REUNION DE FAMILLE

Scénario d'Herbert West

Un grand merci à Jerem et sa Z-Team pour les retours.



A partir de la semaine 8

SYNOPSIS

La Z-Team est envoyée participer à un programme scientifique pour comprendre le comportement d'une horde. A son retour, elle est réaffectée en urgence à une mission d'évacuation : Évacuer un groupe de civils d'une ville. Ce groupe s'est enfui de l'île Jekyll pour diverses raisons.

L'appareil est pris en chasse par des commandos de GT et s'écrase dans une ville particulière de Pennsylvanie : Centralia.

Les forces de GT font le blocus de la ville, pour récupérer les fuyards, alors qu'une horde passe dans le secteur.

OBS-NJ-TRE-PX-T2-I-I5-12XX6303

Type: Expérience scientifique sur une horde d'hostiles.

Timing : Décollage à T1 (08:00) pour largage sur L.Z. à T1+1 heure. Récupération sur la L.Z. à T+5 heures.

Terrain: Trenton (New Jersey).

Personnel : Z-Team, pilote et scientifique

(responsable).

La Z-Team a été acheminée sur la base militaire temporaire d'Elmira (New York). Il s'agit du pont qui enjambe la **Chemung River (North Main Street)**, qui a été nettoyé (hostiles et voitures) puis dynamité à ses extrémités. Des hélicoptères transportent des unités en provenance de zones plus sures, pour des missions dangereuses.

Le MCP « Khan » est épuisé par de trop nombreuses missions affectées à des Z-Team elles-mêmes au bord du burn out. Avalant une tasse de café froid, il se lance dans un court briefing, dans une des tentes du camp.



« Bonjour,

Vous êtes affectés à une mission scientifique aujourd'hui. Vous allez escorter le docteur Ewing jusqu'à la ville de Trenton, dans le New Jersey. Une grosse horde nous a été signalée par nos systèmes d'observation en provenance de New York. Sur place, vous assisterez le professeur dans le « puçage » d'hostiles avec du matériel spécifique. Elle vous expliquera en détail les actions à mener. Puis vous revenez jusqu'ici. Bon vol. ».

Après s'être réapprovisionné en munitions et matériel standard, l'équipe se dirige vers les pistes de vol. L'hélicoptère aux couleurs de la compagnie alloué à la mission est occupé par un quinquagénaire en train de discuter avec une jeune femme qui se débat avec plusieurs caisses de matériel.

« Bonjour. Je suis le docteur Miranda Ewing. Si vous pouvez m'aider à monter ces caisses dans l'appareil, elles sont lourdes ».

A peine les caisses sont embarquées que le pilote lance les moteurs du S-76 et prend la direction de Trenton.

Le pilote se veut rassurant :

« Installez-vous confortablement et profitez du voyage. Le vol va être une simple formalité. Nous serons arrivés d'ici 50 minutes ».

Il balance le dernier album de feu **Kriss Kristofferson** (**Feeling Mortal**) dans la radio interne le temps du vol (à vos play-lists ③).

L'équipage

Docteur Miranda Ewing



Nouvellement mutée au département « Analyse et Compréhension des Hostiles » de Labwatch, Miranda est diplômée en sociologie, anthropologie et biologie. Elle a réussi à convaincre ses supérieurs que les Hostiles adoptent-à un niveau inconscient-un comportement de groupe (comme les nuée d'oiseaux ou les bancs de poissons), qui peut permettre de prédire leurs déplacement et donc de lutter efficacement contre eux.

Sa mission est très importante pour elle : C'est l'occasion de se faire remarquer par ses supérieurs. Elle est prête à (faire) prendre des risques pour réussir sa mission et démontrer la validité de ses théories.

Stuwart « Stu » Malick



Ancien pilote de l'USAF révoqué pour « comportement déshonorant » (NdT : Alcoolisme) en 2009, « Stu » a entamé une carrière de pilote privé pour le compte d'OneWorld. La situation actuelle l'a

fait replonger dans l'alcoolisme. Il est chargé de déposer Miranda et son équipe là où elle le désire. Une flasque d'argent (au bourbon) ne le quitte pas, tout comme un colt .45.

Une mission très facile

Au bout de quelques minutes de vol (elle ne semble pas à l'aise dans les airs), la jeune femme se lance maladroitement dans son briefing :

« Cette mission consiste à « pucer », à l'aide de fusils spéciaux, une centaine d'hostiles. Ils font partie d'une horde qui vient de l'état de New York. Les dards contiennent une mini-balise GPS qui nous permettra de suivre l'évolution et le comportement de ce groupe. Nos observations indiquent que cette horde devrait emprunter le Linclon Highway Bridge Street ou les voies ferrées à proximité afin de franchir la Delaware River. Nous nous installerons sur le toit du 1719 William Trent House Museum ou du Parker Elementary School. La mission ne devrait pas excéder la journée ».

Elle montre les deux fusils à employer. Ils ressemblent à des fusils de snipers lourds (**16 kg**) à la différence qu'ils fonctionnent avec une grosse cartouche d'air comprimé et tirent des fléchettes contenues dans un chargeur cylindrique situé à l'arrière (coté droit).



Dégâts Munitions Portée C/M/L Spécial 60 110/250/500

Notes : La Cadence de Tir est d'un coup par phase. Si cette arme est utilisée contre des cibles humaines, les Dégâts seront de 2D.

Le docteur Ewing poursuit :

« Il faudra ensuite capturer 3,4 sujets pour les équiper de relais qui amplifieront les signaux GPS jusqu'à nos bases avancées. Une fois ces porteurs équipés, nous serons évacués ».

Chaque harnais comporte des batteries et du matériel d'amplification de signaux et pèse dans les 10 kilogrammes.

Cette partie (attraper des sujets au sein d'une horde qui passe) est laissée à l'entière responsabilité des personnages.

Quel intérêt ?

Des Z-Corps curieux ne manqueront pas de s'interroger sur l'intérêt de suivre une horde avec des balises GPS alors que d'autres moyens (drones, satellites) existent. Si elle est questionnée, la jeune chercheuse s'enthousiasmera qu'on s'intéresse à son travail.

« Même si les capacités intellectuelles des hostiles sont équivalentes à des instincts primitifs, nous pensons que le regroupement en horde correspond à un besoin inconscient de chasser en groupe, lorsque les proies se font plus rares. Il y a théoriquement des chances qu'un comportement global, semblable aux nuées d'oiseaux ou aux bancs de poissons, apparaisse. Cela nous permettrait de prédire leurs réactions en fonctions des stimuli et d'anticiper leurs mouvements ».

BIENVENUE A TRENTON

La capitale du New Jersey a été abandonnée depuis le début de la semaine 6. Les scènes classiques de l'épidémie sont observées : immeubles brûlés, carambolages, magasins pillés, axes routiers saturés de véhicules abandonnés, phrases dessinées sur des façades/toits, cadavres dévorés un peu partout, etc.

L'hélicoptère dépose l'équipe et le matériel sur le toit de l'immeuble choisi par la Z-team. Il se replie sur un toit sécurisé à quelques miles de là.

Quelques hostiles occupent actuellement le secteur qu'investi la Z-Team (dans l'immeuble et dans les rues environnantes), la horde devant arriver dans les prochaines heures.

Durant le délai de préparation et d'attente, la doctoresse va abreuver les personnages de données scientifiques sur les hostiles. Si les personnages la recadrent ou la prennent de haut (ils en savent certainement plus qu'elle) elle se réfugiera dans un mutisme vexé.

L'entrée en scène de la horde

Voici la façon dont cette « entité » arrivera dans la ville abandonnée. Elle s'appuie sur les sens des personnages, pour décrire la menace qui va passer *très près* de la Z-Team. D'éventuels jets de Stress sont laissés à l'appréciation du meneur.

1° Une forte odeur de charogne portée par le vent du large annonce l'arrivée des créatures. Difficilement soutenable, elle nécessite un jet de Vigueur # Difficile.

