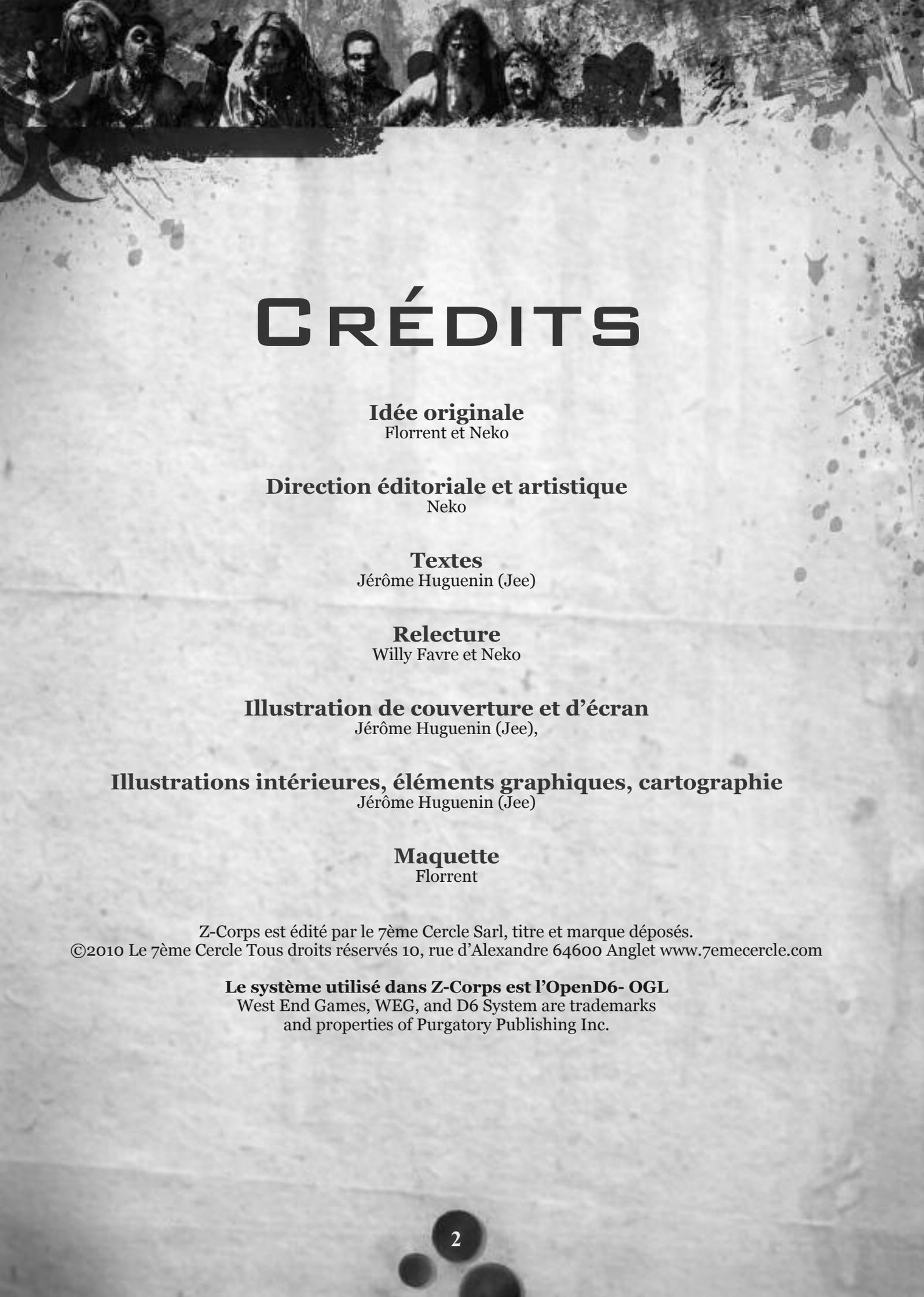


Clinique Apocalypse



ROAD
CLOSED

HELP
STILL
ALIVE



CRÉDITS

Idée originale

Florrent et Neko

Direction éditoriale et artistique

Neko

Textes

Jérôme Huguenin (Jee)

Relecture

Willy Favre et Neko

Illustration de couverture et d'écran

Jérôme Huguenin (Jee),

Illustrations intérieures, éléments graphiques, cartographie

Jérôme Huguenin (Jee)

Maquette

Florrent

Z-Corps est édité par le 7ème Cercle Sarl, titre et marque déposés.

©2010 Le 7ème Cercle Tous droits réservés 10, rue d'Alexandre 64600 Anglet www.7emecercle.com

Le système utilisé dans Z-Corps est l'OpenD6- OGL

West End Games, WEG, and D6 System are trademarks
and properties of Purgatory Publishing Inc.

Ce scénario peut être la suite directe d'*Open All Night*, premier scénario du livre de base de Z-Corps, mettant en scène des survivants aux premiers jours de l'infection. Après avoir échappé au triste sort des habitants de Lawrence, les personnages vont devoir désormais jongler entre les expérimentations de OneWorld et une armée qui s'apprête à multiplier ses bavures. En effet, suite aux récentes victimes militaires de Lawrence et Kansas City, les mesures de sécurité deviennent drastiques et tout est fait pour éviter au virus de se propager. Quitte à enfermer des patients dans une clinique avec des morts à leurs trousses !

Synopsis

«Soyez sans crainte,
One World s'occupe de vous !»
-- Dr Walt Belaware

Après avoir été récupérés par les forces armées et regroupés avec d'autres survivants dans un camp de réfugiés, les personnages vont être admis à la clinique OneWorld de Wichita. Ils y subiront une batterie de tests médicaux, mis au point par les chercheurs de OW afin de déceler les «résistants» au virus et d'élaborer le premier Agent Gris. Rapidement, des rumeurs d'expérimentations malsaines devraient les pousser à mener l'enquête et peut-être découvrir qu'ils ne sont pas les seuls à s'intéresser aux activités de la clinique.

Au final, les personnages devront sans doute faire face à une nouvelle invasion de morts-vivants et découvriront, dans les larmes et le sang, ce que l'armée américaine est prête à sacrifier pour sauver la patrie. Entre les petits travers de OneWorld et ceux de l'US Army, les survivants auront un bon avant-goût des principaux protagonistes.

Introduction pour les joueurs

Visite médicale

Nous sommes à la fin de la première semaine de l'épidémie. Après avoir réussi à s'échapper de Lawrence, les personnages ont rejoint l'aéroport de Topeka ou tout autre point mieux sécurisé (à votre convenance). Peu importe

qu'ils aient quitté les lieux à pied, à bord d'une voiture ou en hélicoptère, ils finissent tôt ou tard par tomber sur des patrouilles militaires (l'espace aérien est particulièrement surveillé) les obligeant à rejoindre un camp. Faites en sorte que les personnages obéissent à l'armée, tout signe d'hostilité risquant de faire dégénérer les événements. Dans le pire des cas, vous pouvez expliquer à vos joueurs qu'après les instants qu'ils viennent de traverser, se retrouver protégés par plusieurs unités de la garde nationale devrait rassurer leurs personnages. Les survivants ne passent que 24h ou 48h sur cette base improvisée, avant d'être déplacés dans d'autres lieux plus éloignés de l'épicentre de la contamination.

Un matin, les personnages sont réveillés par plusieurs coups de feu : des zombies hantent les alentours du campement. Une fois leurs effets personnels rassemblés, ils sont rapidement dirigés vers les pistes de décollage où les attendent deux camionnettes OneWorld, ainsi que plusieurs fourgons militaires. Les personnages sont tous vêtus de combinaisons blanches marquées du logo OneWorld. Leurs bagages sont enveloppés dans un film plastique blanc.

Poussés dans les camionnettes blanches, les personnages-joueurs s'aperçoivent que d'autres rescapés sont quant à eux installés dans les camions militaires. Selon un responsable de l'armée, OneWorld participe à quelques déplacements des réfugiés du Kansas et seconde le CDC (Center for Disease Control) dans ses recherches. Ces balbutiements d'interventionnisme sont évidemment fort mal perçus par l'État-major et ce n'est qu'au compte-goutte que des survivants sont remis entre les mains de OneWorld. Les personnages-joueurs, par exemple.

Ceux-ci s'aperçoivent vite que les camionnettes blanches partent dans une direction opposée à la colonne de véhicules militaires. Aucune information ne leur est fournie quant à leur nouvelle destination.

Les deux véhicules traversent une cité en ruines, marquée par des colonnes de fumées et des barrages militaires, pour la plupart abandonnés. Des silhouettes sanglantes de zombies hantent parfois les rues désertées. Certains cherchent désespérément à s'agripper aux portières de la camionnette ou se jettent violemment contre ses vitres. L'infirmier installé aux côtés du conducteur utilise plusieurs fois son arme sur certaines créatures trop agressives...

