

# JEU D'ENFANTS

Mini-campagne d'Herbert West (2<sup>o</sup> scénario)

## SYNOPSIS

L'équipe est affectée à l'évacuation d'un individu ayant des informations importantes pour OW.

Sa piste débute dans une ville en train de sombrer dans un laboratoire secret où il travaillait. Les occupants ont été capturés par une milice de survivalistes qui tente de négocier sa fuite de la ville contre les employés et leurs travaux.

GT (puisque'il s'agit d'elle) entreprendra tout ce qui est nécessaire pour faire disparaître toutes les traces qui peuvent remonter à elle...

## EXT-TX-AUS-P3-T2-H5-12XX0803

**Type :** Extraction d'un informateur.

**Timing :** Décollage à T0 (09:00) pour largage sur L.Z. à T0+2 heures. Extraction de deux personnes VIP. Récupération sur la L.Z. à T+2 heures maximum.

**Terrain :** Austin (Texas).

**Personnel :** D-Team.

La Death Team est convoquée en urgence dans une salle de réunion de la base où elle est basée actuellement. La MCP « Steel » finie de consulter des documents électroniques relatifs au Texas.

« Jour,

*Nous venons de recevoir une demande d'évacuation particulière. Cette requête concerne une personne qui nous a contactés il y a 30 minutes-via notre réseau de communication sécurisée-pour négocier son évacuation et celle d'une autre personne, en échange d'informations capitales pour OneWorld. Elle est en mesure de nous fournir des données capables, d'après elle, d'inverser le cours du conflit. Nos responsables estiment que cette source est suffisamment sérieuse pour que vous partiez dans l'heure pour Austin ».*

La Death Team s'équipe rapidement et emprunte le même **CH-53 Sea Stallion** que dans l'aventure précédente. Mais l'appareil a subi une période d'entretien qui limite les défaillances à quelques coupures mineure de radio ainsi qu'à des voyants d'alarme qui clignotent sans raison...

## L'ULTIME COMBAT

Malgré la détermination des texans, leur état est en train de sombrer sous la prolifération des hostiles. Les paysages que survole l'équipe sont ceux des zones en train de tomber : incendies multiples à pertes de vue, groupes disparates d'hostiles.

Les dernières poches à résister pour l'instant sont Houston et Dallas-Fort Worth.

## AUSTIN, SEMAINE 9

La capitale du Texas a commencé à sombrer il y a une dizaine de jours, en dépit des efforts acharnés des habitants retranchés, des nombreuses milices et des forces armées déployées.

### Ready ?

L'équipe est acheminée sur la zone indiquée lors du contact par le mystérieux informateur. La radio ne cesse de capter des messages sur les fréquences civiles catastrophiques et des demandes d'évacuation de plusieurs zones de la capitale. Mais la mission est prioritaire et l'équipage n'acceptera aucun arrêt/détour, malgré la capacité de transport de l'appareil. Des balles fuseront près du cockpit, résultant de la colère ou du désespoir.

### Jump !

La Death Team est larguée près des coordonnées GPS, dans un quartier de petites boutiques. Elle remonte jusqu'à une ruelle où plusieurs hostiles ont été abattus près d'un individu mal en point et à court de munitions. Autour de lui arrive 1D6+4 Phase 1 affamés...

### L'inconnu

L'homme a été blessé gravement par balle, et les hostiles ont quasiment fini le travail. Il peut juste gargouiller et tendre une carte de visite, avant de mourir :

« Sauvez-là...elle vous donnera les informations que vous souhaitez. Elle...elle est là... ».

Il détient un portefeuille l'identifiant comme **Gerald Greenberg**, 25 ans, technicien chez **Rowson** (la carte de visite indique l'adresse), une société de photocopieuses située à 2 blocs de là. Il habite en ville

(à votre convenance) et possède plusieurs photos d'une jeune femme. Il a un portable jetable avec lequel il a contacté OneWorld et envoyé des fichiers pour prouver sa bonne foi.

Il est armé d'un **RamStone 919** ; copie d'un Glock 19.



