

Cold Bear

un scénario pour Zcorps

1) Synopsis – Résumé

Le petit village de Old Harbor sur l'île Kodiak est victime d'une contamination.

Tout a commencé par des pêcheurs qui ont cru faire une grosse prise... En fait, ce qu'ils ont remonté dans leurs filets, c'est un corps visiblement humain mais tout gonflé et déformé par l'eau. En le dégageant, le cadavre s'est animé et a attaqué l'équipage. Une fois l'hostile éliminé et rejeté à la mer, tout le monde est rentré au port pour s'y faire soigner, mais malheureusement, c'était déjà trop tard. La contamination s'est propagée dans le village et le contact (radio/téléphone/Internet) a été perdu. Les gardes côtes, possédant une grande base à Kodiak, ont fait plusieurs reconnaissances en bateau et ont vu des silhouettes errer dans le village, ainsi que des bâtiments en feu, ils ont donc fait appel aux ZC.

Le groupe va devoir intervenir sur un village de 200 âmes complètement isolé (accès par la mer ou les airs seulement), et tenter d'éradiquer le fléau pour l'empêcher de se propager à toute l'île. Une partie des survivants a trouvé refuge dans l'unique bar/restaurant/hôtel/magasin du village, (*optionnel* : mais parmi eux il y a d'anciens agents dormants russes qui avait été reconditionnés mentalement par la CIA et intégrés à la population).

2) Briefing

Début octobre, le vice-amiral des Coast Guard en charge du Pacifique demande officiellement l'aide des Zcorps pour une « très probable » contamination d'un village de pêcheurs de l'île Kodiak. Le MCP convoque donc son équipe Zcorps pour un briefing. Il présente alors les deux personnes des garde-côtes qui sont là pour donner des détails sur la situation :

- Le capitaine des gardes côtes, Milton, (c'est un homme grand et sportif (*imaginez Kevin Costner dans « Coast Guard »*) qui en impose à son auditoire)
- Et le lieutenant MacGregor (jeune homme fringant, à l'uniforme blanc impeccable mais un petit peu trop grand pour lui).

Après cette brève présentation, le MCP va à l'essentiel : il y a deux jours, les gardes côtes du poste de commandement de la ville de Kodiak sur l'île du même nom en Alaska, ont reçu un appel de détresse du chalutier Nannuraluk de Old Harbor. Voici le message radio :

On peut y entendre la voix d'un homme terrifié, ponctuée par des grognements frénétiques, des grésillements de radio, une forte pluie sur les vitres, des rafales de vent et des coups sourds en fond sonore :

« *may day may day, ici Nannuraluk, chalutier de pêche à 300 miles de Old Harbor, may day !! j'ai besoin d'aide,*

avons été attaqués ... krrriichhht ... repêchés en mer ... bzzzzt ... un corps dans nos filets le cap sur Old Harbor... may day !! »

Le message est fréquemment coupé, et le lieutenant MacGregor précise que les conditions météorologiques étaient très mauvaises et que le bateau était pris dans une tempête. Il donne ensuite moult détails inutiles: signification de Nannuraluk (ours polaire), situation de Old Harbor, climat de l'île, coordonnées etc.... Il tente de masquer un certain stress face à ce qu'il a vu.

Le capitaine Milton lui coupe la parole et reprend le briefing. D'une voix plus posée et professionnelle, il parle calmement et va à l'essentiel :

« L'un de nos hélicoptères survole régulièrement les terres et a pu voir des villageois tentant de dévorer d'autres villageois. Notre navire se trouve actuellement à 2 miles au large et nous a également signalé des survivants, réfugiés dans certains bâtiments de Old Harbor. Notre commandement demande votre assistance pour gérer cette situation. La plupart des « hostiles », comme vous les appelez, ont disparu au petit matin. Mais nous avons repéré des signaux lumineux , nous laissons penser que les survivants sont toujours cachés et harcelés. Mais nos hommes sur place ne repèrent plus de traces de la menace.»

Le MCP ajoute à son tour : « le village est isolé du reste de l'île, il n'y a pas de route, les seuls moyens d'y accéder sont par la mer ou par les airs. Vous devez vous infiltrer sur place, secourir les survivants et vous assurer que le virus ne se propage pas. Nous pouvons très facilement stopper cette épidémie sur place. Votre avion décolle dans moins d'une heure, allez-vous préparer !!»

Le MCP reste à discuter avec les officiers des gardes côtes pendant que les personnages vont se préparer.

Matériel recommandé pour cette mission :

- 1 Activimètre de poche pour tester les populations (un seul pour le groupe – voir le supplément UDoA – p.47)
- 1 ou 2 lance-acide pour le nettoyage – avec une recharge au cas où il faudrait dissoudre 200 personnes.
- Armes classiques : M16, Beretta, Remington.... + munitions OW
- 2 grenades Agent gris + 1 Crematoria par personne.