Le voyage jusqu'à la clinique OneWorld, située dans la ville de Wichita, prend moins de 3 heures pour parcourir les 225 kilomètres. C'est l'occasion idéale pour le MJ de poser l'ambiance, grâce à quelques descriptions sordides, aux évocations de rumeurs entendues dans le camp et à la présentation des PNJs se trouvant à bord. En effet, en observant le paysage par la vitre arrière, les personnages-joueurs pourront constater avec horreur que le virus commence à se propager bien au-delà de Lawrence.

PNJs présents dans la camionnette

Susanne Silvester

« Ne t'inquiète pas ma chérie, maman est là. »

Mère célibataire, Susanne est une battante qui a toujours su se sortir des situations les plus difficiles. Et s'ex-tirper d'un immeuble hanté par des zombies, avec un bébé dans les bras, ne fut pas la plus aisée. Cette blonde au fort tempérament n'est pas à confondre avec une poupée de magazine. Elle saura le rappeler aux mâles trop confiants par quelques prises de Jujitsu impeccablement exécutées.

Agilité 3D : Bagarre 3D+2
Adresse 3D : Dextérité 3D+1, Pilotage (Voiture)
Puissance 2D+2 : Courir 3D+2
Connaissances 3D : Affaires 4D, Informatique
Perception 3D : Chercher, Survie 3D+1
Présence 3D+1 : Charmer 4D, Commander 4D+1, Empathie 4D+1, Volonté 4D+1

Déplacement : 5 **Bonus aux Dégâts** : +1D

Francis Downstone

« Je n'ai rien pu faire ... Vous savez... »

Francis Downstone est un homme d'une quarantaine d'années, cheveux grisonnants et visage anguleux, sévèrement marqué par le stress de ces derniers jours. Il semble complètement épuisé. Il déclare, en effet, avoir été forcé d'abattre sa femme et sa fille, atteintes par le terrible virus. Son avant-bras est bandé, mais ce n'est qu'une blessure bénigne reçue lors de sa fuite.

Agilité 2D+1 : Discrétion 3D+1, Esquive 3D+1
Adresse 2D+2 : Dextérité 3D+2, Pilotage (Voiture), Réparer 3D+2
Puissance 3D : Nager
Connaissances 4D : Affaires, Électronique 5D, Informatique
Perception 3D+1 : Chercher 4D+1, Investigation 4D+1
Présence 2D+2 : Volonté

Déplacement : 5 **Bonus aux Dégâts** : +2D

Note pour le Meneur de Jeu :

Downstone est totalement flippé. Son état mental va rapidement se dégrader au point qu'il va finir par deve-

nir complètement paranoïaque et tenir OW responsable de la mort de sa famille. Il n'a d'ailleurs pas abattu sa femme et sa fille mais s'est enfui alors qu'elles essayaient de le dépecer.

Ce PNJ peut être présenté comme un ami proche d'un des personnages, si vous pensez que votre groupe aura besoin d'être poussé à mener l'enquête par la suite. Quoiqu'il en soit, Downstone est un maillon important de ce scénario et le MJ devra prendre soin de bien intégrer son rôle et ses implications dans la trame des événements.

Paquito Pueblo

« Soy inocente ! »

Ancien garagiste, immigré clandestin, ce mexicain au visage rond reste très discret, trop effrayé d'être encore une fois tenu pour responsable des moindres maux qui l'entourent. Après avoir tué le patron de la concession automobile subitement devenu « cannibale », il en a profité pour filer avec sa caisse et le fusil à pompe qui l'accompagne.

Agilité 3D : Bagarre, Discrétion 4D, Esquive 4D
Adresse 4D : Armes à feu, Pilotage (Voiture) 5D, Réparer 5D
Puissance 3D : Courir 4D, Soulever
Connaissances 2D+2 : Électronique
Perception 3D : Jeux, Survie 4D
Présence 2D+1 : Volonté 3D+1

Déplacement : 6 **Bonus aux Dégâts** : +2D

Louise « Brandy » Rutherford

« Cette maison de retraite n'est pas pour moi ! »

Louise est une vieille femme au visage ratatiné. Grosse fumeuse, il est rare de la voir sans une cigarette aux lèvres. Vivant seule depuis plusieurs années avec une horde de chats, elle n'a pas été inquiétée par le virus. Il est d'ailleurs fort possible qu'elle ne sache toujours pas de quoi il s'agit. Elle garde un Colt dans son sac à main et en gratifiera le « charmant jeune homme » qui saura se montrer prévenant.

Agilité 3D : Discrétion 4D
Adresse 3D : Armes à feu, Dextérité 4D
Puissance 2D+1
Connaissances 3D : Érudition 4D, Langues (Français), Sciences occultes 4D
Perception 3D : Art 4D, Chercher, Jeux 4D, Survie 3D+2
Présence 3D+2 : Charmer 4D, Volonté 4D+2

Déplacement : 5 **Bonus aux Dégâts** : +1D

Descriptions pour la route

- Le long des rues, il n'est pas rare de voir, à l'ombre d'un porche ou derrière une vitre poussiéreuse, des silhouettes rongéant un cadavre ou plongeant leurs mains difformes dans des entrailles encore fumantes...
- Une femme s'est pendue à un poteau de télécommunication. Son corps se balance lugubrement tandis qu'une nuée de corbeaux s'affaire à lui arracher des lambeaux de peau, après avoir picoré les yeux.
- Un carambolage a eu lieu à un carrefour. Il n'y a plus de victimes... Sauf quelques restes de membres dévorés et des traces de sang séchés sur le bitume.
- L'armée commence à faire une apparition massive au Kansas. La camionnette a l'occasion de passer quelques barrages et de croiser d'interminables convois blindés sur la route. Si pour certains cette présence paraît rassurante, pour d'autres elle est la preuve que le Gouvernement est dépassé par cette menace.

Plus d'action !

Les MJ désireux de rentrer directement dans le vif du sujet peuvent intégrer une première scène d'action à cette introduction. Le plus simple est qu'un obstacle oblige la camionnette OneWorld à s'arrêter. Cela peut être un pneu crevé, obligeant les occupants à descendre en pleine zone «contaminée» ou encore un réfugié sortant de sa cachette, lorsque le véhicule passe, afin qu'on lui vienne en aide... Rapidement, des zombies font leur apparition...

Rumeurs à distiller

- Si OneWorld est présente au côté de l'armée, c'est que la société a une part de responsabilité dans cette pandémie. Ils cherchent à se racheter.
- C'est évident qu'ils vont faire des expériences sur nous... On va crever comme des cobayes... On a déjà l'air de rats de laboratoire dans nos tenues en plastique.
- OneWorld va nous sortir de cette situation, l'armée n'a jamais été capable de faire quoi que ce soit d'efficace.

- En fait, cette infection zombie, c'est un programme gouvernemental pour réduire la population mondiale. Le Président, il est pas touché lui ! Tu vois !
- OneWorld, y font des super guerriers avec les zombies, c'était sur le Net hier ! Un super contrat avec l'armée, c'est certain ! On va devenir des super guerriers... Trop génial !
- Il existe un vaccin contre le virus, c'est pour ça qu'on va chez OW !
- Je hais les hôpitaux, on en sort toujours avec des maladies qu'on n'avait pas en y rentrant.

Les lieux, le décor

La clinique One World de Wichita (Seneca St – Wichita - Kansas)

*«Nos infrastructures sont votre futur !»
-- Brian Clark, discours d'inauguration
d'un institut OneWorld*

La clinique de Wichita est l'un des premiers instituts OneWorld construits dans le pays. Inauguré en 2002 par Bryan Clark, Bradley Finch et Jonathan Strong (on peut d'ailleurs voir leur photo dans le hall), c'est un vaste bâtiment de trois étages dont la structure générale a servi de modèle, par la suite, à l'ensemble des cliniques de la société. Les plans fournis dans ce livret pourront donc vous servir de base pour tous les instituts du pays.

Une cour intérieure, dotée d'un jardin minéral, baigne les chambres et les couloirs d'une lumière naturelle. Le toit est partagé entre plaques photovoltaïques, toiture végétale et piste pour hélicoptère. Ce dernier y est d'ailleurs stationné. Les murs extérieurs sont recouverts d'une peinture photocatalytique, capable de photosynthèse.

Le rez-de-chaussée se compose principalement de l'espace-accueil, d'une cafétéria «bio», d'une pharmacie (uniquement des produits OW évidemment), des bureaux de gestion, de comptabilité ainsi que des cabinets médicaux des différents médecins et spécialistes pour les consultations sans rendez-vous.

