

# MI CASA ES SU CASA

Scénario d'Herbert West



**A partir de la semaine 6.**

## SYNOPSIS

Une communauté religieuse est retranchée depuis plusieurs semaines en Arizona, subissant vaillamment les assauts de pillards et d'Hostiles, sans faiblir.

Le chef spirituel est un membre dissident d'Apokalupsis, ayant survécu aux purges de Clarence Luther à son retour dans la secte. Il possède en outre un enregistrement audio de Mort, qui influence les Hostiles.

Une bande de pillards tente depuis des semaines de prendre le contrôle de la communauté, tandis qu'Apokalupsis entend se débarrasser du traître.

Les personnages vont croiser la route de cette communauté, alors que Luther Clarence se prépare à éliminer son adversaire une bonne fois pour toute...

**Notes pour le Meneur :** Cette aventure prend un parti pris concernant la Fréquence Morte et les capacités de **Mort**, le chef de la secte **Apokalupsis**. Par ailleurs, l'état des installations de Biosphère 2 est volontairement très bon (contrairement à la réalité) et certains bâtiments ont été modifiés.

## UN SCENARIO DEUX INTROS...

Pour commencer cette aventure, le meneur dispose de deux façons : La méthode classique avec une affectation de mission, ou bien la mise en situation directe (qui se rejoignent en fait).

Si vous désirez adapter cette aventure à des survivants, ceux-ci se retrouvent directement dans les environs de la ville d'Oracle, cherchant des ressources ou une route de fuite de l'Arizona.

## PREMIERE INTRO : OBS/PRE-AR-ORA-PI-T0-I-B-12XX04137

**Type :** Observation et Préservation de la communauté.

**Timing :** Décollage à T1 (08:00) pour largage sur L.Z. à T1+2 heures. Récupération à la L.Z. à T+50 heures

**Terrain :** Biosphère 2, Oracle, Arizona.

**Personnel :** Z-Team.

L'équipe des personnages est briefée par leur MCP habituel, examinant de nombreuses photographies aériennes d'une communauté fortifiée dans l'Arizona.

*« Plusieurs rapports de personnes extraites d'Arizona nous ont confirmé l'existence d'une communauté fortifiée qui résiste depuis plusieurs semaines. Ce groupe s'est installé dans le complexe « Biosphère 2 », une ancienne mission scientifique des années 90. Votre mission est de prendre contact avec ce groupe et de voir quelles sont leurs méthodes pour résister aux menaces et maintenir cette cohésion. Cela pourrait être le premier pas pour réinstaller ou fortifier des groupes dans des zones en quarantaine ».*

L'équipe se verra confier un téléphone satellite pour effectuer des rapports quotidiens. Elle aura également des vivres et des médicaments (en quantité raisonnables) permettant de faciliter les relations avec la communauté.

## DEUXIEME INTRO : PLUS RIEN NE PEUT NOUS ARRIVER D'AFFREUX MAINTENANT...

Cette partie-là va s'appuyer sur un scénario que vous aurez fait jouer préalablement à votre Z-Team (l'idéal serait que cette aventure prenne place du côté de Phœnix).

Lors du trajet de retour (hélicoptère ou 4x4), le véhicule des personnages passe à proximité d'Oracle. Il subit une attaque d'une arme lourde des pillards qui sévissent dans le secteur en contrôlant les voies de communication. Un groupe prendra les personnages en chasse, tandis qu'un autre fouillera l'épave.

La Z-Team se retrouve dans la ville d'Oracle, occupée par quelques dizaines d'Hostiles attendant que la luminosité baisse pour repartir.

Les pillards, vont traquer leurs proies dans la ville, espérant faire de bonnes affaires et comptant sur leur rapidité pour échapper à la menace que constitue les, hostiles.

### LE COMITE D ACCUEIL

La bande de pillards qui séjourne à **Saddlebroke** (à l'est de la ville) dépêche plusieurs équipes pour capturer la Z-Team. Après tout, il faut être cinglé pour revenir en zone rouge.

Plusieurs véhicules arrivent rapidement de l'**Arizona State Road 77**, obligeant les personnages à rebrousser chemin dans les faubourgs de la ville déserte.

Les groupes épars d'hostiles disséminés dans la ville vont converger vers les bruits des combats.

Les affrontements (tirs d'armes à feu, explosion, accidents, incendie, etc.) attirent également l'attention des sentinelles de la communauté.

Les pillards pourchassent les personnages jusqu'à ce que l'opposition tourne à leur désavantage. Si tel n'est pas le cas, les hostiles prennent le dessus sur les pillards, qui s'enfuient en laissant les Z-Corps dans une situation désespérée (bloqué dans une maison, sur un toit, etc.).

Une voix caverneuse, presque inhumaine, surgit de nulle part et crie :

« **Stop !** »

Aussi incroyable que cela puisse paraître, la horde se fige subitement. Tous les hostiles se tournent vers l'origine du son. Un groupe de 6 personnes, habillé en blanc et armés vient de surgir. Un homme, emmitouflé dans des vêtements gris, tient à bout de main un mégaphone relié à un mini-magnétophone. Il appuie sur le deuxième appareil. La même voix enregistrée tonne de nouveaux :

« **A genoux devant votre maître** »

Encore une fois, un miracle se produit : La centaine de zombies s'agenouille ! Les nouveaux-venus font signe à la Z-Team de les rejoindre.

L'état de docilité des créatures ne va pas durer très longtemps : La fuite in-extremis dans 2 SUV passablement amochés est nécessaire !

Traçant une route poussiéreuse dans des portions sauvages des environs d'Oracle, les personnages finissent par apercevoir les véhicules des pillards tenter de les prendre en chasse.

Dans un dérapage soulevant un nuage de poussière, les deux SUV franchissent une palissade métallique grâce à des planches qui enjambent une grande fosse hérissée de piques.

**Notes pour le Meneur** : *Les éventuels poursuivants font demi-tour avant d'être pris sous le feu des occupants de la communauté. Les hostiles qui arriveront plusieurs dizaines de minutes plus tard tombent dans la fosse et sont éliminés avec des flèches et des lances.*

L'homme qui tenait le magnétophone sort du véhicule de tête et sourit aux personnages, ainsi qu'aux gens qui accourent vers lui.

« **Bienvenue à New Paradise. Vous êtes désormais sains et saufs** ».

### QUE S'EST-IL PASSE ?

Lorsque **Clarence Luther** est revenu dans sa secte Apokalupsis au Texas, il a dû se débarrasser d'une poignée d'opposants (en les contaminants pour montrer ses pouvoirs). L'un d'eux ; **Thaddeus Wilcram**, a survécu au baiser de **Mort** (cf. **UN LEADER BENI**), ainsi qu'aux zombies et aux fidèles lancés après lui.

Sa fuite du Texas fut comparable pour lui à la traversée du désert de Job.

Il trouva refuge dans une communauté (**New Paradise**) dont il a pris le contrôle grâce à son charisme et son ingéniosité.

**Notes pour le Meneur :** *La caravane d'Apokalupsis n'est pas encore arrivée à Washington. Elle s'arrête le temps nécessaire à Mort pour influencer à distance la horde qu'il compose pour raser la communauté de son ancien adversaire.*

## LE PARADIS SUR TERRE

Le complexe qui fut « Biosphère 2 » est devenu une zone fortifiée intelligemment : parmi les premiers survivants se trouvent des ingénieurs, qui ont su sécuriser la zone.

Une clôture de protection renforcée de 5 mètres de haut délimite la zone.

Un fossé, profond de 3 mètres, large de 5 mètres, et garni de piques métalliques noircies, entoure la clôture. Deux ponts escamotables permettent l'accès à la communauté.

Le charisme et la volonté de Thaddeus ont permis de donner du courage et de la détermination aux membres de la communauté, ainsi qu'à ceux qui les ont rejoints depuis.