Un Jet d'**Armes à Feu # Moyen** identifie la société **RamStone** comme une filiale d'**OmegArms Manufacturing**, une compagnie appartenant à **Genomic Trust** (connaissance via la campagne ou **Erudition # Difficile**).

## QUE S'EST-IL PASSÉ ?

Austin abrite un des nombreux laboratoires top-secret de recherches de GT, identique à celui du scénario **SUNDAY NIGHT FEVER** ; le **GT Armitage**.

Travaillant sur des projets importants depuis la semaine 5, l'équipe de scientifiques était ravitaillée hebdomadairement, avec l'interdiction d'évacuer.

Depuis quelques jours, GT a stoppé le ravitaillement du laboratoire, en raison de complications due à la situation au Texas. L'évacuation de l'équipe n'est cependant qu'une question d'heures, voir de jours...

L'un des chercheurs, en dépit des consignes de sécurité, à faire venir sa petite amie dans le bunker quelques jours avant que la situation ne devienne critique et à l'insu de ses collègues.

Devinant que son employeur n'évacuerait pas son amie, il a pris contact avec OneWorld en monnayant leur évacuation contre une copie des projets effectués.

Durant une sortie pour contacter OneWorld, l'employé a été repéré par les membres d'une milice. Ceux-ci ont investi le laboratoire, pris les chercheurs en otages. Ils viennent de conclure un accord avec GT : l'évacuation de leur groupe contre la libération du personnel.

## Y-A QUELQU'UN ?

Le passage de l'hélicoptère a attiré de nombreux survivants (civils, pillards et miliciens), sans oublier les hostiles. Tout ce monde va converger vers le secteur où se trouvent les personnages.

Ils risquent d'avoir s'ils mettent trop de temps à explorer le laboratoire. A vous de doser la gêne occasionnée.

## LE LABORATOIRE GT ARMITAGE

La construction scientifique est installée sous une boutique de photocopieuses. La nature de la façade a dissuadé les pillards et les survivants d'y prêter le moindre intérêt.

Les portes d'accès ont été forcées il y a quelques heures par des outils. Des traces de sang sont visibles sur le bitume, ainsi que des traces de pneus associées à 3/4 pickups.

Une dizaine d'hostiles a été abattue aux environs de la boutique.

Les bruits ont attiré 2D6+3 hostiles qui ont commencé à explorer les lieux, dont le bunker.

Des systèmes de sécurité (caméras, digicodes, lecteurs de badges, vitres blindées) sont parsemés dans la petite structure, jusqu'à une porte blindée. Celle-ci a été éventrée par une explosion récente.

### *L'exploration*

**Notes pour le Meneur :** *Tous les jets de compétences et leur difficulté sont laissés à votre appréciation.*

La fouille des lieux met en évidence que des recherches sur des systèmes d'armes capables d'éliminer les hostiles étaient menées sur place. Plusieurs ébauches d'armes et leur prototype sont présents.

L'installation, similaire à un abri NBC, comprenait tout le nécessaire pour que 5 personnes puissent travailler en autonomie quasi-complète (les réserves de nourriture duraient pour 10 jours).

Un groupe armé (6-8 personnes) a pénétré dans le bunker il y a quelques heures, capturant trois occupants et tuant un quatrième ; **Kenneth Riambli** (plusieurs créatures sont en train de le dévorer). Ils ont embarqué les ordinateurs portables de travail des

chercheurs ainsi que les armes qui leurs semble intéressantes.

Des traces indiquent qu'une femme a séjourné aussi dans l'installation, dans les quartiers de **Gerald Greenberg**. Elle ne semble pas avoir été emmenée par les assaillants.

Cachée dans les conduits de ventilation, elle sortira si les personnages mentionnent le nom de Gérald. Dans le cas contraire, elle fera malencontreusement du bruit et se fera repérer.

### *Susan Browski*



La petite-amie de Gerald l'a rejoint discrètement dès que la situation est devenue sérieuse à Austin (semaine 7). Il l'a caché dans le bunker avec lui. Elle a été témoin de l'intrusion musclée des miliciens, se réfugiant dans une gaine d'aération de justesse.

