniers allemands jusqu'à nos jours. Il y a notamment une collection impressionnante de sabres de cavalerie datant de la guerre de sécession.

En face du musée, la bibliothèque municipale propose un large choix d'ouvrages (à la location). L'endroit est fréquenté par les étudiants du collège Stamford et par le club de lecture des veuves du comté.

Le conservateur du musée qui fait également office de bibliothécaire se nomme Ronald Hitt. C'est un homme âgé (75 ans) qui a toujours vécu à Stamford; fonctionnaire à la retraite, il a la passion des livres et des choses anciennes. Il connaît l'histoire de Stamford comme personne.

La ville compte d'autres musées de moindre importance comme le musée de la culture indienne (Stamford se trouve sur le territoire d'une ancienne tribu aujourd'hui disparue) ou le musée des pionniers, spécialisé dans l'histoire des premiers trappeurs et des fondateurs de la ville; mais de la bouche même de Ronald Hitt, ces petits musées sont des pièges à touristes, des magasins à gogo qui vous vendent des souvenirs de pacotille...

LE DEPOT MILITAIRE

Au nord de la ville, il y a une base militaire; installée lors de la guerre froide, elle abritait un silo de missiles.

Depuis la fin des années 80, le silo a été démantelé et la base est devenue un simple dépôt de matériel et d'armes.

Le dépôt est sous la responsabilité du Sergent Willis et de son détachement (environ une quinzaine d'hommes).

Hormis un ou deux camions, il n'y a guère d'activités autour de la base militaire.

Le dépôt abrite du matériel militaire, du carburant et un arsenal (fusils d'assaut, armes de poing et munitions).

L'endroit se compose de cinq hangars, d'un corps de garde, d'un baraquement, le tout entouré par une haute clôture et défendu par une grille portant la mention: «RESTRICTED AREA - US MILITARY DOMAIN».

LE ZONING INDUSTRIEL

Stamford possède un zoning industriel où sont installées plusieurs petites entreprises: une fabrique de papier et de carton (fournie en bois par les scieries locales), une usine de traitement du bois (qui fournit du bois traité au marché de la côte est), quelques fabriques familiales et une usine de soda (production locale).

LES SCIERIES

Au nord de la ville, en bordure de la forêt, il y a plusieurs scieries, propriétés des Wright et des Jacobs.

Ces scieries exploitent le bois local et forment avec le zoning industriel le principal fournisseur d'emploi de la région, en plus du tourisme à la bonne saison.

L'HOPITAL

L'hôpital de Stamford est dirigé par le docteur Dorothy Keller, une jeune praticienne venue s'installer dans la région il y a cinq ans.

C'est une jeune femme intelligente et séduisante, encore célibataire.

Au début, les gens du coin étaient assez méfiants mais ses talents de médecin l'ont très vite fait accepter par la population.

L'hôpital joue également le rôle de pharmacie. On peut s'y procurer des médicaments et d'autres fournitures médicales.

Le docteur Dorothy Keller

For 11(+0), Dex 15 (+3), Con 11 (+0)

Int 18 (+4), Per 14 (+2), Cha 16 (+3)

Init +3, PdV 8, Def 13

Bibliothèque +5, Connaissances médicales +8, Persuasion +6, Premiers soins +6, Profession (médecin) +8

Le docteur Dorothy Keller est une jeune femme d'une trentaine d'années, intelligente, vive et assez séduisante, encore célibataire.

C'est un médecin très doué, à l'esprit pratique et sachant improviser en cas de besoin.

LES STATIONS SERVICE

Il y a deux stations service en ville, celle de Jack Nichols (un gros aux bras couverts de tatouages) à l'est et celle de Matias Hutchinson (un petit vieux mais bon mécanico) à l'ouest, sur Main Street.

On peut également y louer un véhicule pour une journée ou pour la semaine, voiture ou 4x4, pour un prix raisonnable.





LES FERMES DE LA REGION

Il y a quelques fermes disséminées ça et là dans la région. Ce sont pour la plupart des exploitations familiales: la ferme de Johnson, celle des Howards et l'élevage de chevaux de la famille Perry pour ne citer que les plus connues.

LES CHALETs

En plus des deux hôtels du centre ville, Stamford possède un complexe touristique composé de plusieurs chalets au bord du lac Rexmere, un peu au nord-ouest de la ville. Les chalets dépendent du Stamford Hotel. Pour en louer un, il faut s'adresser au gérant de l'hôtel, Arnold StClair.

LE BUREAU DE POSTE

Stamford dispose d'un bureau de poste (envoi et distribution du courrier).

LE CINEMA

Stamford possède un petit cinéma tenu par Penny Smith, une jeune femme un peu étrange (goth) qui a fait des études d'arts dramatiques à Boston puis est venue s'enterrer à Stamford pour d'obscures raisons. Elle est passionnée de films d'horreur.

RADIO CATSKILLS

Sur les hauteurs de Stamford se dresse une antenne radio. Au pied de cette antenne, une vieille caravane avec un large écriteau indiquant «Radio Catskills». Ed Ratkin est l'animateur de cette petite radio locale. Il s'occupe également du vidéo-club de Stamford avec son frère James.

LA DECHARGE DE VIEILLES VOITURES

Un peu à l'écart de la ville, on trouve la décharge de vieilles voitures, de Tim Cross; l'homme est assez sauvage et n'aime guère les contacts humains. Il vit reclus dans une caravane en bordure de la décharge, avec son chien, un molosse teigneux. L'endroit est une mine d'or pour les amateurs de pièces détachées.

L'ARMURERIE

Derek Bell tient une armurerie sur Liberty St. On peut y acheter toutes sortes d'armes: pistolets colt, fusils de chasse, matériel divers, munitions.

LE TERRAIN DE CAMPING

Il y a un petit terrain de camping au sud est de la ville, en suivant Mountain Avenue: quelques caravanes, des locaux sanitaires et un petit plan d'eau. Une alternative pour loger dans la région.

LES SENTIERS DE RANDONNEE

Les bois de la région propose des kilomètres de sentier pour les randonnées. Ca et là, des cabanes peuvent éventuellement accueillir les randonneurs pour la nuit. Elles sont assez isolées et ne possèdent ni électricité ni eau courante mais c'est mieux que de passer la nuit à la belle étoile.

LE TERRAIN DE GOLF

Récemment, un promoteur a acheté plusieurs terrains au nord de la ville pour y créer un grand terrain de golf.

LE CIMETIERE DE STAMFORD

Le cimetière de Stamford se trouve de part et d'autre de Mountain Avenue, au sud de la ville.





QUE LE CARNAGE COMMENCE...

Notre aventure débute donc le 20 juin 2009 dans la petite ville de Stamford Town dans l'état de New York, comté du Delaware, Etats Unis.

Les PJ vaquent à leur occupation habituelle par cette belle journée du début de l'été. La saison touristique s'annonce bien; le Stamford Hotel a déjà la moitié de ses chambres occupées; même chose pour le Green Forest Inn. Il y a déjà des touristes dans les chalets du lac de Rexmere et on a déjà vu les premiers randonneurs sur les sentiers du nord.

Suivant que les PJ sont du crû ou des touristes, le début du scénario sera un peu différent.

Parmi les personnalités de Stamford, les joueurs peuvent endosser le rôle du maire, du shérif, de son adjoint, du révérend Morton, du docteur Keller, du sergent Willis, de Tim Cross (la décharge de voitures), d'Ed Ratkin de Radio Catskills (ou son frère James) ou encore de Derek Bell l'armurier.

Le meneur de jeu devrait pouvoir faire coller ces personnages aux classes prédéfinies (à la rigueur en les adaptant un peu).

Les joueurs peuvent aussi jouer le rôle de touristes en vacances à Stamford ou de simples voyageurs de passage.

Une fois ce choix fait, plusieurs modules sont proposés pour mettre en scène l'invasion de Stamford par des hordes de zombies.

AMBIANCE DE L'EPISODE 1

Même si les joueurs savent qu'il va y avoir des zombies à un moment donné, ils ne savent pas de quel côté ni quand ça va arriver.

Le calme apparent du début de l'histoire cache une tension latente, comme l'idée d'une bombe à retardement prête à exploser à tout moment.

Ensuite, au fur et à mesure de l'histoire, les premiers éléments d'information vont apparaître, notamment via les médias.

A ce moment, les joueurs vont commencer à pressentir quelque chose, et leurs personnages devront réagir en conséquence.

Une inquiétude diffuse va commencer à se répandre dans la population, une peur vis-à-vis d'un phénomène relaté par les médias, encore lointain mais qui pourrait débouler sans prévenir.

Avec l'apparition des premiers «symptômes», la peur va se concrétiser, devenir plus palpable. L'arrivée de militaires dans la région et la fermeture des routes, la mise en quarantaine de la population, les infos concernant le phénomène dans le reste du pays, puis enfin l'apparition des premiers zombies, tous ces éléments vont précipiter Stamford dans un tourbillon de violences et de cauchemars d'où les personnages (et peut-être les joueurs) ne sortiront pas indemnes.

Dans un premier temps, nous vous proposons des modules plus ou moins indépendants (mais liés à l'intrigue) à jouer suivant le type de personnage que les joueurs interpréteront.

VIE PRATIQUE A STAMFORD

Avant que les choses ne commencent à tourner mal, les PJ voudront sans doute se promener dans Stamford et profiter un peu du calme et du dépaysement de cette petite ville si pittoresque.

Pour vous aider à répondre à certaines questions pratiques du genre «combien coûte ce truc?», voici une petite liste des tarifs en vigueur en ville et dans la région.

Certaines informations sont déjà citées plus haut. Cette liste devrait vous aider en cours de partie et vous éviter une perte de temps dans la recherche du juste prix.

Une chambre + repas au Stamford Hotel	\$15
Une chambre + repas au Green Forest Inn	\$10
Location d'un chalet pour la semaine	\$200
Location d'une voiture	\$25/journée + \$15 d'essence
Le plein d'essence	\$30
Acheter de la nourriture pour deux jours	\$25 à \$50 (suivant la qualité/quantité)
Matériel de camping	\$80 à \$120 (tente, sac de couchage, carte, boussole, briquet, gourde, pelle)
Médicaments	\$15 à \$100 (suivant le médoc demandé)
Séance de cinéma	\$6
Fusil de chasse + 10 cartouches	\$200
Arme de poing (colt) + 10 balles	\$150
Cartouches (x10)	\$50
Balles (x10)	\$75





ON EN PARLE A LA TV

Quelle que soit l'occupation des PJ, à un moment donné ils écouteront les infos à la radio ou regarderont le journal de CNN.

Entre deux nouvelles sur la visite du Pape en Argentine et les derniers attentats meurtriers en Irak, une nouvelle semble vouloir passer inaperçu...

«... Notre correspondant à Providence nous signale qu'un début d'épidémie semble avoir frappé plusieurs quartiers de la ville de Providence. Des moyens médicaux ont immédiatement été mis en oeuvre mais les autorités se montrent rassurantes; il ne s'agit pas de nouveaux cas de grippe mais d'une autre maladie totalement différente. D'ailleurs à l'heure actuelle, il est prématuré de parler d'épidémie. On dénombre une dizaine de cas.»

«Les symptômes sont différents de ceux de la grippe: forte fatigue, teint pâle, manque d'appétit, difficultés respiratoires légères mais pas de fièvre. Les médecins penchent plutôt pour une intoxication. Les malades ont été transférés à l'hôpital de Providence. Plus d'infos dans notre prochain journal ...»

Quelques minutes plus tard, un flash spécial d'informations coupe l'émission en cours.

«... flash spécial... on nous informe que des cas de ce qu'on appelle déjà *le mal de Providence* sont apparus à New York, au New Jersey et dans le Queens. Bien qu'il soit encore trop tôt pour le dire, on ne peut s'empêcher de faire le rapprochement entre les malades de Providence et ceux de New York.

Les symptômes semblent indiquer qu'il s'agit de la même infection mais les autorités n'ont encore fait aucun commentaire là-dessus. Plus d'information dans notre journal de 10h00...»

Un peu plus tard, Ed Ratkin de Radio Catskills diffuse l'information suivante entre deux tubes country.

«... on peut lire sur le site de CNN que des émeutes auraient éclaté dans plusieurs quartiers de Providence, ceux-là même où les cas du *mal de Providence* s'étaient déclarés tôt ce matin. La police et la protection civile sont intervenus. On n'en sait pas plus.

En ce qui concerne New York, plusieurs autres cas ont été découverts dans un immeuble du Queens. Les malades étaient comme plongés dans un coma. Plus d'infos en cours de journée...»

«... Bulletin d'information CNN, 10h00.

On nous confirme que de violentes émeutes ont éclaté à Providence, dans plusieurs quartiers résidentiels. La police et la protection civile semblent impuissantes à contrer les émeutiers dont on ne s'explique pas les motivations.

Le maire de Providence a demandé l'intervention de l'armée.

Plusieurs quartiers ont été bouclés. La ville est en état de siège.

Dans les rues, on assiste à des scènes d'une violence inouïes. Nous recevons actuellement les premières images de notre envoyé spécial Warren Zender... Warren, que se passe-t-il exactement à Providence? »

Là dessus, une succession d'images mal cadrées où on devine une foule hurlante, du sang, des corps au sol, des coups de feu... et la voix angoissée de Warren Zender expliquant que les gens semblent être devenus fous. Les uns courent après les autres en poussant des grognements bestiaux. On assiste à des scènes défiant l'imagination, des scènes de cannibalisme primaire. Les soldats semblent débordés malgré les moyens mis en oeuvre.

Soudainement, la voix du journaliste s'étrangle dans un cri d'effroi. La caméra tombe au sol.

Les dernières images sont celles d'un homme couvert de sang se jetant sur le journaliste.

Puis il y a un grand «crac» et l'image se coupe.

Sur le plateau de télévision, c'est l'effervescence. La journaliste du JT ne sait plus quoi faire. On lui passe des infos d'un peu partout à la fois.

«... Il semblerait que des scènes similaires soient en train de se produire à New York, dans le Queens. Le maire de la ville a lui aussi fait intervenir l'armée... On n'exclue pas à ce stade l'hypothèse d'une attaque terroriste...»

Plus tard, vers 12h00, un flash spécial d'Euronews fait écho d'événements similaires un peu partout dans le monde: en Europe, au Japon, en Amérique du Sud et en Australie.

Aux Etats Unis, le mal semble toucher essentiellement la côte est mais on dénombre déjà plusieurs cas à San Francisco et Los Angeles.

Le président Obama demande à la population de rester chez elle et de garder son calme.

Des moyens militaires vont être déployés pour endiguer ce phénomène dont la nature et l'origine sont encore inconnus.

Sur le site de CNN, on parle de mise en quarantaine de plusieurs villes sur la côte est.





LES RANDONNEURS DISPARUS

Amy Fergusson a reçu en fin de matinée un coup de téléphone du vieux Sam, le propriétaire du general store de Stamford.

«... 'y se fait que j'ai loué du matériel de randonnée à une bande de touristes new-yorkais il y a trois jours.

«Les gars voulaient aller jusqu'à la cabane de Castle Moutain pour y passer une nuit, puis repartir vers l'ouest jusqu'au lac de Rexmere. De là, ils devaient rentrer tout droit à Stamford mais je les ai pas encore revus.

En temps normal, j'aurais rien dit mais avec tout c'qu'on dit à la radio ce matin, j'ai comme un mauvais pressentiment.»

«C'est pas à New York qu'y a eu des malades bizarres?».

Généralement, Amy ne tient aucun compte de divagations du vieux Sam, mais elle a comme l'intuition qu'il y a quelque chose qui cloche.

Si un des PJ est le shérif, il peut se rendre au lac de Rexmere, ou téléphoner là-bas pour voir si on n'a pas vu les randonneurs disparus.

PREMIERS MALADES

Le docteur Dorothy Keller a été confrontée ce matin à d'étranges malades: les patients étaient anormalement fatigués et avaient le teint très pâle. Ils présentaient des difficultés respiratoires.