Le premier niveau rassemble toutes les chambres des pensionnaires et des malades. Elles sont disséminées sur le pourtour de la cour intérieure. Un couloir, ponctué de



Z-CORPS

baies de lumière, fait le tour de ces chambres et dessert un laboratoire d'analyses, une salle commune, les cuisines, les salles des infirmiers et un cabinet de radiologie. Ici encore, tout est à la pointe de la technologie durable. Les meubles sont en bioplastique et pulpe de bois, et les murs enduits de peinture végétale phosphorescente.

Le second niveau regroupe l'ensemble des salles d'opération et de rééducation. Plusieurs sas assurent la stérilisation des blocs opératoires. Les bureaux des chirurgiens sont installés au même étage, dans le couloir ouvert au public.

Le troisième et dernier étage est réservé au personnel accrédité de OneWorld. Les ascenseurs n'y accèdent qu'avec un passe magnétique spécifique. Les escaliers de sécurité sont bloqués par plusieurs portes qui ne se déverrouillent qu'en cas d'incendie.

Cet étage hyper protégé regroupe donc les laboratoires high-tech de la succursale de la compagnie : LabWatch. L'étage comprend un laboratoire de microbiologie (virologie / bactériologie) équipé des microscopes électroniques et des scanners dernière génération.

Enfin, le sous-sol est divisé entre parking, système de recyclage d'eau de pluie, générateur de secours et espace de stockage.

Les environs de la clinique

Wichita est la plus grande ville de l'État du Kansas. Elle est située au Sud de l'État, au bord de la rivière Arkansas. Depuis deux jours, elle est devenue un véritable point névralgique pour l'armée, tout particulièrement pour l'US Air Force qui se concentre sur la base McConnell. À première vue, Wichita paraît avoir échappé à l'épidémie qui ravage le Nord de l'État, tant la population paraît sereine et les forces militaires présentes. Mais ce n'est qu'un leurre. Comme toutes les villes environnantes, Wichita s'apprête à vivre ses derniers jours.

Sous-évaluant la vitesse de l'épidémie, soldats et policiers, pensent avoir contenu le foyer de contamination à l'extérieur de la ville. Et ce, malgré les avertissements de OneWorld et de nombreux spécialistes sanitaires. En réalité, le virus se propage parmi les habitants les plus pauvres de la ville (Wichita ayant un taux de pauvreté très important), tout particulièrement parmi des groupes de sans-abri. Petit à petit, ils se rassemblent en bandes voraces, qui s'échappent dans les zones industrielles de la cité et contaminent de nouvelles victimes.

La clinique OneWorld se trouve au sud de Wichita, non loin du parc Watson qui borde directement l'Arkansas. Elle est coincée entre de nombreuses maisons

résidentielles, présentant haies verdoyantes et jardins ouverts, et un ensemble de petits commerces : coiffeur, clinique vétérinaire, bar&grill, magasin de sandwiches. L'institut fait directement face à l'église Sainte Anne, où se rassemblent quotidiennement quelques sans-domicile fixe, habitués à la soupe populaire. Mais les mendiants ont de moins en moins de goût pour le bouillon de légumes ces derniers temps...

Évènements Principaux

Bienvenue

Lorsque les personnages arrivent, des grillages barbelés ont été érigés autour du parking et l'entrée est surveillée par cinq/six militaires au faciès peu engageant. Après les contrôles d'usage et un passage sous les vaporisateurs désinfectants, les véhicules s'engouffrent dans le parking souterrain.

Le sous-sol n'est plus gardé par des soldats, mais par des hommes en treillis noir : du personnel appartenant à OneWorld. Ces gardes ne se privent pas de lâcher quelques piques à l'encontre des militaires situés à l'extérieur, dont l'attitude est de plus en plus celle de simples «cow-boys». Ils accompagnent ensuite les survivants jusqu'aux portes de l'ascenseur où les attendent plusieurs infirmiers à l'uniforme brodé des initiales OW. Ces derniers les conduisent jusqu'à leur chambre au premier étage. Toutes les armes sont confisquées et consignées au rez-de-chaussée. Les effets personnels (vêtements) peut-être contaminés sont obligatoirement brûlés.

Une fois dans leur chambre respective, les personnages se voient remettre des cartes magnétiques pour leur porte.

Une dizaine de jetons en laiton (faisant office de monnaie locale) rangés dans un petit sac de plastique transparent sont posés sur la table, ainsi qu'une montre blanche en plastique. Juste à côté se trouvent une notice plastifiée, une fiche papier à remplir, ainsi qu'un gobelet en carton au logo OW contenant deux gélules bleues.

Les écrans plats et les connexions wifi sont verrouillés. Un personnage compétent en Informatique et possédant un appareil susceptible de se connecter et qu'il aura pu dissimuler (mobile, Pad, notebook...) pourra toutefois tenter de trouver les codes (Test d'Informatique, Difficulté 18).

Les instructions suivantes figurent sur la notice plastifiée

- Jetez tous vos vêtements dans le vide-linge.
- Prenez une douche avec le gel désinfectant OneWorld qui se trouve dans la petite armoire de votre salle de bain.
- Revêtez une combinaison de votre armoire personnelle.
- Mettez la montre.
- Prenez les deux gélules bleues *Imunsyst* se trouvant dans le gobelet en carton.
- Remplissez la feuille vierge «donneur d'organe»
- Reposez-vous. Un docteur viendra vous ausculter très prochainement.
- En cas d'urgence, appuyez sur le bouton d'appel rouge.

Les personnages sont ensuite libres de quitter leur chambre et de visiter les lieux. Toutefois, leur porte ne se déverrouille qu'au bout d'une heure. Le temps qu'ils suivent les instructions sur la notice ...

Visite guidée

Le premier étage est entièrement libre d'accès, sauf les bureaux et les quartiers infirmiers. Plusieurs écrans vidéo diffusent des images zen de paysages idylliques et des messages publicitaires OW. Une douce musique insipide plane sur l'étage.

Plus aucun téléviseur ne diffuse d'informations. Des distributeurs de boissons et de barres de céréales OneWorld sont en libre service dans la salle commune. Les jetons en laiton servent évidemment pour ces machines. À cet étage, il y a peu de «gardes». Ils sont affectés en priorité au rez-de-chaussée et aux étages supérieurs. Tout est fait pour que les patients vivent bien leur isolement et se calment après les épreuves qu'ils viennent de traverser. Cette ambiance zen est d'ailleurs assez déstabilisante.

Une trentaine de patients traînent, entre la salle commune (dotée d'une dvdthèque numérique, de jeux vidéo, de book-pad) et leur chambre. Les tests et les analyses, ont lieu sans interruption de 9h à 18h.

Une fois familiarisés avec ces lieux, les survivants ont tout loisir d'aller échanger avec les autres résidents de la clinique.

Selon l'attitude des personnages, leur interprétation ou leur inventivité, les difficultés sont à ajuster comme indiqué p37 du Livre de base de Z-Corps.

Discuter avec d'autres patients :

Comme les PJ, les autres patients ne passent que quelques jours au sein de la clinique et n'ont eu vent que de rumeurs ou de bruits de couloirs. La difficulté de base pour apprendre quelque chose est de 8. Il règne en effet un certain climat de suspicion, car n'importe qui pourrait être porteur du virus d'Alma. De plus, certaines rumeurs sont totalement fausses :

- Il est défendu de s'approcher du troisième étage. Les équipes de sécurité refoulent les curieux. (Diff 8)
- Il y a des caméras cachées un peu partout dans cette clinique, au moindre faux-pas tu te retrouves dehors. (Diff 8) / Information fausse, il y a quelques caméras, non dissimulées, principalement dans les couloirs.

Discuter avec les «hommes en noir» :

Ceux qui ne font pas encore partie des «futurs Z-Corps» ont pour consigne de ne rien divulguer sur leur situation ou de ce qu'ils auraient pu voir à la clinique. Un test réussi de **Charmer** ou **Persuasion** pourra toutefois permettre de délier quelques langues. Évidemment, soutirer des informations par la force ou être lourdement insistant ne sera pas sans conséquences.