2° Les alarmes de voitures (pour celles qui fonctionnent encore) se déclenchent sur le passage des créatures, se rapprochant et créant un vacarme strident et angoissant.

3° Le tremblement du sol sous les milliers de pas qui se rapprochent inexorablement.

4° La vision de ces milliers de cadavres ambulants qui apparaissent à l'horizon, se déplaçant tels une marée.

Cette horde regroupe la plus grande concentration de zombies que la Z-Team n'a jamais vue.

La chasse est ouverte

« Marquer » les hostiles est la partie la plus facile de la mission, en prenant soin de ne pas viser ceux à proximité (ils chercheront ce qui leur arrive et ce serait bête de se faire remarquer dès le départ).

Pour capturer les spécimens, la Z-Team peut trouver du matériel standard dans la ville et/ou préparer une stratégie avant l'arrivée de la horde.

Notes pour le Meneur : A moins d'idées farfelues ou de jets catastrophiques, la mission se déroulera sans trop d'accros.

Zut...



Dans le fracas de ses réacteurs, un chasseur F-15 survole à basse altitude la ville en direction du sudouest en passant juste au-dessus de la position des personnages! Plusieurs hostiles remarquent à ce moment-là cette source de chair fraîche, tapie sur un toit (un **jet de Stress** semble adéquat). Il faut évacuer!

Notes pour le Meneur : Si les personnages sont bien dissimulés, ce sera Miranda qui poussera un cri en manquant de tomber à la renverse ou en lâchant un objet qui attirera l'attention des zombies.

Il faut tenir un peu..

Le seul problème est qu'il faut un certain temps à « Stu » pour venir récupérer l'équipe. Durant ce laps de temps, la position de l'équipe va être débordée par la horde, l'obligeant à fuir en quittant le toit puis se lancer à l'écart de la horde.

La masse compacte des corps qui la composent joue finalement contre la horde. Seul un faible pourcentage d'hostiles pourra prendre en chasse efficacement les personnages.

Course-Poursuite

Voici une série d'événements pour jouer cette fuite face à la horde. Plutôt que d'enchaîner des jets en opposition de Courir, chaque membre du groupe effectuera un jet (**3D6**) sur la table suivante pour déterminer le type d'événement qui survient durant la fuite. Le meneur choisi la menace la plus adaptée à la situation et au niveau des personnages.

Notes : Un nouveau jet sur la table n'est fait que lorsque la menace précédente a été neutralisée/fuit.

TABLE D'EVENEMENTS

3-6: Rien

7-12 : Événements A

13-15: Rien

16+: Événements B

Événements A

- Un groupe de zombies (Nombre PJx2) surgit d'une rue perpendiculaire, coupant la route de la Z-Team. Un **jet d'Acrobatie # Moyen** est nécessaire pour se frayer un chemin.
- Un hostile sort d'une voiture au passage d'un des personnages (jet de Bagarre # Moyen pour se libérer de la saisie).
- Un hostile prisonnier dans un immeuble tombe par la fenêtre en voyant les personnages (jet d'Esquive # Difficile pour éviter l'attaque).
- Un hostile coupé au niveau du torse sort de sous une épave et saisi par le pied un personnage (**jet d'Acrobatie # Difficile** pour ne pas tomber).

Événements B

- Un Phase 2 lance une voiture vers la position des personnages (jet d'Esquive # Difficile) avant de se lancer à leur poursuite en 3 rounds (uniquement si le jet suivant sur la table des évènements correspond à un évènement B).

- Des Phases 3 (1D6/2+1 Dobermans) se lancent à la poursuite des personnages. Il leur faut 1 round pour être au contact.
- Des Phases 4 (2D6) prennent en chasse les humains (dans le cas d'usage de grenades d'Agent Gris). *Il leur faut 2 rounds pour être au contact*.

Lorsque la situation semble critique, le vrombissement de l'hélicoptère précède son arrivée. Voyant les centaines d'hostiles déferler sur sa position, « Stu » fait grimper son appareil au niveau du toit d'un petit immeuble. Excités, les hostiles se ruent à la suite de la Z-team et du Dr. Ewing.

Un jet d'Initiative verra les deux scores les plus bas devoir réussir un jet d'Acrobatie # Moyen (avant-dernier) et Difficile (dernier) pour parvenir à sauter dans l'hélicoptère sans être attrapé par les zombies. Vous pouvez corser la fuite en faisant faire un jet d'Athlétisme # Très Difficile à 1D3+1 hostiles qui les poursuivent.

Sans demander son reste, « Stu » fait grimper l'hélicoptère hors de portée des horreurs qui traversent Trenton, puis prend la direction du nord.

EXT-PA- REA-PO-T4-I-I2-12XX6304

Au bout de quelques minutes de vol après avoir quitté Trenton, une mission prioritaire réaffecte l'hélicoptère sur un aérodrome où un groupe (un homme, une femme et une enfant) attend d'être évacué. L'action est prioritaire sur toute autre considération.

Type: Extraction de civils en zone rouge.
Timing: Durée de vol >30 minutes.
Terrain: Reading (Pennsylvanie).
Personnel: Z-Team, pilote.

Le pilote consulte son OWpad et lance aux personnages :

« Journée chargée on dirait : Nous devons faire un crochet pour récupérer des civils du coté de Reading. J'ai un signal GPS sur eux. Accrochez-vous, c'est parti! ».

Le **MCP Kahn** confirmera l'ordre quelques minutes plus tard : La requête provient des services d'OW et il n'a pas le temps (ni l'envie) de demander un contreordre. La Z-Team doit obéir, point barre.

Le signal GPS guide le groupe aéroporté jusqu'au Reading Regional Airport. Une fumée permet de repérer un avion d'affaires Gulfstream G650 qui s'est écrasé récemment sur une piste en heurtant la vieille épave calcinée d'un Boeing 707.

Stu est obligé de déposer la Z-Team et de s'éloigner, en raison des risques d'incendie et d'explosion de l'appareil. N'ayant aucune raison de participer à la mission, le docteur Ewing restera à bord.

L'épave

Un examen rapide révèle que les deux pilotes sont morts. Un des réacteurs est en flammes (menaçant de faire exploser les réserves de kérosène) et des hostiles commencent à pointer leur museau (2D6).

Les Z-corps peuvent décider d'examiner plus attentivement la scène :

- Le cockpit: L'un des pilotes est mort dans le crash, l'autre a été abattu par derrière après l'atterrissage par une arme de poing (jet de Perception # Moyen).
- Le moteur en flammes : Il a été endommagé par des projectiles de 20 mm (jet d'Armes à Feu # Moyen). Un personnage militaire ou une réussite exceptionnelle fera remarquer que le F-15 est équipé de ce type d'arme.
- L'habitacle : Trois personnes ont séjourné à bord avant de s'enfuir (*jet de Chercher # Moyen*).

Le colis

Des **jets de Pister # Moyen** permettent de remonter le chemin qu'a pris le groupe de survivants de l'avion : Le **Mid Atlantic Air Museum**. La porte d'entrée a été fracturée récemment. La balise GPS conduit bien à cet endroit. En recherchant d'éventuels occupants, la Z-Team localisera une femme et une fillette dans un bureau, apeurées.

Les personnages fermant la marche auront la désagréable surprise de sentir une arme à feu armée derrière eux. Avant toute action de la part des personnages, l'inconnu déclare :

« Je m'appelle Bruce Stone. Vous devez m'aider à évacuer ces civiles le plus rapidement possible d'ici ! Leur vie est en danger ! ».

Des bruits parviennent à proximité : Des hommes (10) habillés et équipés en paramilitaire convergent vers la position des réfugiés. Alors qu'ils fuient le musée, les Z-Corps aperçoivent 2 VTOL <u>privés</u> armés (panier à roquettes, minigun sur affût, missiles air-sol) débarquer des renforts.

