

FORT DETRICK

Mini-campagne d'Herbert West (3^e scénario)

SYNOPSIS

La Death Team est empoisonnée par un maître-chanteur du DustBowl. L'obtention de l'antipoison est conditionnée à la récupération de données dans un laboratoire militaire en quarantaine. Une découverte capitale semble y avoir été faite.

Dans le même temps, des mercenaires s'apprêtent à infiltrer le laboratoire pour s'emparer des données.

Et une organisation jusque-là inconnue va se manifester pour faire disparaître la découverte et tous les témoins.

Notes : *Le visionnage des films **Alerte !** et **World War Z** pour les séquences sur les laboratoires de recherches sera un « plus ». Les plans de ceux-ci ne correspondront pas à la réalité (avis aux puristes 😊).*

NOTES POUR LE MENEUR

Le souci majeur de cette aventure est qu'elle se déroule à 50 kilomètres de Washington, là où « Mort » s'est installé depuis la semaine 9 de l'épidémie, avec l'armée de millions de morts qu'il constitue.

L'état-major, en semaine, 10 planifiera (selon moi) une série d'attaques qui viseront à détruire cette forte concentration d'hostiles (napalm, bombes thermobariques). Suivant le déroulement de votre campagne pour jouer cette aventure, ces actions auront eu lieu, ou seront sur le point de se produire.

Vous pouvez aussi opter pour une arrivée plus tardive de la caravane de Clarence Luther dans la capitale fédérale, de façon à donner une cohérence à la présence des forces militaires proches de Washington.

AU COMMENCEMENT...

Les laboratoires de recherches biologiques gouvernementaux, militaires et privés travaillent sans relâche pour tenter de trouver une parade au virus d'Alma. L'**USAMRIID** (U.S. Army Medical Research Institute of Infectious Diseases), intégré à Fort Detrick (Maryland), travaille sur plusieurs souches extrêmement virulentes, prélevées sur des hostiles datant des premiers jours de la contamination, et

d'individus identifiés comme « Patient 0 » dans différents états.



Evoluant dans une ambiance de sécurité extrême à l'intérieur et à l'extérieur, les cerveaux les plus brillants encore en vie des Etats-Unis y sont concentrés.

Une contamination accidentelle vient de plonger le secteur 4 (zones du complexe travaillant sur les virus et bactéries les plus mortelles) en confinement. Plusieurs infectés, avant de se transformer, ont libéré d'autres virus/maladies mortelles. La zone a été scellée en raison du trop grand danger pour la nettoyer actuellement

Un tango à trois

L'**armée** maintient l'isolement des lieux à grands renforts d'Agent Gris, incapable de définir une stratégie claire qui lui permettrait de récupérer les installations et les recherches. Elle rechigne à s'appuyer sur la filiale d'OneWorld pour l'instant.

Un **laboratoire européen** surveille les progrès effectués sur place, via deux espions industriels infiltrés grâce aux carences de chercheurs auxquelles sont confrontées l'armée et le gouvernement. L'un d'eux a mentionné une découverte majeure avant de ne plus donner signe de vie. Le laboratoire décide d'infiltrer un commando pour récupérer les données isolées.

Des **sympathisants du DustBowl** au sein de l'armée ont fait remonter la même information à leur cellule, avant de cesser toute communication. Celle-ci décide d'utiliser la manière forte pour découvrir la vérité.

DIFFICILE JOURNÉE

Notes pour le Meneur : Les personnages sont stationnés en zone orange (OHIO) depuis 2 jours, attendant une nouvelle mission. Ils en profitent pour souffler « un peu ».

Les personnages se réveillent seuls dans une jolie maison où ils ont passé une soirée chaude et arrosée avec de sympathiques « fans » (payé(e)s par le Dust Bowl). Leurs boissons ont été droguées.

Entre les cadavres de bouteilles et la nourriture éparpillée, un téléphone portable jetable sonne sur une table, à proximité d'un ordinateur portable en veille. Une voix déformée électroniquement s'adresse à eux : « *Regardez bien ce qui va suivre, vos vies en dépende* ».