Dernières recommandations du MCP sur le tarmac dans le bruit des moteurs du CN235 des Coast Guard.

- Selon les dernières estimations, Old Harbor compterait 210 habitants, auxquels viennent s'ajouter en cette saison une cinquantaine de touristes.
- Il s'agit d'une mission « facile » d'après la direction de OW, elle pourrait faire un peu oublier nos récents déboires à L.A. et New York.
- Sauvez un maximum de personnes, évitez toute propagation de l'épidémie.

Le vol

Un quart de la soute du CN235 a été converti pour accueillir des passagers. Il y a assez de place pour que les Zcorps s'asseyent avec les officiers ainsi qu'une douzaine

d'autres personnes. Deux gardes côtes sont également présents. Tous sont tendus, sauf Milton toujours impassible. Il présentera un plan de l'île et exposera sa vision de l'opération, tout en restant ouvert aux propositions des contrôleurs. Il va en profiter pour les jauger, il a entendu parler de Zcorps, mais le fait que des délinquants et des civils se trouvent dans leurs rangs le laisse sceptique :

« L'avion se posera sur notre base de Kodiak dans 11 heures maintenant. De là, vous pourrez être convoyés par hélicoptère à Old Harbor. Cela prendra une heure de plus. Le bout de la piste semble assez isolé des hostiles d'après notre navire sur place. Vous serez donc largués à cet endroit aux alentours de 19h.

Qu'en dites vous ? Voyez-vous une autre façon d'opérer ?

Évidemment, Milton n'attend qu'une seule chose : une proposition plus audacieuse de la part des Contrôleurs.

Il est tout à fait possible de faire atterrir l'hélicoptère à un autre endroit, mais obligatoirement en dehors du village. Ou alors il faudra descendre les ZC par des filins directement sur les toits.

Ne pas oublier toutefois que les pilotes ont ordre de ne pas se mettre en danger.

Il est également envisageable de prendre des canots à partir du navire au large et de rejoindre la côte comme cela.

Dernière possibilité, probablement la plus osée mais aussi celle qui fera le plus impression : faire se poser le CN235 sur la piste de Old Harbor, larguer le groupe tout en faisant demi-tour en bout de piste et repartir aussi sec.

D'autres solutions pourront être proposées par les joueurs. Gardez en tête que Milton s'attend à voir de simples civils à qui on aurait donné des fusils. Il sera impressionné si le groupe fait preuve d'initiative, de stratégie et de professionnalisme.

Si rien de tout ça ne se produit, il se rassura au fond de son siège et se mettra à la lecture de ses rapports sans se préoccuper d'avantage de l'équipe. Le Lieutenant et les deux autres n'en rajouteront pas et resteront à attendre le temps du vol.

L'avion dispose d'une autonomie de plus de 4000 kms avec sa charge actuelle. Il partira de Los Angeles, sauf si l'équipe des Zcorps est stationnée en Alaska ou à proximité. Si l'équipe vient de plus loin, il faudra donc prévoir un déplacement préalable au briefing pour rejoindre L.A.

Le trajet Los Angeles (LAX) – Kodiak (ADQ) = 3500 kms.

3) Kodiak – présentation générale de l'île

Cette grande île montagneuse est située dans l'océan pacifique à une cinquantaine de kilomètres au sud des côtes de l'Alaska, elle est longue de 160 km et large de 16 km à 96 km selon les endroits. Elle est recouverte de forêts denses et abrite également un parc national, ses

plus hauts sommets sont enneigés toute l'année. On y trouve de nombreuses espèces animales dont les fameux ours Kodiak, les phoques, les saumons, les daims, les crabes... Les côtes offrent un climat océanique permettant de s'y installer et disposent de plus, de baies profondes qui ne sont pas prises par les glaces en hiver et qui permettent donc l'ancrage de navires. La pêche est d'ailleurs sa principale ressource économique, suivi de l'exploitation forestière et d'un peu de tourisme.

La population, comptant une forte concentration d'indiens Koniagas, est répartie entre Kodiak, ville principale de 6000 habitants et dotée entre autre d'une très importante base des gardes-côtes, et 6 autres villages importants allant de 35 à 200 habitants, répartis sur toute la côte.

