

# EYES OF THE WENDIGO

Scénario de Jerem

Adaptation d'Herbert West

A partir de la semaine 8

## POUR LE MENEUR

Ce scénario fait suite à **PRELUDE TO WAR** (disponible sur la Scénariothèque), qui met les personnages en confrontation directe avec des mercenaires de Genomic Trust. La Z-Team a du enquêter durant plusieurs semaines, en marge de ses missions, pour découvrir qui est cet ennemi qui ne cesse de croiser sa route.

Il s'inspire du synopsis *Les fils du Wendigo* (LdB p.168).

## SYNOPSIS

OneWorld a découvert que des informations sensibles (projets spéciaux, données sur les Z-Corps) ont été dérobées au sein du groupe depuis plusieurs semaines, entraînant des pertes humaines et financières non-négligeables.

La piste semble incriminer **Parasol**, une filiale responsable de la gestion des photocopieuses au niveau du groupe.

Ayant recours à la Z-Team pour enquêter, celle-ci va découvrir un lien vers une zone rouge abandonnée.

Le lieu de collecte des données dissimule un centre de recherche de Genomic Trust, développant des copies des projets d'OneWorld.

Un groupe armé de survivants, rongé par le désir de vengeance, attendent l'occasion d'investir les lieux hyper-sécurisés. Et l'arrivée des personnages ne saurait mieux convenir.

Mais une faille de sécurité a répandu le virus dans le centre secret. Alors qu'un décompte s'est déclenché, GT envoie une équipe mettre la main sur les données ultra-sensibles...

## BRIEFING NON OFFICIEL

Alors que la Z-Team vient de regagner sa base de déploiement (à la suite d'une mission), elle se voit convoquer par son MCP séance tenante. Celui-ci collecte leurs équipements électroniques

(smartphone, OWPad) puis leur conduit dans une pièce à part.

« Vous partez immédiatement pour Savannah, au QG de la compagnie. Ne me demandez pas pourquoi, je n'ai pas l'accréditation pour y répondre. Je pense que nos responsables ont une mission sacrément importante à vous confier pour prendre de telles mesures ».

Il gardera leur matériel le temps de la mission.

Un **Cessna 208 Caravan** aux couleurs de **FedEx** attend la Z-Team sur le tarmac. Le voyage sera discret, mais pas forcément confortable.



**Notes pour le Meneur :** Si les personnages n'ont pas n'ont pas joué **PRELUDE TO WAR** ou commencé à enquêter sur la mystérieuse entité qui gêne les actions des Z-Corps, ils seront choisis pour cette raison précise, étant hors du radar des menaces potentielles de GT.

Au terme d'un voyage plus ou moins long, l'équipe est réceptionnée sur l'aérodrome privé d'OneWorld, directement dans un hangar fermé. Là, un groupe de gros bras en costumes et lunettes noirs les passent au détecteur de micro sans prononcer le moindre mot.

Une fois les vérifications faites, tout ce petit monde grimpe dans des SUV noirs aux vitres teintées, direction le siège d'OneWorld.

## IL Y A QUELQUE CHOSE DE POURRI CHEZ ONEWORLD

Le trajet jusqu'au siège de la multinationale se fait dans une ambiance silencieuse et lourde. La ville et ses environs basculent dans une configuration de fortification : Des troupes militaires sont déployées pour protéger le centre névralgique de la compagnie.

**Notes :** Utilisez la description de la ville dans **Dead in Savannah** pour rendre celle-ci plus vivante.

L'arrivée dans le parking souterrain se fait sous bonne escorte. Là, un ascenseur à accès restreint conduit la Z-Team jusqu'à un étage de salles de réunions. Ils sont amenés jusqu'à l'une d'elles dont les vitres sont teintées.

## Rencontre informelle

**John Harvey Donaldson**, le directeur des Z-Corps, les y accueille, l'air plus grave que d'habitude (s'ils l'ont déjà rencontré). Un brouilleur électronique est installé devant l'ancien footballeur. A ses cotés se trouve un ingénieur d'**EyeMetrics**, la filiale d'OneWorld spécialisée en sécurité.



« Désolé de ces précautions mais certains faits récents nous on conduit à ces extrémités. Nous avons constaté depuis quelques jours, au cours d'une vérification de sécurité interne, que des dossiers sensibles ont été consultés ou copiés. Une enquête discrète et étendue nous a révélé que le piratage ne se limite pas à OneWorld, mais touche ses filiales concernées par l'épidémie et dans tous les domaines. En clair, nous avons un sérieux problème sur les bras ».

Il dévisage chaque personnage pour juger de ses interlocuteurs.

« Cette fuite doit être localisée et colmatée dans les plus brefs délais. Elle semble être liée à des missions ratées et à de l'espionnage industriel de haut-niveau. Nous devons mettre un terme à ce problème majeur avant que d'autres vies ne soient en danger. Je veux un tour de magie, pas un troupeau de Bulldozer ».

Puis il cède la parole à l'ingénieur, en scrutant régulièrement les personnages.

Le spécialiste en sécurité informatique d'**EyeMetrics**, **Julius Davis**, donnera quelques pistes que les joueurs pourront exploiter.



« Nous avons découvert dans un premier temps des flux de données circulant sans raison dans l'intranet de plusieurs sites non-reliés. Nos pare-feux n'ont pas été forcés et les antivirus n'ont rien détecté ».

Visiblement peu habitué à s'exprimer devant un auditoire, il avale longuement un verre d'eau bruyamment (entraînez-vous ☺).

« En langage profane, chaque utilisateur ayant lancé une impression au cours des jours précédents notre découverte a eu un scan discret mais complet de son ordinateur/smartphone/tablette ».

Il se racle la gorge, puis essaye de desserrer sa cravate.

« La copie de ces données répertoriées s'est reproduite à chaque fois quelques minutes avant qu'un technicien de la compagnie Parasol n'intervienne sur les différents sites impactés ».

Donaldson reprend la parole :

« Parasol est la filiale d'OneWorld chargée de l'installation et la maintenance des fax et imprimantes au sein du groupe et des filiales. Elle réduit les coûts et l'impact sur l'environnement de façon significative ».

## PARASOL



Difficile d'imaginer qu'une société gérant des photocopieurs puisse provoquer autant de dégâts dans la lutte contre les hostiles...

Suspectant une machination élaborée, **John Harvey Donaldson** indique que tous les employés de Parasol sont des suspects potentiels. Il n'est pas possible de compter sur des alliés au sein de la société.

## Une rapide présentation

La compagnie **Parasol** a été créée en 2004, lorsque OneWorld a souhaité internaliser la gestion de son parc de machines en y apportant sa vision écologique des affaires. Elle emploie 100 personnes plus des prestataires externes (~50). Son PDG est **Waldon Everett**, un cadre supérieur issu d'OneWorld.

**Parasol** a son siège à Savannah, lui permettant de fournir le parc de machines déployées localement et alimente les autres sites du pays.

## De rapides recherches

- Les interventions correspondent à des maintenances préventives et à des défauts remontés automatiquement par les machines défectueuses (carnets d'entretiens sur les machines).

- Les sites touchés sont : Le siège central d'**OneWorld**, les succursales de **Strontium Consortium**, d'**Intech Systems**, de **LabWatch** et d'autres filiales (que vous n'aurez pas manqué de créer dans le cadre de votre campagne). Elles sont toutes basées à Savannah. **EyeMetrics** n'a pas été touchée, sans doute pour éviter d'attirer l'attention.

- Une enquête discrète sur les employés de **Parasol** étant intervenus sur les différents sites ne donnera rien de particulier (pas de casier judiciaire, ni de plaintes/rapports internes).

## L'autopsie du monstre

Les Z-Corps pourraient être tentés de regarder à l'intérieur des photocopieuses ultramodernes, pour découvrir ce qu'il s'y trame. Avec un peu de curiosité (**Chercher # Moyen**) et de jugeote (**Electronique # Moyen**), ils finiront par découvrir un boîtier scellé qui semble étranger au système.



Contacté, le fabricant confirmera que ce boîtier n'a rien à faire là.

Une fois ouvert et décortiqué par une personne compétente (**Bricolage # Moyen**), on pourra conclure

(**Electronique # Difficile**) que ce boîtier stocke une copie de tout ce qui sort de la machine et qui passe sur le réseau local & wifi.

Tenter de Pirater la photocopieuse demandera **3 Jets d'Informatique # Très Difficile**.

En cas d'échec critique sur les jets d'**Electronique** ou d'**Informatique**, l'alarme est donnée chez **Parasol** et le boîtier grille ! De la même façon, si toutes les photocopieuses piégées sont débranchées, les traitres découvriront le pot aux roses et s'enfuiront.