L'ordinateur diffuse une vidéo tournée avec un caméscope numérique il y a peu de temps. Celle-ci montre un individu non-identifiable (jean, gants, blouson en cuir, cagoule) rentrer dans la maison et injecter le contenu d'une seringue dans le cou à chaque personnage. La séquence s'arrête à ce moment.

« *Vous avez été empoisonnés. Il ne vous reste que 6 heures à vivre. Si vous ne voulez pas mourir, vous allez suivre mes instructions et une fois celles-ci accomplies, je vous fournirai le remède* ».

Deux possibilités

Les DeathDealers refusent

L'inconnu n'ira pas par quatre chemins.

« *Vous avez été drogués par de nombreuses substances qui ne permettront pas de trouver ce qui vous a été injecté dans le temps qui vous reste à vivre. Et nous avons de nombreux sympathisants dans le milieu médical, y compris chez OneWorld, qui se feront une joie de laisser crever des ordures qui abandonnent les civils américains au profil d'intérêts financiers* ».

C'est la seule chance des personnages de changer d'avis. Dans le cas contraire, ils seront hospitalisés pour de graves lésions durant de nombreuses semaines, les mettant hors-courses pour la fin de la campagne générale (sauf si vous voulez jouer une épidémie dans la clinique où ils seront soignés ☺).

Les DeathDealers acceptent

Ouf, le scénario est sauvé ☺

La voix reprend :

« *A Fort Detrick, dans le Maryland, se trouve un laboratoire médical militaire de pointe ; L'USAMRIID. Depuis le début de cette épidémie, des recherches y sont menées sur le virus. Il y a moins de 24 heures, des rapports signalant des avancées significatives dans la lutte contre le virus d'Alma ont été émis par des scientifiques y travaillant. Trois heures après, l'endroit a été mis en quarantaine, suite à la propagation du virus. Nous sommes nombreux à trouver cette coïncidence plus que troublante* ».

Toute tentative de dialoguer/raisonner leur interlocuteur n'aboutira à rien, si ce n'est perdre du temps.

« *Vous allez vous rendre sur place et accéder à la zone mise en quarantaine pour découvrir ce que l'on cache au peuple américain-ainsi qu'à votre compagnie. Vous devriez être curieux de savoir si une solution à ce terrible mal existe, non ?* »

Voyage express

La cellule du DustBowl a bien prévu les choses :

Les personnages doivent laisser leur matériel de communication (tablettes, cellulaire, etc.) ainsi que leurs armes à feu sur place (ils peuvent garder leurs armes blanches). Un nouveau jeu-préparé par des experts du Dustbowl-les attend sur le perron de la maison (le quartier est désert depuis plusieurs jours). Ils seront équipés pour le reste sur place.

Des informations leurs sont communiquées au fur et à mesure par les nouveaux moyens de communications.

1° Des coordonnées GPS les conduisent jusqu'à un petit aérodrome abandonné officiellement. Là, **Jay Ganson** ; un pilote indépendant (alcoolique et criblé de dettes) les prend à bord de son **Cessna 210** (5 personnes au maximum).



2° Après un vol rapide (1 heure maximum) à basse altitude pour échapper aux radars, il pose son appareil sur une portion dégagée de l'**Opposumtown Pike**, dans le nord de la ville de Frederick (là où se situe le centre de recherches).

3° Un humvee attend l'équipe à proximité. Son conducteur, la **caporale Harmony Clare**, leur remet à

chacun une tenue militaire (les occupants légitimes sont drogués et ligotés dans une maison à proximité), ainsi que des armes vides* (pour l'instant) et des badges d'accès pour la base.



« C'est moi qui serais les yeux et les oreilles de notre ami. Suivez mes ordres, faites ce que vous savez faire et notre petite ballade se déroulera rapidement ».

La militaire rebelle n'acceptera pas de tailler le bout de gras avec les DeathDealers : Ses convictions sont claires et assumées. Plus la mission avancera vers sa conclusion, plus elle deviendra déterminée, implacable et inflexible.

