

PREMIERES CLASSES

Mini-campagne d'Herbert West (1^{er} scénario)

SYNOPSIS

Suite à sa création, l'équipe de DeathDealers est affectée au nettoyage d'un secteur d'une zone noire pour le compte des militaires. Mais une réaction chimique incontrôlée a fait muter les zombies sur place d'une façon inhabituelle.

Et l'arrivée d'un personnage majeur, va coïncider avec l'émergence de ces nouvelles créatures.

NOTES POUR LE MENEUR

L'aventure se déroulant à Albuquerque, toute ressemblance avec une série et certains de ses éléments est totalement assumée, ainsi que l'inspiration tirée de **New York 1997** ☺

STE-NM-ALB-T3PIC15-12XX0012

Type : Elimination des hostiles présents à Albuquerque (Nouveau Mexique).

Timing : Décollage à T1 (07:00) pour largage sur L.Z. à T1+1 heures. Récupération sur la L.Z. à T+50 heures maximum.

Terrain : Albuquerque.

Personnel : D-Team + Knight XV.

L'équipe nouvellement formée a été acheminée sur la base aérienne de ??? peu après minuit. Elle stationne dans une des nombreuses tentes dressées en bordure de piste. Entre le balai incessant des appareils militaires et les odeurs de kérosène brûlé, l'équipe parvient difficilement à prendre du repos. Le MCP « **Steel** », plus jeune que la majorité des personnages, arrive avec son OWPAD peu avant 6 heures du matin. Son regard est celui de ceux qui en ont trop vu. Elle allume machinalement une cigarette.



« Félicitations,

Vous avez accepté de rejoindre ce corps d'élite que constituent les DeathDealers. Ca signifie que vous êtes plus malins que ces cadavres ambulants et plus futés que les autres Contrôleurs. Maintenant, il va falloir

mettre vos compétences en applications sur le terrain. Même si nous avons repassé la main aux militaires, notre « expertise » leur est indispensable. Notre nouveau boss (Bruce Palmer) a décidé que nous allions leur prêter main-forte là où c'est nécessaire ».

Elle transmet un fichier sur les tablettes de l'équipe.

« Vous partez pour Albuquerque. L'Armée ayant des projets pour cette zone, nous allons lui dégager le coin pour qu'elle n'ait pas de mauvaises surprises lorsqu'elle y remettra les pieds. Votre mission consiste à détruire les nids qui peuvent s'y trouver. Allez prendre un p'tit dej' avant de partir. C'est Bruce Palmer qui régale ».

Préparatifs

Le matériel de mission comprend tout ce qui est nécessaire pour tenir 48 heures sur zone (nourriture, munitions). Les personnages pourront obtenir tout ce qu'ils veulent en termes d'armes et de munitions : Ce sont des Death Dealers après tout...

L'équipe est acheminée sur site via un **CH-53 Sea Stallion** réformé qui a été remis en service dans l'urgence et qui transporte un **Knight XV** suspendu à un câble. Coupure de communications, lumières du tableau de bord qui s'éteignent avant de se rallumer, alarme intempestive, ratés d'un des moteurs : Le trajet devrait se passer dans une certaine fébrilité.



Aloah !

L'appareil se pose sur un héliport improvisé sur le toit sécurisé d'un immeuble **Kirtland AirForce Base** (le SUV est déposé au pied du bâtiment). Plusieurs passerelles en corde relient les toits entre eux de ce qui constitue le QG militaire. Le **commandant Thomson** dirige une dizaine de soldats pour préparer cette opération.



« Bonjour,

Nous sommes en train de planifier la reprise de la base aérienne Kirtland. Mes hommes seront capables d'éliminer les cadavres qui déambulent dans ce secteur, mais nous préférons avoir recours à vos compétences sur plusieurs points ».

Il montre un plan de la ville recouvert de signes militaires.

« Nous avons bloqué les axes de communication de la ville depuis dix jours, empêchant la venue de menaces extérieures. Nous pouvons dire qu'Albuquerque est scellée des menaces externes. Des drones patrouillent la zone délimitée pour y disséminer de l'Agent Gris. ».

Il désigne des lieux cerclés de rouge.

« Notre reconnaissance a identifié plusieurs nids qui abritent suffisamment d'hostiles pouvant compromettre notre mission. Ils sont éparpillés dans la ville, mais ces saletés finissent toujours par entraver notre action. Vous avez carte blanche pour neutraliser ces menaces. Simplement n'empirez pas la situation ».

L'officier ne dispose d'aucun moyen pour fournir du matériel/soutien aux DeathDealers. Ils devront se débrouiller avec ce qu'ils ont et pourront trouver sur le terrain.

QUE S'EST-IL PASSÉ ?