## UN ACCUEIL CHALEUREUX

Les personnages seront accueillis chaleureusement par les occupants de New Paradise. La communauté se compose de 100 personnes : 35 hommes, 50 femmes et 15 enfants. Elle date de la 3<sup>e</sup> semaine de l'épidémie.

Dans un premier temps, Thaddeus organisera une visite de la communauté aux nouveaux venus, leur montrant les aspects positifs de celle-ci.

### *Speedating*

Le chef spirituel de la communauté cherchera à jauger les motivations et les personnalités de ses invités au cours de la journée, comme pour chaque nouveau venu. Fonction du ressenti (**Positif** ou **Négatif**) qu'il aura des personnages (roleplay oblige), et fonction de sa personnalité (cf. **UN LEADER BENI**) il réagira différemment :

#### **Transcendé :**

- **Thaddeus sent que les personnages ont quelque chose de particulier. Il va écouter leurs conseils.**

- **La présence de ces nouveaux venus pouvant perturber la quiétude de la communauté lui imposera de leur demander de quitter les lieux dès qu'ils seront en état. Il limitera au maximum les interactions des personnages avec la communauté.**

#### **Illuminé :**

- **Thaddeus interprète la venue des personnages comme un signe : Ils intégreront l'élite de ses nouveaux guerriers (de gré ou de force).**

- **Les personnages sont clairement des pêcheurs qui ne peuvent être absouts. Leur présence risque de corrompre la communauté. Ils doivent partir dans les plus brefs délais.**

#### **Opportuniste :**

- **Thaddeus a des projets pour ces nouveaux venus. Il fera droguer leur nourriture dès que possible pour en faire des membres de sa garde rapprochée.**

- **Les personnages risquent de semer le doute dans les esprits de sa communauté.**

Dans tous les cas, il demandera aux personnages de ne pas faire souffrir les gens de New Paradise par les révélations qu'ils apportent.

Si les personnages refusent le rôle que Thaddeus leur réserve, ce dernier prendra les dispositions pour qu'ils soient victimes d'un accident dès que la situation le permet (durant une patrouille, en réparant un équipement saboté, un repas empoisonné, etc.). Parvenir à faire changer d'avis le chef de la communauté sera Très Difficile mais pas impossible.

**Notes pour le Meneur :** *Si les Z-Corps proposent l'évacuation de la communauté, le leader demandera des garanties (T), refusera (I) ou prétendra y réfléchir (O). S'il est attaqué sur ses croyances et convictions religieuses, il risque de se braquer très rapidement. Tout personnage féminin avec **Présence** ≥ 4D sera pressenti pour intégrer le harem du prophète (I, O).*

### **Ca ne va pas être possible**

Comme dans toute bonne communauté vivant en autarcie, de nombreuses règles s'appliquent aux membres.

Les armes visibles sont confisquées, le temps que les personnages trouvent leurs marques. Les nouveaux venus doivent faire leur preuve pour être dignes de confiance.

De même, les appareils technologiques-qui détournent le vertueux des vrais problèmes-sont rangées à l'abri (cela inclus le téléphone satellite).

Les médicaments et la nourriture des personnages seront partagés.

Une petite troupe de 10 gardes armés reste à proximité, pour s'assurer que Thaddeus ne risque rien et est bien obéi par les nouveaux arrivants.

## UN LEADER BENI



Lorsqu'il a rejoint Apokalupsis, **Thaddeus Wilcram** avait déjà expérimenté une NDE (*Near Death Experiment*), lui donnant une ferveur religieuse que la secte su utiliser à son avantage.

Le choix de la mentalité du chef de la communauté est laissé à votre appréciation, afin de surprendre vos joueurs et d'orienter le scénario de la façon qu'il vous convient.

Cet aspect du personnage va déterminer ses réactions aux événements de cette aventure, ainsi que son comportement vis-à-vis de la communauté et des projets qu'il a en tête.

**Transcendé** : Les épreuves auxquelles a été confronté Thaddeus lui ont ouvert les yeux sur la justesse de sa foi. Il a compris que sa secte prêchait un faux message de Dieu et que Mort est une aberration. Il entend désormais aider et guider ceux qui voudront bien de son aide. **Il se sacrifiera pour les autres si c'est nécessaire.**

**Illuminé** : Si Mort n'a pas réussi à éliminer son opposant, c'est que le Tout-Puissant a jugé que Clarence est impur dans sa foi. Thaddeus est donc le seul à porter le message, même s'il n'a pas les dons de sa Némésis. **Il est prêt à sacrifier ses fidèles pour son rêve. Il se fait appeler le prophète.**

**Opportuniste** : Thaddeus a la chance de pouvoir créer son propre mouvement religieux. La situation actuelle facilite grandement son œuvre et d'ici quelques semaines, il aura une véritable armée de fidèles qui l'aideront à convertir-de gré ou de force-tous ceux qui

croiseront son chemin. Mort, comme il se plaît à se faire appeler, ne perd rien pour attendre...

**Notes pour le Meneur** : *Quand Thaddeus parle des habitants de New Paradise, il s'y réfère comme :*

- *notre communauté (Transcendé).*
- *son peuple (Illuminé).*
- *son troupeau (Opportuniste).*

Il a depuis basé son discours sur le fait que les Elus (ceux qui sont immunisés) se dressent contre les hordes de démons (les contaminés et les Hostiles) pour servir le Seigneur et son Prophète (NdT : Thaddeus) tels des Anges Vengeurs.

## *Near Death Experiment (NDE)*

Dans le cadre de cette aventure, voici les capacités, vis-à-vis des hostiles et de la Fréquence Morte, qui caractérisent Thaddeus Wilcram. Elles contribuent à son statut de messie pour les personnes qui le rencontrent.

- **Une résistance plus importante au virus d'Alma.** Thaddeus a été contaminé à de nombreuses reprises et ses prières ont été entendues à chaque fois. **Son seuil de contamination maximum est de 62%. Lui seul a cette capacité.**
- **Une « invisibilité » vis-à-vis des hostiles.** L'ancien membre d'Apokalupsis a constaté durant son périple que bon nombre de monstres l'ignoraient s'il était discret. **Les hostiles des phases 1 à 5 sont affectés par cette capacité.**
- **Une certaine perception de la Fréquence Morte.** La présence d'hostiles déclenche de violents maux de tête à Thaddeus, qui a recourt aux analgésiques, à l'alcool et aux drogues pour supporter ces douleurs quasi-quotidiennes. Il détecte un hostile à 20 mètres. **La distance augmente par le nombre d'individus d'une horde.**

## *Les projets de Thaddeus*

Fonction de sa personnalité, le chef de la communauté aura des ambitions plus ou moins

**Transcendé** : Aider les membres de la communauté à trouver la force de continuer et de se battre. Essayer de comprendre la Fréquence Mort pour en faire une arme contre les hostiles.

**Illuminé** : Transformer ses fidèles en guerriers divins en pratiquant des NDE sur eux.

## NEW PARADISE

[Wiki](#)

[Biosphere 2](#)

[Photographies](#)

Cette communauté s'est bâtie sur ce qui restait du complexe scientifique Biosphère 2.

N'étant pas contraint de vivre en milieu fermé, les survivants ont pu modifier le mode de fonctionnement de l'écosystème pour en faire un modèle viable sur le long terme (en principe).

### Fosse et mur d'enceinte

Une tranchée de 5m de large sur 3m de profondeur a été creusée grâce à des machines de chantiers destinées à de futurs lotissements. Des pieux métalliques en croix empêchent le passage (véhicules, personnes). Le fond de la fosse est garni de débris de verres, pointes diverses. Le mur d'enceinte est composé de tôles de 3m de hauteur, consolidées par des poutres. Un chemin de ronde (en bois) permet d'en faire le tour. Plusieurs échelles y donnent accès depuis l'intérieur.

