

La halte abandonnée du Thoult.

S'ils gardent un survivant pour l'interroger, celui-ci leur révélera qu'il s'agit du dernier avant-poste ganal à l'entrée de la Zone Corrompue. Trois hommes sont toujours postés ici et relayés chaque semaine. Ils sont ici depuis quatre jours déjà et c'est l'enfer. De jour, tout paraît calme, mais la nuit, on entend des hurlements terribles. Des créatures viennent roder autour de la maison et essayent d'entrer parfois. Heureusement que les fenêtres sont barricadées et que la porte est solide.

Dans la maison, les joueurs peuvent trouver un peu de nourriture, de quoi nourrir les six membres du groupe pendant quatre ou cinq jours. Il y a aussi quelques fusils et pistolets avec des munitions et du matériel utilitaire, comme des couvertures, des cordes, etc. Ils trouvent aussi un plan de la ligne qui leur indique les étapes suivantes : Lenuire, Alence et Cerneux. Par chance, il semblerait que chaque ville soit séparée par environ une journée de marche.

A la nuit tombée, les joueurs entendent au loin des hurlements semblables à ceux d'un loup. Il y a quelques bêtes qui viennent roder autour de la maison, gratter à la porte et contre les fenêtres. Le lendemain matin, tout est calme.

LENUIRE

La journée suivante, les joueurs se mettent en route. Tout se passe sans histoires, à part quelques cris de loups au loin durant la journée. Au fur et à mesure du trajet, les cris se rapprochent et, en fin de journée, leur proximité devient inquiétante. Vous devez leur faire ressentir l'impression d'avoir une meute affamée qui les talonne. De temps à autres, ils peuvent apercevoir l'un ou l'autre des loups de la meute. Ils sont très impressionnants et visiblement corrompus.

C'est à ce moment que le groupe arrive en vue du village de Lenuire. Il n'en reste plus que des ruines. Visiblement de terribles combats ont eu lieu à cet endroit avant que la zone ne soit corrompue. Il ne subsiste que quelques pans de mur de la plupart des maisons. Seuls quelques rares édifices peuvent leur offrir une protection pour la nuit.

Si trouver un refuge leur prend trop de temps, ils devront combattre la meute de loups, environs une vingtaine d'individus. Le combat s'avère extrêmement rude. Dans le cas contraire, ceux-ci vont tourner autour de l'abri des joueurs et tenter de rentrer par tous les moyens. Il faudra qu'ils barricadent solidement les entrées. A la nuit tombée, ils disparaissent.



Les ruines de la ville de Lenuire.

Plus tard, alors qu'ils montent la garde, les joueurs aperçoivent au loin dans la rue, une énorme masse grouillante d'insectes et de vermine. Elle se dirige vers leur refuge et ne se laissera pas arrêter par ce qu'ils ont mis en travers de la porte et des fenêtres. Elle finira par rentrer dans la maison. Le seul espoir des joueurs est de fuir en pleine nuit et de reprendre la direction des voies de chemin de fer.

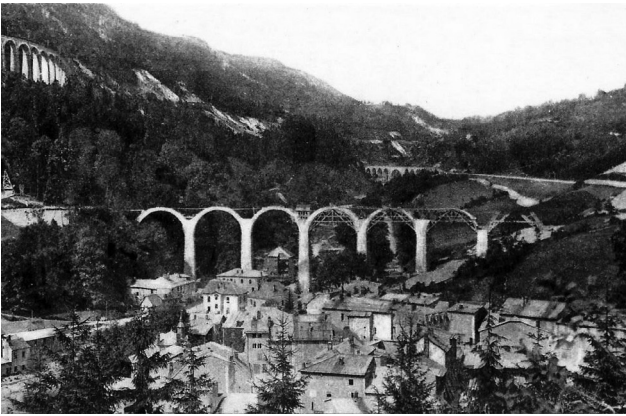
Les insectes sont énormes, ils atteignent facilement cinq à dix centimètres de long, il s'agit principalement d'espèces de cafards noirâtres et coriaces. Si un joueur se fait pincer, non seulement cela sera très douloureux, mais chaque morsure laissera une vilaine tâche noire qui mettra plusieurs jours à se résorber.