Depuis l'éviction d'OneWorld, GT a les coudés franches pour lancer tous ces produits sans risque d'être gêné. Les laboratoires de Nathan Banes ont conçu toute une série de gaz dérivés de l'Agent Gris dont le potentiel est énorme, sans avoir eu réellement le temps-ni la volonté- de les tester complètement. Albuquerque est devenu le site de déploiement en condition réelles de tous ces produits.

Le plan des militaires

Pour évaluer l'efficacité des armes chimique déployées par GT, l'armée a décidé d'avoir recours à l'élite des Z-Corps : Les DeathDealers. Ces derniers élimineront les menaces à moindre coût pour les forces armées. Dans le même temps, ils continuent les largages de Biocide sur la zone délimitée.

ALBUQUERQUE, SEMAINE 9

La capitale du Nouveau-Mexique a subi de graves dégâts à partir de la 5^e semaine de l'épidémie. Coïncé entre la Californie et le Texas, l'état a vu déferler des vagues de réfugiés-dont certains déjà contaminés-talonnées par des hordes de plus en plus importantes.

La population a évacué la ville (60%), le reste étant infecté ou dévoré. Il ne reste qu'un groupe de pillards cannibales (cf. **Y-A QUELOUN ?**) qui sévit dans la ville.

La quasi-totalité des ressources (essence, nourriture, armes) a été pillée/détruite au cours des semaines précédentes.

DES BOMBARDEMENTS

La première étape de la mission est effectuée par des drones de l'USAF depuis dix jours. Les opérations de bombardement vont continuer durant la mission des DeathDealers. Personne n'a pensé à prendre en compte les employés d'OneWorld déployés sur le terrain...

L'ambiance

Une partie de la ville est soumise à des largages fréquents de gaz, l'armée ne lésinant pas sur l'emploi des gaz de GT. Le ciel a pris une teinte grise, l'air est difficilement respirable sans masque NBC. Une fine couche de poussière recouvre la majeure partie du mobilier urbain et des objets encombrants les rues.

Des défaillances

Sollicités depuis plus de deux mois sans répit, les drones et leurs pilotes sont sur le point de connaître des erreurs matérielles et/ou de concentration. *Il incombe au Meneur de définir les compétences concernées et les niveaux de difficulté pour que les personnages rencontrent quelques difficultés.*

Erreur de largage : Un cylindre de gaz rebondit à grande vitesse et arrive sur la position qu'occupent les personnages, telle une boule de bowling (rue encombrée, open space, magasin, etc.).

Non-repérée : L'équipe se trouve sur une zone où des hostiles viennent d'être repérés. Des cylindres de gaz sont déployés sans que les personnages n'aient été repérés.

Défaillance fatale : Un drone part en vrille, s'écrasant sur la zone où se trouve la Death Team provoquant une explosion puis la formation d'un nuage toxique.

Des indices

L'exploration d'une partie de la ville va permettre de remarquer de nombreuses preuves quant à l'emploi de nouveaux agents neurotoxiques.

Les cylindres de largages sont de deux types : Ceux dont la tête s'enfonce dans le sol et ceux qui sont freinés par des parachutes, continuant à dériver dès que du vent souffle (60 km/h). Les désignations ne correspondent pas au matériel d'OneWorld.

Des produits inconnus : Présents sous plusieurs formes (gouttes, plaques, mousses), les armes déployées par GT ne ressemblent pas aux propriétés physiques de l'Agent Gris d'OneWorld.

La zone soumise à un agent extrêmement corrosif : Des restes de cadavres, des véhicules et du mobilier urbain ont été rongés par le contenu d'un cylindre enfiché dans le bitume à quelques mètres de là.

Des effets secondaires

Les DeathDealers vont découvrir par eux-mêmes les dangereuses interactions des gaz conçus par GT sur les hostiles.

Un instinct de conservation. De nombreux hostiles éviteront les zones où du Biocide sera dispersé, sauf si de la « nourriture » y est repérée.

Les hostiles affaiblis. Les multiples dispersions de Biocide ont fragilisé la majeure partie des monstres qui errent : Déplacement au ralenti, décomposition accélérée (peaux qui pendent, atrophie musculaire, membres qui se détachent), etc.

Les super Phase 4. Les hostiles de cet type sont encore plus puissants en étant soumis au Biocide de GT. Et ils sont beaucoup plus nombreux que d'habitude.

Une immunité à l'Agent Gris. Disposant de la version d'OneWorld, les DeathDealers vont constater que les hostiles d'Albuquerque sont quasiment insensibles au gaz d'OneWorld (90%), sans toutefois réagir comme des Phases 4. Cela risque de les surprendre, voir pire.

Des complications

Voilà des événements à rajouter à votre convenance lors de l'exploration de la ville.

Des hostiles bourrés de gaz. Jaillissant d'un nuage de gaz qui fini de se disperser, cette horde lente est composée exclusivement « d'éponges ».

La horde pétrifiée. Ce groupe (5D6) est figé et recouvert d'une couche semblable à de la poussière (du Biocide mal produit en est la cause). Tout stimulus sensoriel les sortira de leur léthargie en leur faisant briser leur cocon et attaquer l'origine de la perturbation.