Interrogée, Susan est bien en peine d'expliquer quoique ce soit. Gerald lui a caché son vrai métier, lui faisant croire qu'il était manager dans sa société de photocopieuses, jusqu'à ce qu'il l'amène ici. Il l'a tenu à l'écart de ses collègues.

Gerald lui a remis en outre une clé USB contenant des fichiers regroupant tous les projets sur lesquels travaillait l'équipe. Elle a vu l'une des techniciennes s'en emparer, alors qu'elle se cachait précipitamment.

Elle a entendu les intrus parler du lieu d'échange des employés. Elle acceptera d'y conduire la Death Team s'ils l'évacuent aussi avec eux.

### *Les prototypes de GT*

Spécialisée dans les technologies de pointe, l'équipe du docteur Armitage a réussi l'exploit de développer de nouveaux équipements (armes et systèmes) qui devraient donner un avantage à la compagnie, tout en respectant la philosophie du groupe : Frapper encore plus fort sans se soucier des dégâts.

**Notes pour le Meneur :** *Toutes les armes présentées n'ont pas à être disponibles ou opérationnelles à 100% : Il s'agit de prototypes après tout. Vous pouvez les inclure dans d'autres aventures, comme matériel*

*expérimental d'OneWorld, ou découvert sur des commandos de GT.*

### *« Charognard »*



<b>Dégâts Spéciaux</b>	<b>Munitions 12</b>	<b>C/M/L 10/15/20</b>
------------------------	---------------------	-----------------------

Ce fusil à air comprimé tire des projectiles contenant des millions de bactéries conçues pour dévorer de la chair humaine nécrosée. Modifiées génétiquement, elles consomment un hostile en 1D6 minutes.

L'emploi de l'arme se fait entre 18°C et 25°C, sous peine de détruire les bactéries stockées dans les cartouches.

**Notes :** *L'emploi de cette arme sur une créature vivante provoque automatiquement une **Blessure Moyenne** que seuls des antibiotiques pourront soigner.*

### *Riambli-Torez Mk III*



<b>Dégâts Spéciaux</b>	<b>Munitions 6</b>	<b>C/M/L 5/8/12</b>
------------------------	--------------------	---------------------

Ce prototype permet de générer un champ magnétique qui grille le cerveau d'un hostile.

Du moins, c'est l'effet recherché. Les techniciens ne parviennent qu'à perturber l'hostile ciblé durant quelques instants, fonction de sa génération (fait ignoré pour l'instant).

#### **Durée de la perturbation :**

1°-2° générations : 1 round.

3°-4° générations : (1D6/2) rounds.

5° génération : 1D6+1 rounds.

6° génération et plus : 2D6.

### « Razorback »



Ce lance-grenade utilise des grenades de 47 mm dotées d'un tout nouvel explosif extrêmement puissant. Son usage réduit un Phase 7 ou une « petite » horde en charpie (attention aux projections de chair et fluides contaminés). Il n'y a que 6 grenades conçues.

Dégâts	Munitions	C/M/L
12D6 (Ø8m)	2	20/60/120

Il faut 2 rounds pour réarmer le lance-grenades.

### « Dazzler »



Issu d'un projet qui visait à aveugler les hostiles regroupés en horde, le Dazzler a eu un effet imprévu : Une séquence préprogrammée des LED surpuissantes met en torpeur les hostiles observant la lumière émise. La cause n'a pas été identifiée, mais son application a un potentiel énorme.

**Durée de la perturbation :** [Génération de l'hostile + 1D6] rounds.

### Mine « Katana »



Ce gros disque (Ø60cm, 5 kg) se compose de 2 séries de 40 tubes superposés, chacun contenant une balle autoguidée (**UoA p.61**). Cette mine « bondissante » se déclenche au passage d'une horde (bruits/FM détectés, télécommande), sautant jusqu'à une hauteur d'1m70.

Les 80 projectiles (5.56) sont déclenchés en même temps, touchant les hostiles environnants.