En fait, les malades faisaient partie de la même famille: les Howards qui possèdent une ferme au sud est de la ville.

Le père Howard est resté à la ferme car il avait du travail mais il a envoyé sa femme et ses deux fils consulter le médecin.

Le docteur a mis les trois patients en observation et sous antibiotiques mais leur état ne semble pas s'améliorer.

Pas de fièvre mais une tendance léthargique évidente.

L'un des fils Howard est tombé dans le coma vers 10h30, soit une petite heure après son admission à l'hôpital.

Inquiète, le docteur Keller a contacté le shérif pour qu'il se rende à la ferme Howard.

Si le père Howard est lui aussi atteint du même mal, il faut le faire venir à l'hôpital immédiatement.

Dans le même temps, le gérant de Stamford Hotel, monsieur StClair, a téléphoné pour demander qu'on lui envoie un médecin de toute urgence: il y a plusieurs malades bizarres sans son établissement.

LE CAMPING

Un appel du camping de Stamford, sur Tower Moutain Road, demande l'assistance du shérif ou de son adjoint. Un des campeurs est devenu fou. Il est sorti de sa tente comme une furie et a mordu plusieurs autres campeurs.

On a réussi à le maîtriser et à l'enfermer dans une des remises du camping. Depuis, il vocifère et frappe sur la porte.

Dans le même temps, on a constaté plusieurs personnes ayant apparemment fait des malaises: couchées dans leurs tentes, elles ne répondent pas et semblent plongées dans un profond sommeil. Le gérant du camping, Vic, demande qu'on lui envoie quelqu'un...

LE SHERIF EST DEBORDE

En début d'après-midi, le téléphone du bureau du shérif n'arrête plus de sonner.

Amy Fergus panique et supplie le shérif et son mari de revenir à Stamford (ils sont en patrouille et se sont sans doute déjà rendus au lac de Rexmere pour les randonneurs disparus ou à la ferme de Howard ou encore au camping de Mountain Road...)

«Il se passe un truc pas normal du tout», crie-t-elle dans le micro.

ON DEMANDE LE MAIRE...

Vu que le shérif est assez pris, Amy Fergus a pris l'initiative de prévenir le maire Jacobs. Celui-ci débarque dans le bureau du shérif vers 13h45.

INTERVENTION DE L'ARMEE

Vers 14h00, le sergent Willis est six de ses hommes débarquent au bureau du shérif.

Si le shérif n'est pas là, il demande à voir le maire Jacobs (celui-ci doit normalement être là).

Willis a été averti par sa hiérarchie (un appel du QG de Providence) d'une situation d'urgence. Il n'en sait pas plus mais la situation sur la côte a l'air sérieuse.

Il a reçu l'ordre de boucler la ville en attendant des renforts. Malheureusement, le sergent Willis ne dispose pas d'assez d'hommes pour pouvoir installer des barrages sur toutes les routes de Stamford. Il a dû laisser au dépôt militaire une garde réduite de seulement quatre hommes.

Il demande au maire de recruter des volontaires pour l'aider.

Le maire n'a pas trop le choix.

Il doit recruter une vingtaine de volontaires et les mettre à la disposition du sergent.





Suivant la répartition des rôles, certains joueurs incarneront le maire ou le sergent Willis. Dans ce cas, laissez les joueurs improviser les contrôles et les barrages aux entrées de la ville.

Le sergent Willis a reçu des ordres et doit les exécuter. Il doit installer des barrages et contrôler les allers et venues. La population doit rester chez elle et plus personne ne peut entrer et sortir de la ville.

Concernant la situation à l'est, il n'a aucune information prouvée mais il semblerait que New York, Providence, Washington et Boston aient été déclarées «zone de quarantaine».

Le président aurait déclaré la loi martiale dans ces quatre villes.

Par contre, si les PJ sont de simples concitoyens, ils seront peut-être recrutés pour aller installer des barrières sur l'un ou l'autre route de la ville.

ON EN PARLE ENCORE A LA TV

Dans le bureau du shérif mais aussi dans la plupart des lieux publics et dans une majorité de foyers de Stamford, tout le monde est rivé au poste de télévision.

Le flash de 15h00 sur CNN montre un paysage de guerre, des rues désertes, des carcasses de voiture en feu, des vitrines de magasins éventrées, des corps un peu partout et des barricades gardées par des soldats fortement armés.

«... ces images nous parviennent de New York où l'armée a été forcée de se retrancher sur l'île de Manhattan après que de violentes émeutes se soient produites un peu partout dans la ville. Face à des hordes en furie, l'armée a dû ouvrir le feu mais rien ne semble jusqu'ici pouvoir arrêter les émeutiers. Ni les tirs de grenades lacrymogènes, ni les balles en caoutchouc ne semblent pouvoir freiner l'avancée irrésistible des hordes hurlantes...»

Un reportage de notre envoyé spécial à Boston témoigne de faits édifiants. Nous avons reçu cet enregistrement audio juste avant que le contact soit rompu avec la ville.

«... les morts se relèvent. Oui, je ne suis pas fou. Des gens victimes des émeutiers, couverts de sang et portant d'effroyables blessures, se sont relevés et arpentent la ville, formant de nouvelles meutes en quête de chair humaine...»

«... on se croirait dans un de ces mauvais films de horreur sauf que c'est réel...»

«... rien ne semble pouvoir les arrêter. Ils tombent sous les balles des militaires pour se relever aussitôt, plus atrocement mutilés et toujours la bouche béante, affamés de chair humaine...»

«... un des soldats que j'ai rencontré m'a dit qu'il avait réussi à abattre une de ces choses en visant directement la tête...»

«... parmi les survivants, certains montrent des signes de fatigue... leur visage est pâle et ils ne réagissent pas quand on leur parle... ce sont les mêmes symptômes partout...»

«Nous allons succomber au mal de Providence...»

«Nous allons devenir comme eux...»

Là dessus, la journaliste annonce que le président, depuis le bunker de Cold Mountain en Alabama où lui et le gouvernement se sont réfugiés, a décrété la loi martiale sur tout le pays. Les militaires vont installer des barrages et mettre en quarantaine les points infectés.

L'origine du mal n'est pas connu mais il semble qu'il s'agisse d'une attaque biologique ou bactériologique de la part d'un ennemi inconnu. On parle d'un virus ou d'un agent neurotoxique.

La journaliste termine son exposé en montrant des images de différents coins du monde. L'info date de plusieurs heures, le contact ayant été perdu avec l'Europe et le Japon.

En Russie, en Chine et en Australie, la situation semble désespérée.

«C'est la fin de la civilisation.»

«C'est la fin du monde», clame plusieurs pancartes brandies par des manifestants.

Là dessus l'émission se coupe net.

APPEL DE L'HOPITAL

Alors que le sergent Willis et le maire consultent les cartes pour coordonner la mise en place des barrages, un nouveau appel de l'hôpital demande l'intervention d'urgence du shérif ou de son adjoint.

Les Howards, admis le matin même, sont devenus violents et ont attaqué plusieurs membres du personnel.

On a réussi à les enfermer dans un débarras.

Ils semblent comme fous, frappent la porte et poussent d'horribles cris inhumains.

Le docteur Dorothy Keller est très inquiète, surtout avec les dernières nouvelles de la côte est.





Le shérif et son adjoint ont fort à faire. Il y a l'histoire des randonneurs perdus, l'appel du docteur Keller concernant le père Howard et sa famille, et enfin l'histoire du forcené du camping.

La ferme Howard n'est pas loin.

Le shérif décide donc de se rendre là en premier lieu. De là, il compte faire un détour par le camping.

L'affaire des randonneurs lui semble moins urgente: ils se sont sans doute perdus. S'ils ne sont pas de retour pour le lendemain matin, il se rendra lui-même à Castle Moutain ou au lac Rexmere.

Bien entendu, si le shérif et/ou son adjoint sont des PJ, les joueurs sont libres de mener les différentes enquêtes autrement.

LA FERME DES HOWARD

La ferme des Howard se trouve à l'est de la ville, le long d'une petite route, en bordure des bois. C'est un endroit isolé où il n'y a que peu de passage.

La ferme se compose d'un corps de logis et de deux granges.

L'endroit semble désert.

Le tracteur est arrêté devant une des granges dont la porte est ouverte.

Alors que les PJ s'approchent de la grange, ils aperçoivent une silhouette qui émerge dans l'ombre de la porte.

C'est le fermier à ce qu'il semble mais sa démarche semble raide et claudiquante.

Il tourne la tête et examine les intrus.

Puis il pousse un bref cri étranglé et se rue sur les PJ, les mains en avant telles des griffes.

Alors que l'homme s'approche rapidement, les PJ ont juste le temps de se rendre compte de son aspect physique morbide: son visage est blême, les yeux révulsés et cernés de noir, la bouche ouverte comme pour mordre et ses mains sont crispées telles des serres.

Il est couvert de sang.

Si les PJ sont le shérif et son adjoint, ils n'auront d'autre choix que de faire usage de leurs armes de service, après les sommations d'usage.

Si les PJ sont des touristes, des randonneurs, il y a peu de chance qu'ils soient armés.

La fuite semble alors leur unique option.

L'homme est rapide et ne ressent pas la fatigue.

Derrière la seconde grange, les PJ ont aperçu du bois de chauffage empilé. Il y a une petite hache (1D8) qui pourrait leur servir.

Tommy Howard, zombie

For 15(+2), Dex 14 (+2), Con 17 (+3)

Int 8 (-1), Per 10 (+0), Cha 10 (+0)

Init +3, PdV 20, Def 12, XP 250

Combat à mains nues +3 (1D6)

Tommy Howard est devenu un zombie après avoir contracté l'étrange «Mal de Providence».

Du sympathique fermier, il ne reste plus qu'une bête fauve, un être mort affamé de chair humaine, qui ne connaît ni la peur ni la douleur.

Chaque PJ peut faire un test de Peur.

En cas d'échec, il gagne un point de Peur et doit déterminer sa réaction sur la table de la page 3.

L'unique moyen de «tuer» un zombie, c'est de détruire son cerveau. Il faut donc tirer dans la tête ou lui fendre le crâne. L'ultime point de vie du zombie se trouve localiser dans la tête. Si les PJ ne touche pas cette zone, la créature reste vivante, même mutilée, et continue à les attaquer.

Si un des PJ est blessé (une blessure de plus de 2 points de dommages), le MJ devra faire un test de CONstitution (Diff. 15) en secret.

En cas d'échec, il notera que le PJ a été blessé et risque la contagion (une petite croix sur un bout de papier fera l'affaire).

Après 5 blessures de ce genre, le joueur devra faire un test de CONstitution (Diff. 15).

En cas d'échec, le PJ a contracté le Mal de Providence; il deviendra un zombie en 1D6 heures, après être passé par les différents stades de la maladie (teint pâle, fatigue, difficultés respiratoires, coma puis zombification).

Une fois zombie, le PJ devient incontrôlable, un monstre affamé de chair humaine.

Il peut être considéré comme perdu pour le joueur; il ne lui reste plus qu'à créer un nouveau personnage.

Après ce traumatisant épisode de la ferme Howard, il ne fait plus aucun doute pour les PJ que le Mal de Providence, après avoir ravagé les grandes villes de la côte est, est aux portes de Stamford.

Il faut prévenir les autorités (à moins que les PJ ne soient eux-mêmes les autorités) et s'organiser pour contrecarrer l'avancée du mal, s'il est encore temps.

D'après l'appel du gérant du camping, les gens là-bas sont sans doute aussi infectés par l'étrange maladie.





LE CAMPING DE L'ENFER

Au camping, la situation est devenue rapidement cauchemardesque.

Vic, le gérant, aidé de plusieurs campeurs, ont réussi à neutraliser le forcené et à l'enfermer dans une remise.

Hélas, le zombie (car il s'agit bien d'un mort-vivant) a mordu plusieurs personnes.

En quelques heures, les victimes se sont transformées en monstres.

Vic et quelques campeurs rescapés ont réussi à se retrancher dans la caravane du gérant.

Vic possède une carabine de chasse et une petite dizaine de cartouche.

Il a également une petite hache d'incendie et une batte de baseball.

Lui et quatre campeurs sont enfermés dans la caravane et ont réussi à barricader la porte et les fenêtres mais ils ne pourront pas tenir longtemps.

Dehors, il y a au moins une vingtaine de zombies enragés qui assiègent la caravane.

Si les PJ sont le shérif et son adjoint, ou s'ils sont armés, ils pourront peut-être éliminer les zombies ou du moins donner une chance à Vic et les campeurs rescapés de s'en sortir vivant.

S'ils n'ont pas d'armes, ils pourront toujours faire une diversion qui permettra à Vic de faire une sortie et de «tuer» plusieurs zombies. C'est nettement plus risqué bien entendu.

Campeurs zombies

For 12(+1), Dex 11 (+0), Con 12 (+0)

Int 8 (-1), Per 10 (+0), Cha 10 (+0)

Init +1, PdV 10, Def 11, XP 150

Combat à mains nues +1 (1D4)

Se faire charger par une horde de zombies, c'est assez traumatisant.

Les PJ peuvent faire un test de Peur.

En cas d'échec, ils gagnent un point de Peur et doivent déterminer leur réaction sur la table de la page 3.

Si les PJ réussissent à sauver Vic, ce dernier leur racontera son histoire.

Pour lui, pas de doute: le premier zombie était un gars de Providence venu passer ses vacances dans le coin. Il a amené cette foutue maladie avec lui et a infecté les autres.

Par simple morsure, on peut être contaminé mais les victimes deviennent d'abord très pâle, sont très fatigués et ont des difficultés à respirer. Après quoi elles tombent dans le coma pour se réveiller en zombie affamé de chair humaine et extrêmement violent.

LE CABANE AUX MORTS-VIVANTS

Pour arriver à ce paragraphe, il y a plusieurs possibilités.

Soit les PJ font partie des forces de l'ordre (le shérif et son adjoint), soit ce sont des touristes en randonnée.

Le circuit de randonnée passant par Castle Mountain est très fréquenté par les touristes.

Ce n'est donc pas étonnant si pour leur premier randonnée les PJ ont choisi ce parcours.

La cabane n'est accessible que par le sentier de randonnée ou par une petite route de forêt.

L'endroit est calme et relativement isolé.

Lorsque les PJ s'approchent, il leur semble que le lieu est désert mais ils aperçoivent vite plusieurs sacs à dos posés sur le perron de la cahutte. Mais hormis les sacs à dos, il n'y a aucune trace d'une quelconque occupation du lieu, pas de fumée s'échappant de la cheminée.

Sur un test de Détection (Per) Diff. 18, il semble aux PJ avoir entrevu une silhouette derrière une des fenêtres de la cabane.

En cas d'échec, les PJ n'ont rien vu et pensent que l'endroit est désert.

Un second test de Perception auditive (Per) Diff. 15 leur permet d'entendre du bruit à l'intérieur. On vient de renverser une chaise et quelque chose est tombé sur le sol, produisant un bruit de verre cassé ou quelque chose y faisant penser.

Soudain, alors que les PJ ne sont plus qu'à quelques mètres de la cabane, la porte, close jusqu'à présent, est violemment ouverte et deux individus en sortent en titubant.

Leurs visages sont blêmes dans la lumière du jour; leurs bouches et une partie de leur visage sont couverts de sang, leurs yeux lancent un regard halluciné, leurs vêtements sont déchirés et poisseux de sang.

Ils se jettent sur les PJ en poussant des sons inarticulés, tentent de les mordre et de les agripper de leurs mains griffues.

Randonneurs zombies

For 13(+1), Dex 14 (+2), Con 15 (+2)

Int 8 (-1), Per 12 (+1), Cha 10 (+0)

Init +2, PdV 15, Def 13, XP 200

Combat à mains nues +2 (1D4)

Au moment de l'attaque, les PJ peuvent faire un test de Peur (+1 point en cas d'échec).