Deux portails permettent d'entrer et de sortir de la communauté. Ils sont bloqués par des minibus mis en travers et des planches métalliques sont placées au-dessus de la fosse. Cette opération prend 3 minutes au minimum.

Pour traverser la fosse, il faut réussir 3 jets d'**Acrobatie # Difficile** (chaque échec entraîne une attaque de 3D due aux débris) ou un jet de **Course # Très Difficile** pour réussir un saut en longueur un peu spécial. S'écraser sur dans la fosse provoque 6D de cette façon. Pour escalader le mur, il faut posséder impérativement du matériel (corde, piolet) pour effectuer 2 jets de **Grimper # Moyen**.

### Poumon ouest



**Notes pour le Meneur :** *Les personnages ne réagiront pas à ce traitement s'ils y sont soumis. Leur résistance naturelle au virus ou une exposition à de (trop) nombreuses drogues expérimentales en sera la cause.*

**Opportuniste :** Conditionner les réfugiés rejoignant Eden pour grossir les rangs de son armée personnelle. Annexer une partie des Etats-Unis pour y fonder sa théocratie.

### Le magnétophone.



Les mystérieux « mots de pouvoir » qui résident dans cet appareil-que Thaddeus ne quitte jamais-proviennent de sa fuite d'Apokalupsis.

Lorsque « **Mort** » est revenu dans sa secte, il fit une démonstration devant ses frères en donnant des ordres à des hostiles (stop, recule, attaque, etc.). Thaddeus-dont le magnétophone tournait à ce moment-a enregistré ces signaux magnétiques.

Il a découvert complètement par hasard l'effet que ces paroles avaient sur des Hostiles (et cela lui a sauvé la vie).

Thaddeus a conservé plusieurs autres Mini-Cassettes.

**Notes pour le Meneur :** *Ces enregistrements ne peuvent être dupliqués et l'efficacité diminue avec l'usure de la bande. Ils permettent d'arrêter n'importe quel hostile de phase 4 ou inférieur. La bande se dégrade à votre convenance, finissant par ne produire qu'un grésillement incompréhensible et sans effet.*

### Instaurer la confiance

Si les personnages s'attirent la sympathie du chef spirituel de New Paradise, ils devront faire preuve d'un engagement personnel dans la communauté (enseigner, aider, effectuer des missions, prendre des risques) et spirituel (prier, montrer une vraie ferveur) important pour que Thaddeus les intègre parmi ses lieutenants et envisage de se confier à eux (quelques bribes avant les révélations du final). Tout cela sera en roleplay bien sûr.



Cette serre a été construite à l'époque du programme autour d'arbres synthétisant très rapidement de l'oxygène.

Il a été reconverti récemment en jardin spirituel, permettant aux résidants de se recueillir dans les nombreux espaces éclairés. C'est ici que se déroulent les prêches et les événements communautaires (messes, prières, etc.)



Un tunnel d'aération grillagé « alimente » le complexe en oxygène vers la zone d'agriculture intensive.

### **Poumon sud : Le purgatoire**



L'ancien poumon sud abrite désormais les malheureux ayant succombé au virus. La communauté garde espoir qu'un traitement-ou un miracle-puisse inverser l'état de leurs infortunés compagnons.

Les ennemis de la communauté (pillards, traîtres) y sont jetés sans autre forme de procès (**I, O**). Une vingtaine d'hostiles de 4° à 6° générations ère dans ce parc forestier mal éclairé par des arbres feuillus.

Un tunnel d'aération grillagé « alimente » le complexe en oxygène vers la zone « désert ».



### **Les bâtiments fournissant l'énergie.**

Seuls ceux fournissant de l'énergie solaire fonctionnent encore. Les autres équipements ont été cannibalisés pour permettre le fonctionnement d'autres appareils essentiels à la communauté. Ils ont été transformés en étable et en basse-cour.

### **Les silos.**

Conçus pour contenir des réserves (eau, grains), ils sont vides et rouillés.

### **Les constructions proches.**

Constituant un risque, elles ont été incendiées puis démolies en semaine 5. Des ruines persistent (à l'intérieur et à l'extérieur du périmètre), ne permettant pas de se cacher dedans.

### **Agriculture intensive.**

La zone a été réutilisée avec des semences. Du blé, de l'orge, du maïs seront récoltés dans les prochains mois.

### **Habitat du personnel.**



Thaddeus et ses lieutenants ont pris possession des logements dans la structure. Les autres salles servent de bibliothèque, cuisine, infirmerie, salons (cf. plan en fin de scénario).

## **Verger.**

Des arbres fruitiers (pommes, poires, orange) donneront dans les prochains mois.

## **Zone « désert ».**

Cette partie du complexe est devenue un gigantesque solarium. Des filets de beach-volley sont également présents, permettant des compétitions.

Une gigantesque zone permet aux enfants d'ériger des châteaux de sable géants.

## **Zone « savane »**

C'est dans cette zone que la majorité des habitants de la communauté c'est installée. Des tentes sont installées, fournissant.

L'immense bassin d'eau permet aux membres de se détendre. Le marais a été réaménagé pour faire place à des rizières.

## **Zone « tropicale ».**

Le système d'humidité a été réparé, permettant la floraison d'arbres fruitiers (banane, mangue, papaye, ananas, etc.) depuis la semaine 4. Des plans de café ont été plantés, pour le plus grand bonheur de tous.

## **DIS-MOI QUI TU ES JE TE DIRAI OU TU BOSSERAS**

Les personnages seront sollicités pour participer à la vie communautaire durant leur séjour, qu'ils soient survivants ou Z-Corps.

- Tout personnage ayant des connaissances particulières (Réparer, Électronique, Agriculture, etc.) sera mis à contribution pour aider à entretenir les installations, les cultures et le matériel (armes, véhicules).

- Ceux sachant bien se battre (compétences >4D) auront le loisir de transmettre leur savoir aux défenseurs de la communauté (en clair, quasiment tout le monde).

Autant dire que les journées dans la communauté risquent d'être très chargées...

## **UNE JOURNEE DANS LA COMMUNAUTE**

Voici comment se déroule une journée de base au sein de la communauté.

- Les personnes affectées à la surveillance sont dispensées des corvées, sauf lorsqu'elles sont de repos.

- Les enfants suivent des cours d'enseignement dans le même temps (matin et après-midi).

**07h-08h30** : Petit déjeuner commun.

**09h** : Prières et lecture spirituelle.

**09h30** : Entretien des équipements du complexe, gestion des ressources (eau, récoltes, animaux).

**12h** : Repas commun.

**13h** : Repos général.

**14h** : Travaux collectifs.

**17h** : Repos général.

**18h30** : Prières et lecture spirituelle.

**19h** : Souper commun.

**20h** : Soirée commune.

**21h30** : Extinction générale.

Le dimanche est réservé au repos, à la prière et à la communion de la communauté (relâche générale sauf pour la sécurité et d'éventuels imprévus).

**Notes pour le Meneur** : *Fonction de l'activité des pillards, de la présence d'hostiles et du besoin de certains produits manufacturés, des missions de reconnaissances et d'approvisionnement sont planifiées à l'avance (plutôt le matin) ou en urgence (blessés, incidents).*

## ***Les petits plus de Thaddeus.***

La personnalité de Thaddeus se traduit par des activités supplémentaires en rapport avec sa vision.

**18h** : **Lecture revisitée de la bible.**

Les textes qu'emploie le leader spirituel contribuent à maintenir les membres dans une ambiance d'espoir (**T**) ou dans une ambiance sectaire (**I & O**).

**21h-00h** : **Séance privée d'élévation spirituelle.**

Thaddeus s'applique à redonner l'espoir dans l'avenir aux membres les plus fragiles (**T**).

Il s'est constitué un harem (**I&O**) dont il « honore » les membres de sa présence nocturne quasi-quotidienne.