Le bombardement intensif. Des dizaines de cylindres et containers sont dispersés sur une zone restreinte pour saturer l'air. Cela obligera les personnages à se mettre à l'abri.

LES NIDS

Ces lieux concentrent les zombies encore en maraude dans la ville. La majorité d'entre eux reste dans l'obscurité durant la journée, sauf si le ciel s'obscurcit (nuages ou fumées masquant le soleil) ou si un stimulus se produit à proximité (cris/bruits forts). Un faible pourcentage traîne constamment aux abords de chaque nid.

Dès que la nuit tombe, les nids se vident de leurs occupants, ceux-ci explorant les environs puis la ville à la recherche de nourriture. Ils y retournent avant que le soleil ne brille fortement (9h, 10h).

Notes pour le Meneur : *Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tous les nids proposés, afin de garder une certaine fluidité à l'histoire. De même, les complications ne sont pas nécessaires pour chaque nid.*

Central Parking System

Hostiles abrités : 200 (1), 130 (2).

Trainards : 6D6(1), 4D6+2 (2).

Il y a deux parkings couverts en ville ; l'un au nord (1), le second (2) près du l'Albuquerque Alvaro Transportation Center et du Century 14 Downtown.

Chaque parking contient 300 places. Des véhicules intacts abandonnés côtoient d'autres pillés. Certains sont accidentés/encastrés avec d'autres. Une majorité a brûlé.

Complications

Un incendie a fragilisé une partie de l'étage supérieur. Des explosions provoqueront un effondrement d'une partie du bâtiment.

Plusieurs véhicules ont leur réservoir plein. L'un d'eux stocke des bonbonnes de gaz domestique...

Suite à une fuite du liquide de frein ou de panne électrique, plusieurs véhicules vont dévaler les rampes de façon chaotique, heurtant d'autres véhicules, fauchant des hostiles sur son passage.

Central New Mexico Community College

Hostiles abrités : 80.

Trainards : 2D6+3.

Le gymnase ayant été réquisitionné pour héberger les réfugiés, certains parmi eux se sont transformés et ont ravagé les lieux.

Complications

Une balle perdue ou un hostile repoussé déclenchera le système d'alarme, attirant tous les occupants des lieux.

Albuquerque Alvaro Transportation Center

Hostiles abrités : 50.

Trainards : 3D6+6.

Cet abri centralise de nombreuses lignes de bus dans la ville.

Complications

Aucune.

Los Pollos Hermanos

Hostiles abrités : 10.

Trainards : 1D6+3.

Ce restaurant réputé d'Albuquerque abrite une poignée de clients venant le hanter par-delà la mort.

Complications

Plusieurs « éponges » (4) (cf. **NOUVELLES PHASES ?**) se trouvent parmi les créatures présentes sur la zone.

Presbyterian Hospital

Hostiles abrités : 50.

Trainards : 2D6+4.

Comme dans la majeure partie du pays, ce centre hospitalier a subi les premiers cas d'infectés. Il est dévasté par de nombreux incendies.

Complications

Les hostiles présents dans l'hôpital sont de 4^e génération.

Century 14 Downtown.

Hostiles abrités : 30.

Trainards : 2D6+2.

Cette salle de cinéma multiplexe est à proximité de l'**Albuquerque Alvaro Transportation Center**.

Elle ne constitue pas un grand danger en elle-même, mais risque de compliquer toute action énergique vis-à-vis de l'autre nid.

Complications

Présence d'un « Geek » (cf. **NOUVELLES PHASES ?**) aux capacités partielles parmi les hostiles.

Bank of Albuquerque

Hostiles abrités : 40.

Trainards : 2D6.

Les vitres teintées-même brisées en partie-offrent une lumière moins agressive aux hostiles présents à l'intérieur.

Complications

Aucune.

Collecteur d'eaux (3)

Hostiles abrités : 30/40/55.

Trainards : 3D6+2.

Plusieurs de ces longs tunnels d'écoulement des eaux de pluie courent sous certains quartiers de la ville. Proposant une bonne obscurité même en pleine journée, ils sont toujours occupés.

Complications

Des phases 3 (5) et 4 (12) se trouvent parmi les créatures occupant l'un des lieux. A noter que les capacités des Phases 4 sont augmentées par l'Agent Gris déployé par GT (durée des effets doublée).

Comment s'y prendre ?

Lancer un assaut lourd contre chaque position est le meilleur moyen d'attirer rapidement tous les hostiles présents dans la ville.

Vos joueurs ne manqueront pas de proposer des idées innovantes pour parvenir à leur fin ☺.

COMPLICATIONS GÉNÉRALES

Voici des événements imprévus qui vont compliquer les actions des DeathDealers durant le déroulement scénario, à votre convenance.