A l'intérieur de la cabane, il n'y a personne mais (test de Fouille Diff. 15) d'après le nombre de sacs à dos abandonnés, les randonneurs étaient au moins cinq. Vous avez «tués» deux d'entre eux. Il en reste donc trois qui sont dans la nature.

En fouillant les affaires des randonneurs, vous trouvez un couteau de chasse (1D6).

Où sont les trois autres randonneurs?
Ils sont devenus également des zombies et errent à la recherche de chair humaine. Deux d'entre eux sont retournés vers le sud et Stamford en coupant à travers bois. Le troisième est descendu vers le nord. Aux PJ de voir s'ils doivent se lancer dans la chasse aux zombies.

LES ZOMBIES A L'HOPITAL

Le docteur Dorothy Keller est confrontée à un problème; tous les membres de la famille Howard, après être restés dans le coma pendant deux heures, se sont soudainement réveillés et ont commencé à attaquer le personnel soignant et les autres malades.

Depuis d'autres malades ont présenté les mêmes symptômes, surtout parmi ceux qui avaient été blessés par les Howard.

Elle a placé tout le monde en quarantaine.

Entretemps, elle a envoyé il y a deux heures un médecin et deux infirmiers au Stamford Hotel suite aux coups de téléphone d'Arnold StClair, le gérant de l'hôtel.

Elle est sans nouvelle depuis et la réception de l'hôtel ne répond pas.

Il y a un instant, un fax est tombé: épidémie. Les centres médicaux de la côte est sont débordés. Ce qu'on appelle déjà le «Mal de Providence» progresse rapidement.

Les malades doivent être mis en quarantaine et entravés, pour leur propre sécurité mais aussi pour celle du personnel soignant.

Là dessus, les PJ débarquent.

Le docteur Keller leur fait un rapide topo de la situation...

C'est à ce moment-là que les Howards réussissent à défoncer la porte de la chambre où on les avait enfermés.

Ils se ruent dans les couloirs, mordant tous ceux qu'ils rencontrent.

Si les PJ sont armés, ils n'auront d'autre choix que de les abattre.

Les Howard, famille zombie

La mère

For 11(+0), Dex 12 (+1), Con 15 (+2)
Int 8 (-1), Per 10 (+0), Cha 10 (+0)
Init +1, PdV 10, Def 12, XP 100
Combat à mains nues +1 (1D4)

Les deux fils

For 11(+0), Dex 11 (+0), Con 13 (+1)
Int 8 (-1), Per 10 (+0), Cha 10 (+0)
Init +0, PdV 8, Def 10, XP 50
Combat à mains nues +1 (1D6)

Contre le «Mal de Providence», il n'y a pas de remède ou de vaccin.

D'après l'expérience qu'en ont les PJ, il n'y a pas d'autre choix que d'abattre les personnes infectées, ce qui scandalise le docteur Keller qui se refuse à tuer des gens de sang-froid.

Les PJ en sont là de leur discussion quand ils entendent des cris au bout du couloir.

Plusieurs patients «zombies» ont réussi à se libérer et remontent le couloir en courant, poussant des beuglements bestiaux.

Zombies

For 13(+1), Dex 14 (+2), Con 15 (+2)
Int 8 (-1), Per 12 (+1), Cha 10 (+0)
Init +2, PdV 15, Def 13, XP 200
Combat à mains nues +2 (1D6)

Si les PJ se retrouvent acculés par les zombies, alors qu'ils se voient déjà morts, des coups de feu retentissent.

Le sergent Willis et deux de ses hommes surgissent dans le couloir et arrosent copieusement les zombies au fusil d'assaut.

Après quoi il explique aux PJ l'urgence de la situation.

«Nous évacuons la zone et nous nous replions sur Stamford. Le maire est en train d'établir des barrages sur les routes menant à la ville (avec l'aide du shérif). On a besoin de tous ceux qui savent se battre.»

«Il nous faut des médicaments et du matériel de soins. Nous réquisitionnons tout ce qu'on peut emporter... j'ai vu une ambulance devant l'hôpital. On peut s'en servir pour charger le matériel réquisitionné...»

Là-dessus, il tourne les talons et continue le nettoyage de l'hôpital.

Les PJ peuvent aider à l'évacuation de l'hôpital, et tenter de rejoindre Stamford où la résistance s'organise.





AUX ARMES

A Stamford, le shérif et le maire, avec l'aide de volontaires, ont établi des barrages et réquisitionné des armes, notamment à l'armurerie de Derek Bell sur Liberty Street.

Les habitants ont été invités à rester chez eux et à fermer portes et fenêtres, afin d'éviter tout contact avec un éventuel élément pathogène mais personne ne sait exactement s'il s'agit d'un virus, d'une arme bactériologique ou biologique, ou d'autre chose.

D'après le témoignage du docteur Keller, certains malades étaient bien des touristes venus des villes contaminées de la côte est mais d'autres étaient des habitants de la région, qui n'ont jamais eu de contact avec les touristes. On peut donc imaginer n'importe quoi. Le «truc» qui provoque la zombification peut très bien être transporté par le vent, ou autre chose...

Le shérif a réquisitionné toutes les armes disponibles. Même si les PJ n'ont pas d'armes à eux au départ, on leur donne de quoi assurer leur défense et celle de la ville (= fusil de chasse, riot-gun, arme de poing + munitions).

BARRAGE SUR MAIN STREET

Les premiers effets du «Mal de Providence» ne tardent pas à se faire sentir.

Les PJ se trouvent sur Main Street, à surveiller un des barrages établis par le shérif quand ils entendent des coups de feu.

Ca a l'air de venir du côté de la station service de Jack Nichols. A moins que ça ne provienne du quartier plus au sud. Ou des deux côtés à la fois.

Les PJ entendent des cris et des appels au secours un peu à l'ouest de leur position.

En fait, on dirait que ça vient d'un peu partout à la fois.

Les PJ sont invités à faire un test de Peur, avec les conséquences adhoc en cas d'échec.

Ils peuvent aussi faire quelques tests de Détection et de Perception auditive, histoire de garder les yeux et les oreilles bien ouverts, et de faire un peu monter le stress chez les joueurs.

Au bout d'un moment, ils aperçoivent du mouvement sur la rue, en direction de l'est. Un groupe s'approche. Ils sont plusieurs. Des hommes et des femmes au visage blême, la démarche claudiquante, la bouche béante dégoulinante de sang, les vêtements déchirés. A l'approche de la barricade, ils se mettent à courir en poussant des grognements bestiaux...

Zombies

For 13(+1), Dex 14 (+2), Con 15 (+2)

Int 8 (-1), Per 12 (+1), Cha 10 (+0)

Init +2, PdV 15, Def 13, XP 200

Combat à mains nues +2 (1D6)

La horde de zombies charge la barricade.

Les PJ vont devoir défendre chèrement leur peau.

Simultanément, ils entendent des coups de feu à l'est et au sud. Apparemment, on se bat aussi sur les autres barricades.

Il va falloir tenir.

Le combat contre les zombies est assez chaotique. Il faut absolument tirer dans la tête si on veut être débarasser une fois pour toute d'un zombie, ce qui complique un peu le combat.

En cas de blessures, consultez le cadre page 15 expliquant comme gérer les blessures dues à des zombies et les conséquences éventuelles.

Au cours de l'affrontement, les PJ seront peut-être amenés à abandonner leur position et à se replier vers l'hôtel de ville.

En chemin, ils se rendront compte que l'ennemi vient autant de l'extérieur que de l'intérieur. Certains habitants de Stamford semblent immunisés au «Mal de Providence» (comme les PJ) mais de nombreux autres sont devenus des zombies et attaquent de toutes parts.

Les combats semblent s'éterniser, les munitions commencent à baisser, les vagues de zombies semblent sans fin...

LES RENFORTS ARRIVENT

Au moment où tout semble perdu, plusieurs véhicules militaires font irruption dans le centre-ville.

Des soldats en surgissent, armes au poing.

Le nettoyage commence.

Un feu nourri anéantit les zombies présents sur la place.

Certains soldats achèvent d'éliminer les zombies au lance-flamme.

Une odeur de chair brûlée envahit l'atmosphère.

En quelques minutes, la zone est sous contrôle.

Un gradé se présente aux PJ: «Je suis le colonel Mike O'Brian, Armée des Etats Unis, ou du moins de ce qu'il en reste. On dirait qu'on arrive juste à temps...»

Le colonel explique alors aux PJ que lui et son unité (trois véhicules blindés et une vingtaine d'hommes) sont tout ce qui reste d'un bataillon qui avait pour mission de tenir la banlieue de [nom d'une ville].

«Il ne reste plus rien à défendre là-bas... juste des zombies... Ils sont tous morts.»



CNN BREAKING NEWS

Depuis quelques minutes, la chaîne de télévision national CNN diffuse en boucle un message du Président : «... le Mal semble avoir frappé notre pays de toutes parts. Notre administration met tout en oeuvre pour endiguer le phénomène et assurer la sécurité des citoyens...»

«... malgré les efforts héroïques de nos troupes, il devient évident que nous n'arriverons pas à repousser l'ennemi. Nous ignorons toujours l'origine de tout cela. Les Etats Unis et le reste du monde semble frappés par cette folie meurtrière que rien ne peut arrêter...»

«... que Dieu nous vienne en aide...»

LA DERNIERE EMISSION DE RADIO CATSKILLS

Sur la fréquence de la radio locale, Ed Ratkin commente ce qu'il voit de la colline où se dresse l'antenne radio.

De là où il est, il a une vue d'ensemble sur Stamford et ses environs.

«A ceux qui m'écoutent encore, à ceux qui ne sont pas encore devenus ces bêtes humaines que j'ai abattu ce matin devant mon mobil-home, ceci est sans doute la dernière émission de Radio Catskills. Comme je viens de le dire, j'ai abattu ce matin quatre mecs... je les connaissais tous les quatre. C'était de fermiers du coin. J'ai déjà bu des bières avec ces types. J'ai déjà joué au poker avec eux... et ce matin, je leur ai explosé la cervelle au fusil de chasse... ils voulaient me bouffer... j'avais pas le choix...»

«J'aperçois de la fumée au-dessus de Stamford. Et j'ai entendu des coups de feu. On se bat aussi là-bas. Il y a peut-être encore des survivants «humains». Je vais tenter de les rejoindre...»

«... Ici se termine notre dernière émission. Merci à tous les auditeurs pour leur fidélité. A bientôt peut-être. Que Dieu vous garde...»

Là-dessus, l'hymne nationale... puis un grésillement continu... Radio Catskills a cessé d'émettre.

Une demi-heure plus tard, un pickup jaune (avec des tâches de sang sur le capot et le pare-choc entre en ville. Au volant, Ed Ratkin, l'oeil hagard de n'avoir pas dormir depuis 48 heures mais vivant (ce n'est pas un zombie).

Sur le siège passager, un fusil de chasse et une boîte de cartouche.

ZOMBIE APOCALYPSE

Avec l'aide du colonnel O'Brian et de ses hommes, les PJ réussissent à «sécuriser» temporairement le centre-ville, du moins une zone de plusieurs rues autour de l'hôtel de ville.

Il y a d'autres survivants mais il est assez difficile d'estimer leur nombre.

Plusieurs dizaines d'entre eux se sont présentés aux barrages établis autour du périmètre.

Dans la panique générale, ils n'ont emporté que des armes, des munitions et trop peu de vivres. 48 heures après de le début de ce que certains appellent déjà «La Fin du Monde», on dénombre environ une cinquantaine de survivants (hommes, femmes et enfants), en plus des soldats du colonnel O'Brian, 50 survivants sur une population locale de près de 2000 habitants.

Il y a certainement d'autres survivants, cachés, assiégés, attendant qu'on vienne leur porter secours.

Il faudra s'organiser pour aller les chercher et les ramener dans le périmètre sécurisé.

Il faudra aussi sécuriser le périmètre en question, et assurer l'approvisionnement en eau et en vivres; et aussi en armes et munitions.

Pour l'heure, les zombies semblent s'être disperser mais ce n'est que partie remise.

Il est clair qu'ils reviendront, plus nombreux, plus affamés que jamais.

Et il faudra être prêt à les recevoir.

Les survivants n'ont pas le choix.

Une autre question reste en suspens: d'où vient le mal qui a frappé si brutalement le monde.

D'après les quelques sources dont disposent les PJ, il s'agirait d'une maladie, d'un virus... mais rien n'est certain.

Et dans le cas d'un virus, pourquoi les PJ ne l'ont-ils pas contracté.

Sont-ils réellement immunisés? Et pourquoi?

Le docteur Keller voudrait pouvoir retourner à l'hôpital pour y prendre du matériel et consulter le réseau, glaner des informations concernant l'épidémie, trouver des réponses, estimer l'étendue de la contagion...

La suite de cette épopée funèbre dans le second épisode de la campagne Zombie Apocalypse.





EPISODE 1.5 INTERLUDE FUNEBRE

Ces quelques pages vous proposent des scènes d'horreur à insérer dans l'un ou l'autre épisode de cette campagne.

Vu l'étendue et le nombre d'endroits de Stamford où les PJ peuvent aller au cours de leurs aventures (surtout pendant les deux premiers épisodes), ces petits modules à jouer indépendamment les uns des autres vous seront sans doute très utiles.

LES ZOMBIES A LA MAIRIE

L'hôtel de ville de Stamford est un bâtiment en briques, au plan rectangulaire, flanqué d'une espèce de tour carrée en façade et d'une horloge.

Les caves abritent les archives de la ville.

Le rez-de-chaussée et l'étage abritent les bureaux de la municipalité.

Alors qu'au dehors le chaos se déchaîne, les coups de feu éclatent et que tout n'est que cris d'angoisse et hurlements d'agonie, dans les couloirs de la mairie, il règne un silence sépulchré.

Les caves sont plongées dans les ténèbres (une panne d'électricité).

Les bureaux sont vides; le sol est jonché de papiers, les dossiers sont éparpillés un peu partout.

Soudain, au fond du couloir, un sourd grognement se fait entendre.

Deux créatures morts-vivantes s'avancent lentement, s'appuyant sur les murs pour avancer, laissant derrière elles une longue traînée sanglante.

Zombies

For 13(+1), Dex 14 (+2), Con 15 (+2)

Int 8 (-1), Per 12 (+1), Cha 10 (+0)

Init +2, PdV 15, Def 13, XP 200

Combat à mains nues +1 à +2 (1D6)

Dans un coin, à portée de la main, une hache d'incendie (1D8) accrochée au mur; ce n'est sans doute pas l'arme idéale mais elle fera l'affaire si les PJ ne sont pas armés ou n'ont plus de munitions.

De la cave, une autre créature morbide surgit alors que les PJ affrontent les deux autres zombies.

LES ZOMBIES AU BUREAU DU SHERIF

Amy Fergus a barricadé le bureau du shérif avec des planches clouées en travers des portes et des fenêtres.

Elle a poussé des meubles devant les portes.

Elle et deux autres rescapés se sont réfugiés sur le toit plat et tirent sur tout ce qui bouge.

Elle dispose d'un sérieux arsenal et de munitions en suffisance mais plusieurs zombies semblent sur le point de défoncer la porte de derrière, celle qui donne sur les cellules.

S'ils réussissent à entrer dans le bureau du shérif, ils trouveront l'escalier de service qui mène au toit et ce sera la fin de la résistance héroïque d'Amy Fergus.

Si les PJ sont à proximité, ils peuvent intervenir, à plus forte raison si un des PJ est l'adjoint du shérif, Bill Fergus.

Zombies

For 13(+1), Dex 14 (+2), Con 15 (+2)

Int 8 (-1), Per 12 (+1), Cha 10 (+0)

Init +2, PdV 15, Def 13, XP 200

Combat à mains nues +2 à +3 (1D6)

Le bureau du shérif contient encore quelques armes de poing et deux boîtes de munitions.

Si les PJ s'y rendent, ils pourront peut-être rafler ce qui reste. Un test de Fouille sera néanmoins nécessaire (Diff. 20).