Les avions du musée entreposés sur le tarmac encaissent les tirs de roquettes, de balles et de missiles, protégeant la Z-Team et ses protégés dans leur fuite.

Notes pour le Meneur : Si vos joueurs veulent faire parler les armes, contentez-vous de leur affliger au maximum une blessure **Moyenne**, en leur faisant comprendre que l'opposition va les déborder rapidement (en puissance et en nombre).



Traversant en rase-mottes les pistes en direction des Z-Corps, **Stu** gueule dans le canal de communication :

« Putain ! Qu'est-ce-que c'est que ce merdier ? Je ne fais qu'un passage ! Ceux qui le ratent rentrent à pied ! » Monter à bord de l'hélicoptère nécessite un jet d'Agilité # Moyen ou de se faire tirer à l'intérieur (Vigueur # Moyen par le saisisseur).

Notes pour le Meneur : Si des personnages venaient à être capturés, ils réapparaîtront comme prisonniers dans le camp de GT. Dans ce cas, libre à vous de les laisser jouer certains PNJs en conservant l'intrique.

La carlingue de l'hélicoptère tremble sous les impacts de balles, tandis que des alarmes retentissent dans le cockpit. Démontrant une maîtrise impressionnante, le pilote de l'hélicoptère parvient à distancer puis semer ses poursuivants.

QUE S'EST-IL PASSÉ?

Genomic Trust, même sans l'espionnage industriel intensif envers OneWorld, dispose d'une avance considérable dans de nombreux secteurs des biotechnologies vis-à-vis de ses concurrents. Le domaine des clones viables (*LdB*, *p.182*) en fait partie.

Au sein des laboratoires de l'île Jekyll, plusieurs projets scientifiques audacieux, voir insensés, ont été lancés.

L'un d'eux vise à créer un double de la femme morte récemment d'un des hauts-dirigeants de GT.

Un autre cherche à étudier le virus d'Alma sur un porteur « modifié ». Une fillette, crée à cette fin, porte une version hybride du terrible fléau.

Un mercenaire, rongé par les actes réalisés au nom de ses employeurs, libère ces personnes qu'il croit retenus prisonnières pour des projets horribles. Sa fuite de l'île (vers le Canada pense-t-il) se fait dans le sang, mais déclenche une traque furieuse des personnes concernées (cf. **LES POURSUIVANTS**).

Le F-15 croisé plus tôt a été envoyé-grâce aux contacts du général Dunwoody-pour intercepter l'avion d'affaires. Sous la contrainte de Bruce, les pilotes ont forcé le passage, provoquant la perte du F-15. Touché dans l'action, l'appareil civil se pose en catastrophe sur l'aéroport de Reading.

A court d'options (la traque a déjà commencé), Bruce utilise ses connaissances de l'infiltration de GT au sien d'OneWorld pour déclencher une opération de sauvetage par une Z-Team.

Étant à proximité, les personnages vont être les témoins et acteurs de cet affrontement...

LE GROUPE DE RESCAPES

Le trio de survivants est des plus hétéroclites : Un homme-certainement un ancien militaire-protège une femme et une enfant.

Bruce Stone



Jeune retraité de l'US Army (Green Beret), **Bruce Stone (45 ans)** a été attiré par l'argent de la compagnie privée **Red Island Security** (filiale de GT) début 2012. Mais la nature de ses missions l'a rapidement mis à douter des buts de son employeur lors du début de l'épidémie.

Affecté à l'île Jekyll en juin, il a assisté à de nombreuses actions douteuses en violation de ses croyances personnelles (morales et religieuses). Après avoir rongé son frein, il a décidé de fuir en emmenant avec lui des victimes (Jane, Rose) de ses employeurs (il ignore tout de l'existence des clones). Pour sa sécurité et celles qu'il protège, il cachera ce qu'il sait (infiltration d'OW par un conglomérat concurrent) sauf cas de force majeure.

Bruce n'est pas contaminé.

Jane



Amnésique, **Jane (35 ans)** ignore qui elle est. Des bribes de souvenirs lui reviennent par moments, sans lui permettre d'en apprendre d'avantage sur son passé. Tout ce qu'elle a vécu depuis l'émergence de son coma n'a été qu'une succession de tests (douloureux pour certains) par des médecins dans la mystérieuse clinique où elle séjournait.

Jane n'est pas porteuse du virus d'Alma.

Rose Wolfe



Cette fillette (10 ans) a été séparée de ses parents (Randall et Virginia) après un accident de la route chez eux (Albany, Géorgie). Elle ignorait ce qu'elle faisait dans l'étrange hôpital (île Jekyll).

Jane est porteuse d'une version mutante du virus d'Alma que les activimètres ne peuvent pas détecter.

LES POURSUIVANTS

GT veut récupérer ses produits à tout prix, pour différentes raisons.

Le veuf éploré



Donald McNamara (55 ans) est un riche home d'affaires versé dans les biotechnologies. Sa femme Joanna est décédée début juin. Rendu fou par sa mort (alternant tendresse et crises de violence), il utilise les moyens de GT pour la recréer grâce à un clone (Jane).

Il entend reprendre possession de son bien dans les plus brefs délais et n'a que faire des dégâts que cela entraînera. Sous ses airs doux et attentionnés se cachent un homme violent, qui a battu sa femme à mort lorsqu'elle a voulu le quitter avant le début de l'épidémie. Il se fiche de Bruce et de Rose.

Le scientifique



Le **docteur Milton Bradley (38 ans)** est l'un des fondateurs du projet « **CHIMERE** », sous les ordres de **Shelley Birkin** (*LdB*, *p.183*). Rose est le sujet le plus abouti de ce programme : C'est un clone conçu pour

supporter une version modifiée du virus d'Alma, qui permet une étude et des débouchés révolutionnaires. Elle a été dotée d'une mémoire artificielle pour permettre son contrôle et sa stabilité, le temps des tests.

Il sait qu'il ne peut pas revenir sans elle et que sans encadrement médical, elle va évoluer de façon incontrôlable et imprévisible. Rose est prioritaire sur toute autre considération. Il n'a pour l'heure aucune idée de ses capacités.

Le chef de l'escouade



Liam Peterson (39 ans) est un ancien SEAL, responsable de la sécurité des installations de l'île Jekyll. La trahison de Bruce Stone (et les morts qu'il a causé pour s'enfuir) l'a rendu furieux. Il entend récupérer les 2 sujets et exécuter lui-même le traître. Il dirige un groupe de 24 gardes privés (moins ceux éventuellement tués à l'aéroport).

RETOUR A LA BASE

Stu a lancé son appareil vers le nord-ouest, en direction de la base d'opérations, poursuivant sa manœuvre de vol pour éviter d'être détecté par les mystérieux poursuivants.

Bruce ordonne que les balises GPS et les transpondeurs soient déconnectés de toute urgence (cela inclut d'éteindre toutes les équipements informatiques reliés au Net™). Il n'entend pas s'expliquer plus que de raison.

« Ecoutez, votre mission est de nous conduire hors de cette zone, en lieu sûr. Vous devez me croire sur ce point. Je prendrai ensuite en charge ces deux personnes ».

Il y a fort à parier que les personnages ne vont pas l'entendre de cette oreille (ils ont failli se faire descendre) et que le ton risque de monter.

Un interrogatoire pour la forme?

Un échange tendu va très certainement avoir lieu entre la Z-Team et les trois inconnus. Bruce refusera que Jane et Rose soient interrogées, quitte à être menaçant.

Voici les informations que Bruce acceptera de livrer :

- Ils viennent de Géorgie. Le mercenaire ignore la localisation du lieu d'où il s'est enfuit : il s'agit d'une des îles au large de l'état (*vrai*).
- Ils ont fui l'employeur de Bruce, qui est très dangereux et qui veut à tout prix remettre la main sur Jane et Rose. Les mercenaires rencontrés sur l'aéroport l'ont prouvé (*vrai*).
- Leur appareil a été abattu par un chasseur de l'US Air Force. L'ex-militaire a éliminé le copilote car celui-ci les aurai trahi à la première occasion (*vrai*).
- Bruce ne sait pas ce que son employeur voulait à ses protégés, mais elles étaient en danger (*vrai*).
- Son employeur a le bras très long, y compris au sein de l'armée. C'est pourquoi il ne faut pas employer les canaux de communications classiques (civils, privés ou militaires) (*vrai*).
- Il a réussi à lancer un appel de détresse qui a été capté par OneWorld (faux mais les personnages n'auront pas les moyens de le vérifier).