* Les armes remises seront celles employées par l'US Army : Colt M-9, Colt M-4, Fusil à pompe Supermarine.

Frederick, Maryland

La traversée de la ville est rapide, des dépouilles d'hostiles et d'humains jonchent par endroits les routes et trottoirs, entre des épaves de véhicules embouties ou calcinés. Les traces de destruction sont moins élevées que d'habitude, les autorités ayant fait évacuer les populations civiles dès la semaine 7.

En ce milieu de journée, la ville fantôme est sinistre, balayé par des vents chargés d'une odeur pestilentielle venant de Washington. De rares hostiles déambulent, attirés inexorablement vers Washington.

Des drones survolent à haute altitude la ville par moments, surveillant les abords de la base et frappant des groupes d'hostiles constituant une menace pour la base militaire.

Aux abords de la base, un nuage dense d'Agent Gris masque les environs. Des carambolages et des véhicules abandonnés se multiplient, tout comme les cadavres abattus (hostiles et quelques civils). Le sous-officier sort des masques NBC pour respirer à travers le nuage de gaz (le humvee n'est pas étanche).

« Nous venons renforcer les équipes de sécurité. Vous vous taisez et vous me laissez parler, c'est clair ? ».

FORT DETRICK

Le poste de contrôle

Plusieurs soldats en combinaison NBC gardent l'accès à la base militaire. Ils disposent d'un système de détection performant (radar, UV, thermographe) et tirent des DeadSmash sans sommation.

Ils vérifient l'identité des nouveaux-venus ainsi que le contenu du véhicule. Dès que les vérifications sont conformes, une jeep équipée d'une mitrailleuse cal.50 en tourelle les accompagne jusqu'au bâtiment de l'USAMRIID.

En traversant la base militaire, celle-ci est complètement vide, hormis des patrouilles à vélos qui longent le grillage pour éliminer les hostiles qui s'y agglutinent par endroits, à l'aide de piques/lances.



La zone sous contrôle

Le seul bâtiment encore occupé est le **Dan Crozier Building**, l'unique lieu de recherche biologique de l'USAMRIID encore actif sur la côte est. Il est divisé en quatre secteurs contenant chacun des laboratoires d'étude, des systèmes de stockages et des bureaux.

Secteur 1 : Etude des infections mineures (pneumocoque, salmonelle, E.coli).

Secteur 2 : Etude des infections sérieuses (hépatite, maladie de Lyme, influenza).

Secteur 3 : Etude des infections dangereuses (anthrax, sida, tuberculose, typhus).

Secteur 4 : Etude des infections mortelles (virus Alma, Ebola, Hanta, Marburg et Lassa).

Les trois premiers secteurs nécessitent des protocoles de sécurité et de manipulation légers (blouse, gants, masques en tissus ou respiratoire simple). Depuis le début de l'épidémie, ils ne sont plus prioritaires dans les recherches. Ils sont fermés et personne n'y travaille.

Le secteur 4 requiert des combinaisons Hazmat pour travailler dans chaque laboratoire. Suite à l'incident qui y est survenu, les chercheurs restant se cantonnent à de l'étude théorique sur le virus d'Alma, ne pouvant enfreindre la sécurité en manipulant des échantillons dans les autres secteurs.



Les forces en présence

Les lieux sont occupés par une force armée de 25 soldats sous les ordres du **colonel Shoorts**. C'est lui qui a contenu l'infection au secteur 4, au prix d'une dizaine de soldats. Les scientifiques sains ont été évacués-hormis une poignée de volontaires qui continuent de travailler dans les secteurs reconconditionnés. Ses hommes sont à cran, inquiets sur la suite de la mission et du fait qu'il y ait des dizaines de zombies à proximité.



Le colonel attend la livraison de drones « Zack » pour pouvoir nettoyer le secteur 4. Sa hiérarchie, où ce qui en reste, n'a pas répondu à sa demande pressante, lui faisant ronger son frein.

