TABLE DES MATIÈRES

SCENARIO

La prison des rêves glacés

Introduction 39
Briefing 39
Embuscade 39
Un village mystérieusement abandonné 40
Les ferrailleurs 40
Vers la zone irradiée 41
Euro-Active 41
A l'intérieur du périmètre 41
Background : le laboratoire d'IG Pharma 42
Le sort d'Eraser 42
L'assistant Burkhardt 43
Défection opportune 43
Fuite-Poursuite 43
De retour au bercail 44
Sur la vidéo - les installations de décryogénisation 44
Sur la vidéo - la première décryogénisation réussie 44

Parties à la carte

Concept 46
Pour les PJ combattants 46
Pour les PJ techniques 46
Pour les PJ négociateurs 46
Pour les PJ enquêteurs 46

Information Highway

Bruits inhabituels 47
La désolation de l'autoroute 47
Une activité mystérieuse 47
Ce qui se passe sans intervention des PJ 48
Que faire ? 48

La Ferme des Carm

Histoire des lieux 49
Arrivée des PJ 50
Pièges 50
Réaction de Jean-Marc 51
Conclusion 51

Blocs Roulants

Une situation périlleuse 52
Le destin de La Ferrière 52
Négociations 53
Les fusils à bloc roulant 53

PNJ - mini-scénarios

Soldat US - de corvée 54
US Marine 54
Jean-Marc Carm 54

Le "Bartertown"

La rencontre des vocations 55
Une affaire bien menée 55
De bonnes affaires pour tous... 56
... ou presque 56

SCENARIO

La prison des rêves glacés

Introduction

Dans ce scénario, l'équipe part à la recherche d'un informaticien, recherche qui les mènera à la découverte d'un terrible secret au sein du Projet.

Briefing

Les membres de la mission proviennent de l'abri K-17 situé dans les environs de Reims. Après quelques jours de relâche, les membres tués ou blessés au cours de la mission précédente ont été remplacés par des nouveaux. Comme d'habitude, un des officiers de l'abri les attend devant leur véhicule tout-terrain, sur le capot duquel une carte du pays est étendue, et commence aussitôt le briefing. Il s'agit cette fois d'une mission à but unique.

Plusieurs témoignages concordants de la part de survivants amenés récemment dans les centres de production indiquent qu'un hacker fameux, Nicolas Bouliez dit "Eraser", est toujours en vie.

La Corporation OnoSendai est très intéressée par cet individu, qu'elle compte utiliser entres autres dans le cadre de la guerre cybernétique contre les États-Unis

après ces témoignages, "Eraser" se trouverait dans les Ardennes belges, au sein d'une petite communauté organisée située dans la forêt ; la mission consiste à le récupérer.

Pour cette mission, le groupe se trouve doté d'un tout-terrain à propulsion gazogène, de deux semaines de rations, d'une paire de jumelles, d'un fusil de chasse à deux canons de calibre 12 (+6 coups), d'un pistolet-mitrailleur Heckler&Koch PDW (+24 coups) et d'un revolver Manurhin MR73 tri-munition (4x .38, 4x .357).

Embuscade

Dehors, ce sont les ténèbres éternelles, figées dans des températures avoisinant les -20 degrés Celsius.

Sur les premiers cent kilomètres en dehors de la base, le trajet se déroule sans encombres, la zone étant pacifiée. Les routes sont dégagées, les panneaux de signalisation routière intacts, on peut pousser le moteur gazogène jusqu'à ses limites, à 80 km/h. On traverse des villages fantômes, aux fenêtres béantes et au contenu pillé.

A partir de 150 kilomètres de la base, le chemin bifurque des voies utilisées par les convois des abris. La route devient alors très mauvaise, encombrée de bagages et de voitures abandonnées. Les capacités

tout-terrain du véhicule s'avèrent précieuses pour continuer dans la direction de la forêt.

Au bout de 4 heures de route, il devient nécessaire de réapprovisionner le gazogène - l'équipage doit descendre du véhicule, pour trouver et réduire des meubles en morceaux. C'est à ce moment qu'ils peuvent remarquer le silence absolu qui règne à la surface de la Terre. Pas un souffle de vent ne vient troubler ce monde figé dans la glace. Seul le tout-terrain fait un bruit, énorme au milieu de ce silence complet.

Le véhicule a attiré depuis longtemps un chasseur d'homme, qui rode désormais autour des PJ.

Selon l'humeur du MJ, il peut attaquer tout de suite le membre de l'équipe le plus isolé des autres, ou bien commencer par crever un pneu du véhicule, obligeant ainsi les PJ à rester plus longtemps sur place). Les PJ devront faire preuve d'habileté et de coordination pour neutraliser leur agresseur. (Si ce chassé-croisé dure trop longtemps, un deuxième chasseur, qui comptait surtout dépouiller le premier, aura le temps de venir et d'harceler les PJ parallèlement au premier).

Le combat peut être mortel pour les PJ, car après tout ce monde est sans pitié. (un joueur pourra remplacer un PJ tué par un survivant prometteur ou surtout un ferrailleur, après cette séquence de l'embuscade). Le combat terminé et le véhicule approvisionné, l'équipe peut repartir.

Si l'équipe se pose la question de l'anthropophagie, elle est très justifiée (et mérite d'être récompensée pour les joueurs). Les cadavres sont des denrées précieuses, dans un monde ou les ressources alimentaires s'épuisent. Même si les PJ ne comptent pas manger les cadavres, ils peuvent les utiliser comme monnaie d'échange ou comme réserve de secours.

Un village mystérieusement abandonné

Le village de Noulanges (NdA: nom invente) est situé loin dans la sombre forêt des Ardennes. Les traces de civilisation se font rares, hormis quelques véhicules abandonnes et pillés, à proximité desquels on peut trouver des dépouilles gelées ou bien des restes d'un festin cannibale.

A l'approche de Noulanges, une voiture bloque la route a un tournant. Autour de la voiture des PJ, des fourrés denses cachent la vue. Cet obstacle vient soudainement pour les PJ, qui doivent connaître un moment de panique. Quelles que soient leurs actions, ils remarqueront que personne n'est aux alentours de cet efficace élément de défense du village.

Les PJ peuvent pousser la voiture hors de la route, et poursuivre. 400 mètres plus loin commence un glacis de cinquante mètres établi autour du village sur la forêt. Dans des conditions qui devaient être très difficile, des arbres gelés ont été abattus autour du village, et empilés à ses abords, en une sorte de palissade rudimentaire.

Là non plus, aucun signe de vie. Le village a été déserté, mais de manière ordonnée. Les fenêtres des maisons ont été fermées, aucun dommage ni signe de pillage n'est à noter.

Du côté est du village (vers l'Allemagne), on aperçoit plusieurs traces de roues, apparemment des camions militaires (les traces sont identiques et proviennent de deux ou trois véhicules, pas de véhicules blindés, seulement des véhicules de transport). Dans le village comme à ses abords, on ne voit aucune trace de combat.

Aucune notice ni message ne peuvent être trouvé dans le village, dans lequel devaient vivre de vingt à trente personnes. Dans des salles principales de la vie des villageois, une grande salle tapissée de bois où trône une cheminée imposante, un calendrier au mur indique une date vieille de deux semaines.

Des examens plus poussés du village montre qu'il était bien doté en conserves, anciennes et neuves (on peut le déduire aux ronds de poussière dans les espaces de rangement des conserves). Au bord du village, au milieu des cendres des cheminées, on pourra remarquer des ossements tels qu'ils resteraient d'une préparation culinaire méthodique. On dénombre trois crânes d'humains adultes, deux crânes d'enfants et un crâne de chien.

Les ferrailleurs

Les PJ voudront en toute vraisemblance en apprendre plus sur le sort de ce village, afin de retrouver "Eraser". Les traces des camions mènent vers l'Est, vers la frontière allemande. A moins de 80 kilomètres de la commencent les zones irradiées du bombardement de la Ruhr.

Lorsque la forêt fait place à la plaine, les PJ peuvent entendre un bruit de moteur au loin. S'ils décident de s'y diriger, ils rencontrent bientôt une équipe de ferrailleurs à l'oeuvre dans un village. Les ferrailleurs, une dizaine de personnes, sont équipés d'une voiture-remorque et d'un camion de 6 tonnes, tous deux propulsés au gazogène.

Un train de voitures chargées d'un nombre impressionnant de cartons est en train être accroché à la remorque. Sur le camion, à côté d'une pile de bois, se trouve un étonnant engin à vapeur qui convertit énergie de la combustion de bois en énergie électrique,

alimentant entres autres des tronçonneuses, des outils et deux puissants groupes de projecteurs halogènes, qui aveuglent aussitôt les PJ.

Après quelques interpellations de contrôle, les ferrailleurs ne font pas de problèmes aux PJ, que leur véhicule aura déjà présenté comme membres des abris. Les ferrailleurs sont tous armés, la plupart avec plusieurs armes, et sont d'une maigreur effrayante. Ils sont tourmentés par la faim, et tiendront à obtenir des rations des PJ en échange de quelques objets de valeur, par exemple des armes et des munitions.

Les échanges effectués, les ferrailleurs se ruent sur les rations et, le coeur lourd, mettront des conserves de côté avant de gloutonner les autres.

Si les PJ ont pensé à emporter les dépouilles des chasseurs avec eux, il sera très bien vu de les partager avec les ferrailleurs à la faveur d'un festin. En ce cas, les ferrailleurs se montreront spontanément loquaces. Sinon, il faudra que les PJ se départissent de quelques rations supplémentaires pour obtenir des ferrailleurs quelques informations .