**Notes pour le Meneur :** *Certaines activités peuvent prendre plus de temps par moments (à votre convenance).*

**A partir de minuit : Expériences scientifiques.**

La tranquillité de la nuit permet à Thaddeus de tenter de percer le mystère de la Fréquence Morte (**T**), de pratiquer des NDE sur des volontaires (**I**), ou de droguer les nouveaux membres/rebelles pour les conditionner (**O**).

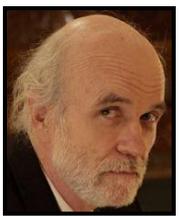
## A LA DROITE DU SEIGNEUR

Thaddeus s'appuie sur un groupe des personnes pour diriger la communauté.



**Alan Noone** (46 ans) est un ingénieur en génie civil qui a fait partie des premiers membres à s'installer à Biosphère 2. Il supervise les travaux d'entretien de la communauté, ce qui lui prend tout son temps.

*Il travaille avec Thaddeus sur la Fréquence Morte (Transcendé).*



**Douglas FairChild** (61 ans) est un ancien directeur de laboratoire pharmaceutique que l'épidémie a jeté sur les routes, en perdant sa famille. En proie à l'alcoolisme, il fait office de médecin et de pharmacien grâce aux médicaments qu'il prépare.

*Il est en charge des expériences de NDE sur les volontaires (I). Il crée des drogues pour la « cohésion » de la communauté (O)*



**Ichabod** (70 ans ?) a été découvert dans le désert, à moitié mort et fou. Muet les  $\frac{3}{4}$  du temps (il cite des extraits des Evangiles le reste du temps), sa présence apaise Thaddeus. Sa discrétion naturelle et sa connaissance du site en surprennent plus d'un.

*Il sert d'espion dans la communauté et en dehors (I & O).*



**Jared Brown** (38 ans) est un mercenaire d'une compagnie privée recrutée par la ville de Los Angeles en semaine 4. Etant parvenu à fuir le désastre californien, il a été recueilli gravement blessé par la communauté.

*Il assure la sécurité de la communauté et forme les membres aux techniques de combat (T, I, O).*



**Allison Sturgis** (44 ans) est une fervente croyante, prête à tout pour son messie. Ancienne femme au foyer battue puis abandonnée, elle s'est tournée vers Dieu, devenant acariâtre et une vraie langue de vipère.

*Elle s'assure de la bonne moralité des membres de la communauté (I & O).*

## LES VERS DANS LE FRUIT

L'arrivée des personnages est l'occasion qu'attendaient deux personnes pour agir afin de prendre le contrôle de la communauté :

**Ichabod** : Le vieillard entend des voix, le poussant à des comportements imprévisibles. Prendra-t-il les personnages en affection ou leur vouera-t-il une haine incompréhensible ?

- **Jared Brown** : Relégué au rang de gros bras, alors que tout le monde ici lui doit la vie, il entend bien se débarrasser de ce fanatique de Thaddeus. Des tensions avec les nouveaux venus seraient l'excuse parfaite pour éliminer le gourou.

- **Allison Sturgis** : Amoureuse malheureuse de Thaddeus, elle tente par tous les moyens de se rendre indispensable. Quitte à provoquer des fausses conspirations impliquant les personnages.

L'un d'eux peut avoir des contacts informels avec le groupe de Frère Jim, afin de discréditer l'action de Thaddeus. Des attaques sur les équipes de la communauté seraient donc imputées sournoisement aux personnages, derniers venus (fausses preuves à l'appui).

## VEDETTES D'UN SOIR

L'arrivée de nouveaux venus est toujours une source de curiosité pour les habitants. Lors du repas puis de la soirée, les personnages vont être assaillis de questions les concernant, ainsi que la situation générale du pays.

Si la sérénité de la communauté est remise en cause par les révélations ou les prises de positions des personnages, Thaddeus et ses proches agiront rapidement pour isoler ces « pêcheurs » du troupeau. Ils seront mis à l'écart et surveillés par un groupe de fidèles armés.

Séduction, promesse d'un marché noir (cigarettes, alcool, films, objets) ou d'informations, attireront plusieurs membres à se rapprocher des personnages. C'est également l'occasion pour en apprendre plus sur le vrai visage de la communauté.

Si les personnages ne sont pas discrets, ceux qui les approchent seront recadrés par les autres et les éviteront comme la peste.

Des comportements excessifs (sexe, drogue, révélations) pourront conduire les fautifs au purgatoire...

## CHRONOLOGIE

Voici les événements qui vont se dérouler durant la présence des personnages et que vous mettrez en scène pour renforcer la tension qui pèse sur la communauté.

### *Evénements de jour*

#### - **Attaque d'une petite horde.**

Un groupe de 2D6x10 Hostiles, attiré par Mort, se détourne trop tôt et converge sur New Paradise. Parmi le groupe se trouve un phase 2 qui risque de mettre à mal le mur d'enceinte (NdT : Des volontaires doivent sortir pour l'affronter).

#### - **Des volontaires sont recherchés pour mener une mission (à définir).**

L'équipe doit se rendre à Oracle ou dans les villes voisines à la recherche de matériel/nourriture. Entre les hostiles et les patrouilles de pillards, il va falloir jouer serré.

#### - **Des hommes de main de Frère Jim viennent menacer la communauté.**

Il s'agit d'une énième tentative qui sert à intimider les plus faibles et à jauger l'état des membres de la communauté. Une fusillade risque d'éclater et des blessés sont à prévoir.

#### - **Un petit groupe de survivants vient demander de l'aide.**

Ces gens, qui ont réussi à fuir Phénix, ont aperçu les lumières de New Paradise. Il s'agit de pillards indépendants qui vont prendre en otages ceux qui les accueilleront contre de la nourriture et une voiture qui fonctionne.

#### - **Une équipe de la communauté est en difficulté (à définir).**

Les membres d'une équipe arrive, blessés/contaminés. Ils racontent que le groupe est tombé sur des pillards/hostiles. Les survivants sont retranchés dans une maison d'une ville explorée, mais ne vont pas pouvoir tenir très longtemps.

## Événements de nuit

Les personnages peuvent y être confrontés en étant de garde, en tentant quelque chose de leur côté.

### - Une séance scientifique dérape (T/I/O).

(T) Les occupants du poumon se mettent à hurler violemment durant plusieurs minutes, risquant de forcer les portes cadencées. La faute à une machine d'analyse de la FM en cours de bricolage.

(I/O) Un volontaire d'une NDE/soumis aux drogues devient fou et insensible à la douleur. Il tente de se frayer un chemin en dehors de la communauté, en provoquant mort et destruction sur son passage.

### - Rébellion dans une séance spirituelle privée (I/O).

Une jeune femme, arrivée très récemment, refuse les attentions du chef spirituel. Elle tente de fuir, après avoir blessé Thaddeus. La garde rapprochée du gourou veut la retrouver et lui faire la peau/jeter dans le Purgatoire.

### - Intrusion des pillards.

Un petit groupe (4/5) a réussi à s'infiltrer dans l'enceinte de la communauté durant la journée, à la faveur d'une diversion. A la nuit tombée, ils tenteront d'éliminer Thaddeus et d'ouvrir les portails pour leurs comparses.

### - Quelqu'un s'échappe du Purgatoire.

Des bruits bizarres se font entendre dans les canalisations d'air venant du « poumon ». Un homme mal en point (blessé/contaminé ?) parvient à en sortir. Il y a été jeté par Allison ou Jared, lorsqu'il a remis en cause ouvertement Thaddeus/découvert leurs manigances.

**Notes pour le Meneur :** *Si les personnages venaient à être jetés dans le Purgatoire par la suite, ils connaîtront un moyen de fuir la mort qui y rôde.*

### - Un hostile est dans le périmètre.

Un phase 3 (puma) est parvenu à franchir les défenses et se dirige vers les bâtiments. Les cadavres de deux sentinelles le prouvent.