## Les pistes à suivre

L'enquête proposée peut être attaquée sous différents angles. Donaldson n'interviendra pas.

### Questionner le PDG.

Il est actuellement en déplacement à l'étranger pour tenter de décrocher de nouveaux contrats. Il n'est pas joignable.

### Questionner les techniciens de maintenance.

Ils sont au nombre de 6 à assurer les installations et maintenance des machines sur les différents sites du groupe dans la ville et sa périphérie. Ils ne savent rien de ce qui se passe.

S'ils sont convaincus de parler (**Persuasion/Intimidation # Moyen**), ils révéleront que leur société a mis en place un nouveau programme afin d'optimiser les impressions et permettre de faire des économies significatives aux clients tout en protégeant la planète (énergie, papier, encre).

*Évidemment c'est un mensonge, mais les techniciens n'en savent rien.*

Ce programme tout récent ; dénommé **SAVE** (il date de deux semaines) a nécessité de nombreuses heures supplémentaires bien payées. Personne n'y a trouvé rien à redire.

Il est dirigé et supervisé par une équipe de quatre nouveaux ingénieurs (**Don Rasberry, William Osborn, Joe Chung et Sony Braff**) embauchés spécialement pour l'occasion. Il consiste à mettre dans les photocopieurs des boîtiers intelligents qui limitent l'encre et l'énergie utilisées à chaque impression.

Les boîtiers récupèrent également des statistiques non-sensibles. Les techniciens viennent les remplacer lors des maintenances ou des défaillances.

La direction a prévenu que ce projet était secret pour ne pas que la concurrence s'en empare, tout en promettant une belle prime à la fin de la période de tests. Les techniciens ne sont au courant de rien d'autre, ni n'a d'ailleurs remarqué quoi que ce soit.

### **Infiltrer la société.**

Trois possibilités s'offrent aux personnages :

- **Intégrer la filiale en tant qu'employés.** Donaldson le déconseille, mais laissera le dernier mot aux personnages : Il compte sur eux après tout. *L'opération prendra plusieurs jours (transferts uniquement, embauches impossibles).*

- **Se faire passer pour les techniciens de maintenance** (en déclenchant des défaillances normales sur les machines) en dérobant leurs badges d'accès pour s'introduire dans les locaux. Ceux-ci ne fonctionnent qu'en journée.

- **Pénétrer illégalement dans la compagnie.**

De jour, en se cachant dans un des camions. Evoluer dans la société va demander un sacré talent. De nuit, l'opération est plus facile dans une certaine mesure (cf. **SÉCURITÉ**).

### **Surveiller Parasol**

L'activité diurne de la compagnie se décompose dans l'arrivée du personnel vers 07h45. Puis un ballet de semi-remorques et de camionnettes au logo de Parasol fait le va et viens vers des sites/filiales d'OneWorld ou l'aéroport/la gare. Compte-tenu de la situation nationale, il y a peu de semi-remorques en activité.

Il est possible de suivre les 4 ingénieurs du projet qui séjournent dans un motel près des voies rapides de la ville.

### **Pirater le réseau de Parasol.**

Tenter une intrusion informatique du réseau de Parasol est le meilleur moyen de se faire repérer. Des individus capables de sévir dans le réseau ultra-sécurisé d'OneWorld sans problème sont clairement d'un niveau exceptionnel. S'il est sollicité, **Julius Davis** fera remarquer le risque à juste titre. Si on lui laisse du temps (une semaine) il sera capable d'infiltrer la filiale.

## **Comment fonctionne Le boîtier ?**

Les photocopieurs-imprimantes placés par la filiale **Parasol** sont équipées d'un boîtier permettant de copier les fichiers reçus et de fouiller les disques durs des ordinateurs ayant émis la demande d'impression.

L'opération de copie se fait deux façons :

Lorsque la boîte a rempli 85% de sa capacité mémoire (plusieurs centaines de Go pour l'époque) en copie, elle émet une alarme vers Parasol (via le réseau) qui doit intervenir pour une panne.

Dans le cadre des maintenances préventives, la boîte lance des copies quelques minutes avant l'arrivée du technicien.

Les machines spéciales ont été placées sur les sites des filiales sensibles dans la semaine suivant la disparition de Brian Clark (laissez les personnages faire le rapprochement s'ils le savent).

## **L'ANTRE DE LA BÊTE**

Les locaux de Parasol sont situés dans une petite zone d'activité industrielle au sud de Savannah., composée d'une dizaine de petites sociétés. La nuit, le quartier est complètement désert, hormis les agents de sécurité au nombre de 3 qui surveillent le bâtiment de Parasol.

**Notes pour le Meneur :** *Suivant à quel moment cette aventure sera jouée dans la chronologie globale, des patrouilles (militaires, police) tourneront durant la nuit.*

Durant la journée (8h-18h), il y a environ 100 employés sur site, 5 gardes de sécurité faisant des rondes plus 2 autres dans la guirlande à l'entrée en charge de la barrière et qui vérifient les entrées et sorties.

De nombreux camions de livraison, ainsi que des véhicules de maintenance rentrent et sortent toute la journée. Le soir (19h), toute l'activité s'arrête.

Le site est un grand parc arboré entouré d'une grille d'enceinte de 2m50 de haut, surveillée en tout point par des caméras infrarouge (on ne plaisante pas avec la sécurité).

Il y a un grand parking devant les bâtiments, également placé sous surveillance. Deux bâtiments distincts, mais reliés par une verrière, forment un L.

## Premier bâtiment

C'est une construction de trois étages qui abrite les services administratifs, commerciaux (dont un show room) ainsi que la direction et la recherche.

C'est aussi là (1<sup>o</sup> étage) que se trouvent les « **Eyes of Wendigo** » (**EoW**), tels qu'ils s'appellent eux-mêmes ; des agents à la solde de GT récupérant les données volées à OW. Ils ont d'ailleurs fait installer une parabole sur le toit du bâtiment pour pouvoir transmettre leurs résultats à GT et au laboratoire clandestin.

Il est possible, avec du matériel spécial, d'espionner les flux cryptés émis depuis l'extérieur de la société. Le contenu (**Informatique # Très Difficile**) renferme des Go de données sensibles, envoyé (**Electronique # Difficile**) sur la zone de. Là encore, un échec fera repérer la tentative d'espionnage et donnera l'alerte aux Wendigos.

## Second bâtiment

C'est un grand entrepôt haut de 6 mètres et accueillant d'un côté 3 quais de chargement et de l'autre, un petit parking pour les vans d'intervention. Au milieu des deux se trouvent des aires de rangement montant jusqu'au plafond et remplies de lourds photocopieurs (200 kg) et de pièces de rechange. Une dizaine de personnes s'affairent ici pour décharger les camions, préparer les commandes et les interventions des techniciens. Ils possèdent quatre transpalettes électriques. Ils se reposent dans une salle de réunion au fond du bâtiment, dotée d'une télé, d'un frigo et de bons fauteuils abimés.

## Sécurité

Il n'y a pas de caméras à l'intérieur des bureaux. Par contre il y en a dans l'entrepôt, sur les quais de déchargement, à l'accueil (guitoune et bâtiment) et devant toutes les portes donnant sur l'extérieur.

Les fenêtres ne sont pas protégées (**Crochetage # Facile**), des capteurs de présence sont placés dans les couloirs mais ne sont mis en activité qu'à la fermeture du site (19h). Ils détectent les mouvements et reportent silencieusement l'information au PC sécurité.

Les serrures des bureaux sont peu complexes (**Crochetage # Facile**). Les pièces sensibles\* sont équipées d'un accès par badge (**Electronique # Difficile**). Si les portes intérieures de ces pièces restent ouvertes plus de 3 minutes ou si elles sont

forcées, une alarme silencieuse se déclenche au PC sécurité.

\*Il s'agit de celles des bureaux de la direction au troisième étage, du PC sécurité, des ressources humaines, du département R&D, de la trésorerie et des locaux des EoW.

Les trois gardes de sécurité se trouvent dans le PC sécurité au deuxième étage, deux d'entre eux sortent faire une ronde de 10 minutes, toutes les heures, pendant que le dernier reste devant les caméras. Ils sont équipés de talkie-walkie et signalent en permanence à leur collègue dans quelle zone ils se trouvent. Ils ne sortent jamais sur le parking, mais s'octroient parfois de fumer une cigarette sur un balcon situé au-dessus de la verrière. Ils sont armés de pistolets calibre 38, de tasers et d'une petite bombe au poivre.