Les ferrailleurs ont remarqué plusieurs villages désertés paisiblement, comme celui de Noulanges. Des rumeurs circulent à propos de convois évacuant des villages entiers, et sans même de contrepartie. On ne pense pas qu'il puisse s'agir de cannibales particulièrement raffinés, car les membres de ces convois sont nombreux et bien nourris, laissent les villageois libres de leur choix, et donnent des soins médicaux gratuitement a chaque passage.

Les militaires des convois avec lesquels les ferrailleurs font affaires habituellement ne sont pas au courant de ces autres convois, et soupçonnent qu'il s'agit d'un abri encore non relié aux autres, qui pourrait vouloir sauver un maximum de gens.

Les ferrailleurs n'ont jamais vu eux-mêmes ces convois mystérieux, mais ont noté leurs traces partant vers l'Est.

Vers la zone irradiée

Les traces de pneu mènent en effet vers l'Est, et en les suivant les PJ ne tarderont pas à remarquer qu'elles rejoignent un chemin où elles sont plus nombreuses. Ce chemin mène lui-même vers un lieu de passage encore plus dense.

Les PJ arrivent bientôt à la limite de la zone irradiée telle qu'est indiquée sur leur carte.

Les PJ ne sont pas équipés de compteurs Geiger, et devront décider s'ils comptent ou non continuer dans cette direction. Le fait que des camions transportant des civils circulent dans cette zone devrait les convaincre de poursuivre.

Un deuxième approvisionnement du moteur devient nécéssaire dans cette zone. Les PJ pourront noter que le village dans lequel ils se trouvent a été abandonné dans l'ordre. On y trouve de nombreux objets et véhicules de valeur, notamment quelques boîtes de conserve ; ceci indique que ni des survivants ni des ferrailleurs ne se sont aventurés dans ces parages depuis le début.

S'ils le veulent, les PJ peuvent tracter avec eux une voiture tout-terrain intacte qui se trouve encore dans le village.

Cinq kilomètres après le village, un panneau sur le bord de la route indique en allemand, en anglais et en français le "début du périmètre militaire", et intime à toute personne non autorisée à rebrousser chemin.

Euro-Active

La piste mène vers une zone d'activité tertiaire située en pleine campagne, indiquée sur les panneaux de circulation sous le nom "Euro-Active".

Si les PJ arrêtent leur véhicule, ils pourront apercevoir à la jumelle plusieurs gros entrepôts, ateliers divers et immeubles cubiques se détacher à l'horizon.

Des containers et des remorques de camion ont été empilés et disposés entre les bâtiments de manière à former un rempart. Une majorité de containers et de remorques portent le logo de la firme IG Pharma ou de ses filiales.

<dans chacun des quatre bâtiments formant les coins de l'installation, un soldat équipé de jumelles a été placé comme sentinelle>

Si les PJ décident de continuer à rouler, on les apercevra à cinq kilomètres s'ils gardent leurs phares allumés, ou bien on les entendra à partir de 2 kilomètres s'ils roulent tous feux éteints.

Une approche à pied devrait être plus intéressante. De nombreuses carcasses de voiture (expulsées des garages de ces immeubles avec un bulldozer), les buissons et les panneaux caractéristiques de ces zones d'activité forment des obstacles visuels idéaux pour progresser furtivement.

A quelques 500 mètres du premier immeuble, un détail est observable à la fenêtre d'un immeuble : un trou a été nettoyé à plusieurs reprises dans de la buée, apparemment toujours au même endroit, au 7ème et dernier étage d'un bâtiment aux murs revêtu de verre réfléchissant, ayant autrefois hébergé une compagnie d'assurance.

À une centaine de mètres, les PJ pourront voir une large pelouse entourer le bâtiment. Les PJ observateurs noteront qu'un glacis d'une trentaine de mètres a été aménagé autour du périmètre constitué des bâtiments et des containers : des arbres et des haies ont été coupés, des panneaux dévissés, les voitures déplacées par bulldozer sont au-delà de cette limite, etc.

Il sera difficile aux PJ d'approcher et de traverser le glacis (60 mètres environ à découvert) sans se faire repérer. Si la sentinelle les voit, elle brisera une fenêtre et ouvrira le feu. Si les PJ s'approchent du bâtiment, elle leur lancera une grenade.

En tout état de cause, le bruit du combat va attirer d'autres soldats (on les entend courir, un jet critique en Vigilance les fera entendre un TALKIE-WALKIE (!).

Leur salut est alors dans la fuite et la dissimulation. S'ils y sont parvenus, ils noteront qu'un véhicule de reconnaissance blindé sortira du périmètre pour aller fouiller les alentours, entouré d'une dizaine de soldats.

A l'intérieur du périmètre

Un moyen alternatif est de pénétrer dans l'enceinte par les égouts. Ceux-ci ont été condamnés hâtivement par deux grilles pour béton armé soudées entre elles et à des tuyaux courant contre le mur. Aucun dispositif électrique n'est apposé sur les grilles, aucun détecteur de mouvement n'est présent.

Un jet de bricolage est nécessaire pour déterminer que l'on peut aisément désolidariser les grilles des tuyaux, ce qui requiert un autre jet de bricolage, voire un bon jet de Force.

Une fois dans l'enceinte d'Euro-Active, les PJ constaterons que les rues ont été nettoyées de la neige qui est tombée durant le premier mois de l'Apocalypse. Sur les trottoirs et le goudron de la rue, on peut reconnaître des traces de pas qui se sont accumulées sur le givre, exclusivement des bottes militaires (rangers). Les PJ peuvent également déceler des traces de camions, qui mènent vers le centre du périmètre (non visible des rues périphériques)

Les PJ peuvent aisément gagner un des bâtiments périphériques, dont les portes ont été brisées ou enfoncées depuis longtemps.

Néanmoins, les bureaux n'ont pas été pillés systématiquement comme ailleurs. On trouve encore

des morceaux de sucre, des sachets de thé ou des petites doses de lait -congelées- dans les tiroirs.

Les bâtiments n'offrent rien de particulièrement intéressant aux visiteurs, si ce n'est un manque inexplicable en meubles de bureaux (tables et chaises), en éclairage (lampes, ampoules, interrupteurs, fils parfois, tout a disparu et a été soigneusement démonté) et dans certains éléments électriques (rallonges, câbles réseau, câbles d'alimentation PC (de nombreux PC sont encore à leur place). Si on examine les postes d'infirmerie, ils ont été vidés de tout leur matériel, meubles comme médicaments.

On trouve dans les zones de réception et dans des documents épars des plans de la zone Euro-Active. Au centre du périmètre que les PJ peuvent reconnaître se situe le bâtiment de CrystalGenics, une filiale de la multinationale IG Pharma.

<pour un peu d'humour et plus d'information pour les PJ, ils peuvent trouver un carton de CrystalGenics, dans lequel se trouve divers papiers de la section

"Ressources Humaines", dont des prospectus portant le slogan "It's cool to be at CrystalGenics - CrystalGenics, le leader mondial de la recherche cryogénique">

Du coin de la rue ou à partir des bâtiments, on peut apercevoir le bâtiment de CrystalGenics, un immeuble gris clair rectangulaire.

Sur le parking de cet immeuble, on peut remarquer plusieurs containers, avec beaucoup de traces d'activité devant, entre autres des traces de camions qui s'y arrêtent l'arrière vers le bâtiment et beaucoup de traces de pas.

Derrière ce bâtiment, on peut observer de l'activité dans un atelier mécanique type "Speedy". A travers les vitres des pans de porte, on pourra remarquer des camions militaires en train d'être entretenus et remplis de CARBURANT.

Background : le laboratoire d'IG Pharma

IG Pharma est la Corporation chargée de la recherche dans le domaine des biotechnologies, destinées à aider l'humanité à survivre dans l'espace. Elle est nommée d'après la multinationale géante de biotechnologie d'avant-guerre.

Le laboratoire situé à Euro-Aktiv s'occupe plus particulièrement des recherches sur le sommeil cryogénique. Il est pour l'instant possible de cryogéniser et décryogéniser sans problème des animaux de la taille d'un lapin. Pour les humains, la décryogénisation pose problème.

Les appareils de décryogénisation ou "Décryo" ,qui fonctionnent en gros sur le principe du micro-onde, peinent à couvrir l'ensemble du corps humain de manière homogène. Il y a encore à proximité des zones décryogénisées des parties du corps gelé, qui se

nécrosent, ou des zones "cuites", équivalant à une brûlure du troisième degré.

Le but des recherches est de fournir un appareil Décryo optimisé et un séquençage de la décryogénisation tolérables pour l'être humain.

La décryogénisation est une procédure extrêmement complexe. Le chef du laboratoire, le Dr. Krüger, a la compétence la plus élevée de l'humanité en ce domaine à cette époque, 80%.

Il ne faut pas oublier que comme cette science est elle-même incomplète (à 35% de ce qu'elle sera trois ans plus tard, à 15% de ce qu'elle sera en 2150), ceci revient à dire qu'il a 80% de chances de réaliser la meilleure décryogénisation possible actuellement, c'est à dire une décryogénisation imparfaite.