LES ZOMBIES AU LYCEE

Le collège de Stamford a été déserté dans les premières heures de la panique générale qui a saisi la ville après l'annonce de l'état d'urgence et les premiers cas de zombies.

Il reste pourtant quelques étudiants errant dans les couloirs et tentant de se cacher.

Plusieurs groupes de zombies sont occupés à se repaître de la chair estudiantine quand les PJ font irruption dans les classes.

Si les PJ sont armés, c'est le moment de faire un peu de ménage.

Si un des PJ est un étudiant de Stamford, il aura peut-être l'occasion de flinguer le prof (devenu zombie) qui lui a collé un zéro au dernier bulletin.

Zombies

For 13(+1), Dex 14 (+2), Con 15 (+2)

Int 8 (-1), Per 12 (+1), Cha 10 (+0)

Init +2, PdV 15, Def 13, XP 200

Combat à mains nues +2 (1D4)





LES ZOMBIES A L'EGLISE

Le révérend Morton s'est retranché avec une poignée de fidèles dans l'église. Celle-ci est assiégée par une horde de zombies. Ils tentent de défoncer la porte. Les PJ peuvent aller prêter mains fortes au révérend et à ses fidèles. De plus, l'église peut servir de refuge le cas échéant. Les murs sont solides et la porte épaisse, et il y a de la place à l'intérieur pour stocker armes, munitions et provisions.

Zombies

For 13(+1), Dex 14 (+2), Con 15 (+2)
Int 8 (-1), Per 12 (+1), Cha 10 (+0)
Init +2, PdV 15, Def 13, XP 200
Combat à mains nues +2 à +3 (1D6)

«Dieu vous bénisse en ces temps d'apocalypse», s'exclame le révérend.

LES ZOMBIES AU SUPERMARCHE

Le supermarché «Continental» est un véritable champ de bataille où quelques survivants tiennent en échec des hordes de morts-vivants. Le parking est plein de cadavres qui marchent. Du toit en plateforme du supermarché, cinq survivants dégomment les zombies mais ceux-ci sont trop nombreux et plusieurs morts-vivants se sont introduits dans le magasin et errent entre les rayons à la recherche de nourriture fraîche. Les PJ peuvent nettoyer l'endroit. Le supermarché est grand et les rayonnages sont autant de couloirs et de recoins d'où peuvent surgir les zombies. Il faut donc mener ce «nettoyage» avec prudence.

Les PJ peuvent faire des tests de Détection ou de Perception auditive (Diff. 15 à 20) pour repérer les zombies, ne pas se laisser surprendre.

Zombies

For 13(+1), Dex 14 (+2), Con 15 (+2)
Int 8 (-1), Per 12 (+1), Cha 10 (+0)
Init +2, PdV 15, Def 13, XP 200
Combat à mains nues +2 à +3 (1D6)

Le supermarché est une source importante de provisions et d'eau, mais aussi en fournitures de toutes sortes (matériel divers, outillage...) Il est donc très intéressant de le débarrasser des zombies.

LES ZOMBIES FONT LEURS COURSES

Le vieux Sam et Stevenson ont tous les deux barricadés leurs magasins et se défendent comme ils peuvent. Les PJ peuvent les aider. Ici encore quelques zombies à dégommer et un peu de matériel à récupérer.

LES ZOMBIES A L'HOTEL

Le Stamford Hotel et le Green Forest Inn ont été totalement envahi par les morts-vivants. Il n'y a guère d'espoir d'y retrouver des survivants. Les PJ peuvent néanmoins nettoyer la zone si leur coeur leur en dit. Le Green Forest Inn n'est pas très grand et ne comporte qu'une dizaine de chambres. Par contre, le Stamford Hotel est un dédale de couloirs, de chambres et autres placards à balai d'où peuvent surgir des zombies, sans compter les cuisines, le restaurant et les locaux administratifs. Ici, comme ailleurs, la prudence est de mise.

Zombies

For 13(+1), Dex 14 (+2), Con 15 (+2)
Int 8 (-1), Per 12 (+1), Cha 10 (+0)
Init +2, PdV 15, Def 13, XP 200
Combat à mains nues +2 à +3 (1D6)

LES ZOMBIES AU MUSEE

Le vieux conservateur Ronald Hitt s'est enfermé dans son bureau et a barricadé portes et fenêtres. Quelques zombies ont bien erré dans les salles du musée et de la bibliothèque mais ils ont vite été attirés par l'odeur de chair fraîche émanant du centre-ville. Le musée et la bibliothèque sont déserts et pourraient le cas échéant servir de refuge. Il n'y a pas d'armes à feu (ou alors des vieux armes datant de la guerre de sécession) mais le vieux conservateur est prêt à décrocher les sabres de son armoire-arrière-arrière grand-père pour aller découper du zombie.

LES ZOMBIES DANS LE ZONING INDUSTRIEL

Des entrepôts, des hangars, des ateliers, du matériel divers, des amas de containers, quelques véhicules utilitaires et des zombies errants. La zone industrielle est un labyrinthe où il est aisé de se perdre et de se faire bouffer...





LES ZOMBIES COUPENT DU BOIS

Les scieries Wright et Jacobs présentent de nombreux similitudes avec la zone industrielle à la différence qu'on peut y trouver toutes sortes d'engins de coupe du bois. Parmi les engins portables, on notera des scies circulaires, des tronçonneuses, des haches. Dans le registre des machines outils, il ne faut pas manquer la broyeuse à bois, très utile pour faire de la chapelure de zombies. Les PJ peuvent monter de véritables pièges à zombies et se fournir en matériel divers, une fois qu'ils auront nettoyé la zone.

Zombies

For 13(+1), Dex 14 (+2), Con 15 (+2)
Int 8 (-1), Per 12 (+1), Cha 10 (+0)
Init +2, PdV 15, Def 13, XP 200
Combat à mains nues +2 à +3 (1D6)

FAITES LE PLEIN DE ZOMBIES

Les stations-services de la ville sont des endroits stratégiques si on veut disposer de carburant pour les véhicules. Il est donc probable que les PJ voudront s'y rendre. MAIS attention, une station-service, c'est un gros réservoir d'essence, alors faites gaffe aux coups de feu intempestifs. Outre de l'essence, les PJ pourront y trouver des voitures (de location) et des pièces détachées pour d'éventuelles réparations. A noter que les PJ peuvent aussi fabriquer des cocktails molotov avec l'essence (1D10 de dommages dûs aux brûlures; la cible continue à brûler pendant 1D4 rounds, causant 1D6 points de dégâts par round).

LES ZOMBIES AU CIMETIERE

Les morts-vivants n'ont en fait pas leur place au cimetière. Ils ne sont intéressés que par la chair des vivants, et non celle des morts, enfin il faut voir la date de péremption ;-)
Paradoxalement, le cimetière est un endroit lugubre mais plutôt calme, avec seulement quelques vieux zombies pas très frais, les défunts récents qui se sont relevés de leurs tombes sur l'effet du «Mal de Providence».

Zombies

For 10(+0), Dex 8 (-1), Con 18 (-1)
Int 8 (-1), Per 10 (+0), Cha 10 (+0)
Init -1, PdV 5 Def 10, XP 50
Combat à mains nues +1

LES ZOMBIES A LA FERME

Les fermes de la région répondent plus ou moins au même schéma: un corps de logis flanqué d'un petit potager, une grange, une ou deux étables, un hangar avec un tracteur et du matériel agricole, et les fermiers zombies. Rien que du très classique.

LES ZOMBIES AU BUREAU DE POSTE

Le bureau de poste est en feu. Rien d'intéressant hormis quelques zombies carbonisés et des décombres fumants. La fumée âcre qui s'échappe de l'endroit rend l'endroit malsain; la visibilité y est réduite et les PJ pourraient bien être surpris par un groupe de zombies.

Zombies

For 13(+1), Dex 14 (+2), Con 15 (+2)
Int 8 (-1), Per 12 (+1), Cha 10 (+0)
Init +2, PdV 15, Def 13, XP 200
Combat à mains nues +2 à +3 (1D6)

LES ZOMBIES AU CINEMA

James Ratkin, le frère de Ed (l'animateur de Radio Catskills) connaît ses classiques. Les films de zombies, ça le connaît. Il a donc barricadé le cinéma, s'est procuré un bon fusil de chasses, des cartouches en suffisance et une petite hache d'incendie. Il attend les zombies de pied ferme. C'est un type un peu bizarre mais il se révélera au final une recrue de choix. Ce n'est pas tous les jours qu'on peut «vivre» un vrai film de zombies.

LES ZOMBIES AU DEPOT MILITAIRE

Le sergent Willis a laissé quatre de ses hommes en faction au dépôt militaire. Le problème, c'est que les quatre gardes ont contracté le «Mal de Providence». Ils sont devenus des zombies et errent dans le dépôt en quête de chair fraîche. Si les PJ se rendent sur place, ils devront d'abord nettoyer la place. Le dépôt militaire dispose de réserves de carburant et de munitions importantes. Il y a des armes: fusils d'assaut, grenades; et quelques véhicules.

Le camp possède une liaison spéciale avec le réseau informatique militaire.





Via ce canal, les PJ auront accès à différentes informations et notamment les rapports de l'armée sur la progression du «Mal de Providence» et l'étendue de l'épidémie.

A la vérité, la situation est désespérée.

Le virus a d'abord frappé les villes de la côte est pour rapidement étendre ses effets vers l'ouest.

Simultanément, il est apparu à Los Angeles et à San Francisco pour commencer sa progression vers l'est.

A l'heure actuelle, la quasi totalité du pays est frappé par le mal, hormis quelques régions isolées pour lesquelles l'armée ne dispose pas d'informations.

D'après ce que les PJ peuvent déduire de certains rapports, le «Mal de Providence» a non seulement frappé les Etats Unis mais aussi l'Europe et l'Asie, l'Amérique du Sud et l'Australie ainsi que la Russie.

Le chaos est mondial. C'est l'Apocalypse.

LES ZOMBIES A LA RADIO

La caravane et l'antenne de Radio Catskills ne présentent pas un grand intérêt pour les zombies.

Par contre, les PJ pourraient se servir des installations pour envoyer un message de détresse, ou en capter un.

Ed Ratkin est dû quitter l'endroit mais les PJ peuvent décider de nettoyer la zone et de reprendre possession de l'émetteur.

LES ZOMBIES A LA DECHARGE

Tim Cross et son chien se sont bien débrouillés. L'homme disposait d'armes et de munitions et la clôture électrifiée de la décharge a bien tenu.

Les zombies ont finalement évité la zone après que plusieurs d'entre eux sont restés accrochés à la grille et se soient consumés jusqu'à l'os.

Tim Cross veut bien aider les PJ mais il n'abandonnera pas «sa» décharge.

De plus, l'endroit semble un refuge sûr, quoiqu'un peu isolé.

LES ZOMBIES A L'ARMURERIE

Derek Bell n'est pas homme à se laisser surprendre. Dès les premiers signes du «Mal», il s'est enfermé chez lui, a barricadé portes et fenêtres et s'est posté sur le toit, à l'affût de cibles.

Les PJ peuvent compter sur lui pour approvisionner le groupe en armes et en munitions.

Il dispose même de quelques armes de guerre (fusils d'assaut, UZI, grenades) qu'il vendait sous le manteau, avant la catastrophe.

TABLE DE RENCONTRES MORBIDES

Ci-dessous, une série d'événements que vous pouvez mettre en scène pour pimenter un peu l'action. Lancez 1D10 et consultez le tableau ci-dessous.

- | | |
|-------|---|
| 1 | Arme enrayée; l'arme d'un des PJ s'est enrayé. Pour la remettre en état, il faut faire un test de réparations, Diff. 25. Le plus simple est peut-être de s'en procurer une nouvelle. |
| 2 | Panne d'essence (réservoir qui perd), panne mécanique, pneu crevé. Il va falloir s'arrêter pour réparer ou abandonner le véhicule. |
| 3 | Un groupe de zombies errants (x5) surgit au coin de la rue. Ils chargent les PJ. |
| 4 | Un obstacle inattendu empêche les PJ de continuer leur route. Ils vont devoir faire un détour ou franchir l'obstacle (arbres écrasés au milieu de la route, etc.) |
| 5 | Les PJ entendent des cris: un ou plusieurs survivants appellent à l'aide. |
| 6 à 9 | Rien ne se passe. |
| 10 | Un des PJ a finalement contracté le «Mal de Providence». Il commence à présenter les symptômes dans 1D6 heures. Ne dites rien au PJ dans un premier temps et distillez les effets du virus petit à petit. Les autres membres du groupe devront prendre une décision à l'égard du PJ malade. |





EPISODE 2

SURVIE

Le second épisode de la campagne met en scène les gesticulations désespérées des rescapés du «Mal de Providence» pour assurer leur survie dans un monde où les morts marchent et se nourrissent des vivants.

Plusieurs questions sont restées sans réponse à l'issue du premier épisode.

Le nombre de survivants s'élève à à peine 50 individus.

Peut-être y en a-t-il d'autres qui attendent des secours quelque part?

Pour survivre, il va falloir s'organiser, trouver des vivres, des armes et des munitions en suffisance, établir un périmètre sécurisé, construire un refuge sûr car les zombies vont revenir, c'est certain.

D'où vient ce fléau qui a frappé si brutalement la ville et le pays? Est-ce une maladie, un virus comme l'ont claironné les médias?

Pourquoi certaines personnes semblent-elles immunisées?

Les actions possibles durant ce second épisode sont multiples. Aux PJ de s'organiser au mieux.

AU SECOURS...

Les PJ décident de partir explorer les environs afin de trouver d'éventuels survivants.

Ils n'ont sans doute pas visité tous les endroits de Stamford où il est possible que des rescapés se soient retranchés.

Utilisez les péripéties décrites dans la partie «Interlude funèbre», pages 20 à 23, pour meubler cette opération de secours.

Les PJ sont libres de s'organiser comme ils veulent pour mener à bien leur opération de secours.

Certains PNJ comme le shérif ou le sergent Willis seront intéressés par l'initiative des PJ et leur fourniront des armes et des munitions dans la mesure de leurs moyens.

Il est important que les survivants puissent se défendre; aussi le stock de munitions doit-il être géré avec intelligence et parcimonie.

Au cours de la mission de secours, il peut être intéressant de bien tenir le décompte des munitions utilisées. Si les PJ gaspillent leurs balles, ils risquent de se retrouver dans une situation déplaisante.

LE REFUGE

Il est primordial pour les survivants de fortifier leur position avant le retour en force des zombies.

Le centre-ville peut être tenu mais il faut établir des barricades solides et des points d'observation et de tir.

D'autres endroits de la ville peuvent servir de refuge: l'église, le bureau du shérif, l'hôtel de ville ou encore le dépôt militaire ou la décharge de voitures au nord...

Laissez aux joueurs le soin d'organiser la chose. Toutes les idées sont bonnes mais il ne faut pas que cette partie devienne un débat sans fin (fixez une limite de temps pour l'organisation des choses).

L'organisation d'un refuge est un objectif qui peut aller de paire avec l'opération de secours aux survivants et la collecte de ressources.

LES RESSOURCES

La survie des humains dépend de trois ressources: les armes, les munitions et les vivres.

Pour assurer leur défense, les survivants ont besoin d'armes mais surtout de munitions.

Le dépôt militaire et l'armurerie de Derek Bell sont les objectifs principaux dans le cadre de cette mission.

Les PJ devront donc mener une expédition dans ces deux endroits et en rapporter un maximum d'articles.

La collecte de vivres et d'eau est également un point crucial.

Ici encore, des endroits comme les magasins, supermarché et hôtels sont des lieux où on a des chances de trouver les articles convoités.

Pour cette mission (et la collecte des armes), les survivants peuvent utiliser des véhicules. Les survivants disposent d'engins blindés (ceux des soldats arrivés en ville à la fin de l'épisode précédent) et de quelques véhicules tout-terrain.

Attention: gardez la jauge d'essence à l'oeil.