- Des hélicoptères militaires survolent le secteur, compromettant le plan impeccable mis au point par les DeathDealers en attirant des hostiles hors du piège prévu avant l'heure.

- Des balles perdues provoquent l'explosion d'une canalisation de gaz dans une construction proche (restaurant, magasin de bricolage, etc.).

- Un immeuble de bureaux situé à proximité d'un nid, abrite des hostiles enfermés depuis des semaines (non-repérés). Les combats vont exciter ces occupants, provoquant une pluie de créatures et de débris de verre souillés.

- Des hostiles enfermés dans des véhicules vont sortir de leur torpeur au passage des DeathDealers ou lors d'un combat. Klaxon actionné maladroitement, frein à main retiré accidentellement, portes arrières libérant les occupants, vitres teintées défoncées par un passager, voici quelques idées pour compliquer la tâche des personnages.

Y-A QUELQU'UN ?

La ville a été désertée par la totalité des habitants il y a quatre semaines. Les rares survivants sont partis par la suite, ont été dévorés où sont morts (accidents, famine).

Les fausses pistes

Voici quelques idées à mettre en scène par vos soins. Elles ne feront que gaspiller le temps et les balles des DeathDealers.

La banderole « Survivants à l'intérieur » sur la façade d'un immeuble.

Le nettoyage de l'édifice pour atteindre le lieu indiqué mènera à un appartement qui a été forcé par les hostiles il y a plusieurs jours.

Le message radio en boucle provenant d'un appartement.

L'occupant a bricolé un système alimenté par un petit panneau solaire qui diffuse un message en boucle sur les fréquences radios civiles. Il est mort de faim depuis longtemps, mais plusieurs hostiles traînent dans l'immeuble (un phase 2 en autre). Le plafond est fragile et laissera tomber 1D6xNombre des personnages.

Une épicerie fortifié que des hostiles assiègent.

Une dizaine de personnes s'y est réfugiée avant que les monstres l'assiègent. Malheureusement, un des occupants a contaminé les autres. Depuis, le bruit des zombies de l'intérieur attire ceux de l'extérieur et réciproquement...

Les cannibales

Une communauté a réussi à subsister, en se mettant à l'anthropophagie depuis près d'un mois. Les rares survivants isolés et ceux s'aventurant en ville ont tous finis dans leurs assiettes. Inutile de dire que l'adoption de ce régime alimentaire les a fait sombrer dans la démence.

Ils préparaient l'attaque du camp retranché des militaires, mais l'arrivée des DeathDealers va leur permettre de faire bombance plus facilement (cf. **L'ATTAQUE NOCTURNE**).

Ils sont très silencieux, se déplaçant par les égouts pour rejoindre les bâtiments. Ils emploient exclusivement des armes blanches/de jet, avec une prédilection pour les harpons bricolés (associés à des arcs/arbalètes/lances) et l'emploi de poisons neutralisant leurs proies (curare, anesthésiants).

Ils sont très rusés, pouvant tendre des pièges de fortune et utilisent des hostiles pour rabattre leur proie (soyez imaginatifs).

Les hostiles les ignorent de par leur odeur et leur mimétisme de comportement. Les cannibales se cachent parfois dans des petites hordes.

Optionnel : *Leur état de santé est sujet à caution : Toute morsure ou griffure provoque une infection (1 niveau de Blessure nécessitant des antibiotiques).*

NOUVELLES PHASES ?

Celles-ci sont apparues suite au bombardement avec le gaz Biocide de Genomic Trust et ses variantes.

Ces mutations de Phase vont croiser le chemin des personnages de façon disparate dans la ville. Leur « durée de vie » est cependant courte, car les effets des produits chimiques s'estomperont au fil des jours. Mais ça, les personnages l'ignorent...

Les classiques

« **Le Ray Ban** » : Pour lutter contre la luminosité intense au Nouveau-Mexique, cet hostile s'est doté d'une membrane foncée qui se rabat sur ses yeux. Il évolue en pleine journée comme s'il était en pleine nuit (*aucun malus dû à la luminosité*).

Phases concernées : Toutes sauf les Phase 6, 8 et 9.

« **Le décérébré** » : La matière cérébrale s'est liquéfiée, s'infiltrant dans tout le corps grâce à la colonne vertébrale. Résultat : une balle dans la tête n'élimine pas l'hostile. Il faut le détruire complètement (feu, explosif) sinon chaque partie indemne va agir en solo une fois la tête détruite (bras/mains qui s'arrachent du torse, organes (intestins) qui courent après des proies).

Phases concernées : Toutes sauf le Phase 5.

« **La sirène** » : Cet hostile a vu sa Fréquence Morte capable d'interférer avec celle des humains fragilisés (**Angoissée ou pire**). Non seulement il repère l'activité cérébrale de ses proies, mais il est capable d'interférer avec certaines zones du cerveau de celles-ci. La cible voit ses sens perturbés par l'hostile, qui l'induit dans une hallucination où il identifie l'hostile comme un proche, à travers la résurgence de souvenirs. La proie tente de se rapprocher de la sirène par tous les moyens.