Plusieurs problèmes se posent au laboratoire :

a) à l'échelle de l'homme il n'existe plus que des sujets d'expérimentation humains, les singes, cochons et autres animaux ayant disparu ou ayant été mangé.
b) ces sujets devant être amenés au laboratoire en bon état, des opérations de récupération de survivants très délicates ont été mises en place. Eraser a été emmené au laboratoire avec l'ensemble de son village dans le cadre d'une telle opération. Les survivants ont reçu de la nourriture droguée dans le camion, ont perdu connaissance et ont été cryogénisés peu après.

c) les recherches doivent être tenues secrètes, car bien que déterminantes elles seraient très mal perçues par la population des abris
d) le processus de décryogénisation de la tête et de la colonne vertébrale est au point, depuis déjà l'avant-guerre. Ceci permet de recueillir des informations précises de la part du sujet d'expérimentation lorsque la décryogénisation a lieu. Les échecs étant pour l'instant systématiques, les sujets endurent des souffrances incroyables, qui transforment chaque expérience en séance de torture, le plus souvent mortelle.

Le sort d'Eraser

Eraser, comme l'ensemble de son village, a été drogué par la nourriture distribuée par les militaires, puis placé en sommeil cryogénique dans les installations d'IG Pharma. Il fait partie d'un lot critique, celui où l'on espère une percée dans les résultats.

Sa décryogénisation s'étant "bien" déroulée (voir paragraphe "la vidéo"), il est gardé en observation sous haute garde.

Ses proches déjà décryogénisés, moins chanceux, ont été achevés (si nécessaire) dans une salle mitoyenne de la salle d'opérations, charcutés, réduits en "protéines animales" et mis en conserve. (Ces conserves vont être ajoutées au stock d'urgence des Abris).

L'assistant Burkhardt

Un des nombreux assistants du Dr. Krüger, M. Burkhardt, se rendit compte que les travaux du Dr. Krüger étaient sur le point d'aboutir, et avait de mauvais pressentiments à ce sujet. Il savait qu'une fois les recherches abouties, les assistants deviendraient des témoins dangereux qu'on ne pourrait pas recaser ailleurs dans le Projet, comme on pouvait le faire avec les médecins. Burkhardt pensa donc, non sans raisons, que l'équipe d'IG Pharma n'aurait aucun état d'âme à supprimer les assistants une fois la recherche aboutie.

Lorsque la décryogénisation d'Eraser devient le premier véritable succès du laboratoire, Burkhardt prépare sa fuite. Alors que ses collègues vont dormir, Burkhardt prend la cassette vidéo sur laquelle plusieurs décryogénisations - dont celle d'Eraser - sont enregistrées et la place dans une petite valise en aluminium, avec quelques boîtes de conserves.

Il compte fuir la ville, et dans un deuxième temps rejoindre un des abris alentours pour y trouver refuge. La cassette est d'abord emportée comme document

compromettant pour la postérité, s'il devait succomber dehors, et éventuellement comme monnaie d'échange pour réintégrer un abri.

Les PJ vont observer cette tentative d'évasion de Burkhardt.

Défection opportune

Les PJ peuvent essayer de pénétrer à l'intérieur du bâtiment de CrystalGenics, mais ils auront beaucoup de mal à effectuer quoi que ce soit d'utile avant qu'on les repère. Se présenter comme membres du Projet est également malvenu, car cette installation est secrète. On n'hésitera pas à les abattre, quitte à contacter K17 par la suite pour indiquer la "découverte malheureuse" de l'équipe décimée.

Une fois que les observations des PJ sont achevées, et avant ou pendant qu'ils ne se décident à quitter les lieux ou à poursuivre leurs investigations, une scène se déroule sous leurs yeux.

Un homme d'une quarantaine d'années, portant une parka duvetée et un coffre en aluminium en bandoulière, sort du bâtiment en compagnie d'un soldat. Les deux hommes se dirigent vers un container "IG Pharma" ; l'homme au coffre ouvre un pan de porte de ce dernier et s'y engouffre, y passant plusieurs minutes. On peut entendre quelques bruits de caisses déplacées, qui raisonnent fortement dans toute la cour.

Le soldat s'impatiente devant le container et surveille les alentours. Soudain, lorsqu'il est dos au container, l'autre homme en surgit, armé d'un paralyseur électrique Le soldat est pris de court et, subissant une décharge électrique au niveau de la nuque, tombe aussitôt, paralysé.

L'homme traîne le corps du soldat dans le conteneur, on entend encore du bruit. Une ronde de deux soldats passe à proximité, note le bruit et continue son chemin. La ronde passée, l'homme sort du conteneur revêtu de la parka du soldat, de son casque, de ses cartouchières et de son arme. Il a troque son coffre contre le sac à dos militaire, qui est plein à craquer.

L'homme gagne un recoin isolé, hors de vue des PJ, qui entendent seulement le bruit d'une plaque d'égout que l'on tire.

Les PJ doivent se rendre compte qu'il est urgent de quitter les lieux, l'alarme pouvant retentir rapidement (elle retentira dans 2d10+2 minutes). L'homme en fuite devrait être assez intéressant pour qu'ils le suivent, néanmoins le niveau d'information qu'ils possèdent désormais est suffisant pour qu'ils puissent rentrer à l'Abri. Leur propre fuite n'est pas un objectif minoritaire, loin de là

Burkhardt est, pour les deux heures qui suivent, sous l'emprise de l'adrénaline. Il n'a aucun moyen de différencier les PJ du personnel militaire du périmètre.

Fuite-Poursuite

Si les PJ décident de le suivre, il faudra regagner les égouts. Burkhardt va prendre une sortie différente de la leur, il convient donc d'abord de le repérer dans le système de canalisations. Chaque PJ présent dans le système de canalisation peut effectuer 3 jets en Vigilance, à cinq minutes d'intervalle. Le premier jet est de difficulté normale, le second facile (Burkhardt est en train de s'attaquer à la grille), le troisième difficile

(Burkhardt est en train de quitter le périmètre). Le MJ pourra aussi faire faire à Burkhardt trois jets de Discrétion à 5 minutes d'intervalle.

L'équipe peut bien entendu se séparer, idéalement il lui faudra convenir d'un système de reconnaissance (signaux sonores, bruits spéciaux, gestes...) afin de s'identifier lorsqu'ils se rejoigneront. La voiture peut constituer un lieu de regroupement, mais cela ne tiendrait pas compte du déplacement de Burkhardt.

Burkhardt est sur le qui-vive, et armé. Les PJ se retrouvent donc dans la situation où ils doivent récupérer Burkhardt -mort ou vif- sans pour autant se faire repérer par les militaires du périmètre, ni se faire tuer par leur proie.

Les militaires, dès que l'alarme aura été donnée, commenceront immédiatement une traque systématique, en commencant par les égouts. Les traces qu'ont laissés les PJ peuvent être suivies à partir des égouts, il s'écoule 3d10 + 10 minutes depuis le début de l'alarme jusqu'à la découverte du tout-terrain par les militaires.

Les militaires vont utiliser un véhicule de reconnaissance blindé (doté d'un canon de 120mm et d'une mitrailleuse 7.62mm, dommages 2d6+4) et un VBL (Véhicule Blindé Léger) destiné au transport de troupes, avec 6 soldats à son bord, en plus d'un conducteur et d'un mitrailleur (mitrailleuse lourde 20mm, dommages 3d10+1d8+3).

Ces deux véhicules peuvent rouler à 120 km/h sur une route et 80 km/h sur terrain accidenté. Le tout-terrain au gazogène, roulant comparativement à 60 km/h et 30km/h, ne vas pas pouvoir fuir très loin.

L'idéal est que le tout-terrain arrive rapidement à noyer ses traces, sur terrain accidenté ou sur la route principale, et puisse se cacher aussitôt. On peut compliquer davantage la poursuite en dotant les poursuivants de lunettes à détection de chaleur ou à vision nocturne.

Une fois les véhicules blindés lâchés, il ne reste aux PJ que quelques minutes pour rattraper Burkhardt, sans grandes subtilités. Même si les PJ ont décidé de fuir sans récupérer Burkhardt et sa vidéo, cette partie du scénario devrait être mouvementée.

A ce stade, une variante intéressante est de priver les PJ de leur véhicule, réduit en cendres par un des véhicules blindés. Les 250 kilomètres qui les séparent de leur Abri devront être parcourus à pied ou à vélo, au milieu d'innombrables dangers et à travers des contrées inexplorées.

Sinon, plusieurs issues au scénario sont envisageables selon les options retenues par les PJ.

De retour au bercail

Si les PJ regagnent K17 avec pour seule information la destination probable d'Eraser, l'officier chef des missions risque d'être mécontent, mais sans plus.

Si les PJ ont la vidéo d'Eraser avec eux, ils pourront vouloir la regarder avant de la rendre. En ce cas, il y a un magnétoscope opérationnel dans une salle de repos, salle qu'il vaudrait mieux faire évacuer au préalable.

En tout cas le contenu de la vidéo devrait constituer une clôture marquante de ce scénario, et devrait lever la plupart des questions.

Sur la vidéo - les installations de décryogénisation

La vidéo commence par une allocution de l'assistant Burkhardt, l'homme qui portait cette cassette, annoncent l'expérience numéro 1347, menée par le Dr. Krüger sur un sujet adulte mâle inoculé à la cytoxine 3mg avant cryogénie.

La chambre de décryogénisation est divisée en une salle de contrôle et une salle d'opération, séparées par une paroi en plexiglas transparent.

La salle d'opération est occupée par le Dr. Krüger et cinq de ses assistants, tous engoncées dans une tenue en caoutchouc vert.