- Les équipes de sécurité utilisent des Tasers. Après plusieurs jours en tant que gardes dans la clinique, ils suivent un entraînement aux armes de poing. (Difficulté 12)
- Presque tous les gardes étaient des patients. OneWorld leur a proposé de travailler pour eux après leur séjour ici. La plupart ne sont en fonction que depuis quelques jours. Il paraît même que Bryan Clark lui-même a contacté certains d'entre eux par téléphone pour les convaincre. (Difficulté 15)
- Le troisième étage est un laboratoire de la succursale LabWatch ! (Difficulté 15)
- Des équipes d'experts, armés, partent à l'extérieur, pour capturer des zombies. (Diff 20)

Homme en noir « Type »

Agilité 3D : Bagarre 4D, Esquive 4D, Grimper 4D, Sauter

Adresse 3D : Armes à feu 4D, Pilotage (Voiture)

Puissance 3D : Courir 4D

Connaissances 3D : Sécurité

Perception 3D : Chercher 4D, Investigation, Survie 4D

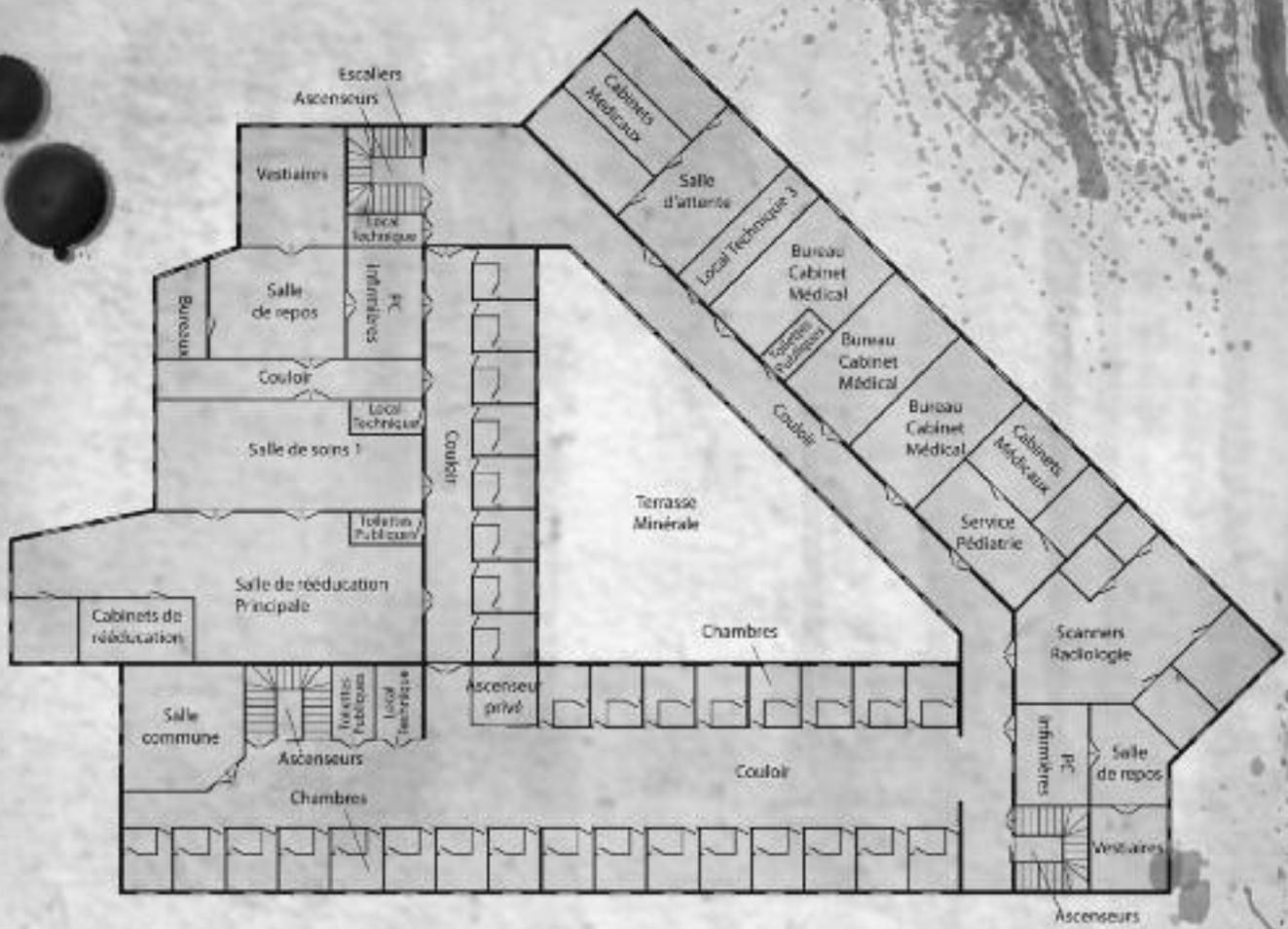
Présence 3D : Volonté

Déplacement : 6

Bonus aux Dégâts : +2D

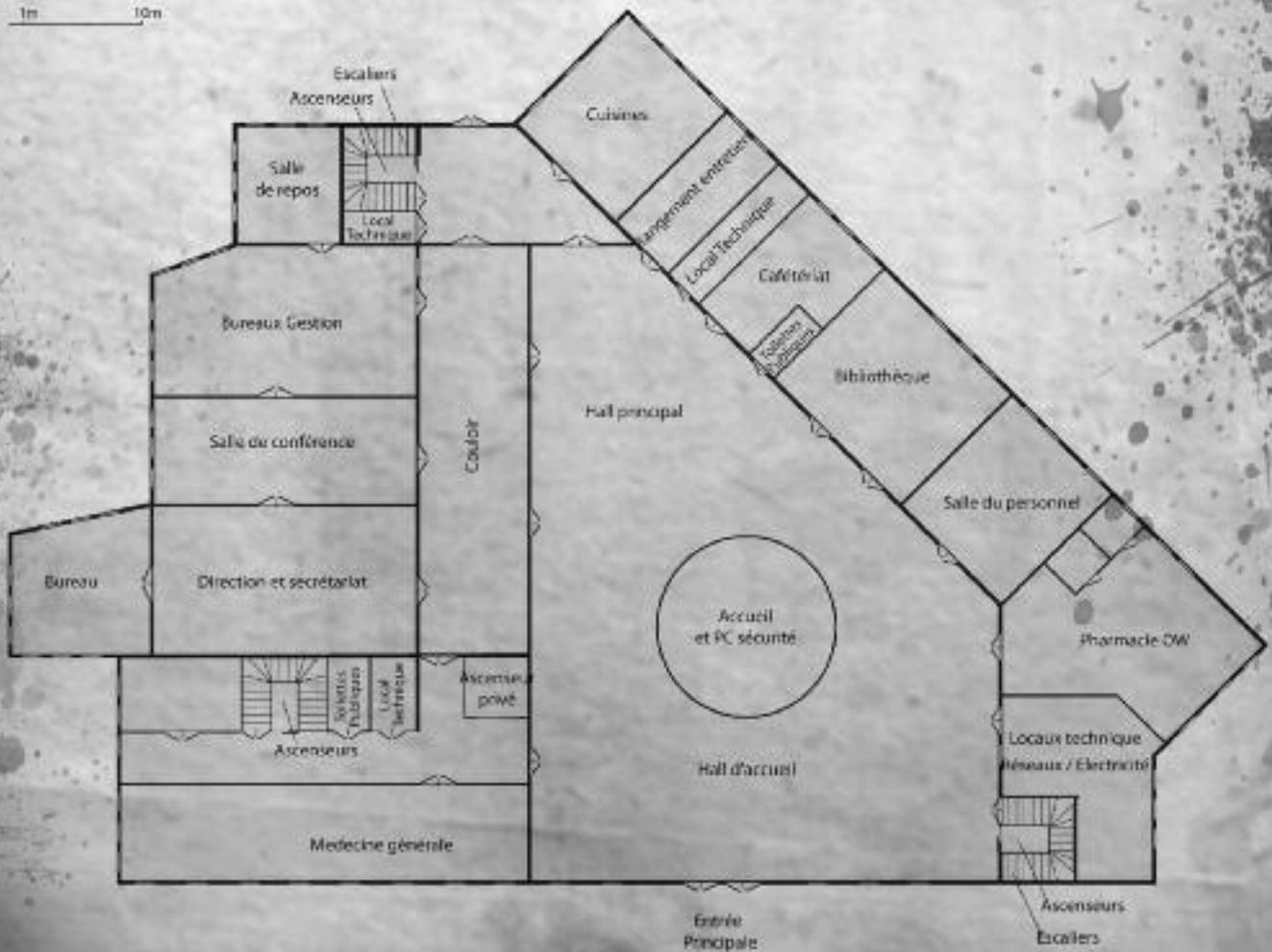
Arme : Taser 8D (voir p72 du LdR), Matraque +1D+1