**En termes de jeu :** On considèrera que 80% d'une petite meute (20-80 individus) sont automatiquement éliminés.

### OmegArms « Thunder XRAIL »



GT a pris des parts dans la compagnie RCI-XRAIL ; dont le système de chargeurs rotatifs pour fusil à pompe semble très prometteur.

Le laboratoire travaille sur deux prototypes : une version allégée du **Thunder 2010** (une copie en semi-automatique du **Mossberg 930**) et un système de sélection des chargeurs.

Dégâts	Munitions	C/M/L
6D6	7(28)	15/30/50

Le premier prototype rajoute un bonus de +2 à la difficulté de tir et il n'est chargé que de cartouches à blanc. Il faut une action pour changer de chargeur.

Le second prototype (une version évoluée du **DeadGun**) permet de sélectionner un chargeur avant de tirer. Le changement de chargeur ne coûte aucune action.

## LA TRAVERSÉE D'AUSTIN

Le trajet du laboratoire jusqu'au lieu d'échange va forcer l'équipe à croiser la route de différentes menaces.

Cette traversée doit être dynamique et courte, le temps jouant contre les personnages. A vous de choisir les éléments qui la composeront (ou d'en rajouter).

### Les snipers

Installés sur les toits des immeubles, ils flinguent tout ce qui n'est pas « texan » (hostiles, militaires, z-corps, mercenaires). Dès qu'une cible est repérée, elle est l'attention de tous les tireurs improvisés. Traverser le secteur sans se faire repérer risque d'être compliqué.

## ***Le gang des pickups***

Ce groupe de miliciens patrouille un large secteur (le territoire qu'ils revendiquent) en véhicules pour s'assurer de sa sûreté. Tout insigne fédéral ou d'OneWorld vaudra à son propriétaire d'être traqué comme du gibier infecté...

## ***L'engin de chantier***

Des employés d'un chantier utilisent ce gigantesque camion-benne pour nettoyer leur secteur. Les pneus énormes écrasent et broient les véhicules aussi bien que les vivants et les morts.

## ***La horde***

Les regroupements d'hostiles se multiplient dans la ville en train de sombrer, à la recherche de nourriture. Il peut s'agir de phases 1 (**6D6**) ou de phases 3 (corbeaux (**5D6**)/ chiens (**4D6**)).

## ***Le bombardement discret***

Profitant de l'absence de population, des médias et des autorités fédérales, l'armée emploie les grands moyens pour nettoyer les secteurs sinistrés de la ville. Des appareils reformés (F4 Phantom 2) feront des passages bas avant de larguer des bidons de napalm sur les voies où hostiles et obstacles bloquent les axes de circulation. Des dommages collatéraux sont malheureusement à prévoir.

## **D'UNE PIERRE DEUX COUPS**

### ***Le rival***

La perte du laboratoire et le risque de fuites de dossiers sensibles font le jeu d'un rival de longue date du docteur Armitage. **Eugene Broussard**, ancien collaborateur, a mis au point une variante du projet Silverman, dénommé Terminator.

L'opportunité de tester son programme en condition réelle, tout en portant un coup mortel à sa vieille adversaire, ont donné des ailes au scientifique. Il s'est vu confier la mission de récupérer les données et d'éliminer les curieux.

### ***Les terminators***

Ce sont des Phases 4 modifiés pour être pilotés tels des drones à distance. Ils sont vêtus d'une tenue paramilitaire et d'un masque facial intégral orange et noir. Les premiers exemplaires ne peuvent employer que des armes de mêlée. Ils évoluent par groupe de 6.

## Rien ne fait penser de base qu'il s'agit d'hostiles.

Le visage est protégé par un masque intégral blindé riveté sur la tête (seul un coup de Browning M82 peut le traverser). La partie noire abrite un implant sensoriel fonctionnant en infrarouge ou en thermique.

En outre, trois cartouches de Biocide (l'Agent Gris version GT) leur ont été implantées pour donner des coups de fouets temporaires (3 rounds/cartouche) lorsque la situation l'exige (**Dextérité+2D**, **Puissance+1D**, **Mouvement+6**).