La salle d'opérations, carrelée mais comportant de nombreuses giclures au mur, comporte :

- une table de dissection (pourvue d'un système d'écoulement de liquide) en matière plastique, comportant plusieurs rayures profondes au niveau des articulations du corps humain, résultat des amputations.
- - un appareillage complexe suspendu au-dessus de la table. Une grande surface aux contours humanoïdes, comparable à plusieurs blocs d'éclairages de salle d'opération, domine dans cet ensemble. Le reste des appareillages est constitué de petits scanners et d'une dizaine de caméras.
- - Sur les bords de la pièce se trouvent plusieurs appareils médicaux dont un défibrillateur, et une table couverte d'instruments chirurgicaux impressionnants, dont une scie électrique à disque.
- - Sur un côté de la salle, faisant face au Dr. Krüger, un écran plasma géant présente un condensé d'informations provenant des ordinateurs de la salle de contrôle.
- - Sur le mur du fond, faisant face aux observateurs, une grande horloge lumineuse à chiffres, indiquant l'heure et un champ pour l'instant mis à zéro (00:00:00)

La salle d'observation comporte des sièges et des seaux vides près de la vitre. Derrière la rangée de sièges, le reste de la salle comporte deux grandes tables encombrées d'écrans d'ordinateurs à plasma (écrans plats) et de claviers, reliés par un enchevêtrement de câbles à plusieurs ordinateurs, stations de travail posées au sol et au réseau interne du laboratoire. Quatre chercheurs en blouse blanche manipulent les ordinateurs.

Sur la vidéo - la première décryogénisation réussie

La procédure de décryogénisation commence : on amène dans la chambre d'opération un container

cylindrique transparent contant un corps pris dans un bloc bleu électrique (le bleu du sulfate de cuivre).

Deux assistants, de chaque coté du container, y connectent des câbles d'alimentation électrique Ceci enclenche la phase de pré-décryogénisation, qui dégèle le bloc enserrant le corps d'Eraser et le transforme en un liquide bleu épais.

Le décompte du temps commence sur l'horloge ; les PJ se rendent compte que le décompte est en minutes-secondes-centièmes de seconde, et non en heures-minutes secondes comme le format pouvait le suggérer.

Après deux minutes, le liquide cryogénique est entièrement dégelé. Le container, situé en bout de table, est ouvert brusquement, déversant son contenu sur la table d'opération et éclaboussant tous les opérateurs.

Aussitôt, les opérateurs placent en quelques secondes des capteurs sur les endroits vitaux, le docteur calant le corps très précisément sur la table. Presque dans le même mouvement, les opérateurs sortent des courroies de dessous la table pour en ceindre le corps d'Eraser.

Quelques secondes plus tard, les courroies étant en place, le Dr. Krüger dit "Go !" d'une voix forte ; les assistants se retirent précipitamment des environs de la table.

Un bourdonnement se fait entendre, et le corps d'Eraser prend une couleur plus rosée. Un "ting !" caractéristique se fait entendre, suivi par un silence de quelques secondes.

A l'issue de ce silence, le Dr. Krüger saisit alors les plaquettes du défibrillateur, qui se charge.

Derrière lui, les assistants se mettent à palper les membres d'Eraser. L'un d'entre eux donne un signal sonore, les mollets sont encore gelés, sur quoi un de ses collègues lui amène un appareil en forme de tuile romaine reliée à un générateur

Le Dr. Krüger lance une décharge de défibrillateur, qui donne une violente secousse au corps d'Eraser. L'assistant tente une décryogénisation locale d'un des mollets, mais le point de jonction des deux zones, le genou, brûle et éclate, laissant gicler un liquide blanchâtre à travers la pièce.

Le corps reste inerte. Le défibrillateur se charge une seconde fois lorsque Eraser hurle soudain, un cri très aigu. Le Dr. Krüger repose les plaquettes du défibrillateur Un des assistants place une courroie en plastique dans la bouche d'Eraser, pour l'empêcher de se mordre. Sur le mollet intact est placé un sac à glaçons rempli d'eau chaude.

Eraser, la bouche encombrée, continue de hurler avec véhémence. Un des assistants plonge une seringue dans la cuisse endommagée. Plusieurs paquets d'eau chaude sont déposés sur le corps.

Le Dr.Krüger examine attentivement le grand tableau à plasma, tandis qu'Eraser se débat dans les courroies, visiblement en proie à une souffrance intense. Après quelques moments de réflexion, le Dr. Krüger demande dans une voix forte et lente, très fortement teintée d'accent allemand : "Pouvez-vous m'entendre ?"

Eraser cesse un moment de se débattre, pour regarder le docteur d'un air interloqué, puis hoche la tête. Le Dr. Krüger se redresse alors et annonce à la cantonade "Messieurs, cet homme est viable !", annonce suivie des acclamations des assistants. La cassette s'arrête sur cette scène, suivie ensuite par de la neige.

Parties à la carte

Concept

Solsys-Apocalypse est un jeu fonctionnant sur le principe de la mission.

Dans d'autres jeux fonctionnant sur le même principe, Star Wars par exemple, les scénarios prennent difficilement en compte la composition hétéroclite de l'équipe (un exemple classique : chasseur de primes + sénateur impérial + contrebandier).

La logique des Missions Autonomes permet de satisfaire tous les joueurs même lorsque l'équipe des PJ est très hétéroclite.

En effet, les Missions Autonomes ont une vaste palette d'**objectifs** (récupérer du matériel, retrouver des personnes ou des documents) et traversent des **fortunes diverses** (attaque de chasseurs d'homme, de militaires, pièges, pannes, recherche de nourriture, négociations avec Ferrailleurs ou survivants intéressants).

A partir d'unités scénaristiques distinctes, il est donc possible de composer de manière naturelle des parties intéressantes pour l'ensemble des joueurs.

Quelques unités scénaristiques suivent sur cette page. La plupart sont encore à l'état d'idée maîtresse, et seront graduellement étoffées en mini-scénarios, comme Information Highway.

Idéalement, on réservera les parties dédiées au combat pour la fin de la partie, car le système BaSIC étant réaliste, plusieurs PJ risquent d'en ressortir blessés ou morts.

Une partie technique ou de négociation est une bonne mise en bouche, car il introduit l'univers aux joueurs, et leur permet de poser le plus de questions au MJ.

Pour les PJ combattants

- Un survivant harcèle les joueurs. Il peut se réfugier dans un dédale de galeries truffées de pièges, circuler de maison en maison ou bien, très discret, change rapidement d'endroit pour ajuster ses tirs à distance.
- Une équipe de survivants coordonne son harcèlement sur les PJ. *Mini-scénario :* Blocs roulants
- Les PJ doivent prendre part à une opération militaire, en guise d'auxiliaires. Exemple : le scénario "Batailles du désert blanc" (en construction)
- Les PJ surprennent une unité ennemie et doivent la ralentir ou la saboter. *Mini-scénario :* Information Highway
- Des chiens errants se sont organisés en meute, et attaquent les PJ par surprise.

Pour les PJ techniques

- Un élément du dispositif gazogène est brisé. Il va falloir en fabriquer un autre avec les moyens du bord.
- Un élément irremplaçable de la voiture (châssis, essieu, bloc moteur etc.) est brisé. Il va falloir trouver un autre tout-terrain et y installer le dispositif gazogène.
- Un transformateur ou un relais téléphonique doit être réparé, parfois à partir d'éléments *ad hoc*.
- Il faut assembler ou désamorcer des pièges ou des mines.
- Il faut mettre en place un treuil, afin de pouvoir explorer une mine désaffectée, elle-même riche en défis techniques.
- Une arme puissante (un mortier par exemple) s'avère nécessaire pour accomplir la mission. Il faudra dénicher l'arme requise, la réparer et préparer les munitions correspondantes.

Pour les PJ négociateurs

- Des ferrailleurs ont déjà récupéré l'appareil qui constituait un des objectifs de la mission. Comme cet appareil doit parvenir à l'abri le plus rapidement possible, le PJ le plus apte à la négociation devra donner de son mieux.
- A l'abri, l'officier chef des missions est souffrant, et a été remplacé par un pingre très pénible. Celui-ci veut réduire l'équipement de la mission à un minimum dérisoire.
- Un représentant d'une Corporation essaie d'acheter discrètement l'équipe des PJ pour qu'ils ajoutent un objectif à leur programme déjà chargé. Cet objectif n'a aucune autre utilité que d'améliorer la position du commanditaire au sein de sa hiérarchie, mais la paie est du matériel intéressant (fusil d'assaut, compteur Geiger etc.)

Pour les PJ enquêteurs

- Plusieurs indices montrent qu'un chasseur particulièrement pervers exerce dans les environs. Aux PJ de découvrir ce qui l'attire, comment il pense et parvenir ainsi à l'éliminer. *Mini-scénario:* La ferme des Carm (par Loriel)
- Un des PJ a eu vent avant-guerre d'un prototype technologique révolutionnaire. Celui-ci a depuis disparu, mais plusieurs indices amènent progressivement les PJ vers ses nouveaux propriétaires et leurs motivations.

Information Highway

Ce mini-scénario est une scène de combat aux enjeux limités, mais avec plusieurs possibilités de résolution.

Il se prête très bien comme plat de résistance dans une "partie à la carte".

Le scénario tire son intérêt de la disproportion des forces en présence : avec leurs maigres moyens, ils devront détruire un aéroplane ou du moins interrompre les opérations ennemies.

Bruits inhabituels

Les PJ sont en dehors de leur tout-terrain lorsqu'un bourdonnement sourd se fait entendre au loin. Bientôt le bruit devient plus net : il s'agit d'un couple de moteurs d'avions à hélice. C'est un bruit que les PJ n'ont plus entendus depuis plus d'un an.