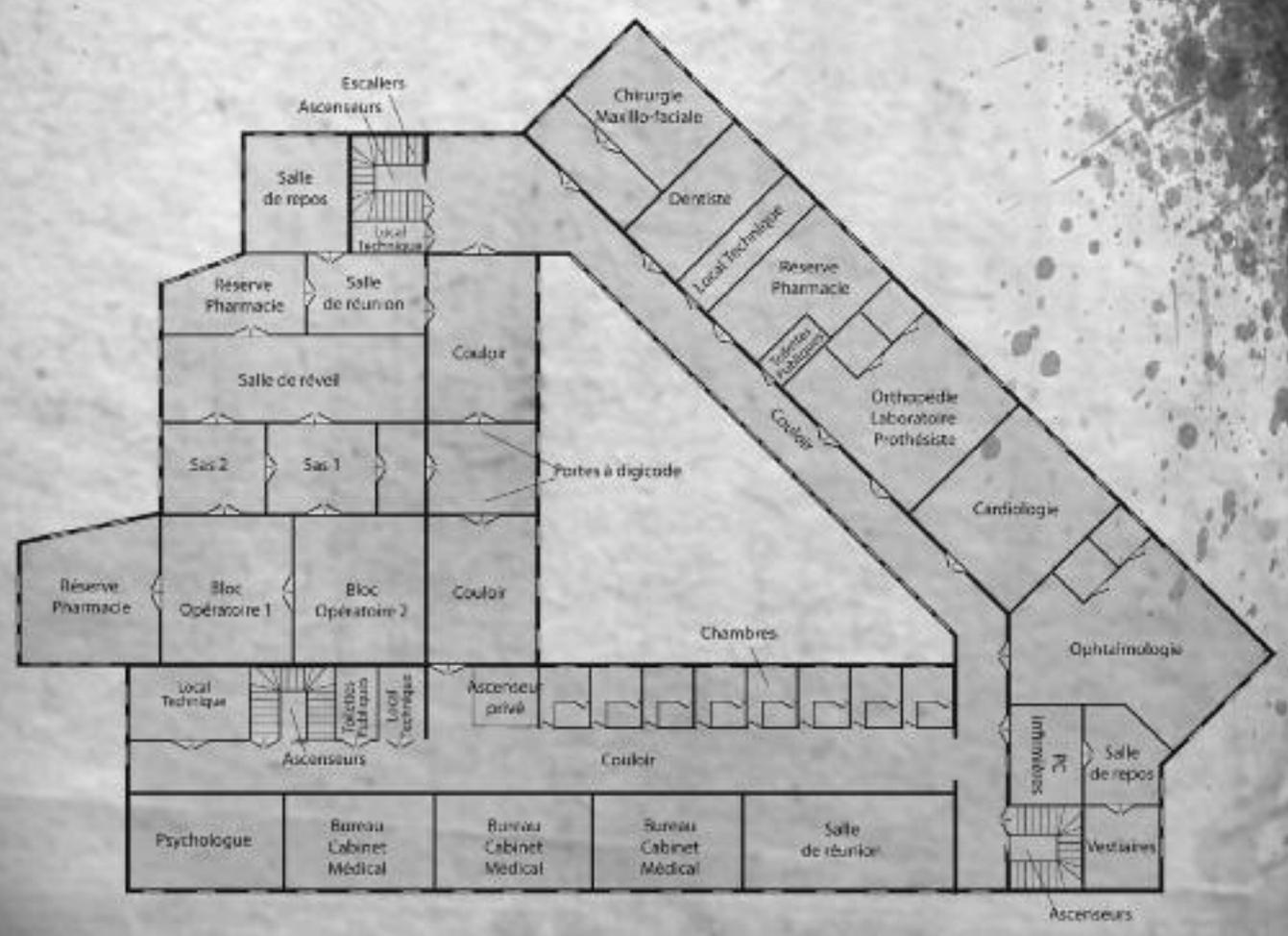
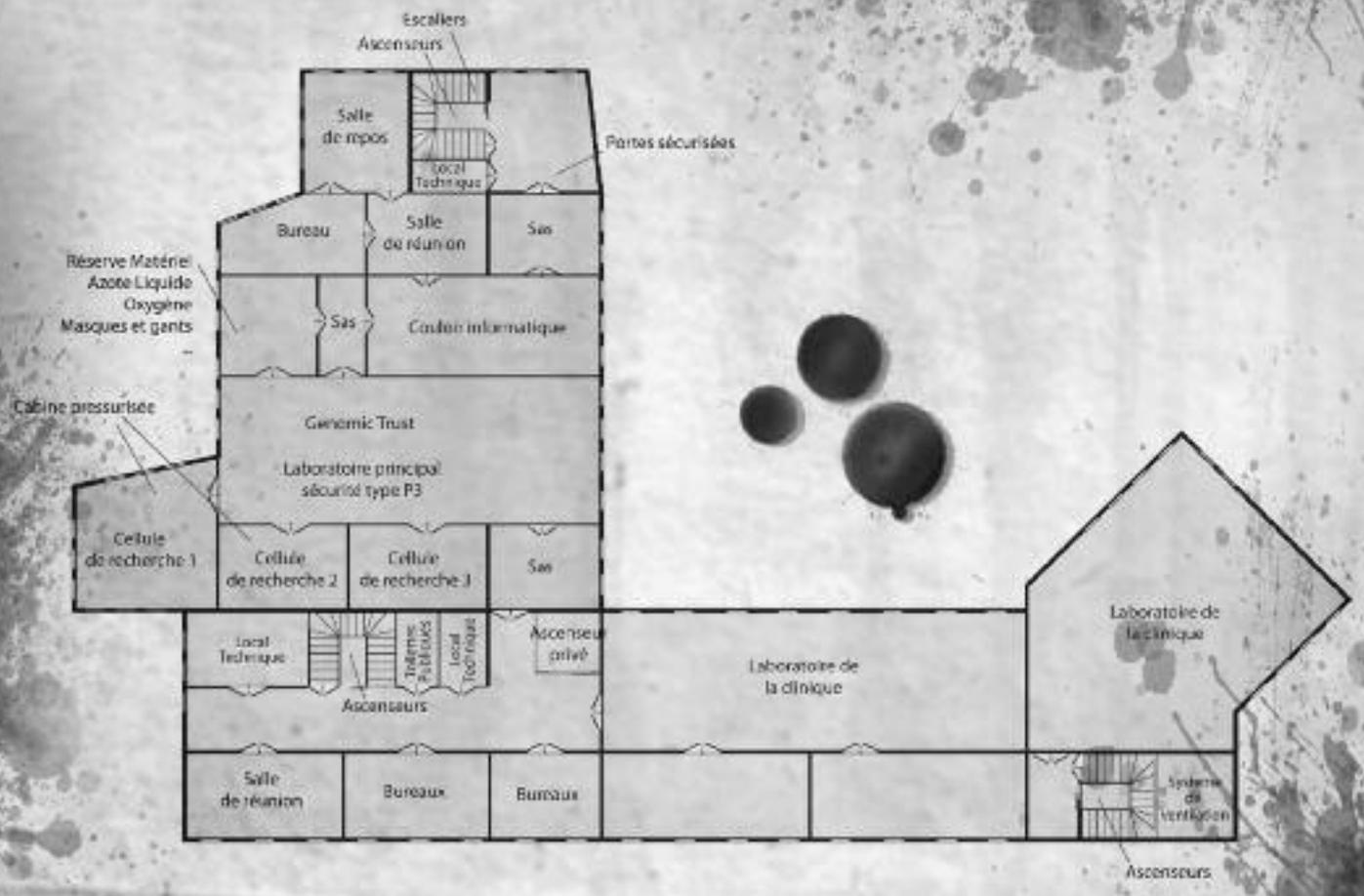
1



0

1m 10m







Z-CORPS

King-Kong

Parmi les gardes de OneWorld, les personnages pourront échanger avec James « King Kong » Bundy. C'est un afro-américain de 37 ans, taillé comme un sportif de haut niveau et originaire de la ville voisine de Harper. Il est tout particulièrement chargé de la sécurité des patients du premier étage et paraît très troublé par tous ces événements. Il connaît peu de choses sur OW, si ce n'est son image publique, mais il a pleinement confiance dans cette société pour régler le problème (en plus, ils payent bien). Par contre, il se méfie au plus haut point de l'armée, qu'il a déjà vu « salement » à l'œuvre à l'entrée de Wichita.

King-Kong pourrait bien être une aide précieuse à la fin du scénario, afin de secourir les personnages ou pour leur passer arme et talkie-walkie.

Agilité 2D+2 : Bagarre 3D+2, Esquive

Adresse 3D : Armes à feu 4D, Lancer 4D, Pilotage (Voiture)

Puissance 5D : Endurance 6D, Soulever

Connaissances 2D : Sécurité 3D

Perception 3D : Chercher, Jeux

Présence 2D+1 : Intimidation 3D+1, Volonté 3D+1

Déplacement : 7 **Bonus aux Dégâts** : +3D

Arme : Taser 8D (voir p72 du LdB), Matraque +1D+1

Ce qu'un médecin ou un infirmier peut leur apprendre :

Le personnel médical est surchargé et tentera toujours de couper court à une conversation. Ils ont aussi pour consigne d'en dire le moins possible.