Les rues sont jonchées de débris, de carcasses de voitures, de cadavres en décomposition, et d'autres obstacles imprévisibles.

Les compétences de conduite de véhicule ainsi que de perception seront mises à rude épreuve. N'hésitez pas à mettre les PJ dans des situations délicates: accidents, pannes, etc. Et pour ajouter un peu de tension, ajoutez quelques groupes de zombies errants.



UN PETIT TOUR A L'HOSTO

Le docteur Keller souhaiterait retourner à l'hôpital pour tenter d'y glâner des informations concernant le «Mal de Providence». L'hôpital fait partie d'un réseau d'informations permettant aux différents hôpitaux du pays de s'échanger des données. Elle espère y trouver quelques indices.

De plus, les survivants ont besoin de médicaments.

Il faut soigner les blessés et les malades.

Une expédition doit donc être organisée pour retourner à l'hôpital et en ramener des infos et du matériel médical.

Là encore, les PJ pourront en profiter pour mener en parallèle les missions de secours et de collecte de ressources.

L'IMPORTANT, C'EST LE PLAN

Il est primordial que les PJ soient organisés et qu'ils aient établi un plan d'action clair et réaliste.

S'ils se lancent tête baissée dans la zone dangereuse (celle où les zombies errent encore) sans préparation préalable, il y a de fortes chances qu'ils se fassent dévorer et aillent grossir les rangs des morts-vivants.

En annexe de cette campagne, vous trouverez un plan général de la région de Stamford et plusieurs photos satellite plus détaillée.

Ces cartes vous permettront de suivre avec précision la progression des PJ sur le terrain. Chaque rue, chaque quartier, chaque maison peut être visité et des rencontres dangereuses ou non peuvent y être faites.

Les PJ devront se montrer prudents et ne rien laisser au hasard. Une maison non fouillée peut cacher des zombies qui leur tomberont inmanquablement dans le dos plus tard.

Laissez-les expérimenter eux-mêmes la dangerosité du monde de Zombie Apocalypse.

Même bien armés, ils risquent toujours d'être submergés par le nombre et une fuite stratégique et une position de tir surélevée valent souvent mieux qu'un gun-fight de front en pleine rue, surtout quand la moindre blessure est susceptible de vous faire passer de l'autre côté et de signer la fin de l'aventure.

LES INFOS DE L'HOSTO

Si les PJ réussissent à parvenir à l'hôpital et atteignent la salle des ordinateurs, le docteur Keller pourra consulter les dossiers du réseau. Elle y trouvera pas mal d'informations intéressantes sur le «Mal de Providence», le mode de contamination et les risques.

Il s'agit à priori bien d'un virus. Son origine est inconnue mais les autorités médicales signalent les premiers cas à Providence, d'où son nom de «Mal de Providence».

Le virus s'est rapidement propagé à d'autres villes de la côte est tandis que les premiers cas étaient relevés sur la côte ouest à San Francisco et Los Angeles.

Parallèlement, le virus se propageait en Europe, en Russie, au Japon et en Australie.

Partout, les mêmes symptômes: léthargie, manque d'appétit et difficultés respiratoires, coma puis transformation en zombie.

Les personnes atteintes étaient déclarées mortes mais revenaient à la vie après un laps de temps variable allant de une à trois heures suivant le cas.

Une fois à l'état de zombie, le patient devenait incontrôlable, poussé par une rage meurtrière et une faim contre nature pour la chair humaine.

L'unique moyen de neutraliser un zombie est de détruire son cerveau: une balle dans la tête semble la méthode la plus efficace.

Le feu a également un effet dévastateur sur les zombies.

La contamination s'est dans un premier temps faite par l'air. Les malades apparaissent spontanément.

Certaines personnes semblent immunisées pour des raisons encore inconnues.

Pourtant, même parmi les immunisés des premiers jours, certains ont finalement développé les symptômes et sont devenus des zombies.

Il n'y a donc aucune garantie de survie.

Dans un second temps, les victimes des appétits des zombies sont eux aussi devenus des zombies.

Une blessure faite par une telle créature peut infecter la victime mais une fois encore cela ne semble pas assuré.

Il est donc possible de survivre à une blessure faite par un zombie.

Les scientifiques n'ont pas pu établir de traitement efficace. Il existe un protocole médical à base d'acide acétylsalicylique (une simple aspirine) qui pris à dose important semble ralentir le processus de zombification mais le temps à manquer pour améliorer le traitement.





Suite à ses découvertes à l'hôpital, le docteur Keller demande que les stocks de médicaments, et surtout d'aspirine, soient transportés au refuge de Stamford.

Il est important de soigner les gens et d'éviter que des survivants aillent grossir les rangs des zombies.

ASSAUT FINAL

Contrairement à l'épisode pilote qui suivait un schéma rigoureux, ou du moins une ligne directrice relativement claire, ce second épisode est nettement plus libre.

Face à la menace zombie, les PJ et les autres survivants vont devoir prendre des initiatives; certaines «missions» devront être menées pour assurer la survie des rescapés.

Des décisions prises par les PJ dépendra la survie de la petite communauté de Stamford.

A la fin de cet épisode, Stamford devra normalement disposer d'un périmètre sécurisé et d'un ou plusieurs refuges relativement sûrs. Les rescapés devront disposer d'armes, de munitions, de vivres et d'eau en suffisance.

Afin de «tester» les mesures mises en place par les survivants, une petite attaque de zombies est ce qui semble le plus efficace.

Cela permettra aux PJ de voir s'ils ont bien géré la situation.



Une semaine (ou plus) après ce que certains appellent déjà l'apocalypse, les sentinelles du refuge de Stamford signale l'approche de plusieurs groupes importants de zombies.

Si il n'y a pas de réseau de sentinelles, les survivants seront pris par surprise.

Les zombies arrivent d'un peu partout, comme attirés... sans doute par la faim.

On peut estimer leur nombre à deux ou trois cents. Il se déplace par petit groupe d'une dizaine d'individus.

Fuir n'est pas une solution envisageable.

La région grouille littéralement de zombies.

Il faut rester et se défendre.

La défense de la ville doit tenir.

Zombies

For 13(+1), Dex 14 (+2), Con 15 (+2)

Int 8 (-1), Per 12 (+1), Cha 10 (+0)

Init +2, PdV 15, Def 13, XP 200

Combat à mains nues +2 à +3 (1D6)

EPILOGUE DU SECOND EPISODE

Le jour se lève sur un étrange champ de bataille. Les rues sont jonchées de cadavres sans tête, de corps carbonisés, plusieurs dizaines, des centaines peut-être.

Les survivants, l'arme à la main, regardent les premiers rayons du soleil poindre à l'est.

Ils s'en sont sortis... du moins ont-ils tenus bon jusqu'ici.

Les armées des morts ont déferlé sur la ville mais ils ont tenu bon.

A leur pied, des douilles et des cartouches par centaines, des goupilles de grenades, des morceaux de chair humaine, du sang...

Les résidus d'un combat acharné comme jamais l'humanité n'en a connu dans son histoire.

Un combat opposant les vivants aux morts.

LA VIE CONTINUE...

«La vie continue» comme on dit.

Les rescapés de Stamford ont réussi à survivre jusqu'ici mais tout n'est pas encore terminé.

La pays est la proie des zombies.

Le monde est submergé par les hordes de morts-vivants.

Il y a peut-être d'autres poches de survivants dans les autres villes de la région.

Et les réserves de vivres et d'eau ne sont pas inépuisables. Des missions de reconnaissance devront être lancées pour tenter de trouver d'autres survivants, plus loin que la région proche de Stamford.

Ces questions, et d'autres, seront au centre de l'intrigue des épisodes suivants de la campagne Zombie Apocalypse...





EPISODE 3

APPEL DE DETRESSE

Grâce aux efforts déployés par les PJ, Stamford est devenu un refuge sûr pour les survivants de la région; encore faut-il que les éventuels survivants des régions avoisinantes sachent qu'un tel refuge existe.

S'il est toujours vivant, Ed Ratkin va proposer qu'on remette en état de marche l'émetteur radio de Radio Catskills.

Avec l'invasion des zombies, il a été forcé d'abandonner son local-radio qui se trouve sur une colline à l'ouest de Stamford.

Il voudrait se rendre là-bas et remettre en marche l'émetteur. On pourrait alors émettre un message sur une longue distance pour informer les rescapés des états voisins.

Ed Ratkin demande donc que les PJ l'accompagnent et lui donne un coup de main.

ELLE M'A DIT D'ALLER SIFFLER SUR LA COLLINE

La colline est à quelques kilomètres à l'ouest de la ville en suivant la route.

Les PJ peuvent s'y rendre à pied ou en 4X4.

Ils devront bien entendu être armés.

Une fois sur place, Ed Ratkin fera le nécessaire pour émettre le message pré-enregistré.

Sur le route, il peut leur arriver quelques déboires.

Lancez 1D10.

De 1 à 5, il ne leur arrive rien. Au bout de 20 minutes de route, ils arrivent en vue de la colline et de l'antenne.

De 6 à 8, ils crèvent un pneu. Il va falloir le changer, ce qui risque de retarder les PJ d'un petit quart d'heure. Evidemment, pendant que les PJ changent le pneu, un groupe de 5 zombies sortent du bas-côté de la route et les attaquent.

Un résultat de 9 indique un problème mécanique fâcheux. Le véhicule est réparable mais il faut quelques pièces de rechange et une ou deux heures de boulot.

Là encore les zombies vont rappliquer.

Les PJ feraient peut-être mieux d'abandonner leur véhicule et continuer à pied.

Un résultat de 10 indique que le véhicule tombe en panne et ne peut plus repartir.

La panne est trop grave.

Le véhicule est foutu.

Une fois de plus, les zombies rappliquent et les PJ ne peuvent leur échapper.

Ils devront de toute façon continuer à pied.

Zombies

For 13(+1), Dex 14 (+2), Con 15 (+2)

Int 8 (-1), Per 12 (+1), Cha 10 (+0)

Init +2, PdV 15, Def 13, XP 200

Combat à mains nues +2 à +3 (1D6)

Une fois sur place, les PJ devront se montrer prudents. Deux zombies squattent la caravane d'Ed Ratkin.

Il faudra les neutraliser et ne pas se laisser surprendre.

Remettre l'antenne en état de marche risque d'être moins aisé que prévu.

Les deux zombies ont fait pas mal de dégâts.

L'aide des PJ ne sera pas de trop.

Après plusieurs heures de travail, l'antenne est enfin en état de marche.

Le message sera diffusé en boucle pendant au moins un mois (le temps pour les batteries de se décharger).

Une fois leur mission accomplie, les PJ pourront rentrer à Stamford.

Sur la route, si les PJ ont encore leur véhicule, appliquez les déboires expliqués ci-contre.

Si les PJ se sont trop attardés à l'antenne radio, la nuit les surprendra... et les zombies aussi.

Ratkin a réussi à établir une liaison entre le bureau du shérif et son émetteur sur la colline. Il peut ainsi disposer de toute la puissance émettrice de l'installation radio et écouter les éventuels messages de survivants.

Or ce soir-là, Ratkin bondit hors du bureau de radio dans un état de fièvre extrême.

«On capte un message de détresse», hurle-t-il à qui veut bien l'entendre.

«Il y a des survivants... Ils sont à Hobart».

Hobart est un petit village à une dizaine de kilomètres au sud de Stamford.

D'après le contenu du message, les survivants, une vingtaine de personnes, sont bloqués dans une petite usine et sont assiégés par des zombies...



L'IMPORTANT C'EST LE PLAN

L'expédition vers Hobart doit être mûrement préparée. Il faut un véhicule, des armes, des munitions et des vivres en suffisance. Depuis le cataclysme, les survivants de Stamford n'ont aucune idée de ce qu'ils peuvent trouver en dehors des limites de la ville. Hormis quelques reconnaissances, le monde extérieur est l'inconnu.

Laissez les PJ préparer leur expédition et faire l'inventaire de ce qu'ils auront besoin. Notez avec exactitude l'équipement, les armes, les munitions et les vivres emportés. Il se peut que certains de ces articles viennent à manquer dans un moment crucial.

Tout est prêt pour la mission de secours. Les PJ peuvent se mettre en route pour le village d'Hobart.

UNE ROUTE PERILLEUSE

Hobart n'est qu'à une dizaine de kilomètres mais la zone est mal connue par les PJ, du moins depuis le cataclysme.

Utilisez le tableau de la page précédente pour créer une petite péripétie en cours de route.

La route est encombrée d'épaves de voitures, sans doute des réfugiés qui n'ont pas réussi à atteindre Stamford et ont été rattrapés par la horde des morts-vivants. Les PJ sont obligés de rouler à vitesse modérée et de contourner les carcasses des voitures abandonnées.

Au bout d'une demie heure de route, ils aperçoivent les premières maisons du village de Hobart. D'après les souvenirs des PJ (si certains d'entre eux sont du coin), l'unique usine d'Hobart se trouve un peu à l'ouest de l'agglomération, au bout d'une petite route.

CHAMP DE BATAILLE

Le village d'Hobart ressemble à un champ de bataille. Les combats entre les survivants et les zombies ont dû être très violents, sûrement aussi violents que ceux qui ont eu lieu à Stamford, sauf qu'il semble qu'ici, ce sont les zombies qui ont gagné. Il y a ça et là quelques cadavres au crâne explosé qui se décompose au soleil...

Il y a des barricades faites avec des voitures, des poubelles, des caisses. Il y a des vitrines de magasins éventrées par des explosions et des incendies. Il y a des impacts de tir un peu partout.

Et au détour d'une rue, les PJ repèrent un groupe de zombies (une dizaine). Ils n'ont pas encore «senti» les PJ et semblent se diriger vers l'ouest. Les PJ peuvent les suivre ou les attaquer. A eux de voir.

Zombies

For 13(+1), Dex 14 (+2), Con 15 (+2)
Int 8 (-1), Per 12 (+1), Cha 10 (+0)
Init +2, PdV 15, Def 13, XP 200
Combat à mains nues +2 à +3 (1D6)

L'USINE ASSIEGEE

Les PJ suivent une petite route vers l'ouest, ce qui les mène à une petite usine autour de laquelle sont attroupés une petite centaine de morts-vivants.

Sur le toit de l'usine, les PJ aperçoivent des silhouettes.

Au bout d'un moment, un coup de feu éclate et un zombie s'écroule, le crâne explosé.

Le tireur semble être un des individus debouts sur le toit de l'immeuble.

Le groupe de zombies est un instant affolé par la «mort» d'un des leurs puis très vite la masse des zombies redevient compact.

Cette usine est sans aucune doute possible l'endroit dont il était question dans le message radio.

Il y a des survivants.

Ils sont coincés, assiégés par les zombies.

Les PJ vont devoir échafauder un plan pour les tirer de là.

Plusieurs possibilités s'offrent à eux.

Ils peuvent tenter d'entrer en contact avec les survivants, soit par radio, soit à l'aide de signaux lumineux.

Ils devront prendre garde à ne pas attirer l'attention des zombies, auquel cas ils risquent de se retrouver pourchassés par la horde.

Ils peuvent tenter un coup de force mais les zombies sont nombreux.

Une diversion est toujours possible, ce qui permettrait aux survivants de s'échapper.

Laissez les PJ improviser un plan et improvisez vous aussi la réaction des zombies.





CARNAGE OU HAPPY END

La fin de cet épisode dépend de la manière dont les PJ auront géré la situation.

Ils peuvent réussir à sauver les rescapés d'Hobart mais devront tenir compte des zombies. La horde (une centaine de zombies) risque de les prendre en chasse et d'attaquer Stamford. Les PJ ne disposent que de ressources limitées et devront faire avec.

Ils pourront éventuellement tenter de compléter leur équipement en fouillant les décombres du village d'Hobart.

Des munitions supplémentaires ou des véhicules (comme un bus ou un camion citerne) peuvent leur être utiles.

Si les PJ réussissent à sauver les survivants d'Hobart et à rejoindre le refuge de Stamford, on peut estimer que le but de cet épisode est rempli.