L'appareil n'a aucune lumière de navigation, mais on peut deviner sa silhouette en réussissant un jet de Vigilance et en employant des jumelles.

Le bruit se mue étrangement dans le bourdonnement haché d'une turbine d'hélicoptère, qui reste à la même intensité et s'amplifie même, alors que l'appareil entame une procédure d'atterrissage à 5-6 kilomètres de là

Une colline cache l'atterrissage aux PJ, ces derniers pouvant néanmoins en déterminer le lieu approximatif au moyen d'un jet d'Orientation.

D'après une carte récente, le lieu de l'atterrissage est situé sur un tronçon d'autoroute. Sur une carte à peine plus vieille, l'autoroute est encore indiquée comme étant en cours de construction : elle est donc récente.
Le bruit des moteurs, étouffé par la colline, décroît très rapidement, et en vient à cesser.

Au bout de 5 minutes de silence, les PJ peuvent entendre un bruit difficilement identifiable à cette distance (de la tôle froissée ou traînée par terre).

Remplaçant soudainement ce vacarme, des bruits également devenu inhabituels depuis la guerre retentissent : un marteau-piqueur et un compresseur à air.

La désolation de l'autoroute

L'autoroute est à six voies (trois dans une direction, trois dans l'autre). Une des directions de l'autoroute est saturée de voitures; camions, tracteurs, motocyclettes et autres véhicules de toute sorte. L'autre direction a été dégagée lors des travaux forcés, principalement à coups de bulldozers et de déneigeuses. Les carcasses des voitures ont été poussées sur le bas-côté, libérant trois voies au transport.

L'autoroute apparaît donc comme une mer de véhicules disparates, qui déborde sur tous les alentours.

Les voitures ont toutes été pillées, et pour la plupart saccagées. Les camions ont été hâtivement débarrassés de leur cargaison, certains d'entre eux furent aménagés en abris provisoires.

Des traces d'agression, de meurtres, de mort et de quelques repas cannibales sont partout visibles.

Cette mer de véhicules est un bon moyen d'approcher discrètement l'appareil mystérieux. Le recours au tout-terrain à gazogène devrait apparaître aux PJ comme trop risqué pour une approche furtive.

Un éclairage puissant éclaire les travaux en cours prêt de l'appareil, dont on devine maintenant la silhouette avec plusieurs détails.

L'appareil est posé au milieu des voies, c'est un hybride hélicoptère-avion, spécialement développé pour les forces spéciales américaines et capable de parcourir plusieurs milliers de kilomètres.

On devine deux puissantes hélices dressées au-dessus de l'appareil. Une trappe abaissée à l'arrière de l'appareil donne accès à sa soute. Deux énormes réservoirs à kérosène sont attachés sur les côtés, au-dessus des roues.

Une activité mystérieuse

A l'aide des jumelles, nos PJ peuvent noter deux groupes venus de l'appareil. Le premier comporte deux Marines qui effectuent une ronde aux abords immédiats de l'appareil, surveillant les alentours.

Ils sont entièrement équipés et armés de M16 lance-grenades ; celui qui patrouille dans le côté ombragé porte en permanence des lunettes à vision nocturne. Par intermittence, un des deux pilotes sort fumer une cigarette (!) à l'air frais.

Le second groupe est situé à une vingtaine de mètres de l'appareil, dans une ouverture large de 3 mètres et longue de 7 mètres qui vient d'être pratiquée dans une véritable muraille de tôle.

Il s'agit d'abord de 5 soldats sans équipement militaire, s'activant à l'aide de pelles, de pioches et d'un marteau-piqueur à pratiquer des trous à peu près tous les mètres. Un jet en **Sagacité** réussi fera penser à des sondes.

Deux Marines encadrent ce groupe. Le premier, dos au groupe, surveille l'autoroute. Le second s'est hissé sur une voiture du bas-côté, pour surveiller les abords de la zone. Il est équipé de lunettes à vision nocturne.

L'activité de cette mission peut intriguer les PJ.

Un jet facile en **culture générale** leur rappellera que les rares missions américaines sur le territoire visent à saboter les installations critiques et les communications.

Un jet difficile en **culture générale** apprendra que les câbles téléphoniques et optiques sont fréquemment enterrés à proximité des autoroutes.

Ce qui se passe sans intervention des PJ

La mission américaine va passer 30 minutes à trouver l'emplacement des câbles souterrains. 10 minutes supplémentaires leur suffiront à y accéder, au terme de quoi les travailleurs vont évacuer la zone de travail.

Un Marine va chercher un paquet d'explosifs (dynamite industrielle) dans l'appareil, qu'il placera ensuite précautionneusement sur les câbles pour les faire sauter. Tout ceci prend 10 minutes.

Pendant ce temps, les travailleurs ont parcouru 50 mètres sur l'autoroute, et ont pratiqué une seconde brèche dans l'amas de voitures.

Ils commencent à creuser lorsque la première charge explose. Dans 10 minutes, ils auront percé jusqu'aux câbles. Un Marine vient alors avec une charge nouvelle charge d'explosifs, pendant que les travailleurs, exténués, vont ranger leur matériel dans la soute de l'appareil.

Lorsque la seconde charge explose, les travailleurs se rendent au premier trou et en retirent les câbles désormais sectionnés.

Il est en effet déjà difficile de réparer des câbles sectionnés (notamment des câbles optiques), mais le remplacement de toute une section de ces câbles est, compte-tenu de la pénurie de matériel et des conditions de travail, extraordinairement compliquée.

Si l'on ajoute enfin que toute dérivation éventuellement achevée restera très exposée et fagile, cette opération de sabotage va donc causer un dommage très important aux communications des abris.

Une fois les tronçons de câbles retirés, ils seront embarqués sur l'appareil, qui décolle quelques minutes plus tard.

Que faire ?

Les PJ disposent d'un armement de fortune, principalement défensif et aux munitions rationnées, pour faire face à l'expédition américaine.

Ils devront donc faire preuve de ressource et d'ingéniosité pour faire cesser l'acte de sabotage.

Faire cesser les opérations, maintenir les câbles intacts (victoire mineure)

Tout coup de feu va ralentir les opérations ennemies d'un facteur deux (temps d'exécution multiplié par deux), mais au détriment de l'effet de surprise.

Les Marines sont équipés de gilets pare-balles sur le torse, mais les travailleurs en sont dépourvus. Tout américain blessé sera hissé par ses camarades les plus proches à bord de l'appareil. Au bout du troisième blessé ou en cas de tir croisé (attaques des deux côtés), l'expédition est interrompue, l'appareil redécollant alors en urgence après 1d6 minutes.

On peut aveugler momentanément les Marines dotés de lunettes à vision nocturne avec toute source de lumière puissante : projecteur halogène, flash photo, fusée de détresse, flamme vive etc.

La progression en direction de l'appareil est la partie la plus délicate pour les PJ. Ils peuvent compliquer considérablement leur tâche en se faisant repérer. Bien que les carcasses abandonnées offrent une très bonne protection, elles compliquent la progression des PJ.

Détruire ou immobiliser l'appareil (victoire majeure)

L'appareil a été conçu pour opérer sur les champs de bataille, toutes ses parties sont donc blindées pour faire face aux armes personnelles (balles et éclats de grenades). La valeur du blindage est de 18, hormis les pneus qui ont une valeur de 12 mais qui sont des éléments non vitaux.

Par contre, une fois le blindage percé, les éléments de l'appareil sont très fragiles. Les réservoirs externes ont été vidés lors du vol aller, mais sont encore pleins de gaz d'hydrocarbures.

Si les PJ sont dotés d'armes militaires puissantes (canon AA 20mm ou lance-roquettes par exemple), ils peuvent, en tirant dans les moteurs ou les réservoirs, mettre le feu à l'appareil.

Même si le feu est maîtrisé, l'appareil sera immobilisé de manière presque définitive. Les abris pourront alors envoyer leurs militaires arraisonner les américains survivants.

Un moyen bien plus artisanal mais tout aussi efficace est le cocktail Molotov. Avec un jet en Bricolage, les PJ sauront qu'il leur faudra mélanger dans une bouteille cassante une grande part de liquide inflammable (par exemple de l'alcool à 90° ou un reliquat d'essence) à des hydrocarbures plus poisseux (huile à moteur, très aisément disponible dans la mer de véhicules de l'autoroute).

Si le cocktail atteint une des ailes, des moteurs ou des réservoirs, sa chaleur fait exploser le carburant avant qu'on ait pu l'éteindre.

La Ferme des Carm

Contribution de Loriel

Vous trouverez dans ce document un mini-scénario pour Solsys-Apocalypse ainsi qu'un PNJ : Jean-Marc Carm, avec son background.

Ce mini-scénario confronte les PJ à un dispositif défensif typique des survivants de la surface, à base de pièges et d'harcèlement à distance.

Histoire des lieux

Jean-Marc Carm était un fermier avant la guerre, vivant avec ses parents lors de l'Apocalypse. Assez isolée, leur ferme ne fut pas inquiétée par les frappes. Ils survécurent, les parents de Jean, sa sœur et deux employés dans une champignonnière, à l'abri des principales retombées.

Ensuite ils s'organisèrent pour survivre , aménageant des serres pour de petites cultures . La communauté semblait bien s'en sortir, jusqu'à l'arrivé d'autres survivants . Rendus fous par la faim et le froid, ceux -ci allaient attaquer la ferme, qui leur apparaissait pleine de trésors.