Ils éviteront les ennuis en règle générale et se contenteront de retenir d'éventuels intrus en attendant l'arrivée de la police. Sauf **Brody Rickman**, une nouvelle recrue qui envisage sérieusement de rejoindre les Z-Corps et trimballe du matériel non-réglementaire (Uzi, Remington 1000 TAC 4). *A n'utilisez que si l'infiltration tourne au vinaigre.*

**En cas d'effraction avérée, la police est prévenue et arrive en 1D6+3 minutes.**

## Le Personnel

La journée, on peut rencontrer toute sorte d'employés dans les locaux : administratifs, commerciaux, techniciens, direction et aussi des prestataires de service (ménage, service généraux, etc.). Il est donc possible de tenter une intrusion de cette manière, mais il sera difficile de farfouiller dans la société aux yeux de tous.

Personne n'est au courant de quoi que ce soit d'illégal/anormal.

La nuit par contre, selon l'heure, il peut rester quelques retardataires : Un cadre travaillant sur un projet important, un commercial flirtant avec une secrétaire. Tout cela toutefois ne se prolongera pas au-delà de 21h.

## La tanière du Wendigo

Les « yeux de la bête » se sont installés dans des bureaux vides à l'écart de tous, au premier étage du bâtiment administratif, au fond d'un couloir se finissant en impasse. Les autres bureaux mitoyens sont vides.

La porte est sécurisée et ils sont les seuls à posséder les badges d'accès.

La salle est rectangulaire (10mx5m), les fenêtres du mur Nord et Est ont été recouvertes d'un film laissant passer la lumière mais empêchant qu'on puisse voir de l'extérieur. De la musique est constamment diffusée près des vitres pour éviter les mouchards. Des lampes sont également laissées allumées vers les vitres, pour brouiller les sources de chaleur dans la pièce. Une table est mise près de la porte pour l'empêcher d'être ouvert complètement, comme dans le cas d'une intrusion musclée (ces gars sont des pros !).

Contre ces deux murs ont été installées une quinzaine de table sur lesquelles sont posés de nombreux boitiers espions en cours de réparation/reprogrammation.

Sous les tables sont consciencieusement rangées une dizaine de grosses valises métalliques.

Au centre de la salle se trouvent 4 grandes tables et de nombreux fauteuils. On peut voir des câbles réseaux arrivant à chacune d'entre elles et reliés à un équipement réseau (router) posé sur une table prêt d'une fenêtre. Un autre câble (blindé) et peint (couleur façade) part de ce boitier et est discrètement glissé par la fenêtre entrouverte. Il rejoint la parabole sur le toit).

Dans le coin opposé sont placés deux lits de camps, des sacs de couchages, un petit frigo ainsi qu'un four à micro-ondes et une cafetière, dont l'odeur persistante plane dans la salle.

Il y a en permanence deux agents du Wendigo sur place, ils travaillent par périodes de 12h, 7 jours sur 7, ils sont toujours ensemble, ne prennent aucune pause à l'extérieur, fument dans la salle malgré les règles de la société (détecteur anti-incendie déconnecté), mangent et dorment sur place quelques fois.

Ils savent que leur travail est crucial pour leur employeur, mais surtout : ce sont des tueurs.

Ils ont déjà exécuté des gens dans le cadre de leurs précédentes missions et connaissent la sanction en cas d'échec. Ils sont armés d'un **MP7** (3 chargeurs) pour l'un dissimulé dans une mallette de laquelle il s'éjecte, d'un **H&K USP** (2 chargeurs) pour le second. Ils disposent chacun d'un poignard. Ils n'hésiteront pas à se servir de leurs armes.

Ce ne sont toutefois pas des fanatiques et ils ne se suicideront pas. Ils résisteront par contre très bien aux

menaces et même à la torture, sauf s'ils sont blessés par balles ou menacés d'être infectés.

Leur mission consiste à vider les boitiers espions de leurs informations, de faire un premier tri et d'envoyer par la liaison satellite les documents pertinents en priorité.

S'ils sont attaqués, ils tenteront de résoudre le problème avec leurs armes. Dans le cas d'une défaite, ils ont pour consigne de détruire toutes les preuves. Les valises métalliques contiennent plusieurs litres d'un liquide très inflammable à cette fin (tirer une balle dans l'un d'elles suffit).

Ils ne savent pas à qui ni où ils envoient les informations volées.

Un examen de leur installation permet de localiser le point de réception des données (cf. **A L'OUEST DE NULLE PART**).

Les quatre agents sont installés dans un motel confortable, près des voies autoroutières (pour une fuite plus facile). Ils y sont très discrets et prudents, sortant pour le minimum (courses, plein d'essence).

Des patrouilles armées passent régulièrement dans le quartier.

### *Qui Les a recrutés ?*

Cette question va forcément venir sur le tapis à un moment ou un autre.

Elle requiert d'avoir accès aux données des RH de Parasol : La demande est venue directement du bureau de Brian Clark (alors qu'il a été enlevé à la date indiquée), avec le mémo sur le projet « **SAVE** » et l'autorisation de financement « illimité ». Si les personnages ne sont pas dans la confiance, cela risque de faire grimper leur paranoïa...

### **A L'OUEST DE NULLE PART**

L'enquête montrera que les données sont acheminées jusqu'à une ville proche d'Atlanta : **Duluth**.

Une reconnaissance satellite montrera une zone constituée de constructions modernes et d'un parc délimité par un mur d'enceinte. Des panaches de fumées grises s'échappent régulièrement des environs de la construction.

En faisant des recherches, cet immeuble appartient à une société de biologie ; **Syncta Research**, spécialisée dans les maladies dégénératives et les cancers. Elle

est sensée avoir fait faillite il y a trois semaines, lorsque la zone a été dévastée. Si une surveillance poussée est lancée avant de partir, un hélicoptère rapide et discret sera aperçu atterrissant dans « l'incendie » et venant du sud-est. La surveillance mise en place ne permet pas de le suivre, vu que l'appareil fuit les radars.

**Donaldson**, dès qu'il aura été informé des évolutions dans l'enquête, ordonnera à l'équipe de partir pour la zone de réception.

« *Nous avons enfin une piste sérieuse sur ceux qui tentent de nous nuire depuis plusieurs semaines. Je veux des réponses. Rapidement.* ».

La Z-Team est équipée en priorité sur les stocks disponibles comme pour une mission de combat. Puis elle décolle dans un hélicoptère loué pour la circonstance et sera larguée à 2 kilomètres du point de réception satellite.

Compte-tenu des ressources de l'adversaire, un silence radio et satellite complet s'impose. Les Z-corps ne devront que compter sur eux.

### *Et à propos de Bryan Clark ?*

Concernant la fameuse demande de Bryan Clark auprès de Parasol, tout dépend de ce que savent les personnages et à quel point leur chef leur fait confiance.

Si vous décidez de leur confier cette révélation, cela alimentera les doutes qu'auront les Z-Corps durant cette mission.

Dans le cas contraire, Donaldson les informera que la messagerie du PDG d'OneWorld a été effectivement piratée. L'effet de suspicion sera certainement présent...

## **DULUTH SEMAINE 8**



**Notes pour le Meneur :** *Ce scénario ayant été écrit avant le supplément **Dead in Savannah**, la banlieue d'Atlanta ne correspond pas à la version officielle. Cela*

*nécessitera de votre part de relocaliser le déroulement de cette aventure, de modifier la partie de la campagne (**Dead in Savannah p.45**) où de considérer que des concentrations importantes d'Agent Gris sont larguées entre Atlanta et sa banlieue proche, isolant cette dernière complètement.*

Cette ville très boisée et se situant au nord-est d'Atlanta a subi, comme sa voisine, l'apparition et les ravages de l'épidémie de plein fouet.

La situation officielle classe la ville dans la zone abandonnée d'Atlanta. *Il n'y a pas de désignation de zone par couleur avant la semaine 9.*

Des cordons sanitaires, mis en place en début de la **semaine 4**, ont tenté de filtrer les réfugiés et de prévenir l'arrivée des hordes.

Emeutes, combats urbains, pillages et fuites ont constitué les événements des **semaines 5 à 6**.

Des épaves calcinées et des véhicules abandonnés témoignent de la présence de l'armée, qui a fuit l'agglomération d'Atlanta depuis la **semaine 7**.

Hormis quelques personnes isolées et terrées de-ci de-là dans des repaires, Duluth est considérée comme abandonnée et perdue. La plupart des hostiles ont quitté la ville après la **semaine 7**.

Actuellement, des cadavres jonchent le sol quand les hordes de zombies ne viennent pas en dévorer les restes à la nuit tombée...