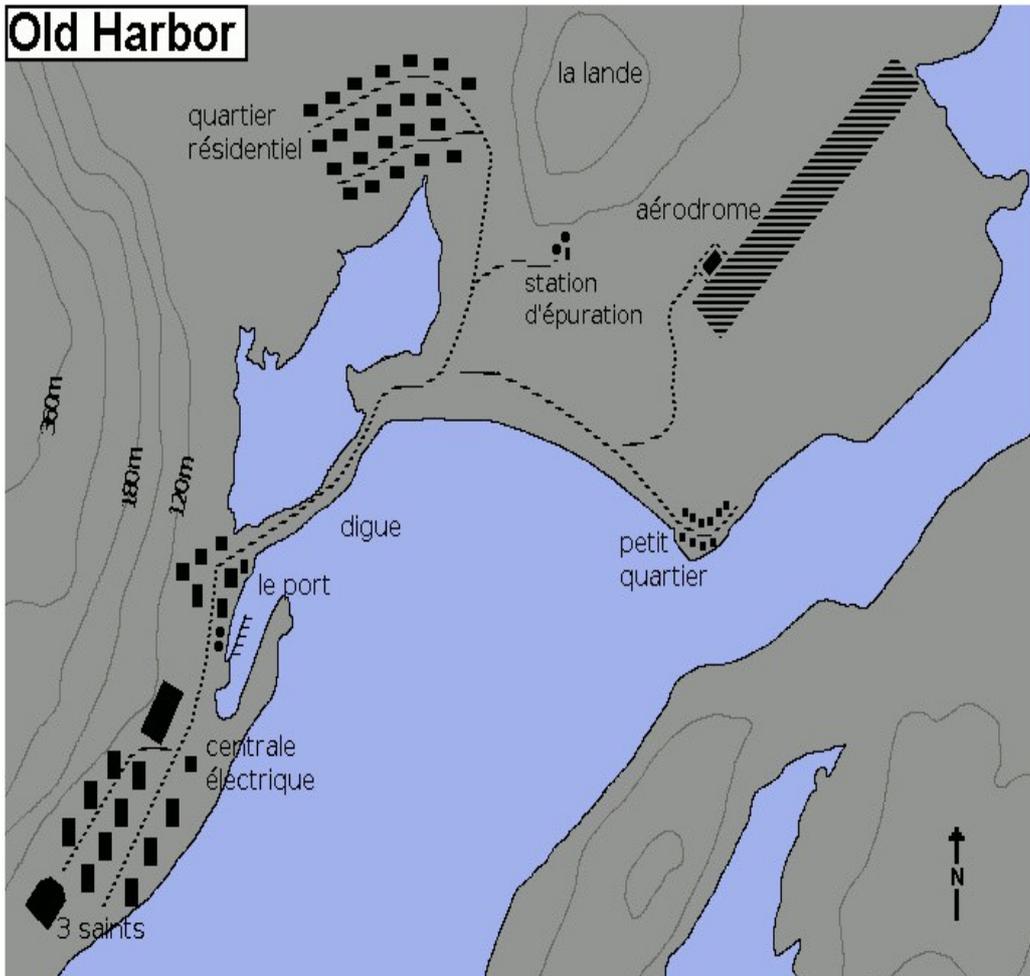


Il n'y a pas de routes reliant les petits villages, ou traversant l'île ou le parc naturel, les seules voies de communication sont les airs (aérodromes ou hydravions) et bien sur la mer. Chaque village est indépendant énergétiquement et possède une mini centrale thermique produisant l'électricité nécessaire à sa population. Ils disposent pour la plupart de l'internet haut débit et accueillent des touristes venant du continent, attirés principalement par la chasse et la pêche.

Seuls les indiens Koniagas vivaient sur cette île avant l'arrivée des russes au 18ème siècle. Puis elle devint américaine lors de l'achat de l'Alaska par les états unis en 1867. (*détail qui aura son intérêt dans la dernière partie du scénario*).

4) Old Harbor – présentation du village

Ce petit village compte 200 habitants, il se situe sur la côte sud-est de l'île dans une grande baie protégée de la mer et face à l'île inhabitée de Sitkadilak, visible à 2km au sud. Il y a deux parties à ce village. La première, nommée "three saints" contient le port et la plupart des hangars, les quelques commerces et administrations et quelques habitations. Elle est construite sur une petite bande de terre à flanc de falaise. On rejoint l'autre par une route sur digue longeant la côte, il s'agit de deux quartiers d'habitations sur une grande plaine dégagée. L'aéroport est également situé là, ainsi que la station d'épuration.