Jean-Marc, très féru de chasse avant la guerre (il chassait à l'arbalète en dehors de la saison) était devenu le principal pourvoyeur de viande de la communauté ; il ramenait tout ce qu'il pouvait trouver (chien, chat, lapin…).

Lors d'une de ses sorties, les rôdeurs attaquèrent la ferme massacrant tous ceux qui s'y trouvaient. Jean, de retour sur les lieux, tomba nez à nez avec le groupe qui saccageait sa maison . Fou de rage, il abattit les coupables un par un.

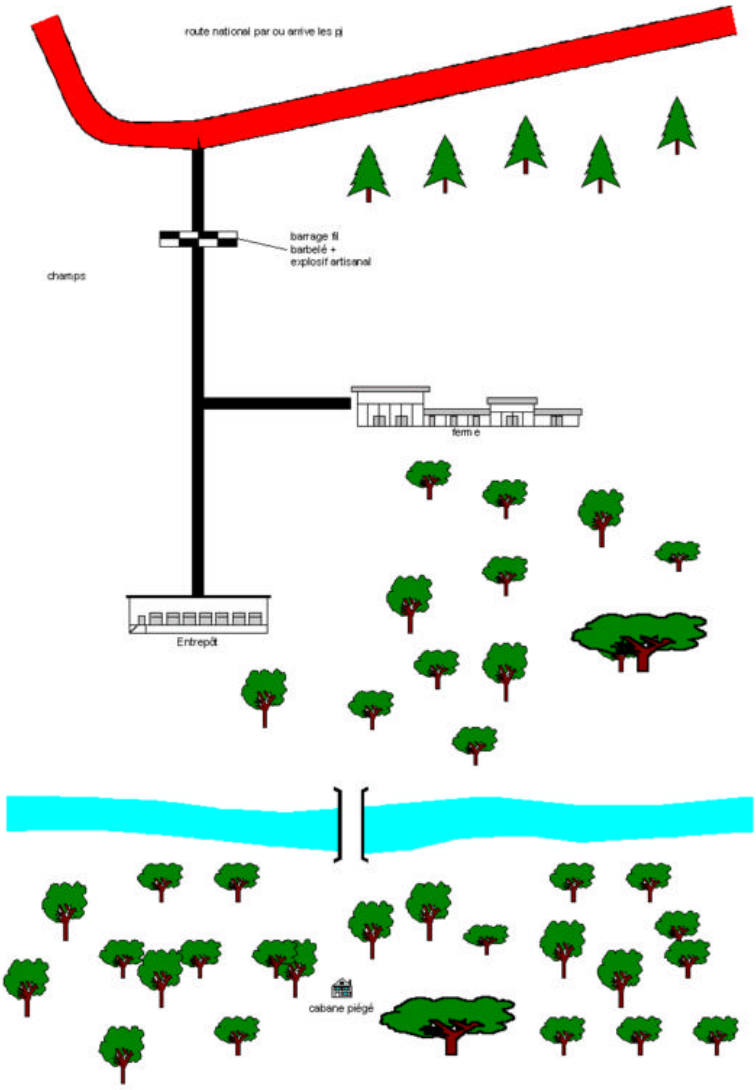
Cet événement s'est déroulé il y a presque 2 ans maintenant. Jean-Marc a 24 ans et vit seul depuis lors. Sa santé mentale est très atteinte par la tragédie qu'il vécut, sa solitude n'a pas arrangé les choses.

Jean-Marc vit en autarcie totale, refusant tout contact avec l'extérieur ; tous ceux qui s'approchent de sa ferme et de ses environs sont abattus sans sommation.

Les seules activités de Jean-Marc sont la recherche de sa subsistance -il chasse et mange ce qu'il trouve, même la chair humaine- , et la défense de son domaine. Il fabrique lui-même ses flèches, qu'il enduit de mort-aux-rats ou d'arsenic, selon les stocks de la ferme.

Jean-Marc passe aussi pas mal de temps à piéger les environs de sa demeure ; il utilise pour cela des cartouches de chasses et un explosif artisanal fait à partir d'engrais. Il fabrique également lui-même ses carreaux d'arbalète.

Il est constamment vêtu de vêtements de chasse à motif camouflage et utilise une carabine à silencieux pour traquer les attaquants lorsqu'ils sont nombreux.



Arrivée des PJ

Les PJ membres des missions autonomes rencontrent lors d'une sortie un groupe de ferrailleurs ou de rôdeurs (peu importe), qui les informent de la présence d'une zone très dangereuse plus à l'est : aux abords d'une vieille ferme rôderait un fantôme tueur . Tous ceux qui approcheraient de la ferme n'en reviendraient jamais. Les PJ intrigués devront aller en reconnaissance ; sur place, ils constateront (à distance) que la ferme paraît en parfait état, ce qui est surprenant .

Un membre du groupe pourrait indiquer qu'une ferme comme celle-ci abrite presque à coup sur des trésors pour les abris.

Sur le chemin, les PJ tombent sur un camion de l'armée, arrêté sur le bas-côté de la route. Les parois du camion comportent plusieurs trous de balles (pas de rafales). Un cadavre se trouve encore sur le siège du conducteur, dévoré par la vermine et les rats. Il est affalé sur le volant, un trou de balle sur le front. La munition employée était de faible calibre mais puissante, puisqu'elle a eu assez de force pour pénétrer le crâne après avoir transpercé la verrière.

La tenue du cadavre, un soldat, ainsi que la propulsion au pétrole du véhicule et l'absence d'aménagements post-apocalyptiques laissent présager que ce véhicule est là depuis les premières semaines de la guerre.

Le véhicule a été pillé et vidé de son essence. A en juger d'après les restes des caisses défoncées, il transportait des armes et des explosifs, peut-être à destination d'un des barrages routiers de l'époque.

Un jet de **Chercher/fouiller** mettra en évidence des traces de combat ultérieur à l'assaut du véhicule, on voit notamment des douilles et des traces de sang relativement frais (1-4 mois) sur la neige et le givre de la route.

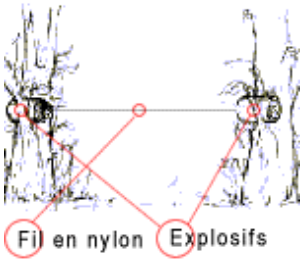
Si les PJ décident de s'approcher de la ferme, ils peuvent remarquer la présence de quelques cadavres dévorés et verront des chiens sauvages en bande au loin. Ceux-ci sont craintifs, ils ne se nourrissent que des hommes tués par Jean (ou plutôt de leurs restes) et ne sont pas encore véritablement dangereux.

En suivant le chemin qui mène à la ferme, les PJ tomberont sur un barrage de fils barbelés (miné) . Si les PJ se déplacent à pied, il est fort probable que l'un d'entre eux soit victime d'un des multiples pièges de Jean-Marc.

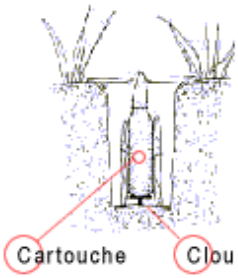
Pièges

Voici une série de pièges inspirés de la guerre du Vietnam.

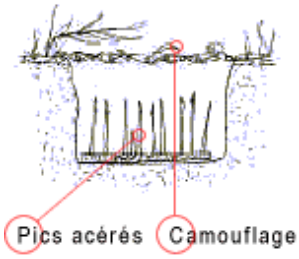
Jean-Marc n'est pas un expert en pièges, mais il est suffisamment habile étant chasseur pour savoir les dissimuler ; qu'ils fonctionnent correctement est une autre chose.



Passage piégé, fiabilité 65%, repérage : aisé
Dommages : 3D6+2 (explosifs artisanaux)
Dommages : 6D6+2 (grenade)



Piège antipersonnel, fiabilité: 50%, repérage: difficile
Dommages : 1D6+2



Passage piégé, fiabilité 80%, repérage : normal
Dommages : 2D6+2
Pics empoisonnés : VIR 14

Réaction de Jean-Marc

Jean-Marc sera alerté par le moindre bruit : cri, explosion ou hurlement de loup, il se mettra à l'affût immédiatement et ne fera pas de quartier. Considérer Jean-Marc dès lors comme un sniper.

Les PJ, s'ils arrivent jusqu'à la ferme, l'entendront alors divaguer ; même s'ils s'annoncent, Jean tirera. Néanmoins ils comprendront bien qu'il est devenu fou (Jet de **Sagacité** normal).

Il y a peu de chance pour que Jean-Marc se rende ou soit ramené à la raison, mais si les PJ le capturent, Jean-Marc fera, au terme d'un bref retour aux relations humaines, un excellent compagnon pour la suite de l'aventure.

En outre, les PJ découvriront près de la ferme les 5 tombes bien entretenues ainsi que des inscriptions (date nom etc.)

Si les PJ renoncent à approcher de front la ferme, et qu'ils disposent d'une carte, ils découvriront un passage par le sud en traversant la rivière, au bout duquel se trouve une cabane. Cette cabane semble alléchante, mais est également piégée : si on l'ouvre, on déclenche une grenade.

Le butin: dans le hangar il y a un tracteur et un camion, tous deux en parfait état, ainsi que plusieurs sacs d'engrais ; dans la ferme, les PJ trouveront un atelier et des outils, les armes de Jean-Marc ainsi que tous ce que l'on pouvait trouver dans une maison avant la guerre.

Conclusion

Je vous conseille d'insérer ce scénario dans un autre (principe des parties à la carte), les PJ peuvent très bien rencontrer les ferrailleurs en revenant d'une autre mission.