### *Bienvenue en Géorgie !*

La Z-Team est larguée en périphérie de la ville, loin de sa cible (l'immeuble). L'hélicoptère remonte la **Chattahoochee River** et dépose les personnages sur le green du **Peachtree Golf Center**, dont les parcours non-entretenus oscillent entre zones rabougries et herbes sauvages.

Une odeur de charogne flotte dans l'air et on n'y entend que le bruit du vent, sauf quand un hostile aperçoit une proie.

### *Ballade tranquille..*

Comme elle a déjà du l'expérimenter, la Z-Team évolue dans une ville morte : carcasses calcinées, immeubles ravagés, infrastructures détruites : Tout rappelle le triste spectacle des cités confrontées à l'épidémie. **Duluth** est une ville qui s'est développée sur une zone boisée, encore très présente et très dense par endroits.

La progression de l'équipe se heurtera à des rencontres, quelque soit leur méthode de progression. Rien de bien compliqué, mais si les armes à feu sont employées, les survivants de Nazareth seront avertis qu'il y a du monde en ville.

*Faites un jet sur la table suivante tous les 15 minutes passées dans la ville.*

### Rencontres (3D6)

**3-6 : Rien**

**7-10 : Zombies égarés**

**11 : Rien**

**12-13 : Zombies protégés des effets du soleil**

**14-15 : Pièges disséminés**

**16+ : Animaux « sauvages »**

**Rien.** Les rues sont dévastées, les immeubles menaçants, le vent qui souffle dans les arbres est lugubre.

**Zombies égarés (1D6/2)** qui sortent, attirés par les personnages.

**Zombies protégés des effets du soleil** ouvriers avec casques (1D6+1), civils avec chapeau/casquette (1D6), motards de la police avec lunettes de soleil (1D6/2), le majordome avec parapluie ET pour finir l'école de zombies aveugles (2D de zombies)

**Pièges disséminés** par des survivants. Cela va du fil tendu faisant tomber, à la chausse-trappe remplie de piques, en passant par l'arbalète déclenchée par un mouvement. *Soyez inventif !*

**Animaux « sauvages » évadés d'un camion d'évacuation du zoo d'Atlanta.** Une bande d'hyènes (1D6/2) a élu ses quartiers dans le secteur que traversent les Z-Corps. Des chiens sauvages seront aussi de la partie.

### Présences

Dans le même temps, certaines scènes indiqueront clairement qu'il se passe des choses à Duluth. Les jets pour obtenir les informations associées sont laissés à la convenance du meneur.

Vous pouvez décider de les rendre interactives pour certaines.

**De petites hordes ont été éliminées efficacement.** Pièges et armes improvisées sont retrouvés sur les lieux. *Cela traduit l'œuvre de survivants organisés.*

**Un char M-1 « abandonné » est en cours de réparation.** Des travaux récents de remise en état du char ont commencé, mais nécessite encore beaucoup d'heures. Des épaves de voitures ont été poussées pour libérer le passage vers le camion de transport. *Le chantier est délaissé, le temps que les pièces défectueuses soient remplacées/réparées. Il n'y a pas d'armes/d'obus dans le char d'assaut.*

**Les occupants d'un pick-up sont dévorés par des hostiles.** Le véhicule a subi plusieurs tirs précis qui l'ont mis hors d'état. Les trois hommes ont été abattus en tentant de s'enfuir. *Il s'agit de membres ayant déserté l'armée de Nazareth il y a quelques jours.*

**Deux SUV ont été criblés de balles, en périphérie de la ville.** Les occupants ont subi le même sort, étant également dépouillés et leurs véhicules vidés de fond en comble (pièces de moteur, essence, stocks, etc.). Cela semble dater d'une semaine. *Il s'agit de pillards éliminés par les Duluth Wolves.*

### Mais ils se cachent où ?

Les zombies sont cachés dans les structures éventrées (maisons, immeubles, parkings, etc.), sous les ponts et dans des tunnels en journée. Il arrive que quelques uns déambulent dans la rue attirés par un bruit (cf. la table de rencontre précédente), mais en général, on ne les voit pas trop. Le soir par contre, ils sortent en masse pour chasser. Plusieurs hordes se forment et sillonnent encore la ville à la recherche de nourriture. Ce n'est qu'une question de temps avant qu'elles n'en trouvent...

## LES SURVIVANTS

Contrairement aux autres zones tombées sus la coupe des hostiles, aucun survivant isolé n'est parvenu à demeurer dans la ville, en dehors de la troupe armée suivante...

### The Duluth's Wolves

Une dizaine de personnes a survécu aux événements, menée par un ancien militaire qui a instauré rapidement un fonctionnement et une discipline martiale. Le groupe formé a réussi à se créer une enceinte fortifiée où ils ont réuni vivres, médicaments, armes et véhicules au cours de leurs explorations de la ville.

**Nazareth** est un ancien béret vert de 51 ans qui a survécu à 30 années de service aux quatre coins du monde. Retraité depuis 2010, il a mal vécu de ne pas être remobilisé lorsque l'épidémie a pris des

proportions incontrôlables. Là encore, les militaires présents à Duluth l'ont envoyé paître, ce qui a contribué à l'enfermer dans sa vision du monde : Seuls les plus déterminés et les mieux préparés pourront s'en sortir. Et il est en passe de créer une armée pour libérer son pays (du moins, ce qui en restera) des zombies, des pillards et des faibles.



Charismatique et compétent, il apprécie cependant difficilement la critique fondée. Ceux qui pensent différemment de lui (et qui le verbalisent) doivent être éliminés : Soit ils quittent son armée et la ville, soit ils vont mourir « accidentellement » lors d'une patrouille.

Il possède un don inné pour la stratégie militaire et les opérations commandos. Il ne laisse pas ses émotions le contrôler sauf si on joue sur sa corde sensible : son rêve de grandeur et son besoin de reconnaissance.

Suite aux récentes déconvenues liées aux gens du laboratoire (cf. *Les relations de voisinage*), il considère que son autorité s'en est trouvée affaiblie, même si pour l'instant les critiques sont silencieuses et minoritaires.

Trois personnes ont quitté librement le groupe (elles ont été abattues par Nazareth aux limites de la ville), mais le chef sait que s'il veut garder le contrôle de son groupe, il doit frapper vite et fort pour faire taire les voix de la rébellion.

### *L'armée de Nazareth*

Il est entouré d'une poignée de fidèles, les tous premiers à l'avoir rejoint. Ils lui vouent une loyauté sans faille, proche du fanatisme. Plusieurs ont subi les conséquences de l'exploration du secteur du laboratoire.

- **Bear** (arme lourde, bras droit)
- **Boomer** (explosifs, démolition)
- **Chrysler** (véhicules) (*blessé*)
- **Chuck** (escalade, corps à corps)
- **Gecko** (infiltration, assassin) (*mort*)
- **Shadow** (pisteur, embuscade) (*disparu*)

À cela viennent s'ajouter 8 survivants ; 5 hommes et 3 femmes de 23 à 65 ans (à définir mais leur importance

est nulle pour l'aventure). Chacun occupe un rôle dans le groupe en fonction de ses compétences, avec un nom de code en rapport.

Dans le groupe il y a une infirmière à la retraite (**Patch**), faisant office de médecin, mais aussi d'anciens mécaniciens et sidérurgistes qui entretiennent les véhicules et les défenses.

### *La forteresse*

La base de Nazareth se trouve à la sortie sud-ouest de la ville alors que le labo est à deux kilomètres au nord près du centre ville.

C'est un grand atelier de réparation et de tuning de véhicules, disposant d'un parking. Une enceinte grillagée et renforcée le protège, de même qu'un entrepôt contigu où sont stockés des matériaux de construction (qui ont servi pour ériger le mur d'enceinte).

Le garage possède un second avantage : Tous les bureaux-qui abritent les lieux de vie-sont situés à l'étage et un seul escalier, désormais rétractable, permet d'y accéder.

Il y a deux gardes qui sont de faction sur le toit de l'entrepôt avec une bonne vue sur la zone industrielle. Les autres membres restent, en général, confiné à l'intérieur pour éviter d'attirer les hostiles. Toutefois, l'entrepôt dispose d'une cours intérieure discrète où il est possible de prendre l'air en journée.

Un transpalette ainsi qu'un petit bulldozer (Caterpillar) sont à disposition au cas où il faudrait écraser des zombies.

Il est possible de passer du garage à l'entrepôt par les toits grâce à des planches en bois. Ce dernier sert de sortie de secours.

L'armée utilise des talkies-walkies civils non cryptés, qui pourront être détectés et interceptés par les Z-Corps (*Electronique # Moyen*).

Ils ont récupéré 4 pickups, 3 vans de 10 places, quelques motos cross pour les reconnaissances et de nombreuses voitures ordinaires abîmées.