Les scientifiques travaillent sous la tutelle du **professeur Robin Meyer**. Traumatisée par la mort de dizaines de collègues, elle reste professionnelle, comprenant les enjeux en présence. Elle sait qu'une découverte a été faite et tance le colonel pour pouvoir retourner dans la zone en quarantaine rapidement.



La **docteure Sheila Longford** a rejoint le **DustBowl** depuis près d'un mois. Les décisions du colonel lui font penser qu'il cherche à couvrir les faits, voir dissimuler la découverte potentielle. Elle a réussi à récupérer des passes sur des cadavres (militaires, médecins gradés évacués mais condamnés) pour accéder à la zone en quarantaine.

L'espion industriel **Angus Travis** a été recruté comme technicien pour travailler sur les machines synthétisant des sérums/vaccins il y a deux semaines. Il travaillait en binôme avec un complice (**Bryan Wadoo**) qui s'est retrouvé bloqué dans la zone contaminée. Il a réussi à faire pénétrer sur le site un groupe de mercenaires et le matériel nécessaire à la mission. Il est également compétent pour pirater le système informatique pour gêner les actions des uns et des autres.



Les personnages déguisés auront le temps de discuter un peu-sous la surveillance de la caporal e Clare-pour prendre le pouls des occupants.

Qui fait quoi ?

Le **groupe du DustBowl** attend la relève de l'équipe en faction devant le sas pour le pirater et passer.

Le **commando infiltré** est déjà sur place, venant de percer un passage depuis une pièce attenante au secteur 4. L'espion a barricadé cette pièce et pilote à distance les mercenaires dans le complexe.

Les **militaires** s'assurent que personne ne rentre ni ne sort du secteur en quarantaine via les sas s'accès, mais ne patrouillent pas.

Les **scientifiques** travaillent comme ils peuvent, mais sans grand succès, étant privé du matériel de pointe du secteur 4.

Profitant d'un flottement dans la relève de l'unité de faction par les personnages, **la professeure Meyer** s'introduit dans le secteur 4, déterminée à récupérer les informations vitales dans la lutte contre le virus.

LE POISON

Une belle saloperie

La neurotoxine qui a été injectée aux personnages va faire de gros dégâts. A chaque heure d'exposition, les personnages subissent un malus évolutif (et non cumulatif) qui affecte toutes leurs actions : -1,-2,-1D,-2D,-3D, Mort. Aucun jet de Puissance ne peut permettre de retarder/diminuer les effets du poison.

Le remède

Celui-ci se trouve dans l'un des laboratoires du secteur 4. Il se présente sous la prise de 4 produits, soit 4 injections, dans un ordre défini, sous peine d'être mortel. La docteure Longford fera les préparations dans un des laboratoires et l'administrera sitôt les données récupérées (elle ignore la nature du poison et donc l'ordre d'injection).

La caporale Clare connaît également la séquence des produits à utiliser (elle les a mémorisés). Vicieuse, elle a noté une mauvaise formule sur un papier qu'elle détient pour induire les personnages en erreur s'ils venaient à la capturer.

Un jet de **Médecine # Très Difficile** est nécessaire pour comprendre que le mélange indiqué sur la formule est mortel.

Cas de conscience

Langford est cependant contre l'idée de laisser mourir les DeathDealers une fois le marché accompli. Si elle leur doit la vie, sa détermination changera, même si ils échouent dans la mission confiée par le Dustbowl.

Ce ne sera pas le cas de **Clare**, qui est déterminée coûte que coûte à découvrir la vérité. C'est elle qui gardera les seringues. Elle a prévu de les laisser mourir (OneWorld et l'armée ont fait bien pire), de préférence en les plantant en pleine galère (fonction de la situation).

Lui sauver la vie ne changera rien à sa détermination. Elle éliminera la scientifique si cette dernière se met sur sa route.

Plan B

Langford ou **Meyer** pourront penser (au moment de fuir) à un remède expérimental développé par l'USAMRIID, capable de neutraliser 98% des poisons naturels et artificiels. Il se trouve dans le laboratoire n°4.