Si les personnages deviennent menaçants envers Bruce, Jane ou Rose, le docteur Ewing interviendra dans la conversation pour calmer tout le monde. Stu rappellera que c'est lui le chef à bord et qu'il amènera tout le monde à bon port. La puissance de feu de l'opposition le convaincra de suivre les recommandations du mercenaire.

Accrochez-vous!

A ce moment-là, l'hélicoptère survole une zone boisée d'où s'envole, effrayée, une nuée d'oiseaux noirs. L'impact est violent : Les pâles se brisent sur les centaines de corps, faisant plonger violemment l'appareil vers le sol, qui heurte plusieurs arbres sur son passage.

Les personnages doivent réussir un **jet de Vigueur # Difficile** pour ne pas s'évanouir sous les multiples impacts. L'hélicoptère termine sa course au pied d'un chêne massif à l'aspect torturé. Stu et Bruce sortiront les personnes inconscientes (dont Jane et le docteur

Ewing). <u>Tous les occupants de l'hélicoptère subissent</u> une blessure Légère.

Premiers pas dans le no man's land

Sortant de l'épave avant qu'elle n'explose, le groupe désorienté et intoxiqué par les émanations de kérosène, s'oriente vers ce qui semble être une clairière. Il s'avère qu'il s'agit d'un cimetière ancien non entretenu (*Odd Fellows Cimetery*). Une plaque indique qu'il s'agit de la ville de **Centralia**, en Pennsylvanie.

HUIS CLOS DANS LE BROUILLARD

Le déroulement de l'aventure qui suit va dépendre grandement des choix que vont faire les personnages. Voici le déroulement prévu :

- 1° Les personnages arrivent à Centralia. Ils rencontrent certains réfugiés.
- 2° Les forces armées de GT débarquent. Elles montent un camp près de la mine de charbon puis envoient des patrouilles pour localiser les clones.
- 3° La Z-Team est confrontée aux mercenaires à plusieurs reprises (1°méthode). Mc Namara et le scientifique essayent d'arriver à leurs fins discrètement.
- 4° Les forces armées de GT recherchent la Z-Team et les clones (2°méthode). Début de la transformation de Rose.
- 5° Arrivée des cyber-commandos « Spartan » (dès une opposition forte des personnages). Capture des clones et de la Z-Team (?).
- 6° Transformation complète de Rose. Attaque de la horde et des Morlocks.

BIENVENUE EN ENFER



Site de photographies

La ville de Centralia a la particularité d'être abandonnée depuis qu'un incendie a embrasé les filons de charbon situés sous la ville dans les années 60.

Depuis 50 ans, la population s'est réduite progressivement à une peau de chagrin. Les évènements des dernières semaines ont fini le processus d'évacuation entamé.

Notes pour le Meneur : L'idée est de mettre les personnages dans un lieu angoissant d'où ils ne peuvent pas s'enfuir. A vous d'adapter l'ordre des événements et le déroulement des actes pour arriver au final voulu.

Optionnel : Si des personnages ont la compétence culture Geek, ils identifieront Centralia comme étant la ville ayant inspiré aux franchises (jeux vidéos/films) Silent Hill. Sinon, vous pourrez leur révéler à la fin de l'aventure...

Conséquences du séjour

L'environnement est fortement dégradé dans la ville et ses environs. Les feux couvant réduisent l'oxygène présent dans l'atmosphère. L'air est étouffant lorsque le vent ne souffle pas. Une sensation de fatigue et une difficulté pour réfléchir atteint tous ceux qui séjournent dans la ville. Les nombreuses fumerolles masquent la visibilité au sol et couvrent le soleil.

En conséquence, toute personne séjournant à Centralia est sujette à :

- Des maux de tête fréquents (**Difficulté +2** sur les compétences mentales).
- Des efforts physiques difficiles (**Difficulté de +2** pour toute action, *jet de Puissance # Moyen* toutes les 4 heures pour ne pas être essoufflé).

- Une perception réduite (malus sur les jets de Chercher/Sentir). L'odeur qui se dégage des fumerolles masque les odeurs humaines.
- Un effet dépressif (*jet de Volonté* toutes les (Présence+2) heures).

Notes : Les masques à gaz peuvent <u>uniquement</u> réduire l'absorption de gaz carbonique. Les filtres ont une efficacité de quelques heures.

Fuir?

La Z-Team débarque en fin d'après-midi avec plusieurs personnes mal en point dans une ville abandonnée et dissimulée à la vue d'une horde.

Le bon sens voudrait de contacter des renforts et de fuir la ville.

Appeler à l'aide: Si en dépit des mises en garde de Bruce, les Z-corps n'ont pas débranché leurs équipements électroniques (OWPad, Smartphone, Radio, etc.), les canaux sont rapidement brouillés et les deux VF-22 survolent la ville dans les 30 minutes. Sinon, ils arrivent au bout de 1 heure.

Quitter la ville : Prendre les routes **PA42** ou **PA61** fera déboucher, après avoir traversé des nuages de gaz carbonique, sur des milliers d'hostiles qui évoluent en désordre vers l'ouest en contournant le « brouillard » qui englobe la ville. S'aventurer à travers bois revient au même résultat...

Une ville perdue dans le brouillard

La ville semble abandonnée à première vue. Des épaves de voitures des années (70-80). Plusieurs bâtiments et maisons sont délabrés depuis des décennies, subissant les dégradations des intempéries.

Une couche de cendres recouvre par endroit la route et les édifices.

Voici la liste des édifices que les personnages pourront visiter durant leur séjour.

Les environs

De nombreuses zones boisées entourant la ville sont impactées par les feux souterrains. Des arbres brûlent lentement, d'autres sont tombés, desséchés de l'intérieur.



Le réseau routier

Les routes qui sortent de la ville sont déformées et crevassées par des décennies d'exposition aux feux qui couvent. Elles sont en outre bloquées par des barrières métalliques.



Hors de la ville



Dans la ville

Les maisons

Elles sont nombreuses, abandonnées depuis des décennies, dans un état précaire. Rien d'intéressant ne peux y être trouvé (à priori).



L'église

L'édifice religieux est en parfait état et fermée par de gros cadenas depuis la semaine 5.



La caserne municipale

Seul bâtiment intacte, elle abritait les services de police, de pompiers et une annexe de l'administration. Un camion de pompier réformé, sans essence et la batterie déchargée, est garé à l'intérieur.



Les immeubles des mineurs

La compagnie **PenCoal Mining** qui exploitait les gisements de charbon avait construit plusieurs bâtiments pour loger son personnel. A la suite du début d'incendie de 1962, la société fit faillite en 1969. Les immeubles furent murés en 1975. Quelques squats s'y installèrent dans les années 2000, avant d'être désertés.



La mine abandonnée

La **PenCoal Mining**, fondée en 1889, fit faillite en 1969 suite à l'incendie incontrôlable. Les installations et les bâtiments sont à l'abandon depuis cette date. Les feux souterrains ont commencé à embrasser certaines veines de la mine depuis quelques années.



L'hôpital

Fermé depuis 1977, l'hôpital est complètement délabré. Le matériel est hors de service et obsolète.



L'école

Le groupe scolaire a été fermé en 1974. Les classes ont été vandalisées par des générations de promeneurs.



Quelques consignes de sécurité

Les nombreux incendies souterrains et le nonentretien des bâtiments ont conduit à une situation dangereuse.

