EVENEMENT « CHALEUR CRITIQUE »

- FAITES UN JET D'ADAPTATION ! -

Et si on explorait ensemble les futurs possibles de notre territoire ?

Du Postapocalyptique au Solar punk, des intrigues politiques aux horreurs lovecraftiennes, le jeu de rôle offre un formidable espace d'exploration collective de grands sujets et enjeux de sociétés.

Un défi bien réel pour notre territoire !

L'un d'entre eux, et pas des moindres, est celui du **changement climatique**.

D'ici 2050, la Métropole grenobloise devra affronter des bouleversements majeurs : étés plus chauds (+4,3°C), multiplication par 8 des nuits tropicales (de 4 à 34 par an), sécheresses accrues et phénomènes météorologiques extrêmes.

Comment notre société s'adaptera-t-elle à ces transformations ?

Table proposée : L'Humanité s'approche de sa Fin !

- **Nom du JDR / Système** : Z-Corps (en termes d'ambiance et de système de jeu)
- **Résumé du scénario** : En 2032, une catastrophe sanitaire majeure s'est déclarée au centre des États-Unis. Très rapidement, la population s'est vue transformer en zombies agressifs, propageant une sorte de virus à travers tout le pays. Il faudra 3 ans pour que l'épidémie filtre hors du pays de manière incontrôlée. La France, comme tant d'autres pays, a tenté de se préparer à l'invasion inévitable, en vain.

Début Juillet 2035, notre pays est une immense zone morte, ponctuée de "zones de vie" retranchées dans des forteresses de fortune ici et là. Il fait chaud, très chaud... la température n'est pas descendue en dessous de 25° la nuit depuis plusieurs semaines. En journée, on plafonne entre 35 et 40°. La vie est un enfer pour les survivants.

A Grenoble, le centre-ville a été transformé en forteresse : rues bloquées, miradors, rivière détournée. Les quelques mois de préparation ont à peine suffi à organiser une défense minimum. D'ailleurs, à peine quelques milliers de personnes ont survécu sur l'ensemble de la ville.

Au-dehors, des hordes de morts-vivants tournent en espérant attraper une victime insuffisamment prudente lors des quelques "sorties" nécessaires à la survie.

Hier, le pire est survenu... L'eau n'arrive plus ! On suspecte un dysfonctionnement au niveau des pompes, mais celles-ci se situent en dehors de la forteresse, nécessitant qu'un groupe de spécialistes se rendent sur place afin de résoudre le problème... en plein territoire zombies !!

- **Niveau d'éco-anxiété** : 2/5
- **Nombre de places ouvertes** : 5
- **Type de personnage** : personnage pré-tirés
- **Précision** : 15h à 19h-20h (estimation pifométrée !)

Détails du scénario :

Jeudi 12 Juillet 2035 – 20h : les Personnages-joueurs sont introduits dans une des nombreuses salles de réunion aménagées dans l'enceinte de l'ancien tribunal de Grenoble. Une carte de l'agglomération est dépliée sur la grande table qui orne le centre de la pièce.

Tout autour de la carte, une équipe formée par la plupart des administrateurs de « Néo-Grenoble », le responsable des équipements de la ville (Monsieur Léon Hugues), ainsi que la Major-colonelle Michelle Da Costa, semble les attendre avec une certaine fébrilité.

L'administratrice en chef, Gwendoline Papette, prend le lead du briefing, parfois coupée par Léon ou bien par la Major-colonelle Michelle.

« Bienvenue à vous. Veuillez-vous assoir. »

« Cette après-midi, vers 15h, nous avons constaté avec effroi la coupure pure et simple de notre approvisionnement en eau. Sans cette eau et avec les chaleurs actuelles accablants le bassin grenoblois, nous ne tiendrons pas 2 jours sans mourir de soif... »

« La station qui gère l'approvisionnement en eau se situe sur la commune d'EYBENS, après la rocade sud. »

« C'est là que vous intervenez ! Nous avons besoin d'envoyer une équipe minimum, discrète, capable de s'infiltrer dans la station sans rameuter tous les zombies du coin, réparer celle-ci afin que l'eau de la nappe phréatique du massif de Belledonne puisse à nouveau nous parvenir. »

« 4 à 5 individus maximum, c'est là la préconisation du Major-Colonelle Michelle, ici présente. »

➔ Carte remise aux Pjs + questions sur les « zones »

- Zone « bleue » = zone sécurisée de Néo-Grenoble
- Zone « Verte » = ancienne zone sécurisée (reste probablement des survivants, parfois hostiles)
- Zone « Orange » = zone « morte » !

➔ Laisser les Pjs échanger et discuter sur les différentes possibilités de se rendre à la Station :

- Un véhicule de type Hummer modifié, avec un moteur électrique, est mis à disposition des Pjs
- Se déplacer à pied (+ discret mais plus dangereux)
- Se déplacer via les égouts (+ dangereux encore car étroit)

A noter que 2 hélicoptères (1 de l'armée, l'autre du CHU) sont opérationnels et disponibles. Seulement, à cause du bruit de leur turbine, les utiliser à l'aller serait du suicide car cela attirerait tous les zombies du coin en quelques instants...

⇒ Laisser les Pjs définir leur « trajet » du centre Administratif jusqu'à la Station de contrôle

1 moyen de communication (radio / talkie) leur est fourni afin d'appeler un hélicoptère pour les rapatrier à l'abris, une fois la mission effectuée.

Les situations possibles

- A bord du Hummer, l'avenue Jean Perrot est bloquée à mi-chemin / Idem pour l'avenue Marcellin Berthelot un peu avant Alpexpo.
- La seule voie praticable via les égouts mène à Grand Place au maximum
- A pieds, il faudra éviter les groupes de zombies ainsi que gérer les zombies isolés, en plus d'éventuels vivants désespérés.