Ils seront largués depuis un hélicoptère **S-64 Skycrane** (dans un container ☺) juste avant que l'équipe n'arrive aux abords du bâtiment d'extraction.



Un premier affrontement sommaire devrait donner l'illusion de l'avantage aux personnages...avant qu'ils ne se relèvent, fumant de l'intérieur.

### ***Les chercheurs***

Voici les membres composant l'équipe de recherche du laboratoire.

#### **Dorothy Vexan (33 ans)**



Troisième de la promotion 2008 du MIT, Dorothy a toujours bataillé pour le moindre aspect de sa vie

personnel et professionnel. « Doty » n'a pas l'habitude de se laisser marcher sur les pieds.

### Harold Torez (38 ans)



Ingénieur free-lance, ce britannique a été recruté dès le début de l'épidémie pour concevoir des systèmes d'armes. Il ne pense plus qu'à rentrer en Angleterre au plus vite, à la vue de la situation actuelle.

### Michelle Armitage (45 ans)



Responsable du laboratoire depuis 9 ans, cette quadragénaire a dû s'imposer par une poigne de fer vis-à-vis de ses employés/collègues et d'un gant de velours pour ses employeurs. Elle sait que GT ne l'abandonnera pas (elle du moins) et tâchera de manipuler les faiblesses de tous ceux qui l'entourent pour arriver à son but.

### Free Texas

Cette milice, composée d'anciens soldats et d'illuminés, est dirigée par **Barthelemy Wilson**, un vétéran de la première Guerre du Golfe. L'homme en est ressorti victime d'une paranoïa et d'un SPT que les médecins ont été incapables de combattre.



Effectuant comme chaque année leur période d'isolement dans un bunker complètement autonome prévu à cet effet début juillet à quelques kilomètres d'Austin, ils sont ressortis en début de semaine 8, la ville en proie au chaos.

La situation irréaliste et catastrophique balaye les dernières traces de lucidité de l'ancien militaire. Il est persuadé que l'ONU est responsable - avec le gouvernement fédéral - de la situation qui frappe le Texas.

La découverte du laboratoire secret de GT n'a fait que renforcer son délire. Il a décidé de livrer ses otages à leur mystérieux commanditaire en échange d'une évacuation, afin de faire éclater la vérité.

### COMCAP BUILDING

Un immeuble de bureaux se dresse à l'endroit connu de Susan. Les abords sont dévastés : carcasses de voitures, cadavres d'humains et d'hostiles.

Aucune trace de combat/destruction ne défigure cet immeuble de 3 étages aux vitres sans teint.

Lorsque les personnages arrivent près de l'immeuble, un hélicoptère noir se fait entendre. L'extraction ne va pas tarder, il faut se presser ! Dans le même temps, les rues environnantes laissent passer des dizaines d'hostiles.

**Notes pour le meneur :** *Pour garder une dynamique à l'aventure, les personnages arriveront quelques minutes après que le groupe de miliciens ait pénétré dans le bâtiment. Cela se traduira par une série d'affrontements dans l'immeuble entre les DeathDealers, les miliciens et les hostiles.*

### Mauvaise surprise

Le choix par les miliciens de cet immeuble - sensé être déserté - a été une très mauvaise idée : Une épidémie fulgurante a touché la communauté qui s'y était retranchée il y a deux semaines, mais sans signe extérieure (effraction, destruction, incendie et les vitres sont teintées). Les lieux abritent désormais une forte concentration de créatures.

Et l'arrivée de la Death Team ne va rien arranger...

### On fonce !

#### Rez-de-chaussée

*Il y a 13 hostiles (9 phases 1 et 4 phases 4).*

La milice s'est fait surprendre par la population de cadavres déambulant ici. Quatre de ces membres sont en train de finir d'être dévorés.

Une dizaine d'hostiles git au sol, « fraîchement » tuée, en direction des escaliers. Ceux-ci viennent d'être

bloqués de l'intérieur (Jet de **Vigueur # Très Difficile**, **SR 10** minimum pour les défoncer).