- Tout dégât de nature explosive peut s'étendre aux fondations d'un bâtiment et provoquer un embrasement du filon de charbon à proximité.

- Des dégâts violents (explosion, coups très puissants) peuvent faire s'effondrer une maison. Cloison traversée, plafond ou plancher qui s'effondrent, constituent des alternatives.

DE CHARYBDE EN SCYLLA

Les courageux personnages qui tenteront de s'aventurer hors de la ville en passant <u>par la route ou les bois</u> apercevront une horde de plusieurs milliers d'individus progressant vers l'ouest, contournant la zone brumeuse de Centralia et de ses environs. Un **jet de Volonté** s'impose à ce moment.

Cette concentration d'hostiles provient de la côte-est. Une estimation raisonnable pour le passage de cette entité informe est de plusieurs heures. Toute tentative de forcer le passage est vouée à l'échec.

Malheureusement, le passage de la horde ne va pas se faire, car les hostiles se sentent retenus par quelque chose qui séjourne dans la ville dissimulée par la brume...

UNE POIGNÉE DE SURVIVANTS

Même si la ville de Centralia n'est que ruines abandonnées et fumantes, une poignée de personnes y a trouvé refuge, constatant la protection naturelle qu'offrait la situation de la ville face aux hostiles.

Les localisations correspondent aux endroits où ils se trouvent la plupart du temps. S'ils sont pourchassés, ils se réfugient ailleurs. Ils tâcheront de rester dissimulés à I présence des nouveaux venus.

Bernard « Benny » Streyn (46 ans).



Ce séminariste du New Jersey est devenu fou en voyant les horreurs perpétrées par les « serviteurs de Satan ». Il se croit en Croisade, face aux Hostiles, aux pêcheurs et aux hérétiques. S'il découvre la nature de Jane et Rose, il tentera de les tuer puis de les immoler en témoignage de sa ferveur.

Localisations : Eglise, cimetières.

Sharon Pilargi (37 ans).



Officier de la police d'état de Pennsylvanie, Sharon connaissait la particularité de Centralia et s'y est cachée avec quelques proches, en espérant que l'armée renverse la situation. Elle a atteint toute seule la ville. Elle n'a nullement confiance dans les forces armées ou les Z-Corps. Elle interviendra pour aider Jane et Rose.

Localisations : Caserne municipale, maisons du centre-ville.

Vincent Dreyfus (72 ans).



SDF depuis 20 ans, cet ancien professeur de physiques a fuit Harrisburg dès la quatrième semaine de l'épidémie. Peureux, il a survécu en trahissant ceux qui l'accompagnaient tout au long de sa fuite face aux zombies. Il cherchera à dérober de la nourriture. Il ferait une excellente recrue pour GT.

Localisations: Ecole, Immeubles des mineurs.

Jacob Mezger (50 ans).



Patron d'un café dans la petite ville de Rockleigh (New Jersey), il a vu celle-ci être dévastée par les hostiles en moins d'une heure. Traumatisé, il a pris la fuite, craignant de retomber sur la horde. Et sur sa femme et ses fils qui en font désormais partie et qui l'appellent à les rejoindre, dans ses cauchemars, chaque nuit. Il interviendra pour aider Rose.

Localisations : Bois, maisons à l'écart.

TRAQUÉS

Les deux VTOL croisés à Reading ont retrouvé la piste des fuyards, par l'entremise de signaux radios/GPS où grâce au repérage de l'épave de l'hélicoptère par des satellites. Ils passent au-dessus de la ville <u>au maximum</u> une heure après l'arrivée de la Z-Team.

Après avoir jaugé la situation externe (la horde ignore la ville), les hommes de Peterson établissent un camp près des installations de la mine. Des robots sentinelles sont déployés pour sécuriser le secteur, le temps que des renforts et du matériel soient acheminés (quelques heures, fonction du meneur).

Première méthode

Des patrouilles de mercenaires (à pieds et en jeep débarquées des VTOL) vont quadriller la ville en partant de son centre (*Town Hall*).

Ils ont pour consignes (durant toute l'aventure) de :

- Localiser les deux sujets féminins,
- Évaluer les forces de l'opposition,
- Capturer toute personne isolée,
- D'ouvrir le feu que s'ils sont attaqués sans menacer la vie des deux sujets féminins.

Dès que les cibles sont repérées, des renforts convergent pour encercler la position, le temps que les chefs arrivent.

Lorsqu'ils comprennent qu'ils sont confrontés à des Z-Corps, les responsables de GT vont leur proposer d'échanger leurs vies contre les trois fuyards (sans tenir leur parole).

Le refus (probable) entrainera une tentative d'élimination de la Z-Team et de capture des deux clones. Si les personnages ne parviennent pas à s'en sortir, une dizaine d'hostiles surgira (guidés par la peur de Rose), donnant une opportunité de fuite au groupe.

Complications internes

Comme précisé dans le chapitre **LES POURSUIVANTS**, les trois responsables de GT ont leur propre interprétation de la mission en cours.

- **Donald McNamara** usera de pots-de-vin auprès de certains mercenaires pour prendre contact discrètement avec Jane (via un talkie-walkie) et lui fournir à manger.

Il aidera le groupe à éviter une ou deux attaques des mercenaires (à la discrétion du meneur) pour montrer sa bonne volonté.

Il demande à rencontrer Jane pour lui révéler la vérité (il viendra sans arme mais aura une équipe à distance pour l'extraire en cas de danger) : elle est sa femme et a été gravement blessée dans un accident de voiture. Il a utilisé ses contacts au sein de sa société pour lui prodiguer des soins couteux et expérimentaux qui l'ont sauvé. Il ne parlera pas des clones, ni de quoi que ce soit en rapport avec GT. Il est près à les aider à fuir, si Jane vient avec lui.

S'il semble attentionné pour « sa femme », il redeviendra violent si elle tombe entre ses mains : Il a battu à mort la vraie Jane et entend se faire obéir du clone sans discuter.

- Le **docteur Milton Bradley** devient fébrile avec le temps qui passe et l'évolution imprévisible des capacités de Rose.

Il tentera de convaincre des prisonniers de la Z-Team de la nécessité de lui confier l'enfant pour qu'elle reçoive des soins appropriés, car elle porte des germes de maladies (il ne révélera pas qu'il s'agit d'une version mutante du virus d'Alma). Il est prêt à négocier avec la Z-Team leur évacuation de la zone (cela passera forcément par la libération des prisonniers pour qu'ils rejoignent leur groupe). En désespoir de cause, il peut menacer de contaminer les prisonniers (Z-corps, « Stu », Dr Ewing, réfugiés) s'il n'obtient pas ce qu'il veut, en échange d'un vaccin.

- Liam Peterson a pour consigne de ramener les deux clones vivants et le traître. Si Donald ou Milton vont à l'encontre de ses ordres il n'hésitera pas à user de la force, mais pas à les tuer (sauf force majeure). Subtil, il s'arrangera pour que des prisonniers puissent fuir en étant équipés à leur insu de puces GPS et de microphones dissimulés.

Deuxième méthode

Puisque les soldats de GT sont opposés à des Z-Corps, ils changent de moyens pour s'emparer de leurs cibles.

- Des senseurs sont disséminés dans la ville pour la quadriller et détecter les mouvements de toute personne s'y déplaçant.
- De la nourriture a été « bêtement » perdue (droguée et équipée de puces GPS).

- Des drones Thanatos Mk.1 (cf. *A Shadow in my Mind* ou *Rendre le Monde plus sûr* postés sur la Scénariothèque) patrouillent la ville. <u>A réserver à des personnages vétérans.</u>
- Des lieux (à définir) sont piégés pour capturer/blesser les personnages.

Troisième méthode (optionnelle)

Lorsque la situation va devenir difficile pour GT (nombreuses pertes, apparition des pouvoirs de Rose), un commando « Spartan » va être acheminé sur place (en moins de 2 heures) pour récupérer les clones rapidement et neutraliser la Z-Team. *Ils devraient intégrer l'histoire en pleine nuit*.