Phases concernées : 1, 3, 6.

« **Le geek** » : Les nombreuses ondes radios de toutes sortes qui « polluent » l'air environnant interagissent bizarrement avec la Fréquence Morte de cet hostile. Ce dernier est capable de localiser les sources proches et de les lire (radio, vidéos), qu'elles soient cryptées ou pas. Il peut également perturber les appareils électroniques-y compris les véhicules- pouvant déverrouiller des sas/portes. Il est en outre invisible aux équipements électroniques à proximité (micro, caméra, radar, détecteur de pression). Il est incapable de courir et peut seulement marcher rapidement.

Phases concernées : 1.

« **Le blindé** » : Le corps devient extrêmement résistant, immunisant l'hostile à la majeure partie des dégâts conventionnels (cinétiques et perforants <5D). Les attaques plus puissantes sont pénalisées de 5D.

Phases concernées : 1 et 3.

« **Le coach** » : Évoluant au sein d'une petite horde (5D6 hostiles) regroupant différents types de phases, cet hostile anodin semble avoir l'ascendant sur ses semblables. Lorsque des proies sont repérées, le coach coordonne la horde à l'aide de grognements, leur « insufflant » un esprit d'équipe (le groupe « sait » ce que chacun fait et voit) tout en boostant leurs capacités intellectuelles et physiques temporairement.

Phases concernées : Toutes sauf les Phase 3, 5 et 6. *Il est Très Difficile à repérer dans son groupe.*

« **Le caméléon** » : La FM de cet hostile a la faculté d'entrer en résonance avec celle des autres phases à proximité, lui permettant d'imiter les capacités particulières des autres phases (sauf la phase 5) sans changer d'apparence (taille, musculature, etc.).

Phases concernées : Toutes sauf les Phase 5 et 6.

Notes pour le Meneur : *Si vous voulez être vicieux, vous pouvez mettre un caméléon qui cumule plusieurs capacités durant quelques heures.*

« **Le Murphy** » : La présence de cet hostile provoque une série d'événements inexplicables : Défaillances techniques, malchance inexplicée. Les niveaux de difficultés augmentent également.

Phases concernées : Phase 1.

« **Le spectre** » : Cet hostile a la capacité d'interférer avec les sens de ses proies, devenant progressivement invisibles à 4 sens (1° la vue, 2° l'ouïe, 3° l'odorat et 4° le toucher) au fur et à mesure qu'il se rapproche de celles-ci.

Phases concernées : Phase 1,3.

« **L'éponge** » : Cet hostile a été exposé à une multitude de variantes de gaz de GT. Son corps a fini par absorber les énormes concentrations de produits chimiques. Toute blessure libère un jet acide +/- virulent, fonction de l'attaque subit.

Phases concernées : Phase 1.

« **La bonbonne** » : Similaire à « l'éponge », cet hostile est gorgé de gaz qui se sont mélangés à ceux des intestins, pour devenir hautement inflammable. Toute perforation par un projectile explosif/inflammable provoque l'explosion de l'hostile.

Phases concernées : Phase 1,2.

Mortuus vivens probus
(mort-vivant supérieur en latin).



Ces créatures ont subi les effets de la pouponnière (cf. **LA BOUCHE DE L'ENFER**) depuis le début de la réaction chimique, mutant toutes de la même façon (les effets sont permanents).

- Leur peau est devenue noire comme le basalte et a la solidité de la roche (Armure 3D). Elle est recouverte de bulbes contenant du sang contaminé.

- Les organes sensoriels ont disparu sous la même couche protectrice. L'ouïe et l'odorat ont été décuplés.

- Ils agissent comme une entité commune, partageant la même FM (moins de 100 mètres).

- Ils peuvent évoluer en plein soleil sans aucune gêne.

- Ils sont insensibles à toutes les variantes du Biocide de GT, de l'Agent Gris et du Napalm Z.

- Ils ne peuvent être que de Phase 1,2 ou 3.

- Ils ne sont plus animés par l'envie de dévorer de la chair humaine.

- Toute attaque vers l'un d'eux déclenche une réaction individuelle et globale violente.

Rencontres : Avant la séquence de la pouponnière, seule une poignée de ces créatures sera visible en ville (des égarés), à la recherche de cylindres et/ou d'hostiles.

Leurs buts incompréhensibles sont les suivants :

- Ramener des cylindres de gaz pour les plonger dans la cuve pour augmenter les effets de la pouponnière.

- Capturer d'autres hostiles pour leur faire subir la transformation dans la cuve. *Faire du bruit ou utiliser des humains comme appât fait partie de leurs tactiques.*

Lorsque la taille de la horde atteindra un stade critique*, elle se dirigera vers une destination lointaine*.