Les trois ascenseurs sont inaccessibles (plus de courant) et deux d'entre eux sont occupées par 1D6+2 créatures.

### Les escaliers

*Il n'y a que des phases 1.*

Un groupe de 10 hostiles, coincé dans la cage d'escaliers depuis plusieurs jours a coupé l'accès à la milice vers le toit. **Dorothy Vexan** et **Harold Tohez** en ont profité pour sortir au premier étage. Ils se sont séparés une fois à l'intérieur. Wilson a envoyé 4 membres à leur poursuite, avant de poursuivre sa progression vers le toit, une fois les créatures éliminées.

Un second groupe de 5 miliciens, fouillant le sous-sol\*, en remonte lorsque les personnages pénètrent dans la cage d'escaliers.

*\* Il n'y a rien d'intéressant à y trouver.*

### Premier étage

*Il y a 25 hostiles (phase 1).*

L'étage se compose d'une série d'open-space, occupés par des cadavres et de nombreux hostiles.

Les deux otages se sont frayés un passage, esquivant les hostiles et fuyant leur poursuivants (4). Ces derniers ont abattus plusieurs zombies pour suivre les fuyards.

**Dorothy** s'est cachée dans une salle de repos puis tente de s'enfuir via le système des gaines de ventilation (ses déplacements sont +/- discrets, à votre convenance). Elle s'est fait voler la clé USB par le docteur Armitage durant la fuite dans la ville.

**Harold Torez** s'est réfugié dans un placard de nettoyage. Son esprit brillant improvise très rapidement des armes avec les produits d'entretien : Lance-flamme, acide, grenade incendiaire. Gare à ceux qui le recherchent.

Des hostiles perturbés (enflammés, dévorés par l'acide) vont déambuler aléatoirement dans la zone. Un début d'incendie ravage la salle. Deux miliciens tentent d'encercler le scientifique, tout en évitant les créatures présentes dans les lieux.

Un Phase 2 jaillira de la salle de réunion où il est enfermé en entendant les affrontements.

**Notes pour le Meneur :** *Il est possible de rejoindre le toit en passant par les gaines de ventilation, moyennant 4 jets d'Agilité # Moyen.*

### Deuxième étage

*Il n'y a que 10 phases 1.*

**Notes pour le Meneur :** *Les personnages n'ont en principe aucune raison de s'aventurer à cet étage. L'étage est similaire au premier étage.*

Le groupe qui monte vers le toit lance des grenades dans les escaliers et ouvre le feu sur les personnages. Les combats attirent les hostiles de l'étage qui défoncent la porte fragilisée par les tirs et attaquent les personnages.

### Toit

*Il y a 11 hostiles actifs de phase 1.*

Les derniers membres de **Free Texas** s'y trouvent, en compagnie du Dr Armitage. Plusieurs cadavres de zombies jonchent le toit, les créatures tentent d'atteindre les humains en contournant les grilles de ventilation.

Un **EH-101 Merlin** noir arrive à ce moment, sans aucune arme apparente. Les pilotes (2) demandent au groupe de montrer les otages via un haut-parleur. Les servants (2) ouvriront une porte latérale, révélant un treuil pour évacuer les occupants du toit.



Wilson utilisera le Dr Armitage comme bouclier humain.

## Backstab

Les pilotes réagissent en un éclair dès que la situation dégénère ou que les otages sont identifiés : Ils viennent positionner leur appareil au-dessus des miliciens !

La puissance du rotor fait tomber quelques hostiles et tout ceux qui rateront un jet de **Puissance # Difficile**. Dès que l'appareil ou ses occupants sont pris pour cibles, celui-ci s'éloigne en attendant le dénouement.

Aussitôt la manœuvre effectuée, des commandos (Nombre de Pjs/2) embusqués sur l'un des toits environnants ouvrent le feu pour abattre les miliciens et les DeathDealers. Ils laisseront les hostiles travailler pour eux tant que les otages ne sont pas menacés.

