



DESCENT TO CRESCENT

Scénario destiné à une équipe de reporters ou de membres des Z-Corps.

Synopsis

Aux premières heures de l'épidémie, Jonathan Benedict, candidat républicain aux élections sénatoriales pour l'état d'Oklahoma, inaugurerait une entreprise laitière à Crescent, un peu au nord d'Oklahoma City. Son chef de cabinet, Walter McFinn, est revenu sain et sauf, racontant comment le sénateur Benedict avait défendu sa délégation, armé d'une carabine, avant de succomber à son tour. A sa connaissance, Benedict ne fait pas partie des infectés car il se rappelle l'avoir vu se faire mettre en pièces par les zombies. Depuis son retour, McFinn fait partie des acteurs les plus actifs de la lutte contre l'épidémie, il est présent dans tous les médias et n'a de cesse de fustiger la compagnie OneWorld, la rendant responsable de tous les maux actuels.

OneWorld et son président Bryan Clark ne voient pas d'un très bon œil les vociférations du probablement futur sénateur McFinn. C'est pourquoi ils ont décidé de mener une enquête sur la mort du sénateur Benedict. S'ils parvenaient à prouver ce que certains disent tout bas, c'est à dire que Jonathan Benedict a peut-être été abandonné par le lâche McFinn, voire pire, la carrière naissante d'un de leurs plus fervents opposants pourrait s'arrêter net.

Deux approches

Ce scénario est accessible à deux factions : les Z-Corps et de simples civils. Si vos personnages font partie du bras armé de la OneWorld, ils seront tout simplement envoyés à Crescent, OK., pour tenter de retrouver le corps de Benedict ou de retracer le cours des événements. Si ce n'est pas le cas, les personnages feront partie d'un groupe de reporters désireux de faire d'une pierre deux coups : enquêter sur la mort du sénateur Benedict et éprouver, dans le cadre d'un reportage exceptionnel derrière les lignes, les mesures de sécurité établies par l'armée et les Z-Corps.

Ce qui s'est réellement passé

En fait, la rumeur dit vrai. Walter McFinn et Jonathan Benedict ne s'entendaient plus. Pour éviter de nuire à sa campagne, le sénateur a tenté de faire contre mauvaise fortune bon cœur et de taire ses différends avec son chef de cabinet, le temps de trouver un remplaçant digne de ce nom. Cette info, tout le monde peut la trouver contre quelques dollars dans les milieux autorisés ou en épluchant consciencieusement les dossiers. C'est d'ailleurs une fuite comparable qui est à l'origine des rumeurs. Lorsque l'épidémie a éclaté, le sénateur visitait en effet une laiterie à Crescent, en compagnie de sa délégation, dont Walter McFinn. Quand les zombies ont attaqué la ferme, le temps de l'horreur passé, McFinn échaffauda un plan. Le service de sécurité du sénateur a fait merveille et a réussi à repousser les infectés, se réfugiant sur le toit de l'immeuble et faisant appel à un hélicoptère. C'est alors que Walter McFinn permit aux morts d'envahir le toit, se protégeant quant à lui en plongeant dans le réservoir d'eau du toit. Lorsque l'hélicoptère arriva, mitraillant les zombies visibles, McFinn sortit la tête de l'eau et fut récupéré par les militaires. La suite, on la connaît.

Ce que l'on peut retrouver sur place

Le survivant

Dans la mêlée qui suivit l'ouverture des portes du toit, Mickey Saunders, l'un des gardes du corps de Benedict, sauta par-dessus la rembarde et réussit à prendre la fuite, se réfugiant dans un stand de tir. Il y est toujours, grâce à la prévoyance de l'ancien propriétaire des lieux, qui craignait apparemment une guerre nucléaire mais qui n'a pas eu la chance d'être chez lui lorsque l'enfer s'est déchaîné... Saunders a tout vu et peut témoigner, mais il ne sait pas que, pour le moment, l'infection est contrôlée.

Il sera assez difficile de le trouver, car il ne se laisse pas approcher et tente peu de sorties, mais les gars du gang de St-Andrews peuvent évoquer « le féfé du stand de tir » à l'occasion. Lorsqu'il sera possible de lui parler, il révélera la trahison de McFinn.

Sur le toit de la laiterie

Les PJs peuvent décider d'enquêter là où les faits se sont déroulés. La laiterie n'est pas difficile à repérer, mais elle est située en pleine zone d'activité des infectés. S'en approcher ne sera donc pas chose aisée. Les zombies ont pu pénétrer à l'intérieur, où il règne d'ailleurs une odeur insoutenable : pas seulement celle des cadavres, mais aussi celle du lait caillé dans les immenses cuves flambant neuves. Sur le toit, il ne reste que peu d'indices et quelques zombies (dont peut-être celui qui fut autrefois Jonathan Benedict). On peut dénombrer quelques corps d'agents officiels mais certains d'entre eux se sont peut-être relevés depuis et ont pu quitter les lieux, ce n'est donc pas une preuve. Bref, les PJs sur place feront chou blanc.