L'équipage du Nannuraluk était composé de Long Jim Bass (le capitaine), Bill Wiinaq (marin vieux loup de mer), Kevin Smith (un jeune homme de 16 ans dans son premier emploi). Lorsque les trois hommes ont tenté de retourner le cadavre pris dans leur filet, ce dernier s'est animé et a sauté à la gorge du capitaine avant de s'en prendre au jeune Kevin pétrifié par la peur. Bill réussit finalement à le repousser à l'eau avec une perche, mais le mal était déjà fait. Le capitaine s'était vidé de son sang sur le pont et le jeune Kevin souffrait d'une profonde morsure au bras. Bill mit le cap en pilote automatique sur Old Harbor et alla s'occuper de Kevin dans la cabine. Kevin mourut puis se releva pour se réfugier au poste de pilotage pour lancer son SOS. Bill fut contaminé à son tour et il succomba plus tard tandis que le chalutier s'échouait dans le port à la nuit tombée. Les villageois venus lui porter

Le port abrite une trentaine de chalutiers, une poignée de barques et de canots, un navire de secours médicalisé et enfin un navire utilitaire doté d'une grue et faisant accessoirement office de petit remorqueur. On trouve également à proximité la petite centrale thermique constituée de plusieurs longues citernes blanches et de son générateur silencieux, le tout entouré d'un grillage. Les habitants possèdent des pick-up ou des 4x4 qui leur permettent de circuler entre les différentes parties du village, ou d'emmener les touristes visiter l'intérieur de l'île et chasser.

Au printemps ainsi qu'à l'Automne, la ville est couverte le matin d'un épais brouillard, qui se dissipe au cours de la journée. La température oscille entre 16° en été et -4° en hiver où de forts vents balayent également la côte. La grande plaine est une toundra marécageuse entourée par des montagnes aux forêts épaisses.

5) Les événements

Deux jours avant l'arrivée des Zcorps, le chalutier a remonté dans ses filets le cadavre d'un homme apparemment noyé. Il s'agissait de Matthew Green, un californien qui a fui Los Angeles en direction du Canada à bord de son voilier, une semaine plus tôt. Il était accompagné de sa petite amie et d'un couple d'amis. Malheureusement, ils sont venus en aide à un canot de sauvetage, au départ de L.A, transportant deux personnes dont une infectée. Un jour plus tard cette dernière est morte puis s'est réveillée. Une fois le reste de l'équipage du voilier décimé, il a dérivé vers l'Alaska avant de couler, retourné par une vague.

secours furent infectés à leur tour puis une bonne partie du reste du village. Au cours de l'attaque le générateur électrique subit quelques dégâts et tomba en panne, privant le village d'électricité: lumière, chauffage... Une partie des villageois trouva refuge dans le grand bar/restaurant du port, une grande bâtisse ressemblant à une gare de campagne.

6) Les lieux

Three Saints

Zombies : 25

Survivants : 0

Éléments utiles :

A la nuit tombée, 25 zombies se mettent à déambuler dans les rues 3 Saints. Affamés, ils traquent les survivants qu'ils entendent. Le jour, ils se réfugient dans l'ombre de bâtiments ou dans les hangars.

En cas de bruit important provenant du port ou du générateur, ils pourraient s'y rendre pour voir s'il y a de la chair fraîche.

Le port

Zombies : 30

Survivants : 2

Éléments utiles : véhicules pour fuir (bateaux, hydravion), outils, carburant, fusées de détresses, kits de soins.

Un hydravion, un bateau de secours médicalisé, un remorqueur, quelques barques, quelques canots, et une trentaine de petits chalutiers sont amarrés là. Le Nannuraluk est échoué sur le ponton près du générateur.

Les docks sont comme de petits garages, où les patrons de chalutiers entreposent leur matériel, principalement des filets, cordages, casiers pour crabes, caisses...

Des zombies errent sur les pontons, ou dans les bateaux ne sachant pas comment descendre, ou encore dans les hangars, emmêlés dans les filets...

Aucun navire n'est réellement prévu pour abriter la quarantaine de survivants encore en vie, mais le bateau médicalisé pourrait permettre de rejoindre celui des garde-côtes au large.

Le bateau médicalisé est en parfait état et contient une infirmerie sommaire prévue pour de la chirurgie simple, pour les blessures classiques de marins : coupures, amputations, fractures, hypothermies, traumatismes... Elle est donc pourvue d'une bonne dose de sédatifs, sous clés, dans une petite armoire métallique.

L'hydravion est en état de voler et dispose de 4 places.

Le générateur

Zombies : 10 à 20

Survivants : 0

Éléments utiles : le générateur électrique du village



A une cinquantaine de mètres en retrait de la mer, au bout du port, se trouve cet enclos grillagé carré de 20m sur 15m. Il abrite 3 grosses citernes blanches ainsi que le générateur thermique et deux petits bâtiments en préfabriqué. Le premier sert de bureau, magasin et abri pour les 3 employés, il contient des pièces de rechanges, de gros outils pouvant servir d'armes (clés à molette, masses...), une table, plusieurs chaises, un petit réchaud, une radio, un ordinateur et un kit de premier secours. Le deuxième bâtiment abrite le transformateur électrique relié au générateur. La porte grillagée est béante, une grosse chaîne servant à la fermer pend toujours dessus. Des traces de sang sont visibles au sol et sur le bâtiment. Il est tout à fait possible de faire le tour de l'enceinte pour repérer la dizaine d'hostiles qui errent entre les citernes et les locaux. Sans repérage préalable, ils surprendront quiconque entrera par le portail.