*A votre convenance (Luther, Gary, Majestix 13, etc.).

Que faire ?

Signaler des créatures inconnues devrait forcément venir à l'esprit des DeathDealers.

OneWorld sera extrêmement intéressée -et inquiète- de voir comment réagissent les hostiles face au gaz produit par Genomic Trust. Elle ordonnera à ses employés de collecter le maximum d'informations (données vidéos, prélèvements d'ADN, etc.) sur ces nouvelles mutations, ainsi qu'un des containers de gaz non-utilisé ou déclenché.

L'armée ne réfléchira que d'un point de vue stratégique : Les DeathDealers sont capables de traiter ces « données d'ajustement » qui sont de toute façon isolés de la zone de la mission.

CHRONOLOGIE

Voici le déroulement des événements tel qu'il est prévu. Il est impératif que la pouponnière ne soit pas découverte/explorée avant les événements de la nuit.

La pleine lune brillera durant la nuit que durera l'aventure.

Première jour

Arrivée de la Death Team (matin).

Nettoyage de plusieurs nids dans la zone définie.
Manifestation sporadique de nouvelles phases (journée).

Demande de rapport du cdt Thomson de la MCP et (soirée).

Manifestation de nouvelles phases dans la zone surveillée (soirée).

Deuxième jour

Attaque des cannibales (nuit).

Executive One s'écrase (fin de la nuit).

L'ATTAQUE NOCTURNE

Une fois l'équipe installée sur une position sécurisée, elle va être la cible d'une attaque des cannibales qui opèrent en ville. Rodés par des dizaines de captures, ils opèrent en deux parties (à votre convenance).

La proie

Un des derniers prisonniers est utilisé comme appât. Bâillonné, ligoté et drogué (esprit embrumé, propos incohérents), il est libéré près de la position qu'occupe la Death Team. Des hostiles dispersés seront également rapidement attirés.

Dès que la situation le permettra, les cannibales attaquent les personnages.

La horde

Un groupe d'hostiles est amené près de la position des Death Dealers grâce à des cannibales l'ayant infiltré et l'orientant. Arrivant à proximité, ils vont sortir du groupe pour forcer l'accès à la planque des personnages. Si la horde est attaquée, les cannibales utiliseront des armes silencieuses (sarbacanes, frondes).

L'assaut

Profitant de la distraction des personnages, une partie des cannibales va s'infiltrer dans la zone sécurisée pour s'assurer que tous les personnages seront bien capturés.

EXECUTIVE ONE DOWN !

La chute

Alors que la Death Team se remet juste de l'attaque des cannibales, le bruit d'un biréacteur descendant rapidement en altitude se fait entendre dans les airs. La silhouette d'un **Gulfstream C-20** apparaît, réacteurs en feu et lumières d'approches allumées, passant entre plusieurs immeubles avant d'aller s'écraser dans le nord de la ville. Un jet de **Perception # Difficile** permet d'apercevoir le sceau présidentiel sur le fuselage ! Une série d'explosions retentit au bout de quelques instants sur la zone du crash, suivie de l'apparition de flammes qui illuminent la nuit.



Même sans ordres, les personnages devraient se rendre sur le site du crash. Dans le cas contraire, le commandant Thomson les contacte au bout de quelques minutes :

« Nous avons confirmation qu'un avion gouvernemental- indicatif David 14-a pénétré l'espace aérien du Nouveau-Mexique en signalant une défaillance moteur. Nous venons de perdre sa trace au-dessus du quartier nord de la ville. Je vais envoyer des patrouilles dès que possible, mais votre aide nous est indispensable pour sauver les occupants du jet ».

L'épave

L'appareil s'est posé violemment sur **Indian School**, fauchant de nombreux véhicules abandonnés qui brûlent. Certaines alarmes de voiture se déclenchent faiblement, avant de s'éteindre.

Lorsque les personnages arrivent sur les lieux, l'appareil est vide (les deux pilotes sont morts). Le sceau présidentiel est visible sur la carlingue. Les réservoirs sont en train de fuir, risquant de provoquer une explosion dans quelques minutes (**Jet de Perception # Moyen**).

Des traces de lutte sont également visibles : Parmi les douilles, les traces de sang et des morceaux de croutes noirâtres, se trouvent le cadavre d'un agent des Secret Services et deux hostiles « boutonneux ». L'appareil était occupé par 5 personnes (**Jet d'Investigation # Moyen**).

Des dizaines d'hostiles commenceront à se rapprocher de l'épave, laissant peu de temps pour fouiller l'appareil.

Optionnel : Un groupe de (1D6+2) Phase 3 (doberman) surgira dès les premiers coups de feu autour de l'épave.