Le gang de St-Andrews

Une bande d'anciens détenus et de vauriens a décidé de résister à Crescent et de ne pas prendre la fuite comme tant d'autres. Ils ont élu domicile dans la prison d'Etat de St-Andrews, un petit établissement toutefois doté de solides barrières de sécurité, qui suffisent pour l'heure à tenir les infectés éloignés. Ils se manifestent à tous les vivants en allumant les spots de la prison chaque soir (et en les éteignant le matin). Parfois, s'ils soupçonnent la présence de survivants, ils tirent une ou deux rafales d'armes automatiques pour qu'on les entende.



Ils sont menés par Colin Farrow, un ancien magnat local de la contrebande, aujourd'hui persuadé d'être touché par la grâce divine et de régner sur la région tel un roi médiéval. Farrow est à moitié fou mais il n'est pas idiot. Si on joue dans son jeu, il peut être très utile. Il enverra peut-être même une escouade à bord d'un combi de transfert de prisonnier customisé pour prêter main forte à d'éventuels visiteurs s'ils sont en mauvaise posture. Le gang ne sait pas grand chose de l'histoire de Benedict, mais ils savent qu'un hélicoptère de l'armée est passé il y a deux semaines et s'est arrêté près d'une laiterie de la région pour embarquer quelques survivants (le nombre exact n'est pas connu). Ils

savent aussi qu'à deux pas de là, un type a élu domicile dans un vieux stand de tir et semble ne manquer de rien. Ils ont déjà essayé de l'en déloger pour se fournir en armes et en munitions, mais apparemment, le gars sait tenir un siège et l'affluence des infectés dans cette zone rend toute approche périlleuse.

Les infectés

La zone faisant partie des régions infectées les plus récemment, elle compte un nombre respectable d'infectés mais ce n'est pas une horde. Comptez-en une demi-douzaine par avenue et deux ou trois maximum dans les petites rues. Ils sont particulièrement nombreux dans le quartier de la laiterie et du stand de tir, mais le reste de la ville peut être parcouru sans trop de problème. Il est à noter que le sénateur Benedict, contrairement aux déclarations de McFinn, est bien devenu l'un d'entre eux. Il est assez facile de le reconnaître car son visage a été épargné par les affamés. Il rôde toujours aux alentours de la laiterie, peut-être même sur le toit, regardant en l'air sans trop savoir pourquoi... Cela peut d'ailleurs mener les PJs dans un piège...

D'autres survivants

A votre discrétion, vous pouvez décider d'intégrer d'autres survivants, dans les maisons que fouilleront les PJs ou dans les rues, à bord de véhicules, cherchant âme qui vive... A vous de voir comment gérer ces rencontres.

Le déroulement du scénario

Ce scénario est assez ouvert et vos joueurs devront choisir leur propre voie. A priori, ils débutent à Oklahoma City, ville qui commence elle aussi à connaître ses premières infections. L'armée y est omniprésente, ainsi que quelques Z-Corps. Les entrées et sorties sont très contrôlées et, qui plus est, les embouteillages rendent la circulation automobile quasiment impossible. Insistez bien sur cette ambiance lorsque vos PJs quitteront la ville.

Ils prendront la Grand 74 en quittant Oklahoma City par le nord et passeront par les points de contrôle de Cedar Valley puis de Cimanon City. A Cedar Valley, l'armée semble maîtriser les choses. Des miradors ont été édifiés un peu partout et de temps en temps, des déflagrations retentissent, indiquant qu'un infecté a été abattu par les sentinelles. Mais à Cimanon City, c'est déjà le chaos ! Les militaires plient bagage et ne feront guère attention aux visiteurs téméraires, sauf s'ils viennent directement vers eux.

Crescent et ses environs présentent peu de relief : ce sont des champs à perte de vue et quelques fermes isolées. En arrivant, les PJs peuvent tomber sur des zombies occupés à dévorer les occupants d'un van qui auront tenté le tout pour le tout, sans succès. Le centre-ville n'est marqué par aucun gratte-ciel : c'est une petite ville comme l'Etat en compte des centaines, aux rues droites et aux bâtisses qui rappellent le passé « western » de l'endroit. La laiterie est visible à quelques pâtés de maison grâce à ses sillos mais, qui plus est, le parcours est fléché (pour la visite du sénateur). En ville, c'est bien entendu un décor d'apocalypse : voitures renversées, à l'abandon, files silencieuses... Les feux clignotent encore. Quelques silhouettes errent en quête de leur pitance...

Sur place, les PJs peuvent décider d'explorer la laiterie. Ils finiront, à force de rôder en ville et de tirer partout, par se faire entendre par le gang de St-Andrews qui enverra quelques durs à leur rencontre. Ils seront alors amenés devant Colin Farrow qui pourra leur parler du survivant, Mickey Saunders. Une expédition pourra alors être menée sur place pour l'exfiltrer. Celui-ci, reconnaissant, acceptera de témoigner contre Walter McFinn, pour le plus grand plaisir de Bryan Clark, président de OneWorld.

Fin du scénario

Si les PJs étaient des reporters, ils ont eu tout le loisir de filmer quelque chose de retentissant. Sans nul doute recevront-ils une belle promotion voire un prix journalistique pour leur œuvre.

Dans tous les cas, Saunders témoignera et McFinn sera arrêté pour meurtre. Reste bien entendu à se rendre compte que les USA sombrent petit à petit dans le chaos total et que tout cela est donc bien trivial...

Liens utiles

<http://www.city-data.com/city/Crescent-Oklahoma.html>