Suivant leur comportement, les personnages vont s'attirer la sympathie de la communauté et les inimitiés de Thaddeus, Jared et Allison.

## FRÈRE JIM ET LES MÉCRÉANTS



Le groupe de pillards qui séjourne à **Saddlebroke** est commandé par un individu se faisant appeler **Frère Jim**. De son vrai nom **Jasper Van Dyme**, cet ancien chauffeur routier et ex-taulard, était impliqué dans de nombreux trafics entre les USA et le Mexique.

Installé depuis deux semaines avec son groupe de 17 pillards des routes, Jim a du mal à supporter de ne pas avoir mis la main sur les ressources de la communauté d'Eden.

Et ce n'est pas faute de lancer des raids contre la communauté. Son obstination commence à lui porter préjudice au sein même de son groupe. Il ne faudrait pas beaucoup d'échecs d'affilés pour qu'un de ses lieutenant ne prenne le pouvoir...

La nouvelle déconvenue avec l'arrivée des personnages le pousse à bout.

### Les rencontres

Voici quelques idées de rencontres de vos personnages avec ce groupe de pillards. Les jets permettant de détecter les menaces sont laissés à votre décision.

- Des épaves bloquent la route. Les bas-côtés dissimulent des fosses à piques. Il s'agit d'un piège que les pillards viennent « relever » tous les jours.

- Des tirs de snipers cueillent au passage le convoi des personnages. Il serait prudent de faire un autre trajet au retour...

- Une équipe explore la même ville que l'équipe des personnages.

- Les pillards viennent de capturer une camionnette et ses occupants lorsque les personnages arrivent à leur hauteur.

- Plusieurs véhicules prennent en chasse le convoi des personnages alors qu'ils sont à quelques miles de New Paradise.

## Le plan des mécréants

Frère Jim concocte un plan audacieux pour s'emparer de la communauté.

Il a récupéré des camions de livraison de voitures avec des attelages vides. Grâce aux attelages, il va pouvoir éperonner le mur d'enceinte et faire passer ses hommes au-dessus de la fosse sans problème. La communauté tombera alors comme un fruit mur.

Mais son timing sera gêné par d'éventuelles actions des personnages et son groupe sera annihilé par l'assaut de la horde commandée par Mort (cf. **ARMEE DES TENEBRES**).

## MERCI POUR L'ACCUEIL

*Cette séquence n'est valable que pour des Z-Corps en mission.*

Au bout des 48 heures définis, l'hélicoptère chargé d'évacuer les Z-Corps se présentera, précédé d'une communication radio une heure auparavant pour rejoindre une LZ en dehors de la communauté.

- Si les personnages se sont attirés la colère de Thaddeus (**I, O**), il fera abattre l'appareil discrètement.

- Jared ou Allison réussissent à convaincre Thaddeus que des hommes armés viennent pour prendre le contrôle de New Paradise (**I, O**). Ils peuvent aussi faire abattre l'appareil si les personnages sont dans les bonnes grâces du leader (**T, I, O**).

- Si les personnages sont dans l'impossibilité de répondre au message (prisonniers, en mission), l'hélicoptère fera plusieurs survols de la communauté. S'il ne repère pas la Z-Team, il repart faire son rapport. Il reviendra 24 heures après. La Z-Team sera considérée comme portée disparue en mission (MIA) au bout de la deuxième visite.

- Les hommes de Frère Jim lancent une attaque éclair qui vise à abattre l'hélicoptère.

Si l'équipage est sauvé, son sort dépendra de la personnalité de Thaddeus et des actions des Z-Corps.

## LA VENGEANCE EST MIENNE...

**Mort**, malgré la distance qui les sépare, garde un œil sur son ancien frère spirituel. Il entend bien se débarrasser de ce rival, véritable gêne pour ses futurs plans (le fait que Thaddeus est survécu à son « baiser » le gêne inconsciemment).

Il contrôle des Phase 3 (corbeaux) qui observent à distance les actions de ce traître.

Dans le même temps, il concentre les hostiles de la région pour former une horde de plusieurs milliers d'individus afin de raser New Paradise. Cela explique en partie pourquoi le secteur est quasi-désert.

## CHEVAL DE TROIE

Un groupe de réfugiés a été envoyé pour éliminer la communauté rebelle. Il a rejoint cinq jours avant l'arrivée de la Z-Team.

Ces membres d'Apokalupsis ont réussi à se fondre dans la communauté avant de la frapper de l'intérieur. Sachant que Mort peut communiquer avec eux par l'intermédiaire des corbeaux necrobeasts.

Dans un premier temps, ils vont contaminer plusieurs sources d'eau potable et de nourriture de la communauté avec le sang de Mort. **Une épidémie fulgurante (2D6 hostiles de 2<sup>o</sup> génération) en plein repas est à prévoir.**

Puis, ils effectueront de petites actions visant à faire naître et monter la suspicion entre les membres de la communauté :

- Saboter les véhicules et/ou les machineries,

- Déclencher un incendie dans la zone d'agriculture intensive,

- Provoquer une fusillade entre les sentinelles à la faveur de la nuit,

- Détruire l'armurerie,

- Libérer les hostiles du purgatoire (en dernier recours s'ils sont découverts),

Enfin, ils saboteront de nuit le mur d'enceinte (sans oublier d'éliminer les vigies) pour permettre à la horde qui attend à l'écart de venir raser la communauté.

## Comment Les repérer ?

Il sera **Très Difficile** de repérer et détecter la vraie nature de ce groupe. Quelques indices laisseront à penser clairement à un groupe de traîtres/saboteurs :

- Les échanges de messages entre les et les necrobeasts (corbeaux) laisseront des traces : Pour communiquer, Mort fait dessiner dans la terre des

mots (faire coasser les corbeaux est trop repérable). Les mots peuvent être mal effacés après une rencontre. Les necrobeasts peuvent trainer sur place (attaquant ou pas), Mort ayant relâché son contrôle sur elles quelques temps.

- Un livret de prières d'Apokalupsis abandonné (son propriétaire a été dérangé durant sa prière),

- Des tentatives d'intrusions dans les réserves de nourritures ou les secteurs vitaux de la colonie,

Si les Z-Corps connaissent le tatouage secret des membres d'Apokalupsis et recherchent ceux-ci parmi les membres recueillis récemment, ces derniers tâcheront de faire un maximum de dégâts en tentant de réaliser les actions prévues initialement (contamination, sabotages, meurtres, etc.).

## ARMÉE DES TÉNÉBRES

Quelque soit la façon dont se déroule la séquence *Cheval de Troie*, les membres de la communauté vont être quand même sur le chemin de la horde. Les espions de Mort l'informent en temps réel de la situation.

**Notes pour le Meneur :** *Si les fidèles d'Apokalupsis sont découverts/éliminés, les corbeaux necrobeasts se mettront à croasser d'une seule voix avant de s'envoler en tournant au dessus de la communauté et de partir en direction de la horde.*

Celle-ci met moins d'une heure pour rejoindre New Paradise. Elle passe à proximité des pillards de Frère Jim, rasant leur camp. Des coups de feu et des explosions seront portés par le vent. Ces bruits indiquent que quelque chose de terrible arrive.

La peur étreindra les membres de New Paradise...

### *Comment réagi Thaddeus ?*

Suivant sa personnalité, le leader de la communauté réagi de façon différente :

- **Transcendé** : Il demande aux hommes de se rendre à leur poste de combat. Dans le même temps, les femmes et les enfants sont enfermés dans une salle souterraine du complexe.

- **Illuminé** : Il est sûr de pouvoir résister à l'attaque de Mort à prévu, grâce à ses guerriers divins. Ils les réuni dans une des salles communes pour qu'ils se préparent au combat contre les forces du mal.