Si les contrôleurs veulent redémarrer la centrale, ils devront se débrouiller seuls, les trois techniciens faisant maintenant partie des hostiles. Toutefois la panne est bénigne et le bureau contient toutes les documentations techniques et le matériel pour redémarrer complètement la centrale.

Le générateur est de conception moderne et simplifiée : c'est un peu comme une grosse chaudière qui entraîne une turbine. Il faudra lire les docs techniques avant de

comprendre son fonctionnement:

il faudra 3 heures pour un personnage avec 1D en Connaissance, 2 heures avec 2D, et 1 heure avec 3D et au dessus.

Pour finir de redémarrer la centrale, un jet de réparation est également nécessaire, difficulté 15. Cette réparation prendra 30 minutes. En cas d'échec, 30 minutes supplémentaires devront être passées à réparer, la difficulté augmentant de +2 à 17, etc ...

Les réparations en extérieur sont un peu bruyantes et attireront inévitablement des hostiles rodant dans le coin. Il serait plus avisé de fermer l'enceinte grillagée au préalable et d'éliminer les zombies de l'intérieur une fois qu'ils se seront massés sur le grillage. Toutefois, une trentaine d'entre eux appuyant sur un des côtés du grillage pourrait l'abattre et entrer.

Une fois le générateur relancé, tout le village sera éclairé : les radios, téléphones et l'accès internet fonctionneront de nouveau. Ce qui permettra de mieux localiser les zombies et les survivants (*un bonus de +2 à +5 pourrait être accordé aux joueurs lors des tentatives de repérage*)

La chaleur dégagée par la centrale électrique sert à chauffer l'eau de la collectivité et donc les radiateurs.

le restaurant

Zombies : 0

Survivants : 37

Éléments utiles :

C'est le lieu ultime pour trouver les survivants. Il a été signalé par les garde-côtes lors du briefing car ils ont pu de faire repérer avec des lampes aux fenêtres.

Tous les réfugiés sont sous la protection d'une dizaine de chasseurs à la gâchette facile et équipés d'armes puissantes. Ils se sont tous réfugiés dans cette très grande bâtisse. Il y a un grand restaurant, des chambres avec une douzaine de lit doubles à l'étage et une épicerie dans une des ailes. Toutes les ouvertures disposent de volets solides et opaques. Bref on ne manque de rien et on est en sécurité.

En attendant le sauvetage, les survivants se sont organisés en tours de garde, et veillent sur les différentes entrées pendant qu'une partie d'entre eux se repose à l'étage.

Ils sont très stressés mais ont compris qu'il ne fallait pas faire de bruit.

Si leurs sauveteurs venaient à entrer discrètement ils pourraient bien se faire tirer dessus. Par contre s'ils s'annoncent, cela devrait bien se passer.

Évidemment à l'arrivée des Zcorps, les survivants demanderont à être évacués au plus vite, et si cela n'est pas possible dans l'immédiat ils pourraient commencer à s'exciter.

Il sera toutefois possible de demander l'aide des chasseurs avec leurs fusils à lunettes pour se placer aux fenêtres de l'étage et shooter quelques hostiles.

(ne pas oublier que les russes font partie de ces gens, si la dernière partie du scénario est jouée).

le dispensaire

Zombies : 21

Survivants : 1

Éléments utiles : médicaments, trousse de secours

Une grande maison blanche divisée en : une salle

d'attente, 3 salles de consultation dont une en dentisterie, une salle réservée aux soignants, une salle verrouillée abritant les médicaments, une salle de quatre lits pour accueillir les malades et enfin un bureau. A l'étage se trouvent deux appartements de fonction pour les médecins de passage ou les gardes de nuit.

S'il y a bien une infirmière en permanence à Old harbor, les médecins viennent plutôt en bateau ou avion de Kodiak et font le tour des petits villages de l'île tous les 15 jours, séjournant plus ou moins longtemps dans chacun. En cas de réelle urgence, un avion peut venir chercher le patient pour le conduire à l'hôpital de Kodiak.

Les premiers infectés ont été conduits ici, mais ils se sont vite retournés contre leurs accompagnateurs. Ils sont maintenant enfermés là et savent que Tina Conway, l'infirmière, est coincée dans la salle des médicaments et ils ont bien l'intention de l'avoir à diner.