Cette unité de 12 soldats d'élite de GT dispose des derniers perfectionnements à peine sortis des laboratoires des filiales de la multinationale : Armure JawBreaker Mk2, Exosquelette « Titan », Pistolet « Thunderbolt ». Elle est armée comme les autres mercenaires : H&K G-36, Walther P-99, grenades. Ce sont des clones sans personnalité, conditionnés pour obéir et génétiquement modifiés pour être supérieurs (réflexes, endurance, force, perception).



Armure JawBreaker Mk2.

Cette version améliorée de la précédente (*UDoA* p.60) intègre une armure ultra-résistante (4D) et un casque doté des dernières innovations (H.U.D., vision Infrarouge, micro E/R, etc.).

Le camouflage optique est plus efficace (jet de Chercher # Très Difficile (immobile) ou Difficile (Mouvement)).

Exosquelette « Titan ».

Version militarisée d'un exosquelette civil, il amplifie les capacités physiques de son porteur. L'utilisateur bénéficie des compétences suivantes.

Soulever 6D, Courir 4D, Sauter 5D.

Bonus aux dégâts : +1D

Pistolet « Thunderbolt ».

Ce pistolet constitue la nouvelle arme des laboratoires OmegArms. Elle mélange (sans licence) la technologie MetalStorm et le système « Brain's Dead ».

Le canon supérieur (qui dépasse) contient 10 balles à têtes chercheuses pouvant être toutes tirées dans le même round. *Efficacité*: 70%.

Dégâts	Munitions	Portée
		C/M/L
4D	12	12/20/40

Les quatre tubes contiennent chacun 2 grenades miniaturisées pouvant être tirées dans le même round.

Dégâts	Munitions	Portée
		C/M/L
6D	4x2	10/18/50

Lorsque ce commando va intervenir, la capture des clones et de la Z-Team n'est qu'une question de temps. Une bonne solution serait de faire capturer les clones et la moitié de la Z-Team.

Les autres, assistés des réfugiés/personnel OW (interprétés par les joueurs des personnages capturés) pourront monter un plan d'attaque pour libérer leurs compagnons.

Le camp de GT

Il est délimité par des robots-sentinelles et des projecteurs. Il abrite les 2 Ospreys, 4 jeeps (*Bad Boy Buggy Ambush*), des tentes (commandement, communications, quartiers) et une vingtaine de soldats surarmés.

Il y a en permanence 6 mercenaires au camp. Il est <u>impossible</u> de craquer les communications avec le matériel dont disposent les personnages (OWPad).

Peterson passe son temps dans le centre de commandement, tandis que le docteur Bradley reste dans sa tente (il passe des communications avec ses supérieurs et effectue des projections sur le développement de Rose). Pour sa part, McNamara alterne entre sa tente personnelle (pour sa réserve de boisson alcoolisée) et le centre de commandement.

Des robots-sentinelles (comme ceux d'Aliens) (6)conçus par **Ares CyberWarfare**-sont déployés le long du périmètre de sécurité sur un cercle et positionné tous les 60 degrés. Equipés de senseurs (Infrarouge, UV, thermique, sonore, radar) et d'une mitrailleuse asservie dotée d'un silencieux, ils empêchent toute intrusion et peuvent être pilotés manuellement par un opérateur (situé dans le camp).

Pour berner ou échapper à un RS, il faut réussir des jets de Discrétion / Course # Très Difficile. Ils déclenchent l'alarme dès qu'ils repèrent une cible. De même que pour les communications, il n'est pas possible de prendre le contrôle de ces sentinelles.



Dégâts	Munitions	Portée
_		C/M/L
8D	1000	100/250/1K

Rencontres à Centralia

Voici quelques exemples de rencontres pour rendre cette ville « plus vivante ».

- Des hostiles égarés (1D6) arrivent en ville.
- Une meute de chiens sauvages (2D3) traque des proies (clones de préférence et survivants).
- Un des survivants passe près de la position de la Z-Team en retournant à une de ses cachettes.
- Des hostiles sont piégés dans une maison, faisant penser à des gens qui se cachent.
- Une maison grince sinistrement, avant de s'effondrer en partie sur les personnages.
- Le sol de la rue emprunté commence à trembler : La pression d'un incendie la fera exploser.
- Un drone aérien de GT survole la zone qu'emprunte la Z-Team, l'obligeant à se réfugier dans un lieu imprévu.
- Une patrouille de mercenaires de GT explore les maisons du quartier. Suivant la chronologie, ils inspecteront les bâtisses où les feront brûler.
- Un Morlock « perdu » passe à proximité de la position des Z-Corps, attiré par leurs bruits. La cachette risque de s'effondrer en partie.

LES MORLOCKS

Notes : Ce type d'Hostiles n'apparaîtra qu'à partir du moment où GT tente de capturer la Z-Team. Ils ne constitueront que des manifestations insaisissables auparavant.

Même si les hostiles évitent Centralia, un certain nombre s'est aventuré au hasard dans le brouillard au cours des semaines précédentes, finissant par tomber dans les nombreuses fissures du sol.

La chaleur et l'état du sol a fini par les faire muter pour s'adapter. Leur ouïe s'est développée, permettant la détection des vibrations dans le sol (voiture, coups de feu, etc.), jusqu'à plusieurs centaines de mètres.

Leurs mains, à force de gratter les entrailles de la terre, ont laissé place aux os, très tranchants. Leur dos s'est progressivement durci, devenant une carapace chitineuse.

Lorsqu'ils détectent les vibrations d'une proie, ils creusent très rapidement (le sous-sol de la ville est meuble à cause des incendies qui le ravage), créant sur leur sillage une déformation du bitume vers le haut.

Ils détruisent (à plusieurs) le sous-sol des bâtiments pour faire tomber leur proie dans leurs griffes. Ils sortent de leurs tunnels uniquement de nuit et dans un édifice.

Optionnel: Ils peuvent attirer leurs proies en utilisant leurs griffes contre les tuyaux de plomberie/chauffage des sous-sols où ils se cachent.

Ils ne sont pas réceptifs aux capacités de Rose enfant.

Manifestations des Morlocks

Voici quelques idées pour signaler l'action récente, ou la présence, de ces étranges zombies :

- Une arme inutilisable et ensanglantée gît abandonnée, près d'une faille d'où s'échappe de la fumée.
- Un véhicule des soldats est retrouvé dans le décor (maison, bas-côté) mais près d'une faille, les pneus blindés déchiquetés et l'habitacle vide et ensanglanté.
- Une voiture de survivants a chuté dans un affaissement de la chaussée il y a plusieurs jours. Des

traces de luttes sont visibles, mais aucune cadavre/zombie.

- Des zombies ont été taillés en pièces par quelque chose de très puissant près d'une demeure en mauvais état.

LES CLONES

Tôt ou tard, la vraie nature des protégées de Bruce va être révélée, que ce soit par déduction de ceux qui les côtoient des ou par les responsables de GT. Par ailleurs, le séjour passé dans la ville abandonnée, la confrontation à des groupes ennemis et la découverte de leur vraie nature vont fortement jouer sur les deux êtres.

Nos amis les clones

Voilà quelques particularités de Jane et Rose dont elles-mêmes ignorent l'origine et qui contribueront à les traiter avec méfiance/peur.

- Elles régénèrent les blessures (pas les fractures) plus rapidement.
- Leur organisme nécessite une ingestion de nourriture plus importante et très calorique.
- Les animaux sont distants vis-à-vis de Jane et agressifs envers Rose (ils sentent le virus qu'elle porte).
- Leur métabolisme a besoin de moins d'heures de sommeil (6 heures maximum).
- Elles ont un code barre sur l'omoplate gauche qui n'apparait que sous une lumière UV.

Le cas Jane

Le clone étant arrivé au terme de son développement, seule sa mémoire fragmentaire lui joue des tours (elle n'a pu être « installée » correctement). Lorsqu'elle dort (d'un sommeil agité), il lui arrive de parler.