- **Opportuniste** : Il lance le branle-bas de combat général pour résister aux hostiles. Profitant de l'agitation générale, il se prépare à s'éclipser avec une poignée de ses fidèles dès que la situation tourne à son désavantage. Les communautés ne manquent pas à travers le pays pour recréer-en mieux-une nouvelle secte.

### *Le Héraut de Mort.*

**Notes pour le Meneur :** *Je vous laisse le soin de modifier le discours de Thaddeus face à son ancien condisciple, en fonction de la personnalité que vous lui attribuerez.*

Le sol tremblera sous la masse des hostiles qui s'approche de New Paradise. Les créatures se répartiront tout autour du mur d'enceinte. Un décompte rapide permet d'estimer à plusieurs centaines d'hostiles-voir un millier, dont 3 Phases 2. Une dizaine de corbeaux (des Phases 3) tournoient dans les airs.

Les grognements des hostiles s'arrêtent subitement. Le vent charrie l'odeur pestilentielle des cadavres. Un zombie habillé en pompier de Chicago sort de la masse et articule des mots qui glacent d'effroi l'assistance (**1° jet de Stress**).

*« Mon frère. Je t'ai enfin retrouvé ».*

Les personnages reconnaissent la voix entendue sur l'enregistrement de Thaddeus.

Thaddeus répond froidement :

*« Bonsoir Luther. Tes créatures ont fait un long voyage pour venir me voir. Je pensais que nous étions pourtant déjà tout dits ? ».*

Le pompier semble articuler un sourire horrible.

*« Je constate que tu as su porter la parole de notre Seigneur jusque ici. Vous êtes donc tous les enfants de Notre Seigneur et de son serviteur : Mort ».*

La totalité des hostiles de la horde prononce la même phrase en même temps (**2° jet de Stress**).

*« Nous sommes tous les enfants de Mort ».*

L'hostile « possédé » observe le résultat de son discours sur les sentinelles dont certains flanchent.

Thaddeus parvient à trouver les mots pour que ceux-ci se ressaisissent. Puis il répond au messager :

*« Nous ne vénérons pas le même Dieu. Tu t'es détourné de la lumière en te proclamant toi-même son prophète ! ».*

La créature reprend la parole au bout de quelques instants :

*« Il n'est pas trop tard pour toi et les tiens. Acceptez ma parole et vous serez bénis. Refusez et vous viendrez grossir les rangs de mon armée divine ».*

**Notes pour le Meneur :** *Le héraut sera remplacé par un autre hostile quelconque s'il est abattu. Toute action contre le second héraut entraînera une riposte par les phases 2 (hostiles lancés sur le(s) tireur(s)) et les phases 3 (attaque groupée sur le(s) tireur(s)).*

Le relais de Mort pour contrôler la horde est un ancien membre d'Apokalupsis qui a été transformé et qui a fait le chemin. Celui-ci est caché au sein de la Horde, protégé par un Phase 2.

### *Comment Le repérer ?*

Des personnages scrutant la horde doivent réussir des **jets de Recherche et Investigation # Très Difficile** pour apercevoir un hostile qui semble protéger par un Phase 2, qui souri à l'échange verbale et dont le comportement diffère des autres.

S'ils parviennent à localiser et à éliminer le relais, la horde va perdre sa cohésion. Dès que le « relais » est pris pour cible, Luther lance sa horde à l'assaut de la communauté.

Il va falloir quelques minutes aux hostiles pour combler la fosse puis s'agglutiner contre l'enceinte et la faire céder en plusieurs points.

### *Un as dans la manche*

Thaddeus dispose de certaines options pour lutter contre la horde, mais qui seules, ne permettront pas de retourner la situation.

- **Transcendé** : L'ingénieur Noone a mis au point un radar à Fréquence Morte qui semble brouiller celle-ci durant quelques instants. La machine n'est qu'un prototype et n'a jamais été testée sur un groupe de créature aussi important.

- **Illuminé** : Les guerriers « divins » sont capables de tenir un certain temps face aux hostiles.

- **Opportuniste** : Le pharmacien Fairchild a préparé plusieurs bonbonnes du gaz correspondant au conditionnement de la communauté. Les membres

seront « gazés » pour être en mode berserker avant l'affrontement.

Dans tous les cas, Thaddeus possède l'enregistrement de la voix de Mort, qui lui permettra-**en principe**-de perturber l'attaque de la horde quelques instants (en fonction du niveau de bruit ambiant).

### *La communauté peut-elle résister ?*

Si les Z-Corps ont transmis leur expérience et permis de fortifier les défenses (grâce à des pièges, bombes, etc.), New Paradise est en mesure de résister un certain temps, permettant aux femmes et aux enfants de s'enfuir.

Tant que Mort contrôle la horde, les hostiles épargneront Thaddeus afin de le garder en vie pour être témoin de la chute de sa communauté. Ils agissent comme une entité unique, faisant preuve d'une intelligence humaine moyenne.

Sans contrôle, les hostiles attaquent dès lors sans aucune cohésion. Suivant la situation, les habitants de New Paradise ont une petite chance-ou pas, tout dépend de vous.

Même s'il contrôle tous les hostiles, Mort n'en n'est pas pour autant un tacticien.

Les personnages peuvent proposer des idées issues de leurs précédentes mission/rencontres (incendier la horde, faire une sortie avec des voitures pour attirer, diriger les combattants, etc.) qui donneront un avantage certains aux défenseurs.

### *L'heure des traîtres*

Comme présenté dans **DES VERS DANS LE FRUIT**, plusieurs membres de la communauté peuvent profiter de cet assaut pour éliminer Thaddeus et s'emparer du pouvoir (pour le temps qu'ils l'auront) :

- Jared pour s'emparer du pouvoir,
- Allison pour sauver la communauté,
- Ichabod en entendant la voix de Mort,

Les proches des deux lieutenants tenteront par la force de s'emparer du leader. Cela déclenchera un affrontement dans la communauté en plus de l'assaut externe.

## **Deus Ex-Machina**

Si les personnages sont impuissants à sauver New Paradise, aucun abri à l'intérieur de la communauté ne leur permettra de survivre à la horde. Fuir la communauté est la seule chance de survie (à pied, en voiture).

Au terme d'une fuite de plusieurs heures, deux hélicoptères-envoyés à la suite de la détection d'incendies- survoleront les personnages et ceux qui les accompagnent. Ils permettront d'évacuer une dizaine de personnes dans l'immédiat.

## **ET SI...**

Si la communauté survit à l'attaque de la horde, elle bénéficiera d'aide des autorités si ses dirigeants ne sont pas des fanatiques. Elle constituera une zone de sûreté au sein de l'Arizona.

Sinon, elle sera laissée à son triste sort, à moins que les personnages ne fassent des rapports en ce sens et utilisent les faveurs que des politiques/militaires/cadres d'OW leurs devraient. Dans quel cas une troupe sera envoyée pour capturer les membres dangereux et réorganiser la citadelle.

Si Thaddeus survit, sa personnalité influencera ses prochaines actions :

**Transcendé** : Il restera à New Paradise et accueillera tous les réfugiés qui se présenteront.

**Illuminé/Opportuniste** : Il comprend qu'il doit tout recommencer ailleurs (**O**)/ suivre la voie que le Seigneur lui a choisi à travers de nouvelles épreuves(**I**). Dans les deux cas, il pourra réapparaître dans une prochaine aventure.

Dans tous les cas, la légende de l'homme qui commande aux hostiles hantera les zones noires et rouges...

## **GOOD JOB**

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

- **Obtenir les informations détenues par Thaddeus** : 3 point de Personnage.
- **Sauver la communauté** : 2 point de Personnage.
- **Vaincre la horde** : 2 points de Personnage.
- **Détruire le relais de Mort** : 1 point de Personnage.

# PNIS

## HOSTILES

(cf. *LdB page 208-209*).