Lors de la fuite, les joueurs sont rattrapés par la meute de loups, s'ils ne l'ont pas déjà combattue dans le village. Heureusement, il n'y a que quelques individus qui les suivent au lieu de la vingtaine qui les poursuivaient dans l'après-midi. Le combat ne présente guère de difficulté pour le groupe.

ALENCE

Après cette nuit mouvementée, la journée suivante est plutôt tranquille. Bien sûr, l'ambiance devient de plus en plus pesante, les alentours sont de plus en plus marqués par la corruption. Tout est très silencieux, si ce n'est quelques hululement angoissants au loin. A partir de là, même la végétation est corrompue. Les arbres sont noirs et rachitiques et il y a plus de plantes épineuses que de coutume.

En fin d'après-midi, ils arrivent dans la petite ville d'Alence, abandonnée à la corruption avant-guerre. Les alentours sont montagneux et plusieurs viaducs enjambent la vallée pour permettre aux voies d'avancer à travers les montagnes. C'est d'ailleurs sous l'un d'eux que la ville est construite.



La ville d'Alence.

Les bâtiments sont encore en bon état et les joueurs ont cette fois l'embarras du choix pour trouver un bâtiment en dur pour passer la nuit. La banque, avec ses murs épais et sa porte à toute épreuve est probablement le lieu le plus approprié. Elle contient encore un coffre-fort fermé qui ne manquera pas d'attirer la convoitise des joueurs. S'ils parviennent à l'ouvrir, ils y trouveront des titres de propriété et une jolie somme d'argent, butin dérisoire qui ne leur sera d'aucune utilité pour sortir de la Zone Corrompue. Ailleurs dans la ville, ils peuvent trouver foule d'objets abandonnés, tout ce que les habitants n'ont pas eu le loisir d'emporter avec eux en quittant les lieux.

La nuit, bien protégés derrière les murs épais d'un solide bâtiment, les joueurs se sentent en sécurité. Mais lorsqu'ils montent la garde, l'un d'entre eux entend des grognements au loin. On dirait une sorte de langage. Il y a deux, peut-être

trois individus qui se répondent... et qui s'approchent. En jetant un œil par la fenêtre, l'un ou l'autre des joueurs finira par apercevoir une forme humanoïde qui rôde.

Cette nuit-là, les joueurs reçoivent leur premier trait de corruption.

TUNNEL DE LA NUVILLE

Peu après la ville d'Alence, le tracé de la voie de chemin de fer se fait plus escarpé, à l'image du terrain qui l'entoure. Il y a plusieurs ponts à franchir, jusqu'à ce que les joueurs arrivent à l'entrée d'un tunnel. Au dehors, les restes d'un train de voyageurs, très abîmé, visiblement sorti du tunnel avec des machines. Sur les pierres qui forment l'entrée du tunnel, un panneau indique « Tunnel de la Nuville, 2714 mètres ».



L'entrée du tunnel de la Nuville.

Il fait sombre et humide dans ce tunnel. L'ambiance y est pesante. Après ce que les joueurs estiment être un bon kilomètre, ils tombent sur la carcasse de deux locomotives très endommagées. L'une d'entre elle dégage un halo violet et les joueurs les plus instruits sauront que c'est le signe d'une forte source de corruption. Effectivement, il s'agit d'une locomotive techno-magique, comme l'atteste sa plaque de fabrication. Il est impossible aux joueurs de faire quoi que ce soit pour la décontaminer, plus ils passent de temps à essayer de le faire, plus ils engrangeront de corruption, ce qui ne manquera pas de hâter la distribution des traits qui leur reste à obtenir.

De l'autre côté des locomotives, il y a à nouveau un empilement de wagons. Ils sont remplis

de cadavres de soldats sur des couchettes. C'était visiblement un convoi de blessés évacués du front. D'ailleurs, parmi les corps, trois créatures corrompues les attendent. Si l'on en croit leur uniforme en charpie, il s'agit d'anciens soldats du Ganal, ils sont particulièrement agressifs et au-delà de tout espoir de rétablissement. Ils vont donner du fil à retordre aux joueurs qui devront tout donner s'ils espèrent en sortir indemne.



Les locomotives à l'intérieur du tunnel.

À la sortie du tunnel, les joueurs reçoivent leur deuxième trait de corruption.