LE SECTEUR 4



La zone en quarantaine

Des sas blindés étanches isolent le secteur 4 du reste du complexe. Les alarmes sonores ont été désactivées, laissant les lumières rouges clignoter à proximité du secteur 4. Un incendie a ravagé plusieurs bureaux, provoquant la coupure du système de surveillance de cette zone.

Sur les 60 personnes y étant affectées, 48y sont restées, supposément infectées ou mortes.

Des patrouilles de 4 soldats armés gardent les deux accès côté « sain » sur des périodes de 4 heures.

La militaire impose masque respiratoire, gants et lunettes de protection. *Les personnages n'ont plus leur tenue indechirable et étanche, vu qu'ils portent des treillis militaires.*

Les mercenaires



Lao Lee Bo Toll Hal

Ce groupe de cinq anciens soldats expérimentés a été embauché pour s'infiltrer dans le secteur en quarantaine et y dérober les données que son employeur désire. Pilotés par l'espion industriel via une fréquence radio cryptée, ils élimineront tous ceux qui se dresseront sur leur chemin. Ils doivent récupérer les données des ordinateurs des laboratoires.

Bo Ram (chef, Béret Vert) ☺.

Lee Mery (bras droit, SAS).

Toll Strit (Ranger).

Hal Kang (US Marine).

Lao Tsao (Delta Force).

Ils bénéficient en outre des dernières innovations technologiques de leur employeur (à votre convenance) :

- **Booster immunitaire** (Résistance aux maladies mortelles sauf au poison qu'ont reçu les personnages et au virus d'Alma).
- **Inhibiteur de douleur** (Pas de malus du aux blessures durant 1 heure).
- **Drogue de Combat** (+1D/round à répartir dans une des compétences d'Agilité/Dextérité durant 6 rounds).

L'emploi de ces produits pharmaceutiques va provoquer un dérèglement du comportement des mercenaires (violence, sadisme, colère extrême) à la convenance du meneur mais très rapide.

Les hostiles

Ils sont au nombre de 35 Phases 1, encore actifs. La contamination a engendré des phases 3 (6 chiens).

Quelques Phases 1 (1D6+1) ont été exposés à des échantillons de virus mortels, rendant l'exposition à leurs morsures/fluides corporelles doublement fatale. Par chance, ils évoluent uniquement près/dans les laboratoires. Leur aspect étrange (bubons purulents, yeux jaunes, liquides coulants des orifices) devraient inquiéter les personnages (jet de **Perception # Moyen**).

Certains des hostiles ont été abattus sommairement par les militaires. Un stimulus sensoriel (bruit, odeur) les sortira de leur fausse mort pour mordre/griffer/attraper les imprudents à proximité.

Deux necrobeasts sont en maraude dans le secteur, à la recherche de chair fraîche.

Les survivants (optionnels)

Ils sont trois, disséminés dans le secteur. A vous de choisir parmi les candidats suivants et les placer à votre convenance. Ils ne doivent pas alourdir la séquence de jeu qui doit être tendue.

- Dans un placard, une scientifique est assiégée par 4 hostiles. La cloison est sur le point de lâcher.
- Dans un grand bureau (avec des parois vitrées blindées donnant sur le couloir) dont la porte est bloquée, se trouve un laborantin. Plusieurs hostiles (6) sont immobiles dans la pièce, n'ayant pas repéré leur compagnon d'infortune qui se cache depuis le départ.

Le passage des personnages fera croire au malheureux que les secours sont là.

- Un médecin en combinaison de travail est pourchassé par 6 hostiles en s'enfuyant de la zone incendiée.
- Dans une salle regroupant des cuves pressurisées, une militaire désarmée est perchée sur l'une d'elles. Quatre Phases 3 (chiens) attendent que la femme descende/tombe. Ils sont dissimulés dans les zones d'obscurité de la salle et attaqueront toute personne venant lui prêter secours.
- Un militaire blessé est dissimulé sous plusieurs cadavres d'hostiles qu'il est parvenu à éliminer. Il ne dispose que de son poignard.