## COMMUNAUTE

### Membres lambda

**Toutes les caractéristiques à 2D+2.**

*Deux compétences à 3D.*

**Armes :** Armes de mêlée diverses, armes à feu (M9A1, M16) pour les gardes.

Les lieutenants sont semblables aux fidèles (sauf indications contraires) et possèdent les compétences suivantes :

### Alan Noone

*Electronique 4D, Informatique 3D, Erudition 4D (Ingénierie), Mêlée 3D, Armes à feu 3D, Réparer 4D+2, Survie,*

**Armes :** Tournevis, couteau, clef à molette...

### Douglas FairChild

*Affaires 4D, Médecine 4D, Erudition (Pharmacologie) 5D, Empathie 3D.*

**Armes :** Aucune.

### Ichabod

**Toutes les caractéristiques à 3D.**

*Discrétion 6D, Erudition (New Paradise) 6D, Crochetage 4D+1, Endurance 4D.*

**Armes :** Pleins d'objets coupants et tranchants.

### Jared Brown

**Toutes les caractéristiques à 3D+2.**

*Bagarre 4D+2, Esquive 4D, Mêlée 4D, Discrétion, Armes à feu 5D, Lancer, Pister, Commander.*

**Armes :** Poignard, Walther P99, M16A3.

### Allison Sturgis

*Discrétion 3D, Dextérité 3D, Charmer 4D, Empathie 3D, Persuasion 4D, Volonté.*

**Armes :** Grand Crucifix, Walther PPK.

### Thaddeus Wilcram

**Agilité 2D** *Mêlée 2D+2, Grimper 3D, Sauter 3D*

**Adresse 3D** *Armes à feu, Pilotage*

**Connaissance 4D** *Erudition (Bible) 6D, Sciences occultes, Langues (Latin, Espagnol)*

**Perception 3D** *Chercher, Survie 4D, Camouflage 4D*

**Puissance 3D** *Courir, Endurance 4D*

**Présence 4D** *Charmer 5D, Commander 5D, Escroquerie 6D, Persuasion 6D, Volonté*

**Armes :** Petit poignard, Colt .45.

## PILLARDS

### Frère Jim

**Agilité 3D** *Mêlée 4D+2*

**Adresse 3D+2** *Armes à feu 4D+2, Piloter 4D*

**Perception 3D** *Survie 4D, Pister 4D+2, Camouflage 4D*

**Armes :** Poignard, AK-74.

### Membres lambda

**Agilité 3D** *Mêlée*

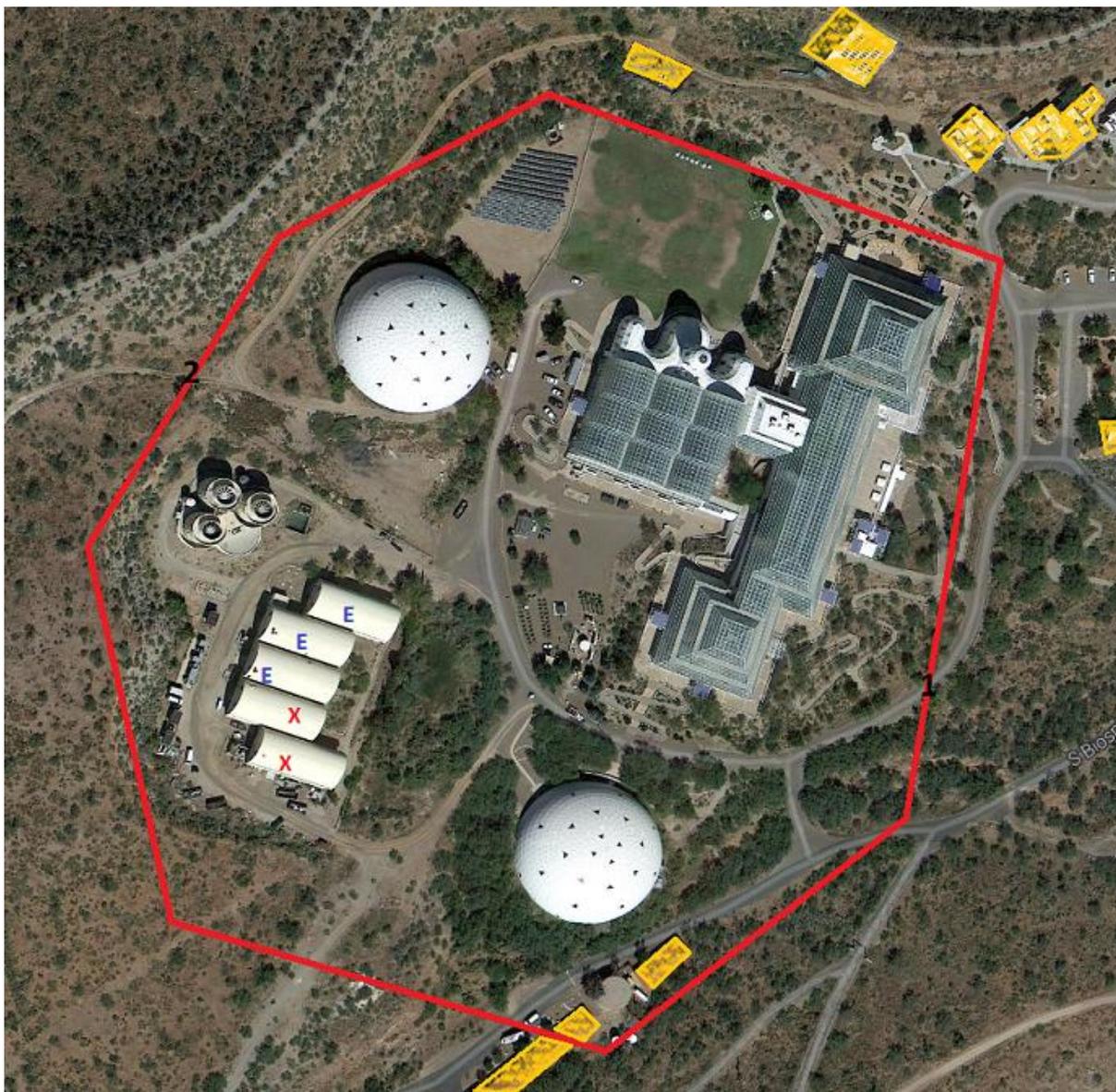
**Adresse 3D+1** *Armes à feu, Piloter*

**Perception 3D+2** *Survie 4D, Pister, Camouflage*

**Armes :** Armes de mêlée diverses, Glock 17, M-16.

# PLAN DE NEW PARADISE

Voici le plan du complexe de Biosphere 2 devenu New Paradise.



Le mur d'enceinte est défini en **rouge**. Il est prolongé par un fossé (non représenté) rempli de piques et d'obstacles « infranchissables » d'une largeur de 3 mètres.

- Les bâtiments en **jaune** ont été incendiés et détruits.
- Les bâtiments désignés par la lettre **E** constituent le système énergétique produisant le courant dont a besoin la communauté.
- Ceux représentés avec une **croix rouge** sont devenus des étables et des basses-cours.

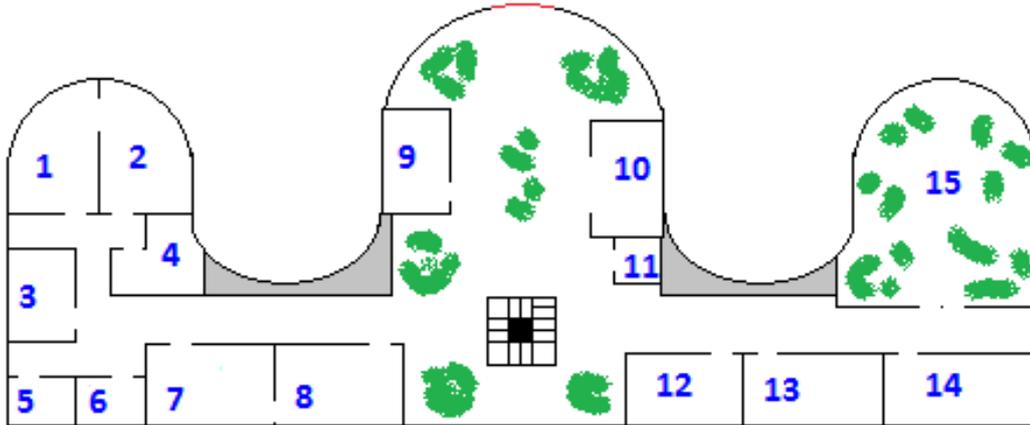
Les sorties **1** et **2** constituent les point d'accès à la communauté (panneaux coulissants, rails rétractables enjambant le fossé).