Les survivants d'Hobart viendront grossir les effectifs des survivants de l'apocalypse et feront renaître l'espoir chez les «humains». Le monde n'est pas peuplé uniquement de zombies. Il y a des survivants.

INFO OU INTOX

Les survivants d'Hobart n'en savent guère plus sur les origines du mystérieux «Mal de Providence» que les PJ.

Certains pensent qu'il s'agit d'une action terroriste à l'échelle mondiale. D'autres que les militaires ont expérimenté un nouveau virus qui a échappé à leur contrôle.

D'autres encore parlent d'apocalypse et de punition divine pour un monde peuplé de pécheurs.

Chacun a sa petite idée mais aucune ne prévaut. Sur le fait qu'ils aient échappé à l'infection et pas les autres, là encore la question reste sans réponse.

Contrairement à Stamford qui disposait apparemment d'armes et de combattants en suffisance, Hobart n'a pas réussi à repousser la horde des zombies.

Après une féroce bataille, les survivants, une vingtaine de personnes, se sont repliés sur l'usine et y sont restés piégés.

Si les PJ n'avaient pas reçu leur appel de détresse, les rescapés auraient manqué d'eau et de vivres et seraient morts de faim et de soif, à moins qu'ils n'aient préféré une mort plus rapide dans un ultime combat avec les zombies qui les assiégeaient.

Les PJ sont leurs sauveurs.

EPISODE 4 LES MERCENAIRES

Cela fait maintenant quatre semaines que l'apocalypse s'est produite.

Le monde a basculé dans l'horreur il y a à peine un mois.

Des zombies ont envahi les rues, dévorant les vivants.

Aujourd'hui, le monde n'est plus qu'un enfer où les morts marchent, en quête de chair fraîche.

Les rares survivants tentent de s'organiser, comme les rescapés de Stamford, une petite centaine d'hommes et de femmes déterminés à ne pas sombrer dans la folie et la mort.

Grâce à la remise en marche de l'antenne de Radio Catskills, d'autres survivants ont réussi à rejoindre le refuge.

La principale préoccupation des survivants, hormis la défense contre les zombies, reste la collecte de ressources: vivres, eau, médicaments, carburant, armes et munitions.

Aujourd'hui, le groupe des PJ a été envoyé à l'est de Stamford, le long de la nationale, pour trouver du carburant.

Une des deux stations service de Stamford est partie en fumée et les citernes de l'autre station seront juste suffisantes pour subvenir au besoin du refuge.

Le chef (le maire de Stamford) voudrait se prémunir contre une pénurie éventuelle et a envoyé les PJ avec un camion citerne inspecter la route nationale vers l'est.

Bien entendu, si les PJ trouvent des vivres, des armes, des munitions ou toute autre denrée pouvant intéresser les survivants, ils devront les rapporter au refuge.

BARBECUE DE ZOMBIES

Alors que les PJ roulent depuis une petite heure vers l'est, ils aperçoivent une fumée noire qui s'élève au sud.

Un carrefour se présente à eux, et une route secondaire semble mener à l'endroit d'où s'élève le nuage noir, à quelques kilomètres de leur position.

En suivant la route, les PJ arrivent devant une petite ferme dont une des granges est en feu.

L'incendie est récente. Les flammes ont déjà dévoré une grande partie de la charpente et le toit s'est effondré.

Ca et là, les PJ repèrent des cadavres en partie calcinés; les têtes ont été coupées ou éclatées par un tir à bout portant.





Alors que les PJ examinent les lieux, ils entendent des coups de feu venant du sud, encore plus loin sur la route.

S'ils suivent la route, ils trouveront encore les restes morts (vraiment morts) d'un petit groupe de zombies.

On a systématiquement visé les têtes dont il ne reste pratiquement rien.

De tels dégâts ne peuvent être faits que par des armes de guerre (M16 ou autre fusil d'assaut).

A ce moment, un bruit de moteur les avertit de l'approche d'un ou plusieurs véhicules.

Tournant derrière un petit bosquet, deux hummers noirs leur foncent dessus.

A l'arrière de l'un d'eux, un homme en uniforme foncé, casque militaire, armé d'une mitrailleuse.

Les deux véhicules stoppent à une cinquantaine de mètres.

Plusieurs hommes, uniforme noir, casque et équipement militaire complet, en surgissent, armes au poing.

Sur les portières des deux véhicules tout-terrain, un logo: une patte d'ours entourée de rouge. Ce sont des mercenaires de la compagnie de mercenaires Blackwater, tristement célèbre pour ses agissements en Irak.



Si des hommes pouvaient réussir à survivre à un tel enfer, hormis les militaires, ce sont bien les mercenaires de Blackwater.

Ce sont des combattants expérimentés et entraînés, aussi bien armés que les militaires, sinon mieux.

Ils ont une grande expérience des combats en milieu urbain et des techniques de survie dans les régions hostiles.

Leur organisation est un modèle du genre.

Ils ont aussi une sinistre réputation de mercenaires sans scrupule ni pitié.

Si leur armement et leur expérience font d'eux des alliés de choix, il reste que leur mauvaise réputation devrait mettre en garde les PJ.

Aux PJ de gérer la situation comme ils l'entendent.

Les Blackwaters sont puissamment armés et auront sans aucun doute le dessus en cas de confrontation violente.

Si les PJ leur donnent l'assurance qu'ils ne sont pas un danger pour eux, les Blackwaters accepteront de baisser leurs armes, même si il est évident qu'ils peuvent passer à l'attaque au moindre geste suspect de la part des PJ.

Blackwaters

For 15(+2), Dex 15 (+2), Con 15 (+2)

Int 13 (+1), Per 15 (+2), Cha 12 (+0)

Init +2, PdV 25, Def 15, XP 500

Combat à mains nues +2 à +3 (1D6)

Armes à feu (fusil d'assaut) +5 (2D8)

Lancer grenade +4 (3D10)

Armes blanches +4 (1D6 à 1D10 suivant l'arme)

Leur chef se nomme Erik Prince.

Il acceptera de parlementer avec les PJ.

Lui et son groupe ont réussi à survivre depuis un mois en faisant preuve d'une extrême vigilance. Les PJ ne doivent pas prendre l'attitude des hommes de Blackwater pour de l'hostilité mais pour de la prudence; ce sont du moins les propos tenus par leur chef.

Ils ont souvent eu affaire à des bandes de pillards qui ne pensaient qu'à tuer et voler.

Si les PJ invitent Erik Prince et ses hommes à les suivre jusqu'au refuge de Stamford, ils accepteront sans hésitation.

En chemin, Erik Prince se montrera intéressé par les moyens que les rescapés de Stamford ont mis en oeuvre pour assurer leur survie: collecte de vivres, d'armes, de carburant, mise en place de barricades et de barrages, réseau de surveillance, radio, etc.

Au bout d'un moment, ses questions deviendront insistantes, presque suspectes. Il s'en rendra compte et rassurera les PJ en affirmant vouloir lui aussi créer une enclave sécurisée quelque part pour accueillir les réfugiés.

Sur la route de Stamford, le convoi rencontre un petit groupe de zombies.

C'est l'occasion pour les Blackwaters de montrer leur savoir-faire aux PJ en matière d'extermination de ce qu'ils appellent les «fétides». Le groupe de zombies est neutralisé en quelques minutes. Un ou deux rafales de mitrailleuse puis quelques tirs de M16 bien ajustés et il ne reste des morts-vivants que de la viande froide et inanimée.





LES BLACKWATERS

L'accueil des nouveaux venus à Stamford est assez mitigé.

Certains voient dans les mercenaires de Blackwaters des alliés précieux et autant de combattants supplémentaires dans la lutte pour la survie.

D'autres se méfient de ces hommes «payés» pour faire la guerre.

Ils semblent mieux armés et mieux entraînés que les militaires eux-mêmes.

D'ailleurs, ces derniers n'apprécient guère les mercenaires.



Malgré un accueil assez méfiant, Erik Prince et ses hommes acceptent de se mettre aux services des autorités de Stamford et veulent prouver leur bonne foi en effectuant les missions dangereuses.

NETTOYAGE A L'EAU NOIRE

Les PJ pourront d'ailleurs les accompagner lors d'une collecte de matériel dans un entrepôt du zoning de Stamford. La zone grouille de zombies depuis quelques jours.

Une fois encore les Blackwaters feront la preuve de leur efficacité.

Zombies

For 13(+1), Dex 14 (+2), Con 15 (+2)

Int 8 (-1), Per 12 (+1), Cha 10 (+0)

Init +2, PdV 15, Def 13, XP 200

Combat à mains nues +2 à +3 (1D6)

Après cette mission, la population de Stamford verra les Blackwaters d'un autre oeil.

Certains commencent à dire qu'Erik Prince ferait un bon leader pour la petite communauté.

UNE BLESSURE DE TROP

Après quelques semaines, les hommes de Blackwaters sont devenus presque des héros, au détriment des militaires et des hommes du maire.

Depuis une petite semaine, une escouade des Blackwaters est partie mener une expédition «indépendante».

Le maire n'apprécie guère ces escapades en solo mais Erik Prince a pris un tel ascendant à Stamford qu'on n'ose plus s'opposer à ses décisions, d'autant que le nombre de ses partisans au sein de la population ne cessent de grandir.

Alors que tout le monde pensait que l'escouade était perdue corps et biens, un des guetteurs annonce l'arrivée d'un convoi formé par un hummer noir et deux pickups bâchés et qui semblent bien chargés.

C'est l'escouade qui est enfin de retour.

Dans les pickups, des vivres en quantité, quelques armes et des munitions, quelques bidons d'essence.

Les hommes de Blackwaters sont au complet mais l'un d'eux semble sérieusement blessé.

Le docteur Keller peut l'examiner.

Un examen rapide lui indique une blessure par balle. Heureusement, le gilet pare-balle a ralenti le projectile qui est venu s'arrêter contre la clavicule (qui est brisée).

La balle doit être extraite.

La blessure n'est pas aussi grave qu'elle en a l'air. Une fois la balle extraite et l'hémorragie stoppée, il faut simplement immobiliser l'épaule pour permettre à la clavicule de se ressouder.

Ce qui cloche, c'est la nature de la blessure.

Les zombies n'utilisent pas d'armes à feu.

Le chef de l'escouade prétend qu'il s'agit d'une balle perdue lors d'un affrontement avec un important groupe de zombies.

Un examen ballistique montre que la balle ne provient pas d'un M16 mais d'un colt, une arme utilisée par la police.

Les Blackwaters ne sont armés que de fusils d'assaut M16 et de Glock.

Le chef d'escouade et ses hommes ont donc menti.

Entretemps, la distribution des vivres à la population des survivants a encore augmenté le capital sympathie d'Erik Prince et de ses hommes.

Le soir même, un groupe de citoyens demande au maire d'organiser des élections. Ils estiment qu'il est temps qu'un nouveau leader soit désigné pour diriger le refuge.





OÙ ON RETROUVE LA BALLE PERDUE

Le maire n'est pas dupe des demandes d'élections émanant de la population.

Erik Prince se verrait bien diriger Stamford et en faire sa base d'opération comme il dit souvent en parlant de la ville.

Le sergent Willis et le colonel O'Brian se méfient des Blackwaters.

Les rixes entre les soldats réguliers et les mercenaires sont de plus en plus nombreuses.

L'attitude des Blackwaters est assez arrogante et provoquante vis-à-vis des hommes de troupes. L'ambiance s'échauffe souvent pour un rien.

Le maire demande aux PJ d'aller au nord et de trouver l'endroit où les Blackwaters ont trouvé toutes les vivres qu'ils ont rapporté à Stamford. Et aussi de découvrir d'où vient cette soi-disant balle perdue.

Le maire pense que les Blackwaters ont eu affaire à autre chose que de simples zombies.

Ce sont des combattants trop bien entraînés pour se prendre une balle perdue et se blesser entre eux.

Au cours de la nuit suivante, les PJ prennent un véhicule et quittent discrètement Stamford. Ils remontent vers le nord pendant deux jours, traversant des paysages déserts, des bourgades en ruines, des rues vides.

Si les PJ prennent la peine de voir si on les suit, ils repèreront un hummer noir qui suit la route à un bon kilomètre de distance.

Pas de doute. Ce sont des Blackwaters.

Les PJ peuvent leur tendre une embuscade ou préférer les ignorer pour l'instant.

Ils se tiennent à bonne distance pour l'instant et ne semblent pas menaçant mais avec les mercenaires de Blackwater, tout est possible. Ils devront rester vigilants.

Le soir d'un second jour, les PJ arrivent en vue d'une agglomération plus importante (Richmondville).

Certaines rues sont barricadées comme à Stamford et on aperçoit des postes de garde mais pas signe de vie.

Il y a des traces évidentes de combat et les PJ tombent rapidement sur des cadavres.

Ce ne sont pas à l'évidence des restes de zombies mais bien des dépouilles «humaines».

On a systématiquement tiré dans la tête pour prévenir toute zombification mais les corps portent plusieurs blessures faites par des armes de guerre.

Ces morts sont l'oeuvre des Blackwaters.

Dans un bâtiment de la ville qui semble avoir servi de refuge fortifié à un petit groupe de survivants, les PJ découvrent une vingtaine de corps sans vie.

L'endroit porte les marques évidentes de combat récent: impacts multiples, zones d'explosion.

Les Blackwaters ont donné l'assaut et ont exterminé ce petit groupe de survivants pour leur voler leurs vivres.

Parmi les corps, plusieurs membres de la police locale.

Alors que les PJ en sont là de leur sinistre conclusion, le hummer des Blackwaters fait irruption dans la rue et les hommes à son bord font feu sur eux sans sommation.

Le combat s'engage entre les quatre Blackwaters et les PJ, un combat à mort.

Les PJ ne doivent en aucun cas revenir vivants à Stamford et raconter ce qu'ils ont vu à Richmondville.

Blackwaters

For 15(+2), Dex 15 (+2), Con 15 (+2)

Int 13 (+1), Per 15 (+2), Cha 12 (+0)

Init +2, PdV 25, Def 15, XP 500

Combat à mains nues +2 à +3 (1D6)

Armes à feu (fusil d'assaut) +5 (2D8)

Lancer grenade +4 (3D10)

Armes blanches +4 (1D6 à 1D10 suivant l'arme)

Alors que le combat fait rage, un des PJ aperçoit quelqu'un qui s'enfuit dans une des rues proches: peut-être un survivant... un témoin des méfaits des Blackwaters.

Si les PJ sortent vivants de leur confrontation avec les Blackwaters, ils pourront se mettre en quête du survivant-témoin.

Ils finiront pas le trouver aux prises avec des zombies, acculé dans un petit magasin en ruines.

S'ils la sauvent (car il s'agit d'une jeune femme), elle acceptera de les suivre à Stamford et de témoigner contre les Blackwaters qui ont tué sa famille.

Elle s'appelle Sarah.

Zombies

For 13(+1), Dex 14 (+2), Con 15 (+2)

Int 8 (-1), Per 12 (+1), Cha 10 (+0)

Init +2, PdV 15, Def 13, XP 200

Combat à mains nues +2 à +3 (1D6)

Il ne reste plus aux PJ qu'à reprendre la route de Stamford. Ils sont libres de récupérer le véhicule et l'équipement des Blackwaters.

Il y a un hummer, 3 M16 + munitions, 2 Glocks + munitions et une radio.





RETOUR A STAMFORD

Alors que les PJ sont encore à quelque distance de Stamford, ils aperçoivent plusieurs colonnes de fumée noire qui s'élèvent de la ville.

Stamford a été le théâtre d'affrontement entre les Blackwaters et les hommes restés fidèles au maire de la ville.

Erik Prince, comprenant que les PJ allaient découvrir les agissements condamnables de ses hommes, a préféré tenté un coup de force pour s'emparer du pouvoir.