CERNEUX

Le tunnel débouche dans une zone industrielle. Il s'agit des restes de la mine de Cerneux. Quelques kilomètres plus loin, s'étend la ville du même nom. Sur les nombreuses voies de chemin de fer, il y a des wagons et des locomotives abandonnées. Un examen rapide indique qu'au moins l'une d'entre elles pourrait être remise en état en un peu plus d'une journée de travail. Elle pourrait donc être prête à partir le lendemain.

En explorant les alentours, les joueurs se rendent vite compte qu'ils ne sont pas seuls dans le coin ! Dans une petite maisonnette en bordure de la zone, vivent trois hommes. Leur uniforme du Ganal les désigne sans aucun doute possible comme des déserteurs :

ADAM WILBUR — Totalemment paranoïaque, il est dans le déni de la réalité, crie tout le temps, très agité et autoritaire. Il est persuadé que les joueurs sont corrompus et vont causer leur perte, alors que eux ont réussi à échapper à la corruption.

CURTISS ANDERSEN — Sympathique, calme et sournois, il a les yeux jaunes et le teint livide. Il a accueilli la corruption à bras ouverts. Il essaye de faire comprendre aux joueurs que c'est le seul avenir possible pour l'humanité.

DAVID CAMPER — Il ne parle presque pas, il grogne et il gémit. Il est brutal, bestial, poilu et massif. Il n'est visiblement pas loin de perdre le contrôle et se montre très agressif envers ses compagnons comment envers les joueurs.

Ces trois hommes sont donc totalement corrompus. Ils peuvent apprendre aux joueurs qu'ils étaient six jusqu'il y a quelques temps, quand trois de leurs compagnons ont disparu. Suivant l'attitude des joueurs, ils peuvent se montrer hostiles ou amicaux, mais ils ne se laisseront en tout cas pas marcher sur les pieds et n'hésiteront pas à en venir aux mains, si les joueurs ne font pas preuve de bonne volonté à leur égard.

S'ils ont passé beaucoup de temps dans le tunnel ou qu'ils se sont montrés imprudents en pratiquant trop de magie et de technologie ensemble, les joueurs reçoivent leur troisième trait de corruption pendant la nuit.



LA FIN DU VOYAGE

Entre ce qu'il reste de la journée et le lendemain matin, les joueurs arrivent à mettre en marche une des locomotives abandonnées. Cela leur demande beaucoup d'efforts et, en plus de remettre la locomotive en état, il faut réunir tout le charbon nécessaire au voyage du retour.

La conduite demande toute leur attention. La voie est en mauvais état et la locomotive est en permanence à la limite de la panne. À ce stade, n'hésitez pas à mettre toutes les embûches possibles pour semer la discorde entre les joueurs et

faire monter la tension. Rien de tel qu'un déraillement après quelques dizaines de kilomètres, alors que les joueurs arrivent en bordure de la Zone Corrompue. Il ne leur restera plus qu'à parcourir le reste à pied avant de rejoindre le premier avant-poste de leurs lignes.

Avant même de rejoindre l'avant-poste, ils se font repérer par une patrouille. Loin de les accueillir à bras ouverts, comme ils s'y attendent probablement, les soldats se montrent très méfiants. Il n'est pas très courant de voir des hommes revenir vivants de la Zone Corrompue, sans qu'ils ne soient corrompus.

Les joueurs se font donc désarmer sans vergogne et doivent patienter un peu aux abords de l'avant-poste qu'un officier vienne les examiner pour déterminer ce qu'il va advenir d'eux. Après un rapide examen, il se rend vite compte que tous les joueurs sont au moins légèrement corrompus, voir plus pour ceux qui ont obtenu leur troisième trait. Le groupe se fait interner de force dans un sanatorium avec d'autres soldats corrompus.

EPILOGUE

Dans le sanatorium, les joueurs vivent l'enfer. Ils sont internés avec une quantité d'autres personnes, dont certaines sont visiblement à un stade de corruption beaucoup plus avancé qu'eux. Le fait qu'on

ne connaisse pas encore les tenants et aboutissants de la corruption et son degré de contagion en particulier n'aide pas les joueurs.