La présence de survivants va compliquer les relations dans le groupe entre la scientifique et la militaire : La première est prête à soigner les blessés et les laisser quitter le secteur. La seconde ne veut pas compromettre sa mission en perdant du temps, et ne laissera personne repartir hors du secteur 4, quitte à les éliminer/enfermer. La tension montera encore d'un cran.

La professeure Meyer

La scientifique s'infiltrer dans le secteur 4 en utilisant une bombe de peinture et quelques balles de tennis pour se frayer un passage (le bruit attire les hostiles à l'opposé). Elle dispose d'un poignard pour leur perforer le crâne en cas de nécessité absolue (elle croit qu'un remède pourra les « ramener »).

Elle parviendra à se faufiler vers sa destination sans trop de problèmes, en laissant quelques traces de son passage : Un hostile tué « récemment », un autre le visage recouvert de peinture, deux qui suivent une balle de tennis qui finit de rebondir vers les personnages.

LE JEU DE PISTES

C'est vous qui allez préparer le déroulement des rencontres, à ajuster au fur et à mesure de la progression.

Le parcours

Les DeathDealers.

Dans un premier temps, le groupe se dirige vers le bureau où a été renseignée la découverte. Le lieu d'où a été émise l'information a été ravagé par les combats. L'ordinateur est détruit et inexploitable.

Un jet d'**Informatique # Moyen** met en évidence que les données sont sauvegardées automatiquement sur des serveurs situés dans le secteur. Le docteur Meyer aura la même idée. La salle des serveurs permettra de savoir de quel laboratoire ont été envoyées les données incomplètes.

Le laboratoire contiendra le disque dur avec les tests et analyses pratiquées sur des échantillons.

La scientifique.

Langford parvient à progresser dans le secteur en laissant des indices (cf. **La professeure Meyer**).

Elle reconnaît le cadavre du scientifique ayant envoyé le message. Cela lui indique dans quel laboratoire se rendre directement. Prudente, elle contournera les endroits où les hostiles sont concentrés.

Elle rencontrera les personnages dans laboratoire 6, alors qu'elle se cache pour éviter un groupe d'hostiles.

Les mercenaires.

Ils se concentrent directement vers les laboratoires lorsqu'ils infiltrèrent le secteur. Quelques mauvaises rencontres (hostiles, survivants) les retardent et compliquent leur mission. Ils affrontent des hostiles isolés discrètement puis de façon plus violente (les effets secondaires des produits ingurgités) et bruyante.

Le fait que d'autres personnes soient présentes dans le secteur condamné pousse la militaire à presser le pas (le DustBowl doit s'emparer de la découverte en premier).

Les obstacles

- La salle de tests où des hostiles (8) sont détenus dans une pièce fortifiée pour subir des tests s'ouvrira à cause des dégâts subis sur la zone (cette pièce est inconnue de l'espion et du DustBowl) lorsque les personnages s'aventureront dedans.

- La chambre froide où des cadavres d'hostiles sont entreposés. Ils ont été éliminés, mais le silence environnant, ponctué de bruits +/- involontaires, fera travailler l'imagination de vos joueurs. Sans oublier les réflexes post-mortem ou les gaz intestinaux...

- Une zone ravagée par un incendie. Plus rien ne fonctionne (lumières de secours, électricité). Quatre hostiles ont été carbonisés superficiellement et n'attendent qu'un stimulus pour se réactiver. Trois autres sortiront des zones d'ombres dès que du bruit sera fait.

- Un laboratoire d'expérimentation sur des animaux complètement saccagé qu'il est nécessaire d'emprunter. Des cages pour des mammifères (chiens, petits singes) laissent à penser que plusieurs d'entre eux se sont échappés. Les petits singes se sont réfugiés dans les conduits de ventilation et attaqueront toute personne qui s'attarde sur leur territoire. Ils ne sont pas contaminés mais leurs cris attireront rapidement des hostiles.