# PLAN DE L'HABITAT

Voici le plan détaillé de la partie habitat occupée par Thaddeus et ses lieutenants.

## Rez-de-chaussée.

L'entrée principale est occupée par des arbres et bosquets qui agrémentent la forte luminosité naturelle que fournissent les nombreuses vitres. Les portes d'accès sont en rouge. L'accès sur la droite des salles 14&15 correspond au sas d'accès de la zone « Savane ».



**1 : La cuisine.** Elle sert à préparer les repas pour les grandes occasions. Elle est utilisée quotidiennement pour nourrir le groupe dirigeant.

**2 : La salle à manger.** Les enfants qui ont classe viennent y goûter.

**3 : Les stocks de vivres (F).** Toutes les conserves et aliments secs sont entreposés ici.

**4 : Bureau abandonné.** Devenu un débarras, le matériel inutile/en panne y est stocké.

**5 : Laverie.** Les machines fonctionnent 24/24 lorsque les batteries et les réserves de lessives le permettent.

**6 : Salle de sports.** Ce vestige du programme Biosphère 2 permet aux membres chargé de la sécurité (dont Jared) de garder la forme.

**7 : Salle informatique.** Servant à l'origine à superviser le réseau de Biosphère 2, les quelques ordinateurs sont utilisés par Alan et des membres compétents pour gérer les ressources de la communauté.

**8 : Infirmerie.** Douglas Fairchild et 3 femmes ayant des connaissances rudimentaires de premiers soins officient lorsque cela s'avère nécessaire.

**9 : Permanence.** Plusieurs membres sont affectés à gérer les plannings des différentes équipes (reconnaissance, éducation, maintenance, etc.) et d'éventuelles complications (avant d'en référer aux lieutenants concernés).

**10 : Lieu de recueillement.** La communauté a aménagé ce lieu où des photos de proches disparus constellent les murs. Des phrases d'amour sont punaisées un peu partout.

**11 : Centre électrique (F).** Les câbles provenant de la centrale énergétique arrivent ici pour alimenter l'habitat.

**12 : Crèche.** Les enfants en bas-âge (0-3 ans) sont accueillis ici.

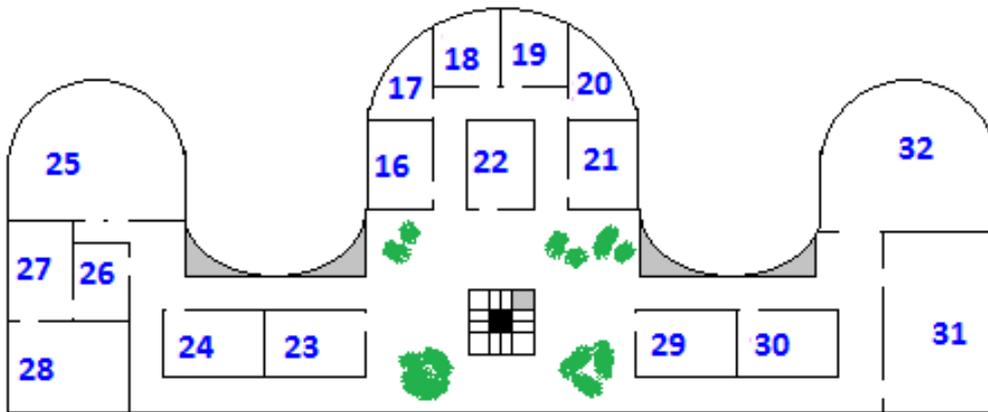
**13 : Bibliothèque.** Elle se compose d'ouvrages scientifiques hérités de Biosphère 2 ainsi que des livres recueillis lors des raids. Les cours des enfants (11-18 ans) ont lieu ici.

**14 : Salle de classe.** Les enfants (4-10 ans) de la communauté suivent les cours ici.

**15 : Jardin.** Cette zone très lumineuse abrite une serre qui donne un lieu de recueillement particulièrement apprécié.

## Premier étage

La plupart des pièces sont fermées à clef (F).



**16 : Chambre d'Allan Noone (F).** Des livres de science et d'ingénierie occupent le bureau.

**17 : Chambre vide.**

**18 : Chambre de Douglas Fairchild (F).** Plusieurs photos de sa famille occupent son bureau. Des bouteilles d'alcool à moitié vides sont dissimulées ici et là.

**19 : Chambre d'Ichabod.** Un matelas à même le sol côtoie des piles d'objets cassés (pour la plupart) récupérés lors des pérégrinations.

**20 : Chambre vide.**

**21 : Chambre de Jared Brown (F).** L'aspect spartiate est écorné par quelques bouteilles d'alcool et des revues pornos. Un petit stock d'armes personnelles (poignard, révolver, pistolet-mitrailleur) est caché dans une cloison d'un mur.

**22 : Chambre vide.**

**23 : Centre de sécurité.** Les équipes qui assurent la sécurité du périmètre communiquent avec des radios dans cette salle qui supervise les actions à mener en fonction des menaces (renforts, armes supplémentaires, alerte générale, etc.).

**24 : Armurerie (F).** Les réserves d'armes et celles confisquées aux invités sont entreposées là.

**25 : Atelier (F).** Les équipements défectueux sont réparés ici. Plusieurs machines-outils, ainsi que des kits de soudure sont installés et opérationnels. Alan Noone passe une partie de son temps ici.

**26 : Laboratoire pharmaceutique (F).** Douglas produit les médicaments dont la communauté a besoin.

**27 : Réserves médicales (F).** Les produits dangereux (morphine, dérivés de cocaïne, drogues diverses) sont stockés ici.

**28 : Salle Spéciale (F).** C'est ici qu'ont lieu les expériences que tentent Thaddeus (FM/NDE/Drogués).

**29 : Chambre d'Allison Sturgis (F).** De nombreux symboles religieux décorent la pièce. Son journal intime caché renferme des pages de déclaration sur sa flamme secrète envers Thaddeus.

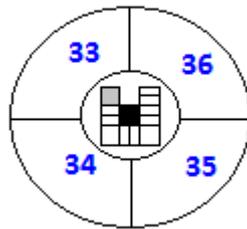
**30 : Bureau.** Les affaires courantes de la communauté sont gérées ici.

**31 : Salle de réunion.** Thaddeus réunit ses lieutenants. Elle sert également à accueillir des repas pour des occasions spéciales (invités, naissance, etc.).

**32 : Salle spirituelle.** Thaddeus organise des messes restreintes pour les membres de la communauté.

## Tour de Thaddeus

Le chef de la communauté occupe l'ancienne tour d'observation de l'habitat. Des gardes armés gardent l'accès à ses appartements (*Illuminé & Opportuniste*). Les lieux sont décorés avec simplicité (*Transcendé*), faste (*Opportuniste*) ou religieusement (*Illuminé*).



**33 : Bureau.** Le chef de la communauté y lit de nombreux livres religieux et occultes et prépare ses discours.

**34 : Chambre.** Thaddeus y accueille les femmes de la communauté (*I & O*).

**35 : Salle de bains.** Rien de spécial.

**36 : Salon.** C'est ici que Thaddeus s'entretient en privé avec des membres, ses lieutenants ou ses invités.