Les stocks constitués permettent au groupe de tenir pour les 2 prochaines semaines, sans trop se serrer la ceinture.

Depuis les événements du matin, une activité fébrile occupe tous les survivants pour vérifier l'état des deux

chars sur le parking et rassembler le matériel nécessaire au troisième (aperçu en ville).

### *Les relations de voisinage*

Lorsque la ville a sombré dans le chaos, **Nazareth** n'a pas remarqué l'étrange ravitaillement du laboratoire (il avait d'autres choses à penser). Par la suite, le lieu ne présentait pas d'intérêt pour survivre.

Un mystérieux nuage gris est apparu aux environs du laboratoire en début de **semaine 6**.

**Nazareth** a envoyé un groupe de reconnaissance pour découvrir ce qu'il s'y passait. La moitié a failli succomber à la toxicité du gaz, les autres ont disparu dans le nuage (dévorés par les hostiles perdus ou morts asphyxiés).

Lorsque des hélicoptères ont commencé à déposer des grands containers en fin de **semaine 6**, la curiosité de Nazareth a été piquée au vif.

Le groupe d'éclaireurs suivant, équipé et préparé en conséquence, est tombé sur les drones, subissant de lourdes pertes. Les hostiles évitent de façon générale de s'approcher de la zone.

Toutes les autres tentatives d'approche (reconnaissance, discussion, assaut) se sont soldées par des blessés. Depuis l'ancien béret vert voue une profonde haine envers les occupants des lieux. Il a juré de les exterminer pour venger ses hommes morts. Mais surtout, ces gens risquent de contrecarrer ses rêves de grandeurs : si un groupe inconnu lui tient tête, comment prétendre sauver et diriger le pays ?

Le passage d'un hélicoptère au petit matin (le commando d'extraction) a ravivé la flamme de la vengeance qui couvait dans l'esprit de Nazareth. Il ne suffirait que d'une étincelle pour précipiter les choses...

### *Le plan de Nazareth*

L'ex-militaire envisage depuis plusieurs semaines de se constituer une force mécanisée capable de tenir tête aux hordes, aux bandes de pillards qui se sont aventurées dans la ville et surtout aux mystérieux occupants du laboratoire. Plusieurs tanks M1 ont été abandonnés lors de la déroute des forces armées, plus ou moins endommagés. Il a réussi avec ses hommes à en réparer deux (ils sont stationnés sur le parking de la forteresse) et travaille sur un troisième.

L'apparition d'un hélicoptère le matin même au-dessus du laboratoire l'a contraint à revoir son plan

dans l'urgence. Son but est simple : prendre d'assaut le laboratoire, s'emparer de leurs secrets et s'en servir pour assoir son pouvoir sur la ville, puis le pays. Et tant pis si ses hommes meurs : Ce sera pour une cause plus grande et juste...

Le passage d'un second hélicoptère (celui des personnages) bouleversera ses plans et ses mensonges : Il déploie des éclaireurs pour découvrir la raison de cette activité et y mettre un terme.

## **UNE RENCONTRE DÉTERMINANTE**

Suivant sa progression dans la ville, la Z-Team risque de rencontrer l'armée de Nazareth. Voici les différentes possibilités :

### *L'équipe est discrète*

La progression de la Z-Team échappe aux sentinelles patrouillant dans la ville. Le groupe peut découvrir et espionner les survivants, ou se rendre jusqu'aux abords du laboratoire.

**Notes** : *Si l'infiltration se fait sans bruit excessif, Nazareth ignorera la présence d'une force externe tant qu'il n'y sera pas confronté.*

### *L'équipe se fait repérer*

En neutralisant des zombies ou en tombant sur des pièges, la Z-Team signale sa présence aux éclaireurs. Ceux-ci localisent rapidement les nouveaux venus et les espionnent.

Si les personnages ouvrent le feu, l'ancien béret-vert ne cherchera pas à faire de prisonnier (sauf interprétation magistrale des joueurs).

**Notes pour le Meneur** : *Dans le cas d'une confrontation très violente de la part des Z-Corps, Nazareth emploiera ses chars.*

### *La réaction de Nazareth*

Le chef de cette force paramilitaire sera surpris (de façon négative) de découvrir des survivants armés et entraînés à lutter contre les hostiles.

Il isolera rapidement la Z-Team pour couper court au risque de découverte de la vraie situation par son groupe.

S'ils avouent l'origine de leur mission, Nazareth se proposera d'aider l'équipe à s'approcher de la zone en les mettant en garde sur les dangers. *Il pense se servir*

*d'eux pour forcer le périmètre sans risquer la vie de ses hommes. Il pourra débarquer ensuite avec sa force mécanisée pour investir le laboratoire.*

Il demandera aux personnages de cacher la vérité pour l'instant sur la situation actuelle à ses « hommes », qui sont à la limite de la rupture. Il ment bien sûr.

Si les personnages racontent la situation actuelle du pays, une grave crise éclate au sein du groupe de survivants, qui se termine en affrontement entre les fidèles et les simples survivants. **Nazareth** voudra les Z-Corps morts pour avoir détruit son rêve.

**Notes pour le Meneur :** *Dans le cas où les personnages s'attardent trop avec l'armée de Nazareth (plus d'une heure d'interactions/combats), considérez que le commando GT parvient à s'enfuir. La Z-Team apercevra le chasseur-bombardier détruire le laboratoire.*

## PLAN B

Si les personnages parviennent à s'emparer d'un des chars pour lancer l'assaut sur le laboratoire, ils vont attirer tous les hostiles de la ville à leur suite (bruits). Des centaines de zombies vont envahir le périmètre à leur suite. L'Intelligence Artificielle lancera dans un premier temps le drone Berserker en surface contre les intrus.

L'élimination du commando GT entrainera l'ouverture des accès aux monstres (ascenseur et plateforme), ainsi que le déverrouillage de toutes les cellules contenant encore des hostiles.

## UNE COMPAGNIE QUI VOUS VEUT DU BIEN

La Z-Team devrait progresser logiquement vers la zone identifiée. Libre à elle de se poster pour observer ou de « foncer dans le tas »...

**Notes pour le Meneur :** *Le laboratoire a été rajouté par rapport au plan de la ville. Vous pouvez le situer sinon ailleurs en ville, pour avoir un environnement beaucoup plus urbain.*

### Les alentours

Les rues conduisant à la mystérieuse zone sont recouverte d'une fine pellicule grisâtre : cadavres, objets divers, voitures, tous sont porteur de cette couche étrange (lorsque le gaz fini de se dissiper). Plusieurs véhicules ont été disposés en travers de

certaines rues comme pour barrer l'accès (**Grimper # Facile**). Suivant le moment de la journée, 2D6 hostiles trainent près de ces barrières.

Une odeur « similaire » à celle de l'Agent Gris flotte dans le secteur.

À plusieurs intersections, on peut remarquer que la couche d'Agent Gris sur les murs a été volontairement frottée pour laisser entrevoir un graffiti/tag représentant une tête de loup grossière et les mots « **Duluth's Wolves** ».

### Brume

Les environs immédiats du mystérieux bâtiment sont noyés dans cette inquiétante brume, telle un mur gris opaque de plusieurs mètres d'épaisseur. Le vent-qui souffle par moments-ne parvient pas à disperser ce nuage persistant.

Il y a de nombreux risques à vouloir la traverser :

**Ce nuage** n'est pas de l'agent gris OW, c'est une version développée par GT, plus concentrée et plus toxique : Même le masque physiologique OW ne suffira pas à en combattre les effets très longtemps. Au bout de 1 h passée à l'intérieur il ne filtrera plus rien. De plus, le nuage stagne au niveau du sol et jusqu'à 3 mètres de hauteur au lieu de se dissiper.

Une sensation oppressante (perte sensorielle globale) s'abat sur toute personne qui tente de traverser le rideau chimique : Un **jet de Volonté # Moyen** permet de ne pas se perdre sous le coup de l'angoisse.

**La visibilité** dans le nuage est limitée à moins d'un mètre. Même si les risques de se perdre sont faibles, ils existent. L'ouïe et la vue sont grandement handicapées par la traversée.

**La concentration** du produit perturbe fortement les ondes radios et les sons, isolant l'intérieur de la zone du monde extérieur.

### Rencontres dans la brume

Il faut 3 rounds pour traverser l'épais nuage normalement.

Chaque round nécessite un jet de dés (3D6) sur la table suivante :

**3-6 : Tourne en rond**

**7-8 : Zombie égaré**

**9-10 : Zombies dégradés**

**11-13 : Blessure superficielle**

**14 : Cadavre dévoré**

**15-16 : Tourne en rond**  
**17+ : Zombie égaré**

### **Tourne en rond**

Le personnage rajoute un round supplémentaire pour traverser un nouveau jet de **Volonté # Moyen** et sur la table).