La Situation globale :

- Il fait chaud (45°C en plein soleil) et le temps est dégagé
- De nombreux quartiers sont obstrués par des carcasses de véhicules, soit accidentés dans la panique générale, soit volontairement encastrés pour bloquer des accès et des rues.
- Quelques « hostiles » ont réussi à pénétrer la zone verte, et la zone n'est plus sûre à présent. Des zombies parcourent parfois certaines rues et hantent certains bâtiments, mais sont relativement dispersés.

Les rencontres possibles :

- Zombies en vadrouille (1 à 10 selon la situation) – En cas de bruits excessifs, ils se mettront en chasse des Pjs

Statistiques :

Sans Agent Gris : AGILITE 3D / PERCEPTION 3D / PUISSANCE 3D

Bonus aux Dégâts : 3D + 2

Résistance : 9 - 10

Avec Agent Gris : AGILITE 2D / PERCEPTION 2D / PUISSANCE 2D

Bonus aux Dégâts : 2D + 1

Résistance : 6-8

- Chiens zombies (1 à 4 selon la situation) – Flair et ouïe sensibles

Statistiques :

Sans Agent Gris : AGILITE 3D / PERCEPTION 4D / PUISSANCE 3D

Bonus aux Dégâts : 3D + 3

Résistance : 9 - 10

Avec Agent Gris : AGILITE 2D / PERCEPTION 3D / PUISSANCE 2D

Bonus aux Dégâts : 2D + 1

Résistance : 6-8

- Survivants rendus fous (isolé ou parfois en groupe de 4-5)

Statistiques :

AGILITE 3D / ADRESSE 3D / PERCEPTION 3D / CONNAISSANCE 2D / PRESENCE 2D / PUISSANCE 3D

Bonus aux Dégâts : 3D + 2 (selon arme)

Résistance : 9 - 12

Scène à placer selon besoins :

- *Sauver le petit garçon perdu* :

Un petit garçon de 7-8 ans se trouvera sur le chemin emprunté par les Pjs. Il est poursuivi par 3 zombies et se retrouve coincé.

- Les Pjs feront-ils preuve d'humanité quitte à se mettre eux-mêmes en danger ?
- Le garçon est seul, ses proches sont morts ou disparus. Les Pjs le prendront-ils avec eux ?

- *La course-poursuite* :

Les Pjs devront modifier leur parcours, ce qui les fera traverser le parc Jean Verlhac (Villeneuve).

Là ils se feront courser par un groupe de zombies / chiens zombies.

Il faudra se mettre à l'abri dans 1 des nombreux bâtiments, au risque de faire de mauvaises rencontres !

- ⇒ Les « Saints » : un groupe d'habitants de Villeneuve s'est organisé pour protéger la zone, et pourront venir en aide aux Pjs (surtout s'ils sont en difficulté). Adam, leur leader, pourra les renseigner sur les dangers du coin.

- *Les cannibales :*

Un **groupe de 6 personnes (les 2 parents et leur 4 fils et filles)**, qui ont complètement perdus les pédales, se livrent à des actes de cannibalisme dans cette atmosphère de fin du monde.

Ce sont eux qui ont coupé l'alimentation des équipements de la Station de Contrôle des Eaux de la Métro.

Ils sont persuadés que ce « plan » leur amènerait par petits groupes des victimes à chasser et à se mettre sous la dent (ils ont dû vriller bien avant la venue des zombies sur le bassin grenoblois).

Ils ont placé une sentinelle non loin de la Station afin de la garder sous surveillance.

Dès que les Pjs y entreront, ils viendront l'encercler et les agresser.

Ils possèdent :

- 1 fusil de chasse
- 1 fusil à pompe
- 2 Shockers /Stungun pour immobiliser leurs « proies »

Ils ont également placé quelques pièges autour de la Station de Contrôle

Le combat contre ces cannibales fera du bruit et attirera en quelques minutes une horde de zombies affamés.

Il faudra fuir vers les hauteurs d'Eybens et appeler à l'aide pour une extraction par hélicoptère !

La Station de Contrôle des Eaux de la Métro :

Bâtiment rectangulaire de plein pied, il est disposé comme suit :

1. Une entrée avec un comptoir d'accueil (PC sécurité, etc...)
2. 2 Bureaux administratifs
3. 1 salle qui fait office de Bureau et de stockage partiel pour l'équipe de Maintenance du site.
4. 1 Salle de Réunion
5. La Salle de Contrôle du système de pompe et des circuits d'alimentation (tout a été éteint manuellement)
6. La salle informatique avec le serveur du système et plusieurs systèmes secondaires

Il existe 2 sorties de secours en plus de la porte d'accès au bâtiment.

/!\ 3 zombies rôdent à l'intérieur :

- L'agent d'accueil
- Le responsable du site
- Le responsable de l'équipe de maintenance

Les cannibales ont déployé du fils barbelé aléatoirement autour des lieux.

Si besoin de faire durer le scénario en rajoutant une scène : le système de pompage, contrôlé depuis la Station, ne se relance pas ! Il va falloir se rendre dans la Station de pompage située à 1 km (possible de prendre un véhicule stationné par ici mais attention au bruit généré)

Le bâtiment est partiellement enterré.

Il faudra y accéder, relancer le système manuellement avec le stress de la Horde zombies qui se rapproche de plus en plus de leur position.

Fin du scénario : les Pjs courent jusqu'à une clairière sur les hauteurs d'Eybens où ils seront récupérés !

Ils seront érigés en héros à leur retour et chaudement remerciés pour leur bravoure.