Problèmes

Le commandant Thomson recontacte dans la foulée la DeathTeam pour faire le point :

« Mes hommes sont confrontés à des dizaines d'hostiles aux abords de la base et ne peuvent pas vous rejoindre. Nous venons d'avoir l'information : David 14 est l'indicatif d'Executive One, l'appareil civil qu'emploie le président ! Tout laisse à penser que Barack Obama se trouvait à bord ! Votre priorité consiste à retrouver les occupants de l'appareil et de les sauver ! »

Le crash et l'explosion de l'avion ont fait sortir tous les hostiles des nids restants. Ils convergeront d'abord vers le lieu du crash, puis suivront les bruits de combats pour être attirés finalement par les cris des humains placés dans la pouponnière.

Il est nécessaire que la Death Team se déplace à pieds, afin de laisser le temps aux « Boutonneux » de rejoindre la pouponnière. L'apparition d'un Phase 2 ou d'une petite horde mettra le véhicule hors-service, à moins que les axes routiers ne soient impraticables (épaves, barricades, etc.).

LA BOUCHE DE L'ENFER

Situé dans une laverie industrielle (**Delta Uniforms & Linens**) à 5 km de la base aérienne, ce laboratoire illégal et ultrasophistiqué produisait des méthamphétamines de façon industrielle.



Malgré la progression de l'épidémie, le fonctionnement du laboratoire clandestin aussi longtemps que possible. Celui-ci a été perdu en fin de semaine 6, la tentative de récupération des dernières fournées ayant échoué.

Les cuves contenant des produits chimiques complexes, nécessaires à la production de la drogue de synthèse, ont été éventrées par des bombes contenant de l'Agent Gris version GT, il y a dix jours (préparatifs de l'opération actuelle). Celles-ci ont traversé la laverie en plusieurs points (plafond, cuves, plancher).

La réaction chimique engendrée a créé un liquide qui fait muter les zombies qui y séjournent en « boutonneux ». Chaque cylindre de biocide-même quasiment vide-relance la réaction chimique en créant des volutes importantes de cette étrange gaz.

Toutes ces créatures sont de 6^e génération.

Comment La Localiser ?

Des cadavres d'hostiles éparpillés, ainsi que des cris provenant des prisonniers humains constituent des indices permettant de suivre le mystérieux groupe.

Les risques encourus

Parking : Sur place, des hostiles ont été abattus lors de la tentative des dealers mexicains de récupérer leur stock de drogues (semaine 6). Un groupe éparpillé d'hostiles normaux (**2D6+2**) déambule dans les environs du bâtiment, attiré par les cris des appâts fraîchement amenés.

Intérieur : Les gigantesques cuves de nettoyage occupent la majeure partie des locaux. Des cadavres dévorés d'employés et de gros bras (tous mexicains) sont éparpillés aux alentours. Des sacs contenant des pilules d'amphétamines sont trouvés à proximité de deux gros bras.

Les toitures éventrées des entrepôts engendrent des sons sous l'effet des vents, attirant les hostiles qui traînent dans le secteur. Les trous dans le plancher permettent la chute (6 mètres) des hostiles qui déambulent dans la structure (**Jet de Perception # Moyen** de nuit). Il est possible de descendre avec du matériel approprié (corde, échelle). Une dizaine d'hostiles (**3D6**) déambule entre les cuves, attirés par les bruits (vent, humains).

Les préfabriqués (bureaux, toilettes, vestiaires) sont vides et fermés à clefs.



Le Laboratoire clandestin

Les parois dissimulant le sous-sol sont déverrouillées, révélant l'installation secrète, accessible via des escaliers et une pente faible permettant le passage de chariots (drogues, fûts).

L'installation est plongée dans les ténèbres, à l'exception de la zone éclairée par les trous dans le plafond.

L'atmosphère dans cette zone est mortelle sans masque à gaz (**PUI+1D6 rounds** avant de commencer

à suffoquer). De nombreux fûts de produits hautement inflammables sont présents. L'usage d'explosifs ou des balles spéciales (incendiaires, explosives) risquent de provoquer l'explosion de la zone et la mort de toute personne s'y trouvant. L'emploi d'armes blanches ou de mêlée semble préférable.

Deux des cuves contenant des produits chimiques complexes, nécessaires à la production de la drogue de synthèse, ont été éventrées par deux containers de Biocide, il y a une semaine (préparatifs de l'opération actuelle). La réaction chimique engendrée entre le Biocide et les produits stockés a créé un gaz épais qui fait muter les zombies qui y séjournent en (1D6) heures. Il flotte au-dessus du sol sur une cinquantaine de centimètres (**Jet de Perception # Difficile** pour détecter des mouvements).



Tel le centre névralgique d'une fourmilière, cette zone est protégée par 12 Phase 1, 3 Phase 2 et 5 Phase 3 (dobermans) « boutonneux » dissimulés (jet de **Perception # Difficile**) tant qu'aucune menace/présence humaine n'est détectée.

Une vingtaine d'hostiles « boutonneux » (**4D6+6**) déambule en permanence dans l'ancien laboratoire.