- OneWorld a décidé de venir en aide à ceux qui ont échappé à l'horreur de ces derniers jours. Pour cela, comme il est de coutume dans l'entreprise, OneWorld offre gratuitement ses services. Pour soigner les blessures tout d'abord mais également pour s'assurer qu'aucun survivant n'est un porteur du virus. Ce travail est réalisé en lien avec le CDC. (Diff 12)

- Les tests ne durent que quelques jours, résultats des examens compris – analyses sanguines, scanner encéphalique, test de vue, culture bactériologique... Ensuite, les survivants sont renvoyés à l'extérieur des cordons sanitaires, dans les camps militaires s'ils n'ont pas de famille ailleurs. (Diff 12)

- Plusieurs patients ont montré une certaine résistance au virus. (Diff 20)

- Les morts-vivants sont irrémédiablement incinérés par l'armée. Des gradés envisagent de faire pareil avec des infectés. (Diff 12)

- L'accès au troisième étage est strictement réservé. Ce sont les laboratoires pharmaceutiques de LabWatch. (Diff 15)

Lucy-Mary Strode

Lucy-Mary est l'image typique de l'infirmière idéale, une jeune femme blonde d'une vingtaine d'années, terriblement belle, douce, et si délicate avec ses patients. Une femme totalement inaccessible mais qu'on ne peut s'empêcher de prendre en affection, tant sa gentillesse pour mettre tout le monde à l'aise est touchante. Lucy-Mary fait comme si tout allait normalement, comme si tout se déroulait dans le meilleur des mondes. Et pourtant, en secret, elle ne cesse de s'inquiéter pour son meilleur ami, John Blutter, dont elle n'a plus de nouvelles depuis qu'il s'est rendu aux environs de Topeka pour le compte de la Compagnie des eaux de OneWorld.

La voir périr entre les mains des zombies devrait être un moment insupportable pour les personnages, à moins qu'ils ne l'aident à s'enfuir également. Dans tous les cas, la belle infirmière pourra peut-être les aider à démasquer Sigourney William, qui fait partie des rares personnes qu'elle n'apprécie pas dans le corps médical.

Agilité 2D

Adresse 3D : Dextérité 4D

Puissance 2D : Nager 3D

Connaissances 3D : Érudition 4D, Informatique, Médecine*

Perception 3D : Art, Chercher 4D, Survie 4D

Présence 5D : Charmer 6D, Empathie 6D, Persuasion, Volonté

Déplacement : 4 **Bonus aux Dégâts** : +1D

Indices à découvrir :

- Dans la cabine de l'ascenseur, les boutons sont tous rétro-éclairés, sauf celui du dernier étage (3) qui ne s'allume que lorsque l'on présente un pass devant un capteur magnétique.

- Au sous-sol, la porte menant au couloir est équipée d'un cadenas flambant neuf. Un véhicule OneWorld est toujours garé à proximité. Le parking, comme le reste du bâtiment, a toujours été nettoyé avec soin. Il peut être alors curieux de trouver quelques gouttes de sang devant la porte. Il y a toujours un garde en faction à coté ou dans la camionnette. (voir le chapitre «Les entrepôts»)

- Deux docteurs se rendent régulièrement au sous-sol et leurs bureaux ne sont jamais ouverts : le Dr Walt Belaware – responsable de LabWatch et le Dr Jonathan Strong – responsable de la clinique. (voir le chapitre : «Les entrepôts»)

- Des personnages observateurs pourront apercevoir une camionnette OW quitter la clinique et revenir quelques heures plus tard. Mais aucun nouveau patient ne sera admis.

- Les visites de Sigourney (voir plus loin : Sigourney William) aux patients de la clinique ne suivent pas d'ordre rigoureux et ne sont notées ou programmées nulle part. Une inspection de la fiche du patient accrochée au pied de son lit pourra l'indiquer aux personnages.

Les analyses médicales :

Les examens médicaux mis au point par OneWorld pour étudier les patients sont planifiés sur 3 jours.

Outre les données chiffrées classiques : taille, poids, tension, les personnages vont subir plusieurs tests de contrôle des sens, des électrocardiogrammes et électroencéphalogrammes et toute une batterie d'analyses d'urine, de sang (numération des plaquettes, numération de la formule sanguine, numération des globules, cultures bactériologiques, recherches des anticorps,...).

- Les prises de sang seront effectuées toutes les 2 heures, dans la chambre du personnage. Elles sont chaque fois accompagnées d'une auscultation classique. Les montres OneWorld sont programmées pour vibrer lorsque l'heure de ces examens approche. Cela signifie que le patient doit rejoindre sa chambre (ce qui risque d'alerter les gardes si les personnages sont en virée et n'ont pas le temps de revenir).

- Ils devront aussi subir un scanner encéphalique avec injection d'iode en intraveineuse. Celui-ci est effectué au second étage et prend, avec l'injection du produit de contraste, environ deux heures.

- Chaque jour, les personnages devront passer 1 heure pour réaliser un électro-encéphalogramme. Cet examen se passe également au second étage.

Infirmier ou Infirmière « type »

Agilité 3D : Bagarre, Esquive

Adresse 3D : Dextérité

Puissance 3D : Endurance

Connaissances 3D : Érudition, Informatique, Langues (Espagnol), Médecine*

Perception 3D : Chercher, Survie

Présence 3D : Persuasion, Volonté

Déplacement : 6 **Bonus aux Dégâts** : +2D

Médecin « type »

Agilité 3D : Bagarre

Adresse 3D : Dextérité, Pilotage (Voiture)

Puissance 3D

Connaissances 3D : Affaires, Érudition, Informatique, Médecine* 4D

Perception 3D : Chercher

Présence 3D : Commander, Empathie, Persuasion, Volonté

Déplacement : 6 **Bonus aux Dégâts** : +2D

Dirty Downstone

Pendant que les personnages sont probablement en train de fouiner ça et là, des cris retentissent du côté de la chambre de Downstone. Ce dernier vient d'en sortir, en colère, et implore qu'on aille chercher sa femme et sa fille qu'il a lâchement laissées derrière lui. Il «oublie» totalement de mentionner qu'elles sont maintenant des morts-vivants... Mais devant le manque de réactivité du médecin auquel il s'adresse, Downstone se laisse emporter et crie haut et fort qu'il se vengera si elles venaient à mourir. OneWorld en sera tenu pour seul responsable !

Au MJ de faire coïncider l'incident avec l'arrivée des PJ et de les impliquer dans l'affaire. Lorsque Downstone tente d'assommer le médecin avec un extincteur, il est peut-être temps pour les PJ d'intervenir.

Un garde intervient ensuite et n'hésite pas à «Taser» tout ceux impliqués. Downstone est rapidement transféré au niveau supérieur pour des tests «psychologiques».

Pour le Meneur de jeu

Sigourney William

Cette infirmière d'une quarantaine d'années mène un double jeu et espionne pour le compte de TrueThink, laboratoire d'études sur l'hypnose affilié à Genomic Trust ©. Elle n'a intégré la clinique qu'au début de la pandémie virale alors que les équipes médicales devaient être renforcées rapidement. Dans la précipitation, les ressources humaines de OneWorld n'ont pas épluché suffisamment les dossiers, laissant ses détracteurs infiltrer ses rangs.



Z-CORPS

Chez TrueThink, Sigourney mène des recherches sur la manipulation mentale et l'hypnose. Grâce à son expérience, des produits hypnogènes et la maîtrise de nombreuses techniques d'hypnose, elle peut influencer les esprits faibles et tourmentés par les drames qu'ils ont vécus dernièrement.

Au sein de la clinique, Sigourney travaille au laboratoire d'analyse, situé au même étage que les installations LabWatch, même si elle n'a pas accès à ces locaux protégés. En croisant les différents témoignages qu'elle a réussi à obtenir, l'espionne a de plus en plus d'indices sur les activités parallèles qui se déroulent au sein de la clinique. Elle sait que quelque chose se trame au sous-sol et va bientôt agir.

Après l'épisode avec Downstone, elle aura une cible de choix pour ses manipulations mentales (voir : la disparition de Downstone).