Il y a trois épilogues possibles, suivant le comportement que les joueurs ont adopté durant la partie et l'aspect que vous voulez donner à la conclusion du scénario :

LIBÉRATION — Après un séjour de quelques semaines dans le sanatorium, les joueurs sont libérés et rejoignent une nouvelle compagnie où ils pourront continuer la guerre contre le Ganal

TROUPE D'ÉLITE — Lors de leur séjour dans le sanatorium, les joueurs sont interrogés à tour de rôle sur ce qu'il s'est passé dans la Zone Corrompue. En tant que survivants, ils sont recrutés au sein d'une unité spéciale qui est chargée d'effectuer des missions classifiées en Zone Corrompue. L'affection est prestigieuse, mais il va sans dire que c'est une condamnation à finir totalement corrompu à plus ou moins brève échéance.

CORRUPTION — Les joueurs se font petit à petit rattraper par la corruption. Leurs symptômes, loin de s'amenuiser, continuent d'empirer et ils finissent tous corrompus. Ils ne sortiront plus jamais de ce sanatorium.

Il est bien sûr possible de panacher les épilogues en fonction des joueurs et de choisir une fin différente suivant quel joueur a fait de bonnes actions ou quel joueur s'est montré imprudent.

Médaille d'Or Exp. Int^l de Phil^lienne 744



Récompense de 16,600 fr.—Médaille d'OR

QUINA LAROCHE
ÉLIXIR VINEUX

Affections de l'Estomac, Anémie,
Croissances difficiles,
Fièvres et Suites de Fièvres, etc., etc.

ALCOOL DE MENTHE DE RICOLES

44 ANS DE SUCCÈS

31 Récompenses, dont 12 MÉDAILLES D'OR

Infailible contre les Indigestions, Maux d'Estomac, de Heris, de Tête

Préservatif contre les Epidémies

Eau de Toilette et Dentifrice très appréciées.

Fabrique à LYON, 8, Cours d'Herbouville.—Dépôt, rue Richer, 41

EXIGER LE NOM DE DE RICOLES

Cataplasme Hamilton
INSTANTANÉ

EMPLACE AVEC AVANTAGE LES CATAPLASMES ORDINAIRES

2^e la Boite dans t^l Phil^l.—Dépôt principal: Rue St-Antoine, 165

Flacon : 5 fr.

PURETÉ DU TEINT

Faire usage du
LAIT ANTÉPHÉLIQUE
étendu de 2 à 4 fois autant d'eau

Dépuratif, tonique, désinfectant, il dissipe Hâle, Rougeurs, Rides précoces, Rugosités, Boutons, Efflorescences, etc., conserve la peau du visage claire et unie.

A l'état pur, il enlève, on le sait, Masque et Taches de Rousseau.

Il date de 649

MAISON CANDES 81 St-Denis

Et chez les Parfumeurs et Coiffeurs.

BRONCHITES - TOUX
Catarrhes Pulmonaires
POUSSIÈRES — PHTHUSIE
RHUMES et FAIBLESSE DE LA POITRINE

GUÉRISON RAPIDE PAR LES
GOUTTES LIVONIENNES
de TROUETTE-PERRET

à la Créosote, Goudron et Baume de Tolu

3 FR. LE FLACON DANS TOUTES PHARMACIES

Dépôt principal: 165, Rue Saint-Antoine



Pour
35⁰⁰ FRANGS
PAR AN
d'économie
dans chaque ménage
par l'emploi de la
Machine à Laver
LA PRÉCIEUSE, H.D

Envoi franco contre mandat
M. H. DORVILLE

DESTRUCTION INFAILLIBLE

des Punaises, Pucés, Poux, Mouches
Cousins, Cafards, Mites, Fourmis, Chenilles,
Charançons, etc.

Le kilog. 12 fr. — 100 gr. par la poste, 1 fr. 95.

E. GALZY, fabr., 28, rue Bugeaud,

MALADIES D'ESTOMAC

DIGESTIONS lourdes et difficiles

GUÉRIES PAR L'USAGE DE

L'ÉLIXIR DE PAPAÏNE

de TROUETTE-PERRET

165, r. St-Antoine, PARIS, et toutes Pharmacies. — Flaçon : 5 fr

SPÉCIALITÉ POUR COUTURIÈRES



F. PÉLISSIER

4, rue Saint-Augustin, 4
et rue du 4-Septembre, 7

LAINAGES NOUVEAUTÉS

Les couturières, désireuses de recevoir
les carnets d'échantillons de tissus, devront
faire accompagner leur demande d'une
carte ou d'une tête de lettre.