### **Zombie égaré**

Les mains décharnées d'un hostile qui s'est perdu dans le nuage se saisissent du personnage juste avant une morsure. Initiative !

### **Zombies dégradés.**

Une poignée d'hostiles s'est aventurée dans le nuage. Extrêmement affectés par le gaz, ils commencent à se dissoudre.

L'un d'eux, réduit à un tronc, sent les vibrations dans le sol et mord le personnage aux pieds. Un autre perdra son bras, toujours agrippé à sa proie. Un troisième explosera sur le personnage au moindre impact, etc. Dans tous les cas, Initiative !

### **Blessure superficielle (1D6) en heurtant un objet.**

Chaque nouveau résultat identique provoque une augmentation des dégâts (+1D6/jet supplémentaire) jusqu'à l'équivalence d'une blessure Moyenne.

### **Cadavre dévoré**

Les restes d'un des hommes de Nazareth sont découverts (marcher/tomber dedans). Des armes (Fusil d'assaut, arme de poing, arme blanche) peuvent être découvertes à proximité.

**Notes pour le meneur :** *Pour les petits futés qui voudraient foncer à travers le nuage, donnez-leur une bonne récompense : une blessure (2D6) due à une chute, puis un zombie dégradé. Ils auront le droit de passer ensuite 3 rounds dans la brume.*

Dernier point et non des moindres, des **drones Thanatos** de GT patrouillent la bordure du nuage et ouvriront le feu autant sur les hostiles que les vivants.

**Notes pour le Meneur :** *Si les personnages ont joué l'aventure **A SHADOW IN MY MIND**, ils devraient se rappeler cette machine teigneuse et mortelle.*

### **Par-delà Le nuage**

De l'autre côté du nuage se trouve une zone protégée (mur d'enceinte, grilles épaisses, caméras infrarouge), avec en son centre un immeuble au milieu d'un petit parc. Les vitres des étages sont toutes teintées. Aucune activité n'est présente au rez-de-chaussée,

qui abrite l'accueil classique d'une société. Tout semble en parfait état et calme, sauf le mouvement régulier des caméras...

Les personnages ont plusieurs possibilités pour s'infiltrer :

**Escalader le du mur d'enceinte :** Un jet de **Grimper # Moyen** amène de l'autre côté sans problème. Sinon, les pointes dissimulées au sommet occasionneront une **blessure Légère**.

**Forcer les grilles :** Un jet d'**Electronique # Difficile** (avec le matériel adéquat) débloque le portail pour permettre de s'y engouffrer. Un échec obligera à forcer le système et entraîne une déchirure musculaire (**blessure Légère**).

Dans tous les cas, le mouvement régulier des caméras oblige à une extrême rapidité (un jet de **Courir # Moyen** avant l'action proprement dite).

Un échec ou une action frontale (véhicule bélier, explosion du mur/portail, détruire une caméra) entraîne la découverte de l'intrus par le système de sécurité (cf. **Red Alert !**).

### **GT Syncta Research**

L'intérieur du parc privé se compose d'arbres, de bosquets, ainsi qu'un petit bassin japonais.

La zone se compose d'un parking pour le personnel, un quai de chargement/déchargement et du bâtiment.

**Le parking** dessert le laboratoire. Deux voitures haut de gamme (BMW, Chevrolet) y sont stationnées depuis plusieurs semaines.

Un van du laboratoire s'est encastré dans un des arbres proche de la sortie, criblé de balles. Les trois occupants sont morts depuis au moins 48 heures (**Médecine # Moyen**). Ils sont vêtus de tenue de laborantin sans rien de particulier si ce n'est qu'ils semblent s'être battus et avoir du fuir un endroit dangereux (**Chercher # Facile**) comme le prouve les griffures et coupures. Ils ne sont pas porteurs du virus.

**Les quais de chargement/déchargement** sont occupés par un camion en panne (il a été abandonné lors des premières évacuations). Les rideaux de fer sont fermés électriquement (**Electronique # Moyen** ou **Soulever # Difficile**). L'espace de stockage est vide, ayant été nettoyé il y a quelques semaines.

Un jet de **Chercher # Moyen** fait remarquer une zone délimitée au cœur de la pelouse, correspondant à deux plaques dissimulant une plateforme de chargement. Forcer les plaques nécessite d'utiliser un véhicule puissant (**Piloter # Difficile**) ou de court-circuiter le panneau de contrôle (**Electronique # Difficile**).

Les **éjecteurs d'Agent Gris** sont situés le long du mur d'enceinte de la propriété. Ils diffusent un nuage lourd qui stagne et s'avance dans les ruelles environnantes durant plusieurs heures.

Les buses de diffusion sont reliées à un collecteur dans la propriété, lui-même raccordé à une canalisation, qui fait partie d'un groupe de tuyaux verticaux dissimulés par une trappe. Ils s'enfoncent dans le sol, à travers un coffrage bétonné. Ces canalisations servent à fournir différents types de produits à des cuves souterraines, très profondément enfouies (dans le complexe).

Les buses crachent l'Agent Gris toutes les 4 heures durant 30 minutes pour entretenir le nuage qui entoure le secteur du laboratoire.

**Notes pour le Meneur :** *Si l'Agent Gris n'est plus diffusé, Nazareth s'en rend compte en moins de 30 minutes et prendra l'initiative d'attaquer rapidement le laboratoire (de préférence à un moment dramatique pour les personnages).*

Le **bâtiment** se compose d'un rez-de-chaussée fonctionnel (entièrement équipé). Il abrite une réception et des bureaux donnant l'illusion que les lieux sont occupés en temps normal (avant l'épidémie). Les deux étages supérieurs sont vides. Le toit est occupé par plusieurs antennes satellite.

L'escalier interne ne donne pas vers le complexe.



Un groupe électrogène portable est installé à côté de l'**ascenseur** (l'IA bloque l'ascenseur). Le générateur (**Bricolage # Moyen**) fournit l'énergie nécessaire à l'emploi de l'ascenseur ainsi que le fait qu'il a été utilisé récemment (huile, niveau d'essence). La taille de la cabine (3mx3mx2m) et le poids autorisé (2 tonnes) devraient finir d'intriguer les Z-Corps...

**Notes pour le Meneur :** *Si les personnages arrivent à forcer la trappe ou défoncer le plancher de la cabine, ils découvriront qu'il n'y a pas d'échelle intégrée dans les murs. Toute progression se fera avec un **jet de Grimper # Difficile** par round en situation normale. Augmentez la difficulté en cas de complication.*

## DOWN THE RABBIT HOLE



Sous le laboratoire officiel s'étend un complexe souterrain abritant les activités illégales de **Genomic Trust**.

### *Au départ*

Le complexe a été construit en 2008, visant à travailler sur des projets sensibles, confidentiels et illégaux (pour la plupart) du groupe.

L'espionnage industriel visant OneWorld est venu s'y greffer fin 2011.

Lorsque l'épidémie est apparue, le complexe a continué à fonctionner « normalement », mais s'est rapidement mis à augmenter ses nouveaux projets, grâce aux projets récupérés d'OneWorld et de ses filiales.

A partir de la **semaine 5**, lorsqu'il est apparu qu'Atlanta et sa banlieue seraient bientôt en zone dangereuse, GT a pris la décision de confiner le centre de recherches. Plusieurs convois de camions sont venus remplir au maximum les réserves nécessaires au fonctionnement du complexe (nourriture, eau, matériel, produits chimiques, cobayes, etc.) juste avant que la ville ne tombe.

Au début de la **semaine 6**, le mur de gaz a été mis en service, diffusant sans répit depuis l'Agent Gris modifié. Des éclaireurs de l'armée de Nazareth se sont approchés d'un peu trop près du laboratoire. Ils ont été capturés (finissant en cobayes), éliminés par les drones ou les zombies trainant dans le secteur.

Le ravitaillement s'est poursuivi par voie aérienne (hélicoptères) les semaines suivantes (largage d'un container sur la plateforme dissimulée dans le gazon).

En cette **semaine 8**, Nazareth réfléchit à un plan permettant de contourner le problème de la brume et des drones.

### *Que s'est-il passé ?*

Malgré les mesures de sécurité draconiennes mises en place dans le complexe ultra-sécurisé de GT, le virus est parvenu à sortir des éprouvettes et a contaminé une partie du personnel deux jours avant l'arrivée des personnages.

L'I.A. a isolé le complexe souterrain, lancé un message d'alerte vers GT, coupé le courant et les communications.