Le côté protecteur de Bruce compte beaucoup pour elle. Lorsque celui-ci disparaîtra, elle deviendra Angoissée. Si les Z-Corps ne prennent pas soin d'elle, Jane deviendra suicidaire. Elle sera prête à s'échanger contre les personnages et Rose dans le cas contraire.

Le cas Rose

L'organisme de Rose étant modifié par le virus d'Alma, la fillette subit une croissance accélérée. Une exposition à son sang provoque une contamination (équivalente à celui d'un 4° génération). Privée des protéines qui bloquaient son développement, elle va atteindre le stade adulte dans les prochaines heures.

Rose attire les hostiles sans le savoir. C'est pourquoi la horde tourne autour de Centralia sans s'en rapprocher. Si elle est en danger, elle en attire inconsciemment pour éliminer ceux qui la menacent.

Durant son sommeil, son esprit teste inconsciemment ses capacités, fournies par les mutations du virus. Elle fera également des cauchemars sur le Marcheur (Gary) et l'Homme en Blanc (Clarence Luther).

Good Rose, Bad Rose

N'ayant pas de cadre moral (sa personnalité implantée n'est pas fiable complètement), l'évolution de Rose peut donner le meilleur, comme le pire. Les nombreux stimuli et interactions durant l'aventure vont la faire évoluer dans une voie (bénéfique) ou dans l'autre (destructrice).

Pour traduire cela en termes de règles, chaque interaction capitalisera des points positifs ou négatifs, conduisant Rose sur une voie (bénéfique ou destructrice).

Note pour le Meneur : Si tous ces bons sentiments vous révulsent, considérez que Rose évoluera en Bad Rose.

Mise en situations

Rose adoptera alternativement certains des comportements suivants durant l'aventure en présence des personnages.

- Elle a faim/froid.
- Elle s'est blessée.
- Elle veut jouer/dessiner/chanter avec qqn.
- Elle a peur, elle veut voir ses parents.
- Elle veut dormir.
- Elle veut aller aux toilettes (des vraies).
- Elle s'enfuit (elle est terrifiée).
- Elle crie sur quelqu'un qu'elle trouve méchant.

Barème

Les réactions des personnages, par rapport à la jeune fille, détermineront le comportement que le jeune clone va adopter (bien ou mal). Ce barème se met en place dès la rencontre avec Rose dans le musée à Reading. La chrysalide se déclenche à 8 points.

Positif

- La protéger : 1 pt.
- La protéger au péril de sa vie : 2 pts.
- S'occuper d'elle (nourriture, soins, activités) : 1 pt.
- Se lier à elle (roleplay uniquement) : 3 pts.
- Risquer sa vie pour la sauver : 2 pts.
- Faire preuve d'empathie (lorsque l'on découvre qu'elle est un clone) : 2 pts.
- La traiter comme un être humain (lorsque ses pouvoirs sont découverts) : 3 pts.

Négatif

- La traiter comme une gamine (lorsqu'elle fait des caprices/bêtises) : 1 pt.
- La traiter comme quantité négligeable (pas de nourriture/d'eau) : 1 pt.
- Se comporter violemment vis à vis d'elle : 2 pts.
- La traiter comme un monstre (lorsque ses pouvoirs sont découverts) : 3 pts.
- Faire du mal à Bruce/Jane : 2 pts.
- L'abandonner : 4 pts.
- Tenter de la tuer : 5 pts.

Quelques événements au cours du processus, permettront de sentir que quelque chose ne va pas avec Rose :

- Elle devine la présence d'hostiles (G, B).
- Son corps change (croissance accélérée, premières règles apparaissent) (G, B).
- Elle fait partir un groupe d'hostiles (G, B).
- Elle est ignorée par des Hostiles (G).
- Elle Ignore la douleur (B).
- Elle envoie des hostiles sur ses ennemis (B).
- Elle mange de la chair humaine (B).

Le cocon

Dès que le quota de points de transformation a été atteint (d'un côté ou de l'autre), Rose devient fiévreuse, puis sombrera dans le coma sans que l'on puisse la réveiller. Son organisme suera une résine organique extrêmement résistante (Résistance 8D) qui recouvrira complètement son corps en quelques dizaines de minutes, le temps qu'il entame sa transformation (plusieurs heures).

Un groupe <u>conséquent</u> d'Hostiles viendra à sa rencontre pour assurer sa défense, où qu'elle se trouve dans la ville.

Cela donnera l'opportunité aux personnages de s'enfuir s'ils sont retenus prisonniers au camp de GT (les robots-sentinelles sont saturés de cibles) ou les y contraindra (pour gagner une position plus sécurisée).

Transformation en « Good » Rose



Rose contrôle désormais les propriétés néfastes du virus qui vit dans son corps : Elle n'exposera personne à ces effets sauf si la vie d'innocents ou de proches est en jeu. La jeune femme peut ralentir la contamination des infectés (à la discrétion du Meneur, cette opération est épuisante). Elle détecte la présence des hostiles à grande distance et se cache à leur présence. Elle est immunisée au virus d'Alma (sauf exposition directe à Gary ou Luther).

Transformation en « Bad » Rose



Rose est infectée par le virus dans une configuration ultra-agressive. Elle est considérée comme étant de 1° génération et utilise la table de blessures des Hostiles pour ses blessures.

Ses capacités physiques sont supérieures. Elle est insensible à la douleur (exception faite du Sonné). Elle mange de la chair humaine, qui lui permet de se régénérer très rapidement. Elle commande aux hostiles qu'elle a créée ainsi qu'aux clones sans conscience (i.e. les commandos Spartans). Elle sent la présence de Luther et de Gary, qu'elle considère comme deux rivaux.

Optionnel : Bad Rose sortira encore enfant du cocon, mais telle une chrysalide, elle abrite une forme désormais inhumaine (similaire à Sil, dans le film **La Mutante**) qui jaillira au moment que vous jugerez opportun.

LE TERRITOIRE DES MORTS

Lorsque Rose évoluera, des milliers de zombies vont déferler sur Centralia progressivement, sentant la présence du clone porteur du virus modifié. Dans le même temps, les forces de GT se lancent dans une traque ultime contre les personnages, décidées à éliminer ces gêneurs et récupérer les propriétés de la compagnie pour pouvoir quitter la ville.

Le brouillard permanent, la nature du terrain et la faible luminosité (milieu/fin de la nuit) vont ralentir en partie les différentes parties, mais le raz-de-marée d'hostiles est inévitable.

Notes pour le Meneur : Si la transformation de Rose se déroule dans le camp de GT, celui-ci est déserté rapidement par les survivants. Ces derniers tenteront de récupérer les clones et enverront un message de détresse pour être évacués ensuite ailleurs dans la ville.

Abandonner Rose ?

Suivant l'évolution de la fillette, la laisser à son triste sort peut constituer la décision la plus rationnelle.

Dans le cas où les personnages n'auraient aucune once d'humanité pour s'émouvoir du destin et de la sécurité de la jeune fille, voilà quelques idées pour leur forcer la main :

- Jane et le Dr Ewing (qui sont proches de la fillette) prendront la décision de retourner la chercher (G).
- Des cris de la jeune fille sont entendus depuis une rue à proximité, où des Hostiles convergent (G/B).
- Un groupe de mercenaires force le passage d'une petite horde, retenant prisonnier la jeune fille, ligotée (G).
- Une succession de groupes de zombies conduit inconsciemment la Z-Team à se replier dans un bâtiment, où se trouve le clone transformée (B).

Comment s'en sortir?

Tout va dépendre de la façon dont se déroule l'aventure. Voici les hypothèses les plus probables, qui nécessiteront une préparation de la part du Meneur :

- **Piloter un des VTOL**: C'est le moyen le plus rapide et sûr de fuir. Il faut infiltrer le camp de GT ou parvenir à se libérer, tout en, contenant les mercenaires sur place. Stu (s'il est vivant) ou un pilote contraint pourra utiliser l'un des appareils.