LE FINAL

Pour que les personnages ne soient pas complètement « à la ramasse » lorsqu'ils vont affronter les mercenaires, il serait judicieux d'adapter les adversaires à leur état :

Si les personnages sont blessés (pas par l'effet de l'empoisonnement), les mercenaires le sont aussi sauf leur chef, et ont utilisé toutes les drogues à leur disposition.

Confrontation

L'affrontement final se déroule dans le **laboratoire n°6**, entre les mercenaires et le groupe de DeathDealers dans un premier temps.

L'ordinateur contenant les données se trouve dans un bureau, au milieu de la salle, entre les deux groupes. Une dizaine d'hostiles est éparpillée dans le laboratoire de recherches. Les mercenaires vont utiliser leur puissance de feu pour maintenir leurs rivaux à distance, tandis que leur chef fonce dans le bureau pour s'emparer de l'unité centrale.

De son côté, la caporale Clare va menacer les personnages pour les forcer à braver l'opposition et lui ramener le disque dur contenant les informations recherchées.

C'est sans compter sur les cuves d'azote liquide, les tuyaux de gaz inflammable ou les armoires contenant des produits dangereux (acides) qui peuvent provoquer des dégâts de part et d'autre.

Lorsque la situation semble tourner à l'avantage d'un des groupes, un nouveau venu s'invite dans la partie...

Majestic 13

Ayant appris qu'une découverte dans la mise au point d'un remède au virus d'Alma a été faite, la mystérieuse organisation se manifeste.

Un groupe d'hommes et de femmes en combinaisons blanches investi la base, accompagné d'une horde d'hostiles semblant leur obéir.



Les occupants sont éliminés ou transformés en hostiles, certains étant capables d'utiliser des armes à feu ou des grenades, tels des kamikazes. Ces derniers protègent les inconnus et leur obéissent sans qu'aucune parole ne soit émise. Les mystérieux inconnus avancent inexorablement vers le laboratoire 6 pour y détruire toute trace de la découverte et tous les témoins.

Fuir est le seul espoir de rester en vie.

Notes : *Pour garder une dimension inquiétante, les inconnus ne meurent qu'après avoir subi trois fois des niveaux **Mort** complets. L'apparition de ces inconnus a de quoi frustrer, mais survivre à une confrontation avec ce groupe extrêmement dangereux devrait faire comprendre aux personnages la chance qu'ils ont.*

Voyant la situation tourner au fiasco total, la caporale Clare s'enfuit en laissant en plan les personnages. Si elle peut les utiliser pour retarder les hostiles, elle ne se gênera pas.

Fuir à tout prix !

Lorsqu'ils quittent le secteur 4, les personnages découvrent que l'alarme générale retentit dans tout le bâtiment (depuis combien de temps ?). Des cadavres dévorés et des hostiles abattus sont retrouvés dans les zones jusqu'alors sécurisées. Plusieurs créatures fraîchement transformées (pourquoi pas du personnel avec qui les personnages ont sympathisé ?) errent dans les couloirs, à la recherche de nourriture.

Pour le personnel encore vivant de la base, l'alarme générale a initialisé un compte-à-rebours qui déclenchera une arme thermonucléaire enterrée, destinée à anéantir toute trace des virus et maladies mortelles ! L'immeuble et une partie de la base militaire vont être réduits en cendres. Ce n'est qu'une question de secondes : Seuls les officiers connaissent la durée du décompte !

La fuite est le seul salut possible.

Entre les créatures qui errent dans les lieux et celles qui les pourchassent, les DeathDealers vont devoir donner le meilleur d'eux-mêmes !

Il y a peu de véhicules militaires (humvee, camions) et aucun avec les clefs dessus, nécessitant un **jet d'Electronique # Moyen** pour en démarrer un.

L'alarme générale a été reçue à l'état-major qui déclenchera un bombardement de la base au napalm. Celui-ci arrive sous la forme de plusieurs chasseurs qui bombarderont au napalm les restes de la base et tout ce qui s'en enfuit. Des hélicoptères finiront par venir faire une reconnaissance, permettant l'évacuation des personnages s'ils sont encore dans le secteur.