## Surprises !

Alors que le combat fait rage, des **Phase 9 évolués** débarquent sur le toit (Nombre de Pjs+2). En complément de leurs longs bas pourvus de griffes, ces créatures ont développé de puissantes jambes, qui leur permettent de bondir sur de longues distances (hauteur, longueur). Ils attaquent en priorité les humains les plus agressifs.

Les bruits attireront également les hostiles coincés dans l'immeuble et dans les environs. Au-delà du 3<sup>e</sup> round sur le toit, rajoutez (Nbre de Pjs) /round cumulatif. N'oubliez pas les terminators encore en état !

**Notes pour le Meneur :** *Si les personnages emploient les armes expérimentales de GT, augmentez le nombre d'hostiles.*

Au moment que vous jugerez opportun, le toit est envahit pour une horde (100 hostiles) qui arrivera en vagues successives (15-25-25-35).

Dans le même temps, le **CH-53 Sea Stallion** des personnages apparaît, pour une récupération « en coup de vent » d'ici 3 rounds. Il ne fera qu'un passage pour embarquer ses clients. Ouvrant sa trappe arrière, les personnages et leurs alliés, doivent réussir un **jet d'Acrobatie # Difficile** pour réussir à embarquer dans l'hélicoptère.

Il est possible de se rattraper in-extremis à quelqu'un/quelque chose moyennant un **jet de Dextérité # Très difficile** en cas de jet raté.

GT ne fera aucun prisonnier (sauf le temps de les torturer pour les faire parler).

## ON A RÉUSSI ?

Le fait de sortir vivant sera sans conteste plus que gratifiant pour les personnages.

Revenir sans le personnel du laboratoire et les données sera mal vu par le MCP.

Les données recueillies permettront l'apparition d'armes équivalentes dans l'arsenal d'OneWorld au cours de la semaine suivante (à votre convenance).

## GOOD JOB

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

- **Récupérer les données techniques** : 2 points de Personnage.
- **Evacuer les survivants du laboratoire** : 1 point de Personnage.
- **Détruire les terminators** : 2 points de Personnage.

# PNJS

## HOSTILES

Phases 1-3 (cf. LdB p 208-210)

Phase 9 évolués (*Dead in Denver p.69*)  
*Sauter 6D.*

Terminators (*Phase 4 améliorés*)

Agilité 3D (+2D)\* *Bagarre 3D+2, Mêlée*

Adresse 1D

Puissance 3D (+1D)\* *Courir, Soulever 4D*

Connaissance 1D

Perception 1D *Chercher 4D\*\*, Pister 4D\*\**

Présence 1D *Intimidation 3D+2*

Déplacement 4 (8)\*

Bonus 2D

Armure : +1D (Torse), +3D (Tête)

Équipement : 3 Doses d'Agent Gris implantées dans le corps\*, senseurs intégrés\*\* dans capuche blindée, armes de mêlée improvisées, poings américains intégrés.

## LOCAUX

Survivants

*Toutes les caractéristiques à 2D+2.*

*Une compétence de combat à 3D+2,*

*Compétence de métier à 4D.*

Équipement : Armes improvisées, armement léger (Pistolet, Shotgun).

Pillards

*Toutes les caractéristiques à 3D.*

*Trois compétences de combat à 3D+2, Quatre compétences à 3D.*

Équipement : Armes improvisées, armement léger (Pistolet, Shotgun).

Miliciens

*Toutes les caractéristiques à 3D.*

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

Équipement : Uzi, Mossberg, CAR-15.

## GENOMIC TRUST

Commandos (1 sniper uniquement)

*Toutes les caractéristiques à 3D.*

*Acrobaties, Armes à Feu 5D, Esquiver 5D, Lancer 4D, Sauter 4D.*

Équipement : Casque, gilet pare-balles, grenades explosives (2), M40A5 (sniper), M-16A4 & M-203.

Pilotes d'hélicoptères.

*Toutes les caractéristiques à 3D.*

*Pilotage 5D, Navigation 5D, Réparer 4D, Armes à Feu.*

Équipement : Combinaison de vol, casque, lunettes de soleil, Ramstone 919 (pilotes)/H&K UMP (servants), gilet pare-balles léger (servants).