Et il a gagné. Ses hommes étaient mieux entraînés et mieux armés, et ses adversaires ne pensaient pas qu'il oserait aller jusqu'à un affrontement direct. Ils ont été pris par surprise, d'autant que dans cette affaire, c'est la population civile qui est prise en otage. Sans défenseur, le refuge est à la merci de la première horde de morts-vivants venue. Le maire a donc préféré se rendre, pour préserver les civils.

Si les PJ continuent leur chemin, ils risquent de subir le feu des sentinelles placées par Erik Prince à l'entrée de la ville.

S'ils se montrent plus prudents, ils repèreront les dites sentinelles à l'entrée de la ville: deux hommes armés de fusil d'assaut et un hummer en travers de la route avec un homme armé d'une mitrailleuse lourde.

A eux d'élaborer un plan pour pénétrer dans la ville.

La nuit, il est sans doute possible de passer entre les barrages.

Dans la ville, la population subit le nouveau pouvoir.

Aux hommes de Prince sont venus s'ajouter de nouvelles recrues: des civils ayant exprimé leur soutien au nouveau leader.

Ils sont armés mais restent des civils, donc moins expérimentés que les Blackwaters.

Le maire et ses hommes ainsi que ce qui reste des soldats (lors de l'affrontement, une grande partie des combattants réguliers ont été abattus) sont gardés dans les cellules du bureau de police; deux sentinelles dans le bâtiment et une sur le toit.

Erik Prince a établi son QG dans la mairie. Il y a deux gardes à la porte principale et un autre à l'arrière.

Les accès de la ville sont surveillés par des Blackwaters et des partisans armés.

Tout ça, les PJ peuvent l'apprendre par une observation discrète aux jumelles la journée et par une mission d'infiltration la nuit.

Pour rétablir l'ordre, il y a plusieurs actions à accomplir.

Il faut délivrer les prisonniers et leur fournir des armes.

Il faut neutraliser les Blackwaters.

Pour cela, le plus efficace semble de neutraliser/supprimer Erik Prince.

Sans chef, les mercenaires seront désorganisés. Les partisans se rendront s'ils voient les Blackwaters en difficulté.

Les effectifs des Blackwaters s'élèvent à une quinzaine d'hommes.

Les partisans armés sont une petite vingtaine.

Blackwaters

For 15(+2), Dex 15 (+2), Con 15 (+2)
Int 13 (+1), Per 15 (+2), Cha 12 (+0)
Init +2, PdV 25, Def 15, XP 500
Combat à mains nues +2 à +3 (1D6)
Armes à feu (fusil d'assaut) +5 (2D8)
Lancer grenade +4 (3D10)
Armes blanches +4 (1D6 à 1D10 suivant l'arme)

Alors que les combats entre les «rebelles» et les Blackwaters font rage, des zombies surgissent des ténèbres.

La panique se répand rapidement dans toute la ville. Les humains affrontent les humains et les morts attaquent les deux camps sans distinction.

Le chaos est total.

Zombies

For 13(+1), Dex 14 (+2), Con 15 (+2)
Int 8 (-1), Per 12 (+1), Cha 10 (+0)
Init +2, PdV 15, Def 13, XP 200
Combat à mains nues +2 à +3 (1D6)

CRIMES ET CHATIMENTS

Si les PJ survivent à ce terrible combat et que le refuge ne succombe pas à l'attaque des zombies, la conclusion de cet épisode sera la condamnation d'Erik Prince et de ses hommes pour leur prise de pouvoir par la force et les méfaits perpétrés dans la région (notamment sur base du témoignage de Sarah) à l'insu des autorités de Stamford.

S'il reste des Blackwaters vivants, ils seront exilés de la ville, jetés dehors sans arme et avec juste assez de vivres pour survivre deux jours.

Restera aux survivants à reconstruire les fortifications du refuge...





EPISODE 5 UN NOUVEL EDEN

Cet épisode apporte une conclusion à la campagne Zombie Apocalypse.

Plusieurs mois se sont écoulés depuis la navrante péripétie des Blackwaters.

Les survivants ont reconstruits les fortifications du refuge et ont repoussé plusieurs hordes de zombies.

Chaque confrontation avec les morts-qui-marchent réduisant un peu plus le nombre des rescapés de l'apocalypse, les habitants de Stamford commencent à perdre espoir.

Le quotidien n'est qu'une succession de gardes et d'expéditions hasardeuses pour trouver des vivres, des munitions, des armes, du carburant. Il n'y a aucun espoir de pouvoir un jour sortir de cet enfer, si ce n'est qu'un jour ou l'autre le nombre des survivants sera tellement réduit que les hordes de zombies auront le dessus. Ce sera alors la fin de tout.

Depuis l'appel de détresse de la poignée de survivants d'Hobard, il n'y a plus eu aucun message radio, aucun appel, aucune nouvelle du monde extérieur.

L'espoir commence lentement mais sûrement à mourir...

LE CONVOI DE CLAIRE REDFIELD

Ed Ratkin s'est présenté ce matin, surexcité, bondissant comme une puce qui a trouvé un chien bien poilu.

«J'ai capté un appel ce matin... écoutez-ça... je l'ai mis sur mon lecteur mp3...»

Le message est audible malgré le grésillement et les parasites: «...ici le convoi de Claire Redfield... nous faisons route vers la côte est... nous recherchons des survivants... si vous nous entendez, manifestez-vous...»

«... ici le convoi de Claire Redfield... nous faisons route vers la côte est... nous sommes actuellement à Wells Bridge... nous recherchons des survivants... si vous nous entendez, manifestez-vous...»

Et le message se répète plusieurs fois. Wells Bridge est une petite ville à l'ouest, à une petite centaine de kilomètres de Stamford. Ils seront tout près dans deux ou trois heures.

Il va falloir prendre une décision...

Depuis l'épisode des Blackwaters, les habitants de Stamford sont devenus méfiants envers les étrangers.

D'un autre côté, la population «vivante» de Stamford ne cesse de diminuer à chaque attaque des zombies; les vivres et les ressources ne seront pas éternelles; ce convoi de survivants en route vers l'est offre un espoir.

Finalement, les autorités de Stamford décident de prendre contact avec cette fameuse Claire Redfield et de voir dans quelle mesure son entreprise peut apporter quelque chose à la communauté de Stamford.

On demande à Ed Ratkin de répondre à l'appel.

Un comité d'accueil est formé.

Même si les intentions de ces étrangers semblent louables, il est préférable de prendre ses précautions.

Dans la réponse envoyée, il est spécifié que le convoi devra se présenter à Stamford par le nord et en aucun cas entrer en ville.

Des sentinelles sont placées pour surveiller l'arrivée du convoi et s'assurer que les intentions des nouveaux venus ne sont pas hostiles.

Quelques heures plus tard, une petite colonne de six véhicules hétéroclytes s'avance sur la route au nord de la ville.

Il y a un camion semi-remorque, deux véhicules tout-terrain, un vieux mobile-home, une voiture et un pick-up.

Le convoi stoppe à quelques mètres devant la barricade défendant l'entrée de la ville.

Une jeune femme d'une trentaine d'année descend du véhicule de tête.

Elle est assez grande, mince, de longs cheveux blonds sous une casquette barriolée, une veste en cuir et un jean usé, des combat-shoes.

Elle porte une arme à la ceinture, vraisemblablement un colt.

Elle lève la main et fait signe aux défenseurs de Stamford:

«Bonjour, je suis Claire Redfield. Nous avons reçu votre message. Qui commande ici?»

Les nouveaux venus ne semblent pas belliqueux.

Ce sont pour la plupart des survivants ramassés par le convoi.

Ils sont partis de Reno dans le Nevada et voyage depuis plusieurs semaines, luttant pour survivre, ramassant les survivants qu'ils trouvent, récupérant vivres, munitions, armes et carburant pour continuer leur route...





L'ESPOIR RENAÎT

Le but du convoi de Claire Redfield est d'atteindre Block Island, une île sur la côte est où paraît-il il n'y a pas de zombies.

Là-bas, une communauté s'est formée et survit.

Là-bas, il est possible de reconstruire une nouvelle vie à l'abri des morts-qui-marchent.

Claire Redfield possède quelques cartes et un carnet trouvé lors de leur errance.

L'auteur de ce carnet, un certain Malcom Philips (son nom est écrit sur la première page) affirme que l'île de Block Island a été coupée du monde au moment de l'apocalypse et que ce morceau de terre à une vingtaine de kilomètres des côtes est un refuge sûr.

On suppose que l'auteur se rendait là-bas quand il a perdu le carnet.

Claire reconnaît qu'un simple carnet est un indice assez mince mais ces quelques pages lui ont permis, à elle mais aussi à ceux du convoi de garder espoir.

Elle et ses compagnons sont décidés à aller jusqu'au bout. La route de l'est les mènera à Block Island.

Ceux qui veulent la suivre dans cette entreprise sont les bienvenus.

Une vingtaine de personnes veulent suivre Claire Redfield. Après quelque discussion, on décide de leur donner deux voitures et assez de carburant pour couvrir la distance jusqu'au port. On leur donne aussi des armes, des munitions et des vivres.

Et les PJ?

Pour les autres survivants, il est convenu que si Block Island est bien l'eden annoncé, ils seront prévenus par radio si c'est possible et on leur enverra une escorte pour les emmener sur l'île.

SUR LA ROUTE DU NOUVEL EDEN

De Stamford à Block Island, ou du moins le port où Claire espère trouver un bateau pour l'île, il y a un peu moins de 400 km, ce qui représente entre 4 et 5 heures en temps normal.

Vu l'état des routes et ce que le convoi risque de rencontrer, elle table plutôt sur une bonne journée jusqu'au port et une journée de plus pour organiser la traversée vers l'île.

A cela, il faut ajouter les impondérables possibles comme les hordes de zombies et les pillards.

La route du nouvel eden est semée d'embûches.

♦ CREVAISON ET CHIENS ZOMBIES

Alors que le convoi roule depuis une petite heure, filant à vive allure sur une route déserte, traversant des villes vides, le camion semi-remorque fait un écart soudain.

L'engin fait une violente embardée et finit par s'arrêter dans un nuage de caoutchouc brûlé et de bitume.

Un des pneu est crevé.

Si le camion est encore sur la route, c'est uniquement grâce aux bons réflexes du conducteur.

Sans le camion et sa remorque, plus de réserve de carburant. Il va donc falloir remettre le camion en état de rouler.

Il faut changer la roue.

Avec la friction du pneu et le frontement, le pneu est complètement lascaré. La gante a pas mal souffert et devra être remplacée.

Il y en a pour deux bonnes heures de travail.

Pas de chance.

Les PJ vont devoir assurer un périmètre de surveillance pendant qu'on effectue les réparations.

Un peu à l'écart de la route, il y a un groupe de hangars qui semblent abandonnés.

Ce sont les seules bâtiments alentours.

De l'autre côté de la route, des champs et quelques bois épars. Une vieille grange.

A un moment, l'un des PJ aperçoit du mouvement dans les hautes herbes entre les hangars et la route. Soudain, bondissant des hautes herbes, des formes noires et hostiles: des chiens sauvages... morts-vivants.

Leurs pupilles sont blanches et leurs crocs dégoulinent de bave brunâtre.

Ce sont sans doute des chiens domestiques retournés à l'état sauvage et qui se sont nourris de chair infectée.

Il y en a toute une meute.

Ils sont rapides et féroces, et ne connaissent pas la peur.

Comme pour les zombies humains, leur exploser la tête est l'unique moyen de les arrêter.

Chiens zombies

For 15(+2), Dex 17 (+3), Con 12 (+1)

Int 4 (-3), Per 16 (+2), Cha -

Init +3, PdV 10, Def 13, XP 150

Morsure +3 (1D6)

Griffes +2 (1D4)





◆ ROUTE BARREE

Le convoi progresse vers l'est, suivant une route sinueuse; de part et d'autre des bois de pins et d'épicéas.

Soudain, les véhicules sont obligés de s'arrêter.

La route est bloquée pour plusieurs arbres qui se sont effondrés en travers de la route.

Il va falloir dégager le passage.

Si les véhicules tout-terrain sont capables de contourner l'obstacle, ce n'est pas le cas des autres véhicules comme le camion semi-remorque ou le mobile-home.

Alors que les PJ sont occupés à dégager la route, des bruits se font entendre dans les sous-bois. Ca se rapproche.

Soudain, surgissant de la pénombre des futaies, des zombies: des corps blanchâtres portant des vêtements en lambeaux, des visages blêmes déformés par de sinistres rictus, des bouches aux dents jaunes ouvertes pour mordre.

Les PJ vont devoir défendre leur peau.

Zombies

For 13(+1), Dex 14 (+2), Con 15 (+2)

Int 8 (-1), Per 12 (+1), Cha 10 (+0)

Init +2, PdV 15, Def 13, XP 200

Combat à mains nues +2 à +3 (1D6)

◆ EMBUSCADE

La route déserte et les paysages boisés ont petit à petit fait la place à de petites agglomérations, toute aussi désertes, les restes vides de la civilisation.

Des carcasses de voitures encombrant la route et le convoi est obligé de ralentir très souvent pour passer entre les obstacles.

Au détour d'une petite ville, des coups de feu. Les tireurs semblent s'être embusqués sur les toits des immeubles avoisinants.

Lancez 1D10.

Un résultat de 1 à 5 indique que le convoi réussit à passer sans encombre.

Un résultat de 6 à 8 indique qu'un véhicule a été touché (un pneu crevé, des dommages au moteur). Le véhicule en question doit stopper.

Aux PJ de voir comme il convient d'agir.

Un résultat de 9 indique que deux véhicules sont touchés. Le premier réussit à s'arrêter sur le bas-côté. L'autre fait une embardée et termine sa courte en faisant des tonneaux sur la route, puis vient glisser contre le mur d'une maison.

Un résultat de 10 indique que c'est le véhicule des PJ qui est touché.

Il est hors de question pour Claire Redfield d'abandonner ses compagnons de voyage.

Le convoi stoppe et des échanges de coups de feu commence alors entre les gens du convoi et les pillards.

Les PJ n'auront d'autre choix que de défendre eux aussi le convoi.

Les pillards

For 15(+2), Dex 15 (+2), Con 15 (+2)

Int 13 (+1), Per 15 (+2), Cha 12 (+0)

Init +2, PdV 25, Def 15, XP 500

Combat à mains nues +2 à +3 (1D6)

Armes à feu +3 (1D10+1)

Armes blanches +3 (1D6 à 1D10 suivant l'arme)

Si les PJ réussissent à s'en sortir, ils pourront récupérer des armes et des munitions sur les pillards.

Après une journée de route assez éprouvante, le convoi arrive dans les faubourgs d'une grande ville.

Claire pense que cette ville doit être Providence, de sinistre réputation puisque c'est dans cette ville que l'Apocalypse a débuté.

LA CITE DES MORTS

Providence est une ville morte.

Le fléau qui s'est abattu sur Providence a transformé la ville en une immense nécropole.

Des rues encombrées de carcasses de voitures et de débris de toutes sortes, des immeubles aux fenêtres aveugles, des vitrines fracassées, des barricades, des déchets un peu partout (parfois de nature humaine).

Les rues sont hantées par des hordes de morts-vivants; les cioux sont devenus le terrain de chasse de nuages de corbeaux zombies (ils ont mangé de la chair infectée).

Il est quasiment impossible de traverser la ville en surface.

Si les PJ tentent la chose, ils seront inexorablement attaqués par des vagues de zombies et des volées de corbeaux.

Ils devront comprendre qu'il leur faut trouver une autre voie pour accéder au port.

Corbeaux zombies

For 11(+0), Dex 18 (+4), Con 10 (+0)

Int 4 (-3), Per 18 (+4), Cha -

Init +4, PdV 8, Def 14, XP 100

Coup de bec +4 (1D4)

Griffes +3 (1D3)





Les PJ peuvent tenter de forcer le passage jusqu'au port avec les véhicules mais là encore, ils vont se heurter à un nombre tellement important de zombies que même le camion semi-remorque ne pourra plus avancer. La situation risque de rapidement dégénérer. Ils se retrouveront bloquer au milieu d'une marée de morts-vivants. Ce sera la fin.