Une dizaine d'hostiles (**3D6**) est en cours de transformation, immobile, mais ayant +/- l'apparence des « boutonneux »

A l'intérieur de la cuve où sont mis les fûts de Biocide, flotte la tête d'un hostile, projeté là par la chute des containers il y a une semaine. Son corps gît à proximité, vêtu d'une combinaison jaune.



Détruire cet hostile rendra inerte les « boutonneux » quelques instants (1D3+1 Rounds). Ils deviendront ensuite enragés, cherchant à réduire en charpie les êtres vivants à proximité (dont les personnages).

Les appâts

Ils ont été jetés au sol du laboratoire après que les boutonneux leur aient brisé les jambes. Ils ne survivront pas longtemps à leurs blessures, à l'exposition au gaz où aux hostiles normaux qui vont arriver.

Parmi les passagers de l'appareil gouvernemental se trouve la doublure du président Obama ; **Louis Ortiz**. Celui-ci a été pris dans l'attaque de la base de replis qu'était supposé occuper le président américain. Une faction du gouvernement, supportée par des membres influents du Village, a tenté de prendre le pouvoir. Il a fui avec deux conseillers proches du président et quatre gardes des Secrets Services.



Il ignore tout ce qui se passe en dehors du bunker où il était et ne demande qu'à retourner à l'abri.

Si les personnages ne voient pas la différence avec le président, il jouera sur la confusion pour être protégé jusqu'à son évacuation de la ville.

Final

La gestion de la séquence va demander un peu d'organisation.

Les « boutonneux » attendent que les appâts attirent des hostiles pour qu'ils subissent la transformation. Ils ne réagissent que lorsqu'une menace se manifeste dans la pouponnière.

Une première vague d'hostiles (**4D6**)* va envahir les lieux, attirée par les appâts.

Tous les 3 minutes de présence, un groupe disparate (**3D6**)* d'hostiles débarque dans la laverie.

Un groupe conséquent d'hostiles (**6D6**)* débarquera dans la blanchisserie lorsque l'équipe sera sur le point de fuir.

Les renforts militaires se présentent sous la forme de trois humvees qui forceront le passage pour sauver en priorité le président.

Si la situation prend une tournure désespérée, la pilote de drone entrera en jeu pour la première fois, constituant les renforts d'OneWorld. Avec efficacité, son appareil ouvrira un passage au convoi vers la base militaire.

L'explosion de la pouponnière attirera la majorité des hostiles emprisonnés dans la ville, qui succomberont aux flammes. Les flammes dans le laboratoire finiront par provoquer une explosion visible à plusieurs kilomètres.

*Pensez à doser les nouvelles phases en fonction de l'état du groupe.

Quelques rendus visuels

En dehors du plan fourni, voici quelques images qui donneront une idée des installations visitées pour vos joueurs :

<https://i.imgur.com/TDHkON8.jpg>
<https://i.imgur.com/5W7cASb.png>
<https://i.imgur.com/awt1NLO.png>
<https://i.imgur.com/uuh9Gf9.png>

<https://youtu.be/uSk2xLFURrY>

GOOD JOB

Si les personnages survivent à cette aventure, voici les récompenses proposées :

- **Détruire la pouponnière** : 3 points de Personnage.
- **Récupérer des échantillons des phases mutantes** : 1 point de Personnage.
- **Récupérer un échantillon du gaz de la pouponnière** : 1 point de Personnage.
- **Sauver les passagers de l'avion** : 2 points de Personnage.

PNS

HOSTILES

Classiques (cf. *LdB p 208-210*).

Boutonneux (cf. *LdB p 208-210*).

Ajuster les compétences suivantes fonction de la phase. *Bagarre +1D, Discrétion 3D+2, Chercher +2, Pister +1D, Soulever +2*

Mouvement : +2

Armure 3D/4D (Phase 2)

LOCAUX

Cannibales,

Toutes les caractéristiques à 3D.

Trois compétences de combat à 4D+2, Quatre compétences à 4D.

Equipement : Armes improvisées (Lance-harpon, arc, sarbacane, poignards, couteaux).

Militaires

Toutes les caractéristiques à 3D+2.

Toutes les compétences de combat à 4D+2, Quatre compétences à 4D.

Equipement : Treillis, casque, gilet PB, M-4 (3 chargeurs), 1 grenade.

GOUVERNEMENTAUX

Agents des Secret Services

Toutes les caractéristiques à 3D.

Trois compétences de combat à 4D+2, quatre compétences à 3D.

Equipement : Costume, lunettes de soleil, oreillette, matraque télescopique, Glock-18 (2 chgs).

Conseillers du Président

Toutes les caractéristiques à 2D+1.

Affaires 4D+1, Erudition (Politique) 4D+1, Persuasion 3D+2.

Equipement : Aucun

Le faux président

Toutes les caractéristiques à 2D.

Erudition (Barak Obama) 4D, Artiste 4D, Charmer 3D.

Equipement : Aucun