Tina est une petite infirmière blonde pas très costaud. Sa blouse est sale et déchirée et elle est épuisée et à bout de nerfs... Elle a survécu jusque là grâce à des vitamines, des compléments alimentaire ainsi que des barres de céréales, mais l'étrécissement de ce placard commence à avoir raison de ses nerfs. Elle compte sortir affronter ses anciens patients armés de bouteilles d'acide de sa composition. Mais, saura-t-elle faire la différence entre des zombies et ses sauveteurs éventuels ? Quand les Z-corps entreront, ils pourront entendre qu'elle n'est pas infectée grâce à ses cris de guerre : « *A l'attaque !* », « *Vous ne m'aurez pas, vermines !* », « *Je vais vous faire goûter à une de mes spécialités, vous m'en donnerez des nouvelles !* »

Dégâts acide : 2D+2, contenu dans bouteilles souples qui peuvent être pressées pour projeter le liquide au visage des ennemis.

l'église

Zombies : 13

Survivants : 1

Éléments utiles :

Le pasteur Jonas a trouvé refuge ici, ancien marin-pêcheur c'est un solide gaillard que peu de choses impressionne. 60 ans, une calvatie avancée, ce pasteur a le regard vif et les épaules solides. Il a d'ailleurs sauvé un couple de septuagénaires vivant à côté de sa paroisse, les Witaluk. Ils se sont tous réfugiés dans le presbytère après avoir enfermé 13 hostiles dans l'église, des habitants assez pieux infectés et attirés par le bruit du clocher.

la mairie/école

Zombies : 10

Survivants : 2

Éléments utiles :

Ce bâtiment en bois de deux étages se trouve au centre du petit village. C'est une grosse maison semblable aux autres, assez imposante avec des murs peints en blanc et un toit d'un vert qui pète. Seuls les quelques affichages officiels placés sur la devanture permettent de distinguer la mairie des autres maisons. Une aile de cet édifice est dédiée à l'unique classe du village accueillant une quinzaine d'élèves de la maternelle à la fin de primaire. La classe est une grande salle remplie de tables d'écoliers, de livres, et autres ustensiles d'éducation. Une porte permet d'accéder au hall de la mairie attenante.

La mairie, elle, compte une grande salle avec deux bureaux et un comptoir/guichet séparant les visiteurs des employés, différentes armoires et caissons remplis de documents administratifs. Il y a aussi une salle de réunion et le bureau du maire un peu plus cossu. Au fond du hall d'entrée une double porte épaisse donne accès à un escalier desservant l'étage où se trouvent deux appartements de fonction de type F2 d'environ 60m² chacun.

Un des employés administratifs et son conjoint ont trouvé refuge à l'étage. Ils sont assez bien protégés derrière la double porte en bas et disposent de nourriture à l'étage. Du coup ils n'osent pas sortir. Ils se sont signalés avec une lampe torche au bateau des gardes côtes mais aussi aux gens dans le restaurant. C'est un couple de 45 ans, tous deux un peu enveloppés, pas très sportifs et surtout très peureux. Ils se mettront à hurler, gémir ou à fuir dans n'importe quelle direction s'ils ne sont pas un peu entourés. Une dizaine de zombies déambule au rez de chaussée de la mairie et dans la classe. Toutes les portes sont ouvertes.

le quartier résidentiel

Zombies : 45

Survivants : 0

Éléments utiles : voitures, nourriture, quelques armes et outils

Deux rues parallèles desservent une quarantaine de maisons individuelles avec de petits jardins. Ce quartier est sens dessus-dessous : quelques cadavres traînent dans la rue, des voitures ont défoncé les clôtures des maisons, portières ouvertes et vitres maculées de sang, d'autres sont abandonnées en plein milieu, les phares parfois encore allumés et les clés sur le contact. Les portes des maisons claquent au vent.

Ce secteur est sûrement le plus dangereux. 45 zombies s'y trouvent, répartis dans les rues, dans les jardins et à l'intérieur des maisons. Au moindre bruit, ils seront attirés et fonceront voir ce qui se passe en un groupe d'une trentaine d'individus. Les quinze autres hostiles sont coincés dans des maisons, parfois bêtement, par un escalier qu'ils ne savent plus remonter, par une porte fermée, dans un placard ou à l'intérieur d'une voiture ...

la station d'épuration

Zombies : 15

Survivants : 1

Éléments utiles :

Cette station est située dans la plaine entre l'aérodrome et le quartier résidentiel. Il n'y a là que deux grands bassins et un bâtiment de chantier où les techniciens peuvent entreposer leur matériel et se reposer. De petites buttes hautes de deux mètres entourent ce lieu, ce qui le masque au regard des touristes et isole les odeurs (légèrement) des vents.