Au début de l'aventure, attiser la curiosité des PJ qu'ils soient amenés à faire un détour pour constater les dires des ferrailleurs. Ensuite plongez-les dans l'indécision : qu'il y a-t-il dans cette ferme ? Que peuvent-ils y trouver, et quels sont les risques ? N'oubliez pas que l'ambiance est effrayante (cadavre, chiens sauvages etc.…)

Il sera intéressant de voir comment les PJ vont réagir devant les problèmes ("je t'avais dit que c'était une mauvaise idée" etc..).

Enfin, n'hésitez pas à jouer sur leur compassion envers Jean-Marc, celui-ci n'est qu'une victime, même s'il est terriblement dangereux ; son sauvetage devra être récompensé.

Blocs Roulants

Collaboration de Loriel

Une situation périlleuse

Le véhicule de la mission autonome vient d'être désemparé sur terrain découvert par plusieurs tirs à distance : pneus crevés, gazogène percé. Le harcèlement des bandits les contraint à quitter leur véhicule pour se rendre à couvert.

Ils ont le choix entre un petit village à un kilomètre par une route secondaire (qui constitue le repaire des bandits, de nombreuses portes et passages y sont piégés) ou une forêt qui s'étend sur deux collines rapprochées. La forêt commence par des broussailles à 200 mètres.

Les bandits sont dotés d'armes à longue portée, notamment des fusils de chasse à lunette et de fusils-mitrailleurs (FAMAS, G3 etc.). Ils utilisent des vélos tout-terrain comme moyen de déplacement, et restent à distance des PJ. Leur nombre est difficilement déterminable, entre 4 et 7. (Ils sont 8 en tout)

Si les PJ s'aventurent dans la forêt, les bandits s'y rendent également, à contre-coeur. Ils veulent en finir maintenant avec la mission autonome, pour pouvoir ensuite procéder calmement au pillage de ses dépouilles et du véhicule. Attendre plus longtemps mettrait une trop grande distance avec leurs proies, qui pourraient d'ailleurs penser à contre-attaquer.

Dans la forêt, la situation s'équilibre, les bandits ne pouvant tirer avantage du tir à distance. De plus, ils sont contraints d'abandonner leurs VTT, qui les rendraient vulnérables dans un environnement pareil.

Le combat est difficile, de nuit dans une forêt. Les panaches de vapeur issus de la respiration peuvent trahir l'emplacement des combattants, et il est difficile de reconnaître les amis des ennemis.

Les bandits sont en surnombre, et vont se coordonner pour abattre les PJ un par un (le MJ choisira l'ordre au hasard). Si les PJ se dispersent, le PJ cible devra donc se rendre compte que plusieurs poursuivants cherchent à le tuer.

La situation devient critique lorsque les munitions des PJ viennent à manquer. Soudain, les PJ peuvent remarquer des personnes supplémentaires dans les bois, qui n'attaquent pas les PJ, même quand ils en avaient l'occasion !

Lorsque le premier PJ cible semble sur le point de succomber à l'attaque combinée des bandits, une fusillade éclate. Deux bandits tombent, les autres s'enfuient. Un autre groupe de survivants vient d'entrer en scène, 6 personnes. Elles disposent de fusils à un coup mais à chargement rapide, qui pourra intriguer les PJ.

Lorsqu'un des survivants venus au secours des PJ tombe à terre, grièvement blessé, les PJ pourront observer une arme modifiée artisanalement (Cf. image ci-dessous).

Un deuxième groupe (3 personnes) de ces survivants énigmatiques attendent les bandits en fuite à l'orée de la forêt, et les abattent sans pitié, voire avec brutalité.

Le destin de La Ferrière

Une fois le dernier bandit abattu, les survivants se présentent aux PJ. Ils faisaient autrefois partie d'une communauté organisée, La Ferrière, vivant non loin d'ici (une dizaine de kilomètres), qui avait réussi à convertir des enclos à volaille en serres, et à créer un générateur électrique à combustion.

Malheureusement, cette communauté de 40 personnes attira nombre de survivants affamés, certains mendiants, d'autres agressifs. De nombreux combats durent être livrés, des scènes déchirantes eurent lieu.

La Ferrière dut constater que ses armes, principalement des armes de chasse, étaient trop lentes à charger, notamment lors des attaques de débordement que livraient les survivants alliés pour l'occasion.

Les munitions se raréfiaient également, et l'on répugnait à en venir aux armes à poudre noire, en raison de la fréquence de tir évoquée précédemment.
Fort heureusement, une arme prélevée sur un assaillant fournit une solution. Il s'agissait d'une arme à bloc roulant ("rolling block"), principe datant des années 1860 (voir illustrations ci-dessous).

Cette arme, outre la possibilité d'un mécanisme aisé à fabriquer et à entretenir, permettait l'emploi d'une vaste gamme de munitions au moyen de tubes adaptateurs, et une fréquence de tir rapide. Après avoir converti plusieurs fusils à ce mécanisme, La Ferrière put repousser efficacement les attaques suivantes.

Cependant, on se rendit compte que les serres elles-mêmes ne produisaient pas autant qu'on l'espérait. Il y eut plusieurs conflits internes.

Finalement, 5 personnes furent expulsées, et se rendirent au village que les PJ approchaient. Là, ils formèrent une bande de bandits avec des survivants habiles, et lancèrent une attaque meurtrière pour reprendre le contrôle sur La Ferrière.

Cette attaque échoua, amenant les bandits à devoir se rabattre sur les gens de passage. Ces rapines leur donnèrent une bonne organisation et des armes à longue portée, avec lesquelles ils harcelaient La Ferrière, tuant ses membres un à un.

Lorsqu'il ne resta plus que 15 personnes, malgré l'incorporation de survivants capables, les plus résolus des membres de La Ferrière se sont mis en route il y a 4 jours pour mettre un terme à ces attaques, et observaient le groupe depuis lors. La diversion des PJ fut le facteur déclenchant.

Négociations

Maintenant, les PJ peuvent entamer les négociations avec le groupe de La Ferrière.

Un premier sujet de négociation est la réparation du tout-terrain. Les survivants peuvent monnayer leur participation en échange de nourriture.

Un second sujet concerne les dépouilles des bandits. Les survivants exigent l'ensemble des dépouilles, mais si les PJ se débrouillent bien, peuvent laisser les armes dont ils n'ont pas besoin (pour cause de munition incompatible avec les leurs) aux PJ.

Un troisième sujet concerne les armes à bloc roulant. Les PJ peuvent y être indifférents, en vouloir une à titre de curiosité ou d'information pour la base, en vouloir plusieurs, ou bien enfin que les survivants en produisent pour les Missions Autonomes (à l'abri ou à La Ferrière).

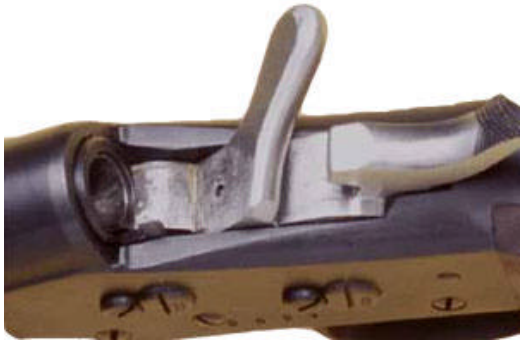
Les gens de La Ferrière tiennent beaucoup à ces armes, et ils en demanderont un prix élevé. En échange d'un fusil, ils demanderont aux PJ d'emmener leur camarade blessé aux Abris. Si les PJ négocient là encore habilement, ils obtiendront un second fusil.

Pour une production régulière de ces fusils, le technicien parmi les survivants demandera aux PJ de leur fournir les fusils à convertir, des munitions, divers outils et matériel (huile etc.), comme rémunération des munitions et de la nourriture (compter 40 cartouches et 6 boîtes de sardines par arme comme base de calcul).

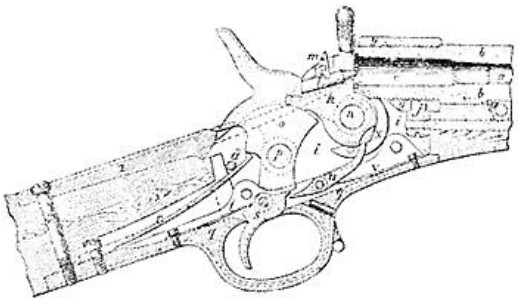
Les règles de ces négociations vaudront pour les autres Missions Autonomes. L'Abri n'est pas obligé d'être au courant de cette affaire, puisque les Missions Autonomes ont toute latitude pour s'équiper à la surface.

Les fusils à bloc roulant

Ce sont ici de vilaines armes artisanales, fusils mutilés avec les moyens du bord, qui ne posent pas de risque d'enrayement du mécanisme. Toutefois l'emploi du 22LR peut coincer la balle dans le canon.