- Agilité 3D** : Bagarre, Discrétion 4D, Esquive 4D
- Adresse 3D** : Armes à feu, Crochetage 4D, Dextérité, Pilotage (Voiture)
- Puissance 2D+2**
- Connaissances 3D** : Électronique, Informatique 4D, Médecine* 4D, Sécurité, Sciences occultes (Hypnose) 5D
- Perception 3D** : Chercher 4D, Investigation
- Présence 3D+1** : Charmer 4D+1, Persuasion 4D+1, Volonté

Déplacement : 5 **Bonus aux Dégâts** : +1D

Quelques actions de Sigourney :

- Mettre un sédatif dans une boisson.
- Dérober un trousseau de clef ou une carte magnétique qu'elle mettra entre les mains de Downstone.
- Donner une arme à Downstone.
- Laisser des menaces anonymes dans les chambres.
- Empoisonner un patient afin de faire planer plus de suspicion sur la clinique.
- Entraver et bloquer les personnages dans leur enquête.
- Déclencher une alarme
- Falsifier des résultats d'analyses
- Dans tous les cas, tenter de discréditer la clinique

Les entrepôts



À l'extérieur du périmètre de sécurité instauré autour de la clinique, se trouve un ancien bâtiment industriel de briques rouges, absolument archaïque en comparaison des matériaux de construction de l'institut

OneWorld. Un tunnel relie ce bâtiment au parking sous-terrain de la clinique. Après l'apparition du virus d'Alma, ces entrepôts désaffectés furent hâtivement transformés en laboratoire secret pour étudier les cas de zombification et le mode d'infection du virus, sur des animaux et des humains.

Installé en urgence, ce laboratoire n'est pas efficacement sécurisé. Les cadenas qui ferment les portes d'acier rouillé peuvent être forcés (Crochetage difficulté 8), brisés avec une arme à feu ou fracassés avec un extincteur par exemple. Notez bien qu'une fois ces cadenas brisés, les portes d'acier n'ont pas d'autres systèmes de fermeture.

Le couloir rejoint un immense sous-sol abandonné et mal éclairé par des tubes fluorescents qui crépitent. Des caisses en bois pourrissent lentement et du matériel médical obsolète y est stocké. Un escalier rejoint le rez-de-chaussée. Au centre de l'entrepôt est dressée une armature de tubes en acier, recouverte de bâches semi-opaques. Ce cube translucide mesure une dizaine de mètres de côté. Un éclairage vif illumine son cœur, nourri par deux générateurs ronronnant au fond de l'entrepôt.

Un large portemanteau de fer-forgé est installé juste devant l'entrée à fermeture éclair. Plusieurs combinaisons anti-bactériologiques Hazmat y sont suspendues. Un petit banc et une paire de casiers en acier se trouvent juste en face.

Derrière plusieurs rideaux de bâches et un sas de décontamination, l'équipement est «dernier cri», mais la scène macabre et l'odeur épouvantable. Une vingtaine de zombies (la plupart d'un niveau de génération 2) et d'humains infectés sont sanglés à des lits mobiles. Tubes et électrodes sont dispersés sur les corps. Leurs visages sont dissimulés derrière un masque en plastique anti-agression (souvenez vous du *Silence des Agneaux*) et des gants de latex noir et épais isolent leurs ongles infectés.

Des animaux en cage, principalement des chats et des chiens subissent le même sort. Certains ont le cerveau extrait de leur boîte crânienne, branché à des électrodes diffusant sur des écrans plats plusieurs séries d'électroencéphalogrammes.

Bob le blob :

Un des humains attaché au lit est en pleine mutation. D'ici quelques heures, son corps va subir d'atroces modifications, se boursouffler, se tordre dans des angles impossibles et se couvrir de tumeurs parcourues de veines noires et gonflées (LdR p208). Il est évidemment conseillé que cette transformation se produise en présence des personnages.

Normalement, c'est la première rencontre des personnages avec un Hostile de Phase 2. On peut même dire que ce sera un des premiers cas recensés dans le coin. Bien sanglé sur son lit, Robert «Bob» Tapelsky ne représentera sans doute pas de danger immédiat. Mais il pourrait bien en être un par la suite... S'il parvient à s'échapper de l'entrepôt à la fin du scénario, il se peut que cette masse de viande développe une étrange fixette sur les personnages. Au point de chercher par tous les moyens à les attraper... Imaginez cette masse de chair galoper dans les couloirs de la clinique !

Qui travaille ici :

Deux scientifiques de OneWorld travaillent ici, en binôme ou seuls :

Docteur Walt Belaware

Afro-américain d'une cinquantaine d'années, ce scientifique hyperactif, ancien professeur d'université, a rejoint OneWorld il y a six ans et dirige depuis trois ans le Laboratoire LabWatch du dernier étage de la clinique. Il est l'instigateur des recherches sur les zombies menées dans l'entrepôt. Depuis le début de l'épidémie, il y passe le plus clair de son temps, rejoignant son bureau seulement quelques heures par nuit pour un repos sommaire sur son canapé de cuir.

Il donne régulièrement des prélèvements à analyser aux deux scientifiques de Labwatch, qui ne posent aucune question. Grâce à un réseau Wifi, Walt peut récupérer les données ou en envoyer depuis l'entrepôt.

Agilité 2D+2 : Discrétion, Esquive
Adresse 3D : Dextérité 4D, Pilotage (Voiture)
Puissance 2D+1 : Nager
Connaissances 4D : Électronique, Érudition 5D, Informatique 5D, Langues (Espagnol), Médecine* 6D
Perception 3D+2 : Jeux 4D+2
Présence 2D+1 : Volonté 3D+1

Déplacement : 4 **Bonus aux Dégâts** : +1D

Docteur Jonathan Strong

Jonathan Strong est le directeur de la clinique, chirurgien renommé et habile négociateur. Il fait partie de l'entreprise de Brian Clark depuis les débuts et a participé à la conception des modèles qui ont donné naissance aux cliniques. Son nom est présent dans nombre d'importants contrats qui relient la société à ses partenaires.

Même s'il ne participe pas aussi intensivement que Walt aux recherches sur le virus Alma, il suit de près leurs résultats et est en liaison avec les autres centres de recherches disséminés sur le territoire.

A l'inverse de son comparse, Jonathan n'est présent que quelques heures par jour dans l'entrepôt. Le reste du temps, il coordonne aussi les résultats des tests sur les survivants pour former les futures unités Z-Corps et mettre au point les premières versions de l'Agent Gris.

Agilité 2D+1 : Équitation 3D+1
Adresse 3D : Dextérité, Pilotage (Voiture)
Puissance 3D
Connaissances 3D+2 : Affaires 4D+2, Érudition 4D+2, Informatique, Médecine* 5D+2
Perception 3D : Art, Chercher
Présence 3D : Commander 4D, Persuasion 4D, Volonté

Déplacement : 5 **Bonus aux Dégâts** : +2D

Les échantillons de sang infecté :

Walt Belaware a rapporté de nombreux échantillons de sang au laboratoire et Sigourney a réussi à en dérober plusieurs, une fois encore grâce à son puissant talent de suggestion. Elle les a dissimulés dans son armoire de vestiaire, dans un paquet de gâteaux vides.

Elle a pour le moment prévu de les donner aux Laboratoires de Génomic Trust © mais ne peut pas pour le moment quitter la clinique. Au cas où rien ne se déroule selon ses plans, elle injectera le virus, au hasard, à des patients en espérant que les caméras filmeront les zombies dans la clinique, afin de mettre à mal OneWorld et ses « activités ».

La disparition de Downstone

Le soir de son altercation, Francis Downstone rejoint sa chambre, très calme. Il n'est pas décidé à discuter et souhaite qu'on le laisse seul. Des personnages curieux pourront toutefois voir plusieurs fois Sigourney se rendre dans sa chambre durant la nuit.

Elle vient pratiquer sur lui une hypnose inconsciente, lui suggérant dans son sommeil que sa femme et sa fille sont maintenues vivantes dans l'hôpital et qu'il peut les retrouver. Elle lui dit par hypnose, où trouver une arme, cachée derrière un distributeur de la salle commune. À cause de cet état hypnotique, Downstone ne devrait pas se rappeler ce qu'il a vu ou fait jusqu'à ce que Sigourney annule l'état hypnotique. Elle pourra donc récolter des informations sans prendre le moindre risque.

Durant la nuit, quelques minutes après la dernière visite de Sigourney, Francis quitte sa chambre. Personne n'entrave ses déambulations nocturnes : le garde à l'étage s'est lourdement endormi grâce à un somnifère versé dans son café par l'infirmière-espionne.



Z-CORPS

Interpréter Downstone sous hypnose :

Francis commence toutes ses phrases par : «Il faut - Je dois - Je suis obligé...» et ne peut répondre que sommairement à des questions. Son regard est vague.

Qui fait quoi ?

Les actions des personnages vont maintenant déterminer la suite de l'aventure :

#1 S'ils ne tentent rien, voici en quelques lignes le déroulement des événements :

Downstone parvient jusqu'au laboratoire de l'entrepôt, le garde de la porte ayant été neutralisé par Sigourney. Là, il tue le Professeur Walt Belaware, qui travaillait sur plusieurs zombies. Francis se fait mordre par un des zombies sanglés aux lits, alors qu'il imaginait libérer sa femme.