Un des employés vivant dans le petit quartier s'est réfugié là alors qu'il tentait d'aller voir ce qui se passait au centre-ville et après avoir été pourchassé par des zombies. Son pick-up est d'ailleurs toujours garé devant l'un des bassins. Lui, Mark 'Maguyuk' Thompson, s'est réfugié dans son préfabriqué et s'y est barricadé. Petit et tout chétif, il a la trentaine et est simplement terrifié par ce qu'il entend de l'extérieur. Il s'est armé de la plus grosse clé à molette qu'il

a trouvée pour se défendre et il se tient chaud avec de la vodka que les employés avaient stockée là. Mais ivre comme il est maintenant, il pourrait faire une bêtise et sortir, ou carrément fracasser le crâne de quelqu'un tentant d'entrer pour le sauver. Ses propos sont incohérents et les agents pourraient le confondre avec un hostile.

Dégâts de la clé : +2D

l'aérodrome

Zombies : 10

Survivants : 0

Éléments utiles : Cessna

Une piste d'environ 1000m, un réservoir de carburant avec une pompe (comme une station-service) et deux petits hangars fermés par des chaînes et des cadenas, c'est tout ce qui compose cet aérodrome. L'un des hangars contient un petit Cessna de 4 places. Il n'y a que 10 hostiles ici, mais s'ils entendent un quelconque avion ou hélicoptère atterrir, ils se lanceront à l'assaut.

Une route rejoint la côte 300m plus loin et ensuite soit le quartier résidentiel puis Three Saints ou le petit quartier.

le petit quartier

Zombies : 5 dont un phase 2

Survivants : 6

Éléments utiles :

Le petit quartier est composé d'une petite rue pavée et très fleurie, entourée d'une douzaine de maisons. 4 hostiles se promènent dans les jardins sans réel but mais un phase 2 reste en permanence à proximité de l'une des dernières habitations. Et pour cause ! Il a senti la présence d'un groupe de survivants assez discrets à l'intérieur : six enfants se trouvent à l'intérieur, menés par Cassie, une jeune fille de 12 ans dotée d'un fort sens des responsabilités. Ils se sont réfugiés là après avoir vu les premiers habitants tomber, parfois leurs propres parents. Sous l'impulsion de Cassie, ils ont réuni des vivres et des lampes et se sont réfugiés sous une sorte d'igloo de couettes et de couvertures au centre du salon. Ils veillent les uns sur les autres, mais parfois les plus jeunes font un peu de bruit, ce qui ne manque pas d'attirer l'attention du phase 2 qui rode autour. Le plus petit, Ulva 4 ans, commence sérieusement à s'inquiéter de l'absence de ses parents (qui errent maintenant dans la lande) et pourrait sortir pour tenter de les retrouver si Cassie relâche sa surveillance.

Si les Zcorps décident de les laisser là, le temps de nettoyer les alentours et de récupérer les autres rescapés, ils devront trouver un moyen de les rassurer et peut-être de garder le contact pour qu'ils restent là sagement sans faire trop de bruit.

la digue

Zombies : 8

Survivants : 0

Éléments utiles : 2 armes de chasse

Cette digue de près de 600 mètres de long rejoint 3 saints avec l'autre partie du village et l'aérodrome. Elle est assez large pour permettre à deux voitures de se croiser dessus. De plus, des ouvertures y ont été aménagées pour que les espèces vivants dans le bassin puissent rejoindre la mer et aussi pour éviter les inondations en cas de fortes pluies.

Deux 4x4 se sont percutés en plein milieu de la digue lors de la première vague d'attaque. Tous les occupants sont infectés et toujours coincés à l'intérieur des voitures.

Les deux véhicules obstruent complètement la voie et ne permettent que de passer à pieds.

Si les zombies voient des gens passer près d'eux, ils deviendront hystériques et se mettront à se cogner partout pour sortir, laissant des traces de sang sur les vitres. L'un d'eux actionnera accidentellement le klaxon à plusieurs reprises, ce qui pourra attirer les hostiles du quartier résidentiel ou du port, ou les deux.

L'une des voitures contient deux fusils de chasse à longue portée avec une trentaine de cartouches, ainsi qu'une collection de 3 couteaux de survie.

la lande (the moors)

Zombies : 20

Survivants : 0

Éléments utiles :

"Stay on the road. Keep clear of the moors. - Le loup-garou de Londres"

Cette grande plaine entoure les quartiers résidentiels et l'aérodrome. Elle s'étend jusqu'aux premières montagnes. Le sol y est boueux et recouvert d'une herbe haute, grasse et jaunâtre. Les trous y sont nombreux et la plaine accidentée peut s'avérer glissante par endroits. Bref c'est dangereux pour quiconque voudrait y aller pour taper un sprint en pleine nuit.

En plus de cela, une vingtaine de zombies y errent, accompagnés par quelques nécro-beasts, à la recherche de nourriture.