- Se réfugier dans la mine : Cette idée audacieuse permettra de survivre effectivement aux hostiles. Mais pas aux Morlocks. Un affrontement terrible se déroulera donc près des galeries de charbons prêtes à s'enflammer.
- Se réfugier sur le toit d'un bâtiment : Idée la plus facile à mettre en œuvre (le temps d'en trouver une autre). Si un affrontement éclate, les Morlocks vont saper les fondations pour attraper les proies. Sans oublier que des centaines de zombies s'amassant contre un édifice fragilisé par ses fondations risquent, tôt ou tard, de le faire s'effondrer...
- Utiliser les tunnels des Morlocks : Voilà une idée audacieuse, mortelle et qui a ses chances de réussir...A condition de vaincre les dizaines de zombies mutants qui y séjourne. Sans oublier les maisons et rues qui s'effondreront dans certains passages affaiblis et les groupes d'hostiles chutant au hasard.
- Fuir la ville: Avec les milliers de zombies qui déferlent de toute part, c'est le casse-pipe assuré...Les joueurs ne manquant pas d'imagination: Le camion de pompier réformé de la caserne peut être réparé (avec les différentes épaves), des parachutes dans les VTOL transformés en parapentes de fortune (grâce à l'air chaud produit par l'incendie souterrain), etc.
- Se faire passer pour des mercenaires de GT : Comme indiqué précédemment, ces derniers peuvent contacter des postes avancés pour obtenir une évacuation. Reste à neutraliser ces gaillards et prendre le contrôle de l'hélicoptère de sauvetage (laissez à votre entière discrétion).

QUE FAIRE?

Si la Z-Team parvient à sortir Jane et Rose de Centralia, l'avenir des deux clones se pose. Elles risquent de finir enfermées dans un laboratoire gouvernemental, voir disséquées, où de retomber dans les griffes de Genomic Trust.

Si Rose évolue en « mal » et quelle parvient à s'enfuir, elle cherchera se créer une armée de créatures, devenant un nouveau joueur dans la partie qui se joue.

C'est aux Z-Corps de voir si les liens qui se sont loués avec ces deux personnes priment sur toute autre considération.

Dans tous les cas, les personnages sont désormais dans le viseur de GT pour avoir contrarié les plans de la compagnie et fonction de ce qu'ils auront découvert dans la cadre de cette aventure. Des embûches et des missions pièges sont à prévoir...

GOOD JOB

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

- Découvrir les informations sur Genomic Trust : 2 point de Personnage.
- Sauver Jane: 1 point de Personnage.
- Sauver Rose: 2 points de Personnage.
- Éliminer « Bad » Rose : 2 points de Personnage.
- **Neutraliser les commandos de GT :** 2 points de Personnage.

PNJS

HOSTILES

(cf. LdB p 208-210)

Morlock (5°génération)

Agilité 2D Bagarre 4D, Discrétion 3D, Grimper 4D Adresse 1D Perception 1D Chercher 2D, Ecouter 3D, Pister 2D Puissance 3D Courir (creuser sous terre) 6D Présence 1D Intimidation 3D

Déplacement 5
Bonus aux dégâts 2D

ONEWORLD

Stuwart « Stu » Malick

Agilité 3D Bagarre 3D+2
Adresse 3D Armes à Feu, Pilotage (Hélicoptère) 5D
Connaissance 2D Navigation 4D
Perception 2D Chercher 3D, Survie
Puissance 3D Nager
Présence 2D Commander 3D, Volonté 3D+2

Armes: poignard, Colt.45 (2 chargeurs).

Docteur Miranda Ewing

Agilité 2D+1 Grimper 3D+1, Sauter Adresse 2D+2 Connaissance 4D Informatique, Médecine (Biologie) 5D, Psychologie Perception 3D Chercher 3D, Pister

D. Language 2D. Complete 2D, 1 later

Puissance 2D Courir 3D

Présence 2D Empathie 3D, Persuasion 3D, Volonté 3D

Bruce Stone

Agilité 3D Bagarre 4D+2, Discrétion 4D, Mêlée 4D+1, Esquive 4D

Adresse 4D Armes à feu 5D+1, Lancer, Pilotage (voiture)

Connaissance 2D Electronique, Médecine, Sécurité 4D Perception 3D Chercher 3D, Pister Puissance 4D Courir, Endurance Présence 2D Intimidation 3D, Persuasion 3D, Volonté

Armes: poignard, Desert Eagle (1 chargeur), Colt M-4 (2 chargeurs), grenade (1).

LES CLONES

Jane

Toutes les caractéristiques à 2D+2. Pilotage (voiture) 3D, Empathie 3D, Volonté.

Rose (non-transformée)

Toutes les caractéristiques à 2D.

Artiste (Chanter) 3D, Jeux 2D+2.

Bad Rose

Agilité 4D Bagarre 5D, Discrétion 3D, Grimper 4D Adresse 3D Lancer Perception 4D Chercher, Ecouter, Pister Puissance 5D Courir, Soulever 6D Présence 2D Intimidation 4D, Volonté 4D

Déplacement 9
Bonus aux dégâts 3D

Immunité à l'Agent Gris, Immunité au virus d'Alma, Contagieuse (1° génération), Armure 2D, Contrôle des hostiles qu'elle a engendrée.

Good Rose

Agilité 3D Discrétion 4D, Esquive 4D Adresse 3D Lancer Connaissance 2D « Médecine » 7D Perception 4D Chercher, Ecouter Puissance 4D Courir Présence 4D Volonté 5D

Déplacement 7
Bonus aux dégâts 2D

Immunité au virus d'Alma, Contagieuse (1° génération), Détecter les hostiles à Longue Distance (1 km), Résorber le virus (Médecine conte Niveau de contamination).

SURVIVANTS

Agilité 2D+1 Mêlée 3D+2
Adresse 2D+1 Armes à Feu 4D (Sharon)
Perception 2D+1 Survie 3D+1, Camouflage
Puissance 2D Courir 3D
Présence 2D Intimidation, Volonté

Armes: Armes improvisées (8 semaines plus tard, p.61).

GENOMIC TRUST

Donald McNamara

Equivalent au Dr Jonathan Strong (Clinique Apocalypse, p.13).

Milton Bradley

Equivalent au Dr Walt Belaware (Clinique Apocalypse, p.13).

Liam Peterson

Agilité 3D Bagarre 4D+2, Esquive 4D+2, Mêlée 4D Adresse 3D+1 Armes à Feu 5D+1, Lancer 4D+1 Connaissance 2D Démolition 4D, Navigation 3D Perception 3D Chercher 4D, Pister, Survie Puissance 3D+2 Endurance 4D+2, Courir, Nager Présence 3D Commander 4D, Volonté 4D

Armes: poignard, Walter P-99 (2 chargeurs), H&K G-36 (3 chargeurs), grenades (2).

Mercenaires Lambda

Agilité 3D+1 Bagarre 4D, Mêlée 4D
Adresse 3D+1 Armes à feu 4D, Lancer, Piloter (voiture)
Connaissance 2D Electronique, Navigation
Perception 3D+1 Survie, Camouflage
Puissance 3D Courir
Présence 3D Intimidation, Volonté

Armes: poignard, Walther P-99 (2 chargeurs), AK-47 (3 chargeurs), grenade (1).

Commandos « SPARTAN »

Agilité 4D Bagarre 4D, Mêlée 4D, Discrétion, Sauter 5D*

Adresse 4D Armes à feu 5D, Lancer
Connaissance 1D Electronique 2D, Sécurité 2D
Perception 3D Chercher, Pister
Puissance 4D Soulever 6D*, Courir 4D*.
Présence 2D Intimidation

Déplacement 8
Bonus aux dégâts 2D+1D*

Armes: poignard, H&K G-36 (3 chargeurs), pistolet « ThunderBolt », grenades (2).

Equipement: Exosquelette Spartan*.