**Notes pour le Meneur :** *A moins d'être électricien et d'avoir le matériel adéquat, il est impossible de rétablir le courant dans les salles visitées.*

Isolé du monde extérieur, les survivants (des scientifiques et des techniciens n'ayant aucune compétence de combat) sont parvenus-pour une poignée d'entre eux-à se protéger en attendant les renforts.

Les commandos externes de GT sont arrivés quelques heures avant la Z-Team, avec deux missions prioritaires : récupérer les données des projets et celles volées au groupe OneWorld et faire disparaître tous les témoins gênants.

Le personnel joue le tout pour le tout : Affronter les mercenaires avec tout le matériel dont il dispose (drones, gaz spéciaux, armes expérimentales, zombies modifiés) pour essayer de fuir avant qu'il ne soit trop tard...

### *Bonjour Dave*

Le complexe est géré par un système informatique novateur qui préfigure les IA (Intelligence Artificielle) représentées dans les films de SF.

Ses directives prioritaires sont :

- 1° Protéger les données des projets à tout prix.
- 2° Empêcher une propagation du virus sous quelque forme que ce soit (infecté en fuite, virus dérobé, zombie libéré).
- 3° Empêcher une intrusion du complexe.

Pour cela, il peut :

#### **- Contrôler les appareils.**

Envoyer les drones **Tanathos** pour surprendre les visiteurs, déclencher les bras robots dans les laboratoires ou les chaînes de montage pour attaquer ceux qui passent à proximité, déclencher les téléphones pour effrayer/surprendre, provoquer une surtension qui fait exploser plusieurs lampes/écrans.

#### **- Utiliser le gaz halon pour asphyxier les intrus.**

Uniquement dans les laboratoires ou les salles informatiques. *A n'employer qu'une fois.*

#### **- Utiliser les haut-parleurs.**

Simuler des bruits (appel à l'aide, râles de zombies) pour envoyer les intrus quelque part (vers les commandos ou les zombies). Générer des ultrasons pour gêner les intrus. *Cela ne fonctionnera qu'une fois.*

## **LE COMPLEXE SOUTERRAIN**

Les installations souterraines de GT couvrent deux étages sous le laboratoire. Les deux seules sorties sont l'ascenseur (1° sous-sol) et le monte-charge (2° sous-sol). Il y a 4 sas d'évacuation, mais ce sont des trompe-l'œil.

Elles abritent en temps normal 50 chercheurs et techniciens qui y travaillent depuis plusieurs semaines.

L'accès à certains secteurs de recherches sont interdits aux personnes non-autorisées. Les lieux de vie sont accessibles pour tout le monde.

Tous les laboratoires et bureaux disposent de baies vitrées partielles blindées.

Les lumières de secours sont allumées et les gyrophares d'alerte clignotent lorsque la Z-Team débarque. Une odeur de sang, de chair brûlée et de fumée flotte dans l'air.

Le système de sécurité a verrouillé toutes les portes, nécessitant de les crocheter ou de les forcer. Le courant est coupé dans tous les endroits non-prioritaires. Des onduleurs alimentent encore certains laboratoires (à votre convenance).

Les zombies rencontrés vont de la 1° à la 4° génération.

## **PMT**

Les portes du complexe sont plus ou moins résistantes :

- standard (Force 2D pour résister aux tentatives d'ouverture, 15 Points de structure),
- renforcée (Force 4D, Blindage 1D, 30 Points de structure),
- blindée (Force 6D, Blindage 4D, 50 Points de structure),

### **Ascenseur**

**Portes blindées. Sécurité électronique par badge (Difficulté Très Difficile).**

Trois hostiles ont été abattus par le commando. Le boîtier de contrôle de l'ascenseur a été démonté et piraté.

### **Réception et analyse des données d'OW (4).**

**Porte renforcée. Sécurité électronique par badge (Difficulté Difficile).**

Ces bureaux réceptionnent et analysent les données transmises depuis Parasol. Tout ce qui est sensible est crypté et envoyé vers GT à travers une série de relais terrestres et satellites.

Tous les DD des serveurs ont été retirés.

### **Laboratoires de travaux sur zombies (6).**

**Porte renforcée. Sécurité électronique par badge (Difficulté Difficile).**

Des parties de zombies (membres, organes, têtes) sont reliés à des machines diverses pour des analyses et des tests.

Tous les DD des serveurs ont été retirés.

Une centrifugeuse mal refermée est à l'origine de la contamination : l'appareil a grillé, projetant dans le laboratoire des fioles du virus d'Alma et déclenchant également un incendie. Les occupants ont attaqué rapidement leurs collègues venus leur porter secours.

- Un scientifique mordu, qui prit de panique, s'injecte un vaccin du virus d'Alma non testé sur les êtres humains.
- Un scientifique mort, brûlé avec un hostile dans un laboratoire.

### **Cellules des zombies de tests (30).**

**Porte blindée. Sécurité électronique par badge (Difficulté Très Difficile).**

Les zombies servant aux expériences sont stockés dans des cellules individuelles en métal renforcée et en verre blindé. Il y a 30 cellules en tout, 18 hostiles restent enfermés.

Les zombies servant aux tests sont équipés d'une micro-charge d'explosifs insérée dans le cerveau, suffisante pour le réduire en bouillie. Elle est déclenchée par une télécommande. Il est possible de repérer un trou en haut du crâne (**Perception # Moyen**). Un impact fort (objet contondant, balle) suffit à provoquer l'explosion.

Ces hostiles sont de 5° génération.

L'intelligence artificielle les libérera pour ralentir les personnages.

### **Laboratoires de prothèses sur zombies (2).**

**Porte blindée. Sécurité électronique par badge (Difficulté Très Difficile).**

Dans le cadre du projet **New Dawn**, des prothèses cybernétiques-copiées sur celles développées par OneWorld- ont été implantées sur des hostiles.

Une partie des DD des serveurs a été retirée.

Dans les laboratoires plongés dans le noir, se tiennent plusieurs sujets d'expérimentations :

- Une tête de zombie est connectée à un cyber-bras standard installé sur une table à proximité. Le membre s'activera et saisira un personnage.
- Une cervelle dans un bocal, reliée à deux senseurs optiques infrarouges, qui suivront toute personne s'approchant, les faisant apparaître sur des écrans en veille qui s'allumeront subitement.
- L'hostile avec un cyber-bras ultra-puissant accroché au plafond, en train de dévorer un commando (des gouttes de sang tomberont sur un personnage). *Il s'est fait attrapé en tentant de récupérer les derniers DD. Ses camarades n'ont pas demandé leur reste en voyant le phase 2 s'agiter dans sa cage.*
- Le zombie aux cyber-jambes. Il jaillira d'une pièce annexe dès qu'un combat éclatera. Ses prothèses lui permettent de sprinter. Même s'il est éliminé, les cyber-jambes continueront sur leur lancer, provoquant un vacarme de tous les diables.

## Infirmierie

**Porte standard. Sécurité électronique par badge (Difficulté Moyenne).**

La pièce a été saccagée par un violent combat. Des traces de sang conduisent jusqu'à la silhouette dévorée du médecin. *Les blessés de la centrifugeuse ont été amenés ici et ont attaqué les soignants.* Du matériel de premiers secours a été pris.

### Les sas de secours (4).

Ces fausses sorties se composent d'une porte blindée avec digicode donnant sur un tunnel vertical avec une échelle et un trompe l'œil très convaincant. Deux employés se sont fait avoir, y étant coincés par les hostiles. L'un d'eux contient encore un zombie coincé avec son repas terminé.

### Laboratoires de génie génétique et biotechnologies (6).

**Porte renforcée. Sécurité électronique par badge (Difficulté Difficile).**

Différents projets, issus en partie de l'espionnage d'OneWorld, sont développés : régénération de membres, drogues de combat, sérum contre le virus d'Alma et immortalité.

- Un scientifique qui s'est retranché s'est fait sauter la cervelle (raté), après avoir été mordu par quatre zombies. Il semble affalé sur son bureau. Les monstres se tiennent toujours devant la porte fermée de son bureau. *Il s'est injecté un sérum expérimental qui va booster le virus d'Alma. Il aura les caractéristiques d'un Phase 2 avec l'apparence d'un phase 1.*

- Un des laboratoires a été barricadé par deux survivants, qui ont mis des bombes de gaz derrière la porte. Les commandos ont fait sauter la porte, provoquant une explosion en retour. *Un commando est mort, ainsi que les occupants.*

Tous les DD des serveurs ont été retirés (sauf ceux détruits par l'incendie).