7) OPTIONNEL : Les russes et le KLC

Dans les années 60, les russes ont infiltré des agents dormants à la population américaine et trois d'entre eux ont fini à Old Harbor. La proximité de l'île avec l'URSS rendait l'île très stratégique. Mais au début des années 80, la CIA a mis la main sur des documents et les identités de nombreux agents dormants russes sur le sol américain. Certains furent éliminés de façon discrète, d'autres expulsés sous de faux prétextes, mais pour quelques-uns la CIA a expérimenté un reconditionnement mental en 1986. Basée sur les recherches d'une petite société privée, cette expérience se révéla très prometteuse : grâce à un mélange de barbituriques, hypnose et suggestions les agents du KGB ont complètement oublié qui ils étaient. Ils furent réintégrés à la population de Old Harbor afin de ne pas éveiller les soupçons de leurs supérieurs ou agent de liaison.

Les médecins du village étaient chargés par la CIA d'administrer les doses de médicaments nécessaires à leur conditionnement, sous couvert de faux prétextes : vaccins contre la grippe, vitamines etc.

Au fil des années, l'URSS devenant de moins en moins en danger pour les USA, le programme fut abandonné. Et il y a quelques mois, le médecin d'Old Harbor, administrant les doses nécessaires, est parti en retraite et personne ne vint reprendre son activité. Les agents du KGB ont donc commencé à avoir des réflexes innés surprenants : dextérité exceptionnelle avec les couteaux de cuisine, précision de tir extrême à la chasse, compréhension soudaine du russe etc. L'un de ces « réflexes » était de repérer les cibles militaires stratégiques sur l'île. L'une

d'entre elles, le Kodiak Launch Center (KLC) est un centre de lancement de fusées balistiques utilisé par l'armée et des sociétés privées d'armement pour tester leur missiles longue portée. Les missiles sont tirés vers le Pacifique et interceptés en cours de route.

Anton, l'un des agents, commença à son insu à récolter des informations sur le centre de lancement et stocka tout ça dans un placard caché de son hôtel restaurant. Toujours sans s'en rendre compte il accumula des armes, des explosifs et tout le matériel nécessaire pour mener à bien sa mission au cas où il serait activé. A chaque fois qu'il reprenait ses esprits, il avait l'impression d'avoir rêvé ou d'avoir eu une absence... Pourtant tout était bien réel.

L'arrivée des zombies fut pour lui comme un électrochoc : la guerre était enfin déclenchée et il avait son rôle à jouer. Il en était de même pour ses deux compatriotes : Irina et Grigor.

Réfugiés dans le restaurant avec les autres survivants, ils jouent le jeu et se font passer pour des victimes apeurées, mais dès que la situation tournera à l'avantage des Zcorps, ils sortiront de l'ombre pour agir comme l'exige leur mission. Leur but est de se rendre au KLC avec des explosifs pour le détruire. Ils disposent de vieux AK47, de quelques grenades, et de trois caisses d'explosifs. Ensuite ils s'enfuiront avec l'hydravion du port, l'avion dans le hangar de l'aérodrome, ou enfin un bateau. Ils sont prêt à prendre des otages pour faciliter leur fuite, et n'hésiteront pas à tirer sur les Zcorps ou à abattre quiconque se mettrait sur leur chemin. Chose troublante pour tout le monde, ils parleront russe entre eux.

Le KLC n'est pas une base militaire ultra protégée : la situation financière étant ce qu'elle est, les sociétés privées ont arrêté tout simplement leurs tests. Le centre est donc inutilisé. Mais il reste sur place une dizaine de soldats armés qui montent la garde sur le pas de tir et les deux hangars (vides). Il n'y a pas de centre de contrôle : lors d'un tir, les opérations sont menées à partir d'un camion doté de toute la technologie et qui lorsqu'il n'est pas utilisé, est entreposé dans les hangars des garde-côtes sous bonne garde.

Bref, même si le KLC est détruit, ce ne sera que symbolique et la population de l'île pourrait même en remercier les espions russes car ils considèrent ce centre comme gouffre financier créé par l'état Alaskan.

Les russes

Anton Ivanovitch – Mike Sand : barman, épicier 53 ans
Irina Kovalski – Susan Sand : barmaid, épicière 50 ans
Grigor Kurtz – Fred « Bear » Black : pêcheur 47 ans

Toutes les compétences d'espion à 5D (armes, pilotage, combat, discrétion), les caractéristiques à 3D

Les zombies sont tous de 5ème génération.

Résultats

Proposer une approche audacieuse et la réaliser, impressionner Milton ▶ +1PP
Neutraliser les zombies ▶ 2PP
Sauver 75% des survivants ▶ 1PP
Sauver 100% des survivants ▶ +1PP
Limiter la propagation, tester les survivants, détruire les cadavres ▶ 1PP
Empêcher la destruction du KLC ▶ +1PP
Capturer vivants les agents dormants ▶ +1PP
Survivre ▶ 1PP