Il quitte le laboratoire, conformément aux ordres hypnotiques de Sigourney, laissant derrière lui les portes ouvertes. Les zombies laissés sans surveillance finissent par se libérer et remontent vers la clinique. Francis est victime du virus et se transforme à son tour. Ses premières victimes peuvent être des patients, Sigourney ou même un personnage qui ne se serait douté de rien.

#2 Si les personnages décident d'arrêter Francis, il n'hésitera pas à faire feu sur eux avant de s'enfuir. Si elle est alertée, Sigourney cherchera également à neutraliser les personnages, par exemple, en affirmant à des gardes ou des patients qu'ils sont porteurs du virus. Elle s'exposera le moins possible. Si elle a des doutes, elle bloquera les portes des chambres, ou empoisonnera les plateaux- repas. Elle n'utilisera son arme à feu qu'en dernier recours. Ensuite elle disparaîtra.

#3 Au cas où les personnages maîtrisent Downstone, Sigourney cherchera à les éliminer et à découvrir elle-même ce qui se passe au sous-sol. Pour discréditer totalement OneWorld, elle n'hésitera pas à libérer des zombies dans la clinique ou à injecter le virus grâce aux échantillons... Avant de s'éclipser.

#4 Enfin, si les personnages échappent à l'infirmière, ils pourront découvrir eux-mêmes le laboratoire et les zombies. À la moindre fuite, OneWorld détruira toutes les preuves et trouvera d'excellents arguments pour sa défense. Elle reconnaîtra un défaut dans les mesures de sécurité, dû à des problèmes budgétaires, mais mettra

en avant ses avancées incomparables dans la compréhension du virus ! Que sont quelques cobayes (infectés de surcroît) si ces derniers permettent de trouver un vaccin ? Évidemment, à aucun moment OneWorld n'évoquera les travaux de l'Agent Gris ou ses méthodes visant à sélectionner des personnes plus résistantes à la maladie. Tout ceci n'est encore qu'un secret, bien dissimulé dans le bureau de Bryan Clark.

L'infestation

Dans cette dernière scène, les zombies vont faire leur apparition au cœur même de la clinique. Évidemment, selon les précédentes actions des personnages, le virus peut se répandre de différentes façons :

- Par Downstone, s'il s'est fait mordre dans l'entrepôt.
- Par l'arrivée des zombies échappés de l'entrepôt ou libérés par Sigourney.
- Par Sigourney William, qui injectera le virus contenu dans les échantillons à plusieurs patients.

Dès que le rez-de-chaussée est envahi par des zombies, les militaires situés à l'extérieur condamnent les portes (suivant les nouvelles directives de l'État-major, qui aboutiront à de nombreuses bavures dans les jours suivants). Ce geste fou de l'armée plonge toutes les personnes présentes dans une panique totale ! On les sacrifie !

Les morts-vivants viennent s'écraser contre les baies vitrées, laissant de longues traînées de sang sombre avant de disparaître vers les étages. Des hurlements résonnent dans les couloirs immaculés. La chasse a commencé. Les morts ont faim.

À l'extérieur du bâtiment, plusieurs zombies se rassemblent également, comme attirés par leurs congénères enrhumés et le goût du sang. Progressivement encerclés, les soldats présents tentent de résister comme ils le peuvent.

S'il est alors impossible de s'échapper par le rez-de-chaussée, il reste tout de même quelques issues possibles :

- Par le toit, et peut-être profiter de l'hélicoptère. Ce qui risque de dégénérer si trop de survivants parviennent jusque là ! L'hélicoptère ne peut emporter que 5 ou 6 personnes ! Qui seront les heureux élus ? Ceux qui portent des flingues ?
- Par les fenêtres, en n'oubliant pas qu'elles ne s'ouvrent même pas assez pour s'y faufiler – norme sécurité oblige.
- En réussissant à rejoindre le sous-sol et à s'enfuir avec un véhicule – utile pour défoncer la porte de garage.

Rapidement, le nombre de zombies devrait supplanter celui des humains et donner l'occasion au MJ de préparer quelques scènes haletantes. Dans les couloirs, les cadavres se relèvent un à un (voir Temps d'incubation Hostiles Gen 2, p203 du LdB).

Quelques scènes

- Dans la confusion générale, un patient tente de repousser les zombies avec un lance-flamme confectionné avec une bouteille d'oxygène. Si les zombies reculent, un incendie ne tarde pas à se déclarer...
- Un infirmier fait signe aux personnages de le suivre par un escalier. Après avoir verrouillé le clavier à code des portes derrière lui, il s'écroule, laissant entrevoir une vilaine morsure à son poignet... Des ombres difformes se dessinent sur les murs, descendant vers les personnages bloqués.
- L'alerte incendie retentit et les portes coupe-feu se rabattent, impossible de voir ou d'entendre qui se cache derrière.
- Un zombie apparaît dans l'encadrement d'une porte, des tubes le reliant à des appareils médicaux sur roulettes qu'il traîne derrière lui.
- Les fumées ont déclenché les systèmes anti-incendie, arrosant abondamment les couloirs. Le passage que veulent emprunter les personnages est inondé et des câbles électriques trempent dans l'eau. Est-il possible de traverser sans être électrocuté ?

Où se réfugier

- Le laboratoire LabWatch, avec ses portes vitrées qui ne s'ouvrent qu'avec un code peut offrir une bonne retraite. Par contre, une fois à l'intérieur, il n'y a pas d'autres issues.
- Le toit-terrasse. Derrière les cheminées d'aération, une échelle descend le long de la façade. Il y a 4 portes accédant à la toiture, elles ne s'ouvrent que de l'intérieur (par une barre de sortie de secours) sauf celle donnant sur la piste de l'hélicoptère. Cette dernière est plus large et donne sur un palier d'ascenseur.
- Le système d'aération. Un humain moyen peut s'y glisser et réussir à rejoindre une salle ou une chambre fermée. Les grilles d'aération sont situées au plafond des principaux couloirs.
- Les salles d'opération, mais là aussi il n'y a généralement pas d'issue de secours.

Récupération des données pour OneWorld :

Le Docteur Walt Belaware ou le docteur Jonathan Strong (selon qui est encore en vie) demande aux personnages de l'aider à atteindre la piste de l'hélicoptère, afin de sauver ses données stockées dans son ordinateur portable. Il faut juste trouver la pilote : Carmen Susanna Sanchez, coincée dans le local infirmier du 1er étage, alors que des zombies en blouses blanches tentent de défoncer la porte du vestiaire. Pour trouver la pilote, les personnages peuvent, par exemple, la voir sur les écrans du PC ou s'ils piratent le réseau vidéo.

Conclusion

Si les personnages des joueurs ont réussi à arrêter Sigourney et Downstone à temps, ils devraient pouvoir quitter la clinique sans trop de soucis. Evidemment, OneWorld se chargera de leur faire signer quelques clauses de confidentialité avant leur départ et conservera leurs dossiers au chaud en vue de « contacts ultérieurs ». Ils pourront alors choisir librement leur prochaine destination ou rejoindre un nouveau convoi militaire, chargé de transférer la population en dehors du Kansas (et cela ne signifie pas la fin des problèmes).

Dans le cas contraire, c'est-à-dire si les choses dégénèrent avec invasion d'Hostiles dans l'Institut, les deux principales solutions sont la fuite ou l'attente de secours. Dans le premier cas, il est largement préférable d'avoir un véhicule pour s'éloigner le plus rapidement et défoncer les grilles et barrages qui entourent la clinique. Dans le second cas, si les survivants ont réussi à se cloîtrer dans une pièce sécurisée, ils n'ont plus qu'à prier pour que leurs appels au secours soient entendus avant que l'armée décide de tout raser. Des PNJ pourront peut-être leur venir en aide, en les poussant à sortir par la façade de la clinique (à l'aide d'un tuyau d'incendie pour descendre, par exemple) et ainsi profiter de la diversion des militaires. Concentrés sur les soldats, la bande de sans-abri zombifiés ne leur prêteront pas attention. Dans tous les cas, utiliser les gardes de OneWorld pour sauver la vie des personnages, sera un bon moyen de leur montrer –avant l'heure– l'utilité des Z-Corps et que tout n'est pas toujours pourri dans ce monde de cauchemar.



Pour accompagner l'écran quatre volets de Z-Corps, vous trouverez dans ce livret un scénario inédit "survivant" faisant suite à Open All Night, pouvant être joué en one-shot ou dans la storyline Z-Corps, Clinique Apocalypse.

*"Sur une durée suffisamment longue, l'espérance de vie tombe, pour tout le monde, à zéro."
-- Fight Club*