Une autre possibilité est de tenter de se rendre sur l'île de Block Island en volant. Providence dispose d'une aérodrome. Mais là encore, les zombies sont là en nombre. Peut-être que les PJ ont une chance d'y arriver, une faible chance.

LA ROUTE SOUTERRAINE

Face à l'impossibilité de traverser la ville en surface, Claire Redfield propose d'emprunter les tunnels du métro. Providence dispose d'un réseau assez étendu et il est possible d'approcher de la zone portuaire (on aboutit à quelques pâtées de maisons) en se glissant par les tunnels.

Le plan de Claire est simple: un petit groupe bien armé se glisse jusqu'au port et trouve un bateau capable de transporter tout le monde. Une fois le bateau remis en état de marche, elle a repéré une zone possible pour récupérer le reste des survivants un peu au sud de la ville, ce qui évite de devoir transborder tout le monde dans la zone dangereuse.

Les PJ font bien entendu partie du petit groupe, avec Claire et quelques-uns de ses meilleurs éléments.

Les tunnels du métro sont encombrés de débris et il n'y a plus d'électricité. La progression des PJ sera lente et prudente. Bien que la majorité des zombies évoluent en surface, il est toujours possible de tomber sur quelques individus dans les couloirs obscurs du métro.

Zombies

For 13(+1), Dex 14 (+2), Con 15 (+2)
Int 8 (-1), Per 12 (+1), Cha 10 (+0)
Init +2, PdV 15, Def 13, XP 200
Combat à mains nues +2 à +3 (1D6)

Laissez les PJ se perdre un peu. Demandez-leur de faire quelques tests d'orientation. Jetez de temps en temps les dés derrière le paravent pour les stresser un peu.

Après une bonne heure de progression, les PJ émergent dans une rue proche de la zone portuaire.

Celle-ci est défendue par une haute grille métallique qu'il va falloir franchir.

Alors que les PJ cherchent un bateau susceptible de pouvoir transporter tout le monde, une meute de chiens déboulent de derrière un hangar et leur fonce dessus.

Chiens zombies

For 15(+2), Dex 17 (+3), Con 12 (+1)
Int 4 (-3), Per 16 (+2), Cha -
Init +3, PdV 10, Def 13, XP 150
Morsure +3 (1D6)
Griffes +2 (1D4)

Les PJ finissent par jeter leur dévolu sur un bac qui semble en bon état et qui pourra s'approcher suffisamment de la plage pour permettre d'embarquer certains des véhicules du convoi.

L'île de Block Island est assez étendue et il sera intéressant de disposer d'un ou deux véhicules pour explorer les lieux.

Quelques heures plus tard, tous les survivants sont à bord, en plus de deux véhicules tout-terrain et un pick-up.

LA TRAVERSEE DU STYX

Il faut compter une heure pour atteindre l'île de Block Island.

Dans la baie de Providence, il y a des débris qui flottent un peu partout; les PJ repèrent quelques épaves de navires échoués sur les rives.

Les infrastructures portuaires sont désertes, abandonnées, silencieuses.

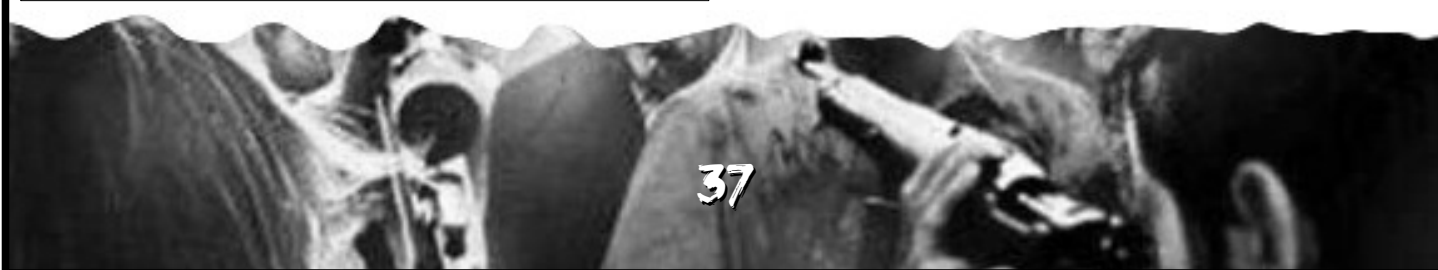
Les grues de transbordement se dressent, telles d'antiques squelettes surveillant le fleuve.

Parfois, les PJ aperçoivent quelques zombies errant sur les quais.

Ils s'avancent jusqu'au bord et grimacent en direction des PJ. Ils sont impuissants. Ils ne savent apparemment pas nager, ce qui expliquerait que l'île de Block Island ait été préservée du fléau.

Après une heure de traversée, la silhouette sombre de Block Island se dessine à l'horizon.

Les survivants touchent au but...





DESTINATION FINALE

Sur l'île, les PJ découvrent hélas le même paysage dévasté qu'ailleurs.

La zone portuaire est dévastée. Il y a des débris partout, des carcasses de véhicules, des caisses, des barricades effondrées, des restes non identifiables; certains hangars ont été éventrés par des explosions.

Le fléau, contrairement à ce qu'espéraient les survivants, n'a pas épargné l'île.

La zone portuaire est déserte.

Nulle trace de vivant.

Et pour l'instant, pas de trace de zombies.

Que s'est-il passé sur cette île?

Les PJ vont devoir explorer l'île s'ils veulent le découvrir.

Hormis le port et une petite zone résidentielle au sud, les habitations sont dispersées un peu partout sur l'île, assez isolées les unes des autres et reliées par un réseau de routes.

L'île est ponctuée de petits lacs, certains artificiels, et de zones boisées.

Explorer la totalité de l'île risque de prendre un certain temps.

Il y a un aéroport au centre de l'île.

Un peu du nord de l'aéroport, les PJ remarquent la présence de «fortifications».

Les habitants du lieu ont construit un refuge à cet endroit.

◆ LE BUNKER

Le refuge est un hangar transformé en bunker.

Des barricades ont été élevées autour du hangar; des grilles forment un rempart autour de l'édifice; les portes et les parois ont été renforcées; les fenêtres ont été condamnées.

A l'intérieur, personne.

Il règne dans le bunker un silence étrange, qui met mal à l'aise.

De nombreuses traces de combat, des tâches de sang coagulé, des armes et des douilles un peu partout, des meubles renversés, des caisses, des débris de toutes sortes; le chaos d'un ultime champ de bataille mais aucun corps.

Les PJ ont vite fait le tour du bunker.

Ils ont compter une vingtaine d'armes, plusieurs caisses de munitions, de la nourriture en conserve, des bidons d'eau potable... de quoi tenir un siège mais les assiégés ont disparu.

Que vont faire les PJ?

Ils sont arrivés jusqu'ici au prix de sacrifices, de souffrances, de peur et d'atroces combats mais hélas cette voie semble sans issue.

Les survivants de Block Island ne sont pas là.

Ils ont fui ou sont morts et leurs corps ont été emportés par leurs agresseurs, ou pire sont repartis sur leurs deux jambes, rampant pour aller rejoindre la horde des morts-vivants.

Le soleil décline lentement derrière l'horizon.

Claire Redfield, fortement affectée par l'échec de sa tentative, décide de passer la nuit dans le bunker.

Le périmètre est sécurisé et un tour de garde est établi.

◆ LES MORTS REVIENNENT

A la nuit tombée, d'étranges formes titubantes s'avancent vers le bunker.

Ce sont des morts-vivants, troupe de corps à la peau livide, aux vêtements détrempés.

Les PJ n'ont d'autre choix que de défendre chèrement leur peau.

Les zombies sont nombreux, peut-être des centaines. Ils encerclent le bunker.

Le combat fait rage et, malgré leurs armes et leurs munitions, les PJ savent qu'ils n'en sortiront pas vivants.

Ils sont trop nombreux.

Les PJ sont littéralement écrasés par le nombre de leurs assaillants.

◆ PREMIERE FIN POSSIBLE

Les PJ sont submergés par le nombre de zombies. Leurs munitions finissent par manquer. Ils en sont réduits à se battre au couteau, à la hache ou à coups de crosse de fusil.

L'avancée des morts est inexorable.

Ils sont débordés de toutes parts.

On les agrippe.

On les soulève du sol.

On les maîtrise.

On les mord.

On leur arrache des morceaux de chair.

En quelques secondes, des centaines de morsures et des griffes avides ont raison d'eux.

Il n'y a plus de peur ni de douleur.

Il n'y a qu'un néant obscur.

Puis, après un laps de temps difficile à quantifier, une étrange sensation les envahit.

Ils ont faim.

Leur vision est encore brouillée.

Leurs corps meurtris sont comme ankylosés.

Leurs membres répondent mal, lentement.

Ils titubent gauchement.





Du sang dans leur bouche et leur langue inerte les empêchent de parler. Ils ne peuvent émettre qu'un grognement inarticulé, un gémissement grotesque.

Leurs pensées sont floues, supplantées par un besoin impérieux de manger... de la chair humaine.

ILS SONT MORTS.

♦ SECONDE FIN POSSIBLE

Dans le fond du hangar, Claire a découvert une issue possible: une porte métallique donnant sur un escalier puis un couloir en direction du nord.

Les PJ ont juste le temps de s'enfuir par le souterrain et de refermer la porte derrière eux. Déjà les poings morts des zombies martèlent la porte métallique.

Le tunnel court sous la terre pendant un bon kilomètre pour déboucher dans un hangar à bateau situé selon toute probabilité dans la baie au nord de l'île.

Là, un petit yacht.

Un rapide examen des lieux: pas de zombie.

Le réservoir d'essence du yacht est plein; il y a des vivres et de l'eau potable à bord.

Les survivants avaient sans doute préparé ce bateau en cas d'urgence et n'ont pas eu le temps de s'en servir.

Qu'à cela ne tienne, ce bateau tombe à pic pour permettre aux PJ d'échapper à cet enfer.

♦ EPILOGUE

Le jour se lève sur une mer d'encre.

Le petit yacht fait route vers le nord, longeant les côtes de ce qui fut jadis les Etats Unis d'Amérique.

A son bord, une poignée de survivants, peut-être les derniers représentants de la race humaine...

FIN...

SOURCES

Pour les règles:

The Return of The Not Totally Dead

Les films suivants:

«Le territoire des morts» de George A. Romero

«L'aube des morts» de Zack Snyder

Pour les images utilisées dans cette campagne:

«The Zombie Diaries» de Michael Bartlett et Kevin Gates

La ville de Stamford, état de New-York, USA

Les mercenaires de Blackwater Worldwide (Xe)

Google Maps

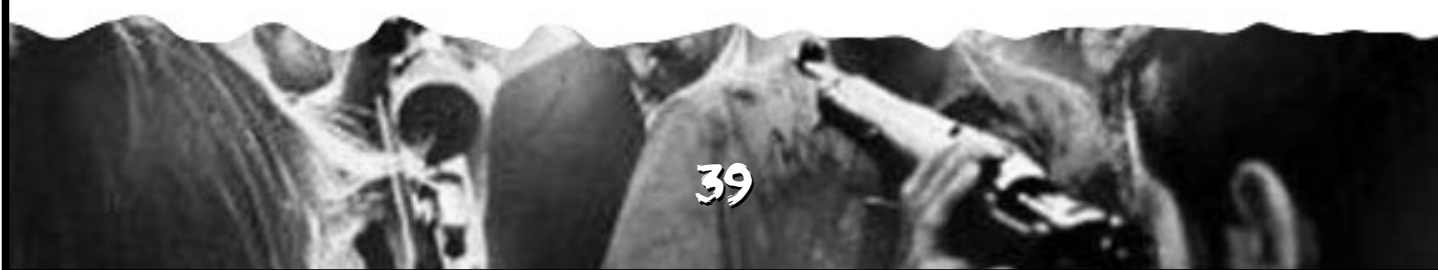


TABLE DES MATIERES

Bande Annonce	01	Episode 1.5 Interlude funèbre	20
L'histoire en quelques mots	01	Les zombies à la mairie	20
Campagne	01	Les zombies au bureau du shérif	20
Episode pilote Zombie Apocalypse	01	Les zombies au lycée	20
Episode 2 Survie	01	Les zombies à l'église	21
Episode 3 Appel de détresse	02	Les zombies au supermarché	21
Episode 4 Les mercenaires	02	Les zombies font leurs courses	21
Episode 5 Un nouvel eden	02	Les zombies à l'hôtel	21
Règles de jeu	02	Les zombies au musée	21
Caractéristiques	02	Les zombies dans la zone industriel	21
Liste des compétences	02	Les zombies coupent du bois	22
Liste des dons	03	Faites le plein de zombies	22
Peur et frayeur	03	Les zombies au cimetière	22
Liste d'armes	03	Les zombies à la ferme	22
Classes de personnage	04	Les zombies au bureau de poste	22
Touriste	04	Les zombies au cinéma	22
Camionneur	04	Les zombies au dépôt militaire	22
Episode 1 Zombie Apocalypse	05	Les zombies à la radio	23
Un peu de tourisme	05	Les zombies à la décharge	23
Quelques lieux à visiter		Les zombies à l'armurerie	23
et quelques notables de la ville	05	Table de rencontres morbides	23
La mairie de Stamford	06	Episode 2 Survie	24
Michael Jacobs, maire de Stamford	06	Au secours...	24
Le bureau du shérif	06	Le refuge	24
John Burns, shérif du comté de Delaware	06	Les ressources	24
Bill Fergus, adjoint du shérif	07	Un petit tour à l'hosto	25
Le collège de Stamford	07	L'important c'est le plan	25
L'église de Stamford et le révérend Morton	07	Les infos de l'hosto	25
Le révérend Morton	07	Assaut final	26
Les magasins	07	Epilogue du second épisode	26
Les hôtels de Stamford	08	La vie continue...	26
Le musée et la bibliothèque	09	Episode 3 Appel de détresse	27
Le dépôt militaire	09	Elle m'a dit d'aller siffler...	27
Le zoning industriel	09	L'important c'est le plan	28
Les scieries	09	Une route périlleuse	28
L'hôpital	09	Champ de bataille	28
Le docteur Dorothy Keller (PN)	09	L'usine assiégée	28
Les stations service	09	Carnage ou happy end	29
Les fermes de la région	10	Info ou intox	
Les chalets	10	Episode 4 Les mercenaires	29
Le bureau de poste	10	Barbecue de zombies	29
Le cinéma	10	Les Blackwaters	31
Radio Catskills	10	Nettoyage à l'eau noire	31
La décharge de vieilles voitures	10	Une blessure de trop	31
L'armurerie	10	On retrouve la balle perdue	32
Le terrain de camping	10	Retour à Stamford	33
Les sentiers de randonnée	10	Crimes et châtiments	33
Le terrain de golf	10	Episode 5 Un nouvel eden	34
Le cimetière de Stamford	10	Le convoi de Claire Redfield	34
Que le carnage commence...	11	L'espoir renaît	35
Ambiance de l'épisode 1	11	Sur la route du nouvel eden	35
Vie pratique à Stamford	11	Crevaision et chiens zombies	35
On en parle à la TV	12	Route barrée	36
Les randonneurs disparus	13	Embuscade	36
Premiers malades	13	La cité des morts	36
Le camping	13	La route souterraine	37
Le shérif est débordé	13	La traversée du Styx	37
On demande le maire	13	Destination finale	38
Intervention de l'armée	13	Le bunker	38
On en parle encore à la TV	14	Les morts reviennent	38
Appel de l'hôpital	14	Première fin possible	38
La ferme des Howards	15	Seconde fin possible	39
Le camping de l'enfer	16	Epilogue	39
La cabane des morts-vivants	16		
Les zombies à l'hôpital	17		
Aux armes	18		
Barrage sur Main Street	18		
Les renforts arrivent	18		
CNN breaking news	19		
La dernière émission de Radio Catskills	19		
Zombie Apocalypse	19		