EPILOGUES

Le fameux remède

Si les données sont récupérées-ce qui devrait être « quasiment impossible »-les informations porteront sur la résistance d'un sujet ayant résisté à plusieurs expositions à des souches proches du patient « 0 ».

Dans le cadre de la campagne, il pourrait s'agir :

- d'un américain d'origine vietnamienne né en 1973.
- d'un individu lambda ayant reçu une transfusion de sang en 1976.

Dans les deux cas, le donneur de sang/sperme est un certain Gary Chambers. Retrouver ces informations va

demander du temps et l'accès à des bases de données papiers qui nécessiteront de se déplacer sur le terrain.

Le DustBowl

La piste du maître-chanteur devrait fortement titiller les personnages. A vous de voir s'il s'agit d'une simple cellule où d'un groupe plus important en fonction de ce que vous avez mis en place dans votre campagne.

La mystérieuse organisation

L'apparition d'individus en combinaisons blanches devrait poser encore plus de questions aux personnages. S'ils ont recueilli les informations disséminées dans la campagne (**8 semaines p.20, UDoA p.16**), ils devraient comprendre qu'un acteur important œuvre dans l'ombre.

Et si...

Si les personnages n'ont pas reçu de remède à leur empoisonnement, l'armée et OneWorld ne disposent pas des produits nécessaires pour faire un antipoison générique. Ils seront bons pour une hospitalisation lourde les mettant hors-jeu pendant plusieurs semaines.

GOOD JOB

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

- **Récupérer les données techniques** : 3 points de Personnage.
- **Survivre** : 2 points de Personnage.
- **Evacuer des survivants** : 1 point de Personnage pour les 3 survivants du secteur 4.
- **Survivre à Majestic 13** : 1 point de Cojones.

PNJS

HOSTILES

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

US ARMY

Militaires

Toutes les caractéristiques à 3D.

Bagarre, Mêlée 3D+1, Armes à feu 5D, Pister 4D

Armes : Poignard, M-9 (2 chargeurs), M-4 (2 chargeurs).

Equipement : Casque, gilet pare-balles, talkie-walkie, lampe, 1 grenade fumigène.

Scientifiques

Toutes les caractéristiques à 2D+2.

Médecine 4D+2, Erudition 4D, Investigation 3D

DUSTBOWL

Caporal Harmony Clare

Toutes les caractéristiques à 3D.

Bagarre 4D+2, Armes à Feu 5D, Mêlée 5D, Volonté 4D+2, Chercher 4D, Discrétion 4D+1, Pilotage, Lancer, Courir 4D.

PP 5

Docteur Sheila Longford

Toutes les caractéristiques à 2D+2.

Médecine 4D+2, Erudition 4D, Courir.

PP 2

MAJESTIX 13

Pas de caractéristiques, pas de compétences.

Angus Travis

Toutes les caractéristiques à 2D+2.

Médecine 4D, Erudition 3D, Informatique 4D, Sécurité 4D, Courir 3D.

Mercenaires

Toutes les caractéristiques à 3D.

Bagarre 4D, Armes à Feu 4D, Mêlée 4D, Volonté, Chercher 4D, Explosifs 4D, Discrétion, Lancer 4D, Courir, Intimidation.

Equipement : Gilet pare-balles, masque NBC, talkie-walkie, lampe.

Bo Ram

Bagarre 5D+2, Armes à Feu 5D+2, Mêlée 5D, Volonté 3D, Chercher 4D, Intimidation 4D.

Armes : Poignard, M-9 (2 chargeurs), H&K 416 (4 chargeurs).

PP 4

Lee Mery

Armes : Poignard, Walter P-99 (2 chargeurs), H&K UMP 45 (2 chargeurs).

PP 2

Toll Strit

Armes : FN Minimi (1 bande de 100 balles)

PP 5

Hal Kang

Armes : Poignard, AA-12 (3 chargeurs).

PP 2

Lao Tsao

Armes : Poignard, 2 PN-90 (2 chargeurs chacun).

PP 1