MANNEQUINS POUR ESSAYAGE

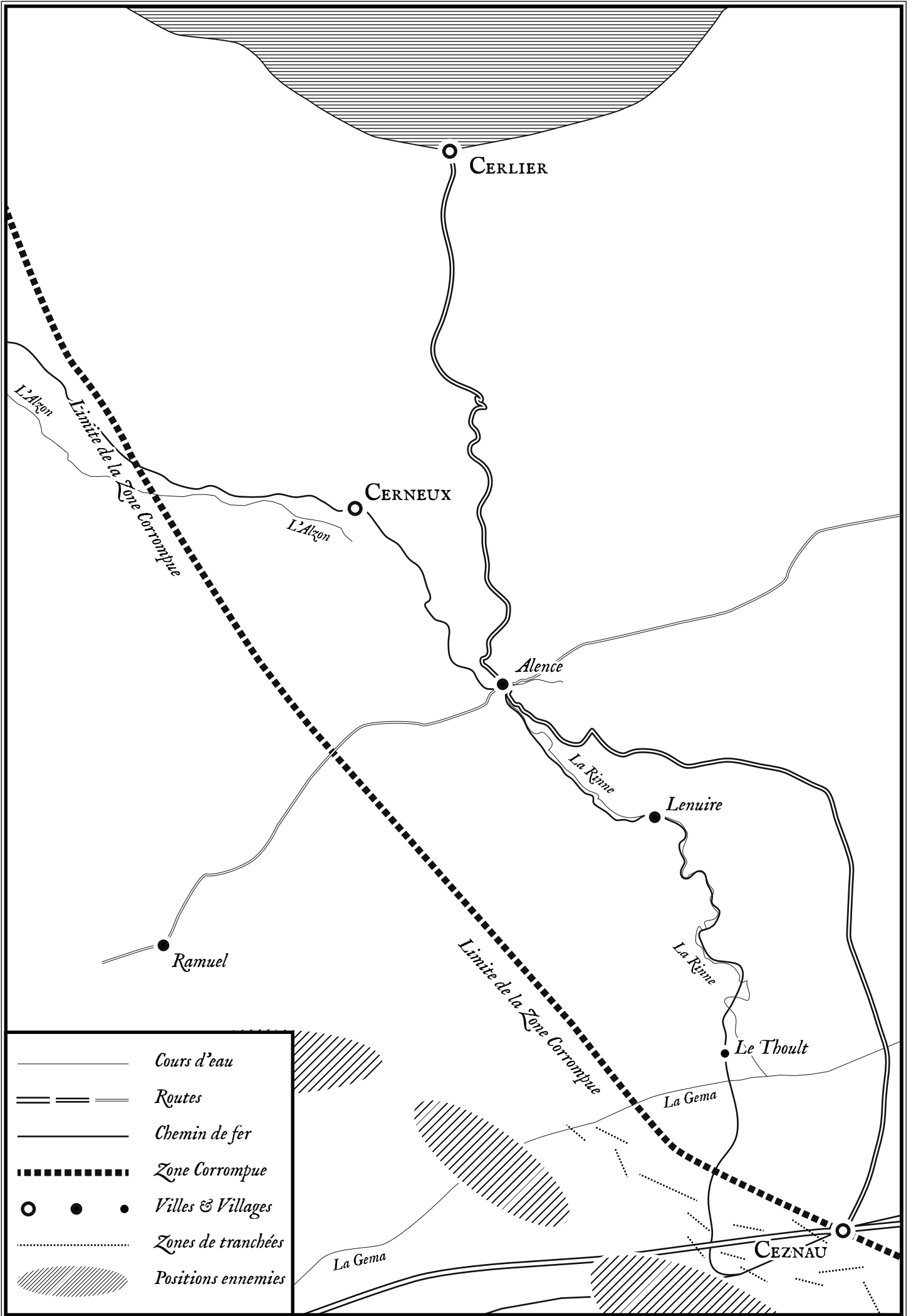
Se haussant à volonté, de toutes formes, tout faits,
et sur mesure.








ENVOI FRANCO DU CATALOGUE

POUR LES ANNONCES

S'adresser à M. Henry DORVILLE, Régisseur

7, Cité Malesherbes [rue des Martyrs],



	<i>Cours d'eau</i>
	<i>Routes</i>
	<i>Chemin de fer</i>
	<i>Zone Corrompue</i>
	<i>Villes & Villages</i>
	<i>Zones de tranchées</i>
	<i>Positions ennemies</i>