Détail du mécanisme



Simple et robuste

Note : chaque fusil est livré avec 7 tubes adaptateurs pour les calibres suivants :

]

PNJ - mini-scénarios

Information Highway

Soldat US - de corvée			300
Athlétisme	35	FOR	12
Cascade	25	CON	11
Bricolage	20	TAI	12
Discrétion	40	DEX	13
Esquiver	50	POU	12
Commandement	25	APP	13
Orientation	25	INT	15
Secourisme	45		
Survie	35	PV	14
Vigilance	45		
Mécanique	15		
Systèmes d'armement	25		
		Bonus	
Bagarre	60	1d3	2d3
Lutte	40	1d3	3d3
Armes blanches	35	1d3	
Armes de poing	40	Ammo	Tiré
Armes d'épaule	55		

US Marine			380
Athlétisme	50	FOR	12
Cascade	60	CON	11
Bricolage	30	TAI	12
Discrétion	50	DEX	13
Esquiver	50	POU	12
Commandement	20	APP	13
Orientation	35	INT	15
Secourisme	35		
Survie	35	PV	14
Vigilance	55		
Systèmes d'armement	25		
		Bonus	
Bagarre	60	1d3	2d3
Lutte	50	1d3	3d3
Armes blanches	45	1d3	
Couteau de survie	1d3+2		
Armes de poing	55	Ammo	Tiré
Beretta 92 9mm	1d10	17x2	
Armes épaule	35		
M16 Commando	2d6+4	30x5	
incl. grenade	5D6	4	
Heckler&Koch MP5	1d10	50x5	

La ferme des Carm

Jean-Marc Carm			320
Athlétisme	50	FOR	12
Cascade	60	CON	14
Bricolage	50	TAI	13
Discrétion	60	DEX	17
Esquiver	50	POU	10
Orientation	40	APP	13
Survie	50	INT	12
Vigilance	40		
		PV	14
		Bonus	
Bagarre	60	1d3	2d3
Lutte	40	1d3	3d3
Armes blanches	45	1d3	
Couteau de chasse	1d3+2		
Armes de poing	25	Ammo	Tiré
Armes épaule	80		
Carabine Custom Silence	1d6+3	20	
Arbalète Vixen	2d6	30	
Lunette de visée pour ces deux armes	+10%		

Le "Bartertown"

de Philippe & Maurice

Cet endroit peut s'avérer très utile aux PJ en début ou en clôture de partie, pour s'équiper ou échanger des prises.

C'est également un endroit idéal pour débuter ou improviser un scénario.

La rencontre des vocations

A 30 kilomètres de l'Abri K17 se trouve une grosse ferme au milieu des champs glacés, autour de laquelle il règne toujours une certaine activité.

Il s'agit du "Bartertown" de Philppe & Maurice, appelé ainsi en référence à la ville du film Mad Max III.

Philippe était agriculteur et propriétaire de la ferme avant guerre. Lorsque l'armée réquisitionna ses 12.000 poulets et tous ses stocks lors des premiers jours de l'Apocalypse, Philippe décida d'utiliser le hangar d'élevage devenu libre pour mettre son potager à l'abri des rôdeurs que l'on voyait déjà ici et là

Philippe était seul, et la défense de la ferme s'avérait de plus en plus difficile avec la progression de la détresse environnante. Il s'associa avec un survivant assez audacieux pour venir nu dans un champ glacé lui parler affaires.

Celui que l'on ne connaît maintenant comme Maurice, qui a choisi ce prénom pour faire ainsi un clin d'oeil à la marque de tabac Philip Morris, était avant la guerre un restaurateur sénégalais, grand spécialiste des affaires qui marchent bien tant que le fisc les ignore.

Il proposa à Philippe une association autour d'un plan audacieux : comme d'ici quelques mois il ne resterait sur Terre que les plus débrouillards, et que Philippe ne saurait s'aventurer loin de sa ferme pour glaner le nécessaire de survie, il faudra établir une base pour effectuer le troc ; ainsi, les autres lui apporteraient ce dont il a besoin.

Établir une serre pour y faire pousser de la nourriture était bien trop dangereux, bien que la ferme bénéficie de la proximité de K17, Maurice proposa d'y faire pousser du tabac.

En effet, dans un monde où l'on se tue pour quelques betteraves, personne ne consacre de ressources à l'accessoire. Mais pour ceux qui sont les mieux protégés -et Maurice pensait aux gens des Abris- les petits plaisirs de la vie ont encore assez de valeur, ainsi que pour les plus débrouillards des survivants.

Les premiers visiteurs ne tardèrent pas à faire leur apparition. Philippe et Maurice recrutèrent les plus loyaux d'entre eux comme troupe ou comme employés. La ferme, fortifiée, était devenue inexpugnable.

Une affaire bien menée

La ferme compte maintenant 3 ouvriers agricoles permanents et 8 gardes. Le hangar a été converti avec succès en une grande serre où poussent tabac (60%), coca (25%), pavot (10%) et marijuana (5%).

Le pavot est en majeure partie destiné à un usage médical aux abris, mais quelques survivants fortunés ou officiers de l'Abri apprécient parfois de fumer un peu d'opium.

K17 a donné un tracteur au gazogène à Philippe, en échange d'une quantité mensuelle déterminée de tabac. Ce tracteur sert à collecter le bois nécessaire au générateur à combustion qui chauffe et éclaire la serre.

La ferme disposait depuis longtemps d'un collecteur de biogaz, qui fonctionne toujours avec les divers déchets de l'exploitation.

Philippe est un gestionnaire efficace des installations, y compris au niveau de sa défense et de nouvelles activités plus discutables

Il a depuis un an diversifié ses activités en ouvrant un bordel avec 3 survivantes désespérées, et mène un commerce d'esclave avec ses clients les plus infortunés (Cf. Infra).

Maurice est comme toujours un excellent négociant, qui veille à l'approvisionnement régulier de la ferme.

De par ses contacts systématiques avec ses clients, il connaît désormais mieux que quiconque la mentalité des survivants de l'Apocalypse.

Bien que quittant rarement son petit bureau chargé de papiers, sur lequel trône en permanence un boulier, c'est en outre l'homme le mieux renseigné de la région, et c'est là son commerce le plus lucratif.

Il vend ou échange des renseignements à l'Abri et aux Missions Autonomes, qui viennent souvent le consulter à cette fin. De par ses contacts avec les Missions Autonomes, il a parfois une meilleure connaissance de la géographie locale que l'État-major des Missions.

Il vend également des "bons plans" aux survivants en quête de butin, comme des cartes au trésor (des caches d'armes ou de nourriture) ; lorsqu'il n'en a pas sous la main, il en invente, après tout personne n'en est revenu pour s'en plaindre.

Lorsque Maurice reconnaît un coup réellement intéressant, il propose à des aventuriers de passage d'aller le réaliser, en compagnie d'un de ses gardes comme superviseur.

De bonnes affaires pour tous...

La plupart des survivants se rendent au "Bartertown" de Philippe & Maurice pour échanger des prises intéressantes contre de la nourriture ou des feuilles de coca (en mâchant celles-ci, ils ne sentent plus la faim, la soif et le froid). Les produits délivrés en échange intéresseront d'autres survivants, les Missions Autonomes ou l'Abri lui-même.

Les échanges ont lieu dans la "boutique", la grande salle de la ferme. C'est une pièce de 9 mètres sur 6, carrelée de grès et dotée de vieilles poutres au plafond relativement bas, desquelles pendent une pagaille d'armes, de gourdes, de sacs et d'autres équipements hétéroclites.

Un garde est en permanence posté près de la porte, qui ne peut s'ouvrir que de l'intérieur.

Le fond de la pièce est occupé par un petit bureau de maître d'école, sur lequel Maurice travaille en permanence. Non loin de là, un poêle ronronne dans son coin, des feuilles de tabac et de marijuana pendant au-dessus.

Dans la cour, prêt du générateur à combustion, se trouve une cabane préfabriquée en tôle, à l'intérieur de laquelle se trouve une grande baignoire. Le bain est seul luxe que se permettent les survivants sages ou économes.

Les plaisirs plus raffinés sont prisés par la population de K17, pour laquelle une salle plus présentable que la "boutique" a été aménagée en fumoir.

C'est une petite pièce de 4 mètres sur trois, presque entièrement occupée par un large canapé et deux fauteuils profonds en cuir. Entre le canapé et les fauteuils se trouve une table basse encombrée de magazines pornographiques et photographiques, de cendriers et d'un beau narguilé en argent.

A l'étage se trouve le bordel, sous forme de trois chambrettes sous le toit et d'une antichambre exiguë, dans lequel des caisses en bois remplies de préservatifs font office de sièges.

Le personnel est constitué de deux femmes mûres (41 et 45 ans) et une jeune femme plutôt laide que l'Apocalypse a rendu névrotique.

Ces lieux sont surtout fréquentés par les membres des Missions Autonomes, parfois comme récompense, et par des habitants des Abris -généralement des membres des Corporations, des scientifiques et des officiers- venus se dévergonder au contact des survivants.

... ou presque

Dans un monde aussi désolé, il est tentant de prendre la ferme de Philippe et Maurice pour le paradis. Régulièrement, des survivants perdent tout leur avoir en restant à Bartertown. La nourriture y est chère, les plaisirs forts mais fugaces, on y perd la notion du temps.

Parfois, le survivant est tout bonnement trop heureux de vivre en société pour se résigner à retourner dans le froid et la misère.

Lorsque les vêtements chauds et les armes ont été vendues, le survivant n'a plus grand-chose d'autre à offrir que son corps.

Il est alors astreint à la corvée, généralement à la collecte du bois aux alentours de la ferme.

Ces esclaves perdent rapidement tout espoir de retour à la normale ou de fuite. S'ils possèdent un savoir-faire ou des compétences particulières, K17 est susceptible de les acheter, sinon leur sort est funeste.

Lorsque ces hommes cèdent à la fatigue, la maladie ou la faim, on abrège leurs souffrances pour les préparer ensuite à la consommation cannibale.

Maurice essaie parfois d'en vendre un des mieux portants comme bétail sur pied à des survivants fortunés, mais la cruauté de la transaction fait qu'elle n'aboutit généralement pas.