### Projet New Dawn.

**Porte blindée. Sécurité électronique par badge (Difficulté Très Difficile).**

Le projet **New Dawn** est une copie du projet **Silverman** améliorée selon les critères de GT : plus puissant, faisant moins dans la finesse.

Le prototype est un **phase 2** équipé de cyber-bras et cyber-jambes. Il est protégé par une armure sur le

torse et un masque intégral, d'où brillent deux senseurs à infrarouges.

Toute l'agitation dans le complexe l'a tiré de sa léthargie. Il est sur le point de défoncer sa cage renforcée et de jaillir dans les laboratoires.

Tous les DD des serveurs ont été retirés.

### Zone de test #1.

**Porte renforcée. Sécurité électronique par badge (Difficulté Difficile).**

C'est ici que sont étudiées les modifications apportées sur les zombies cybernétisés. Des projecteurs HD et des mannequins électroniques servent à immerger les monstres dans un rendu aussi réaliste que possible.

La salle est vide.

### Unité de production chimique.

**Porte renforcée. Sécurité électronique par badge (Difficulté Difficile).**

Cette grande salle se compose de cuves pressurisées et reliées par une machinerie complexe de produire différents types de molécules. L'Agent Gris est produit ici.

Des ordinateurs spéciaux permettent de produire des formules chimiques complexes.

Deux personnes se sont réfugiées ici, déclenchant l'ouverture de cuves qui ont produit un brouillard épais dans toute la grande salle. Quatre zombies errent aussi dans la zone enfumée.

Les commandos ont renoncé à explorer cet endroit pour l'instant. Ils ont placé des grenades avec des fils déclencheurs pour s'assurer que les occupants ne puissent pas sortir vivant.

**Notes pour le Meneur :** *Des balles perdues risquent de perforer des cuves pressurisées remplies de gaz mortel ou inflammables.*

### Conception d'armes (laboratoires, armurerie, chaîne de production).

**Porte renforcée. Sécurité électronique par badge (Difficulté Difficile).**

L'ensemble se compose de trois laboratoires, d'une armurerie, d'une salle occupée par des machines-outils permettant la réalisation des pièces constituant les prototypes d'armes et d'une chaîne de production.

Celle-ci sert à concevoir des drones **Thanatos**. Quatre exemplaires ont été réalisés il y a moins de 2 heures.

Une partie de l'atelier sert au prototype du **Berserker**. S'il n'a pas été déployé jusqu'à présent, l'I.A. l'activera lorsque les Z-Corps pénétreront ici.

Un technicien blessé et infecté est parvenu à se réfugier dans l'armurerie et arrose tout ce qui s'approche avec des armes lourdes. Deux commandos surveillent sa position, ne s'approchant pas pour l'instant.

Lorsqu'il se transforme (dès que les personnages ont éliminé les commandos), il sortira d'un des laboratoires, une ceinture d'obus de 40 mm en bandoulière, une grenade dégoupillée dans la main gauche et un M-16 chargé dans la main droite...

#### **Zone de tests #2.**

*Porte renforcée. Sécurité électronique par badge (Difficulté Difficile).*

Un environnement urbain rudimentaire reproduisant un quartier d'une ville américaine (épaves de voitures, faux magasins, maisons, immeuble) sert aux tests des drones et des armes expérimentales. Des mannequins et des vrais zombies sont utilisés parfois.

Un technicien s'y est retranché, ayant réussi à pirater un drone et l'utilisera contre toute menace qui se manifesterait.

#### **Réfectoire (cuisine, frigos).**

*Porte standard. Ouverture automatique (détecteur de présence) (Difficulté Moyenne).*

L'entrée du réfectoire a été bloquée avec des tables et des chaises. Mais cette barricade de fortune n'a pas tenue. Une baie vitrée a été brisée, des traces de sang indiquent que les occupants ont fui.

Le commis s'est enfermé dans la chambre froide et est mort d'hypothermie (il n'y a que dans les films que ça marche).

L'analyste de données cachée dans un placard de la cuisine (elle fait du yoga). Elle détient les DD d'un des laboratoires.

#### **Logistique (4).**

*Porte standard. Ouverture automatique (détecteur de présence) (Difficulté Moyenne).*

Ces grandes pièces abritent le matériel nécessaire pour les différents services (nettoyage, fournitures de bureaux, nourriture)

#### **Toilettes (6).**

*Porte standard. Ouverture automatique (détecteur de présence) (Difficulté Moyenne).*

Plusieurs toilettes sont réparties sur l'ensemble du complexe, hommes et femmes étant séparés.

Un technicien qui s'était barricadé dans un WC, alors qu'il était assailli par 2 collègues transformés, a été fauché par des rafales de balles et des grenades.

#### **Laverie automatique.**

*Porte standard. Ouverture automatique (détecteur de présence) (Difficulté Moyenne).*

D'énormes machines à laver et des sèche-linges sont accessibles 24/24. Plusieurs d'entre elles ont régurgité leur contenu lors de la coupure de courant.

#### **Salle de détente.**

*Porte standard. Ouverture automatique (détecteur de présence) (Difficulté Moyenne).*

La salle est vide, mais a été récemment fouillée.

#### **Zone de sports (piscine, gymnase, appareils).**

*Porte standard. Ouverture automatique (détecteur de présence) (Difficulté Moyenne).*

Une fusillade a eu lieu dans la salle des appareils. Deux corps, criblés de balles, s'y trouvent.

Le cuisinier a été tué dans la piscine par une grenade, flottant dans un nuage de sang à côté d'un tuba artisanal pour rester au fond du bassin.

#### **Chambres (14).**

*Porte standard. Sécurité électronique par badge (Difficulté Moyenne).*

Le personnel est regroupé par groupe de 4, non-mixte mais confortables. Les responsables disposent de chambres individuelles plus spacieuses.

Deux chambres sont occupées par du personnel infecté qui s'est transformé (1 et 3). Une troisième chambre a été forcée par les zombies qui ont dévoré deux personnes.

#### **Centre informatique (IA, communications, réseau interne).**

*Porte blindée. Sécurité électronique par digicode (Difficulté Très Difficile).*

Le centre névralgique du complexe est protégé par une épaisse porte blindée. Des générateurs de

secours permettent de maintenir le centre informatique 72 heures. Personne ne peut y rentrer. L'I.A. enverra les drones ou requerra l'intervention des commandos pour sécuriser son cœur si nécessaire. Elle attirera les hostiles si la situation est critique. En dernier recours, elle se sabotera (sans incidence sur l'autodestruction).

## Rencontres dans Le complexe

Voici une série de rencontres/découvertes à placer là où bon vous semble dans les couloirs :

Trois techniciens zombifiés criblés de balles, qui sont juste « endormis » et se réveilleront au passage des Z-Corps.

Des cobayes (8 macaques) ont fui un des laboratoires durant le début de la crise et se déplacent via les conduits d'aérations. Sont-ils porteurs du virus d'Alma ou d'un autre virus ?

Deux cadavres dévorés et abandonnés.

Un groupe de 5 hostiles qui dévore tranquillement une victime dans un couloir.

Deux techniciens ont été abattus froidement en tentant de s'enfuir d'un laboratoire.

Des machines (soda, bonbons) criblées de balles. Elles ont servi d'abri à un survivant pourchassé par les commandos.

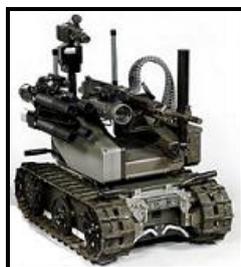
Un groupe de 3 commandos effectue une patrouille pour prendre à revers d'éventuels survivants. L'affrontement attirera 9 hostiles.

Un drone **Thanatos** qui traque les survivants.

Les trois occupants d'un laboratoire, dont les baies vitrées blindées ont été détruites par des rafales de balles et de grenades.

## Les cerbères

La sécurité du complexe et de l'extérieur relève de drones pilotés par l'I.A.



<b>Arme Primaire</b>	M-249
<b>Calibre</b>	7.62
<b>Chargeur</b>	1000 cartouches
<b>Arme Sec.</b>	M.203 (x4)
<b>Calibre</b>	40 mm
<b>Chargeur</b>	4 chacun
<b>Senseurs</b>	Vidéo (Zoom, IR, Nuit), audio
<b>Vitesse</b>	12 Km/h
<b>Poids</b>	41 Kg
<b>Autonomie</b>	24 heures

<b>Agilité (INIT)</b>	<b>3D</b>
<b>Chercher</b>	<b>3D</b>
<b>Armes à Feu</b>	<b>4D</b>
<b>Pilotage</b>	<b>3D</b>
<b>Résistance</b>	<b>4D</b>
<b>Manœuvre</b>	<b>0</b>

Encore une fois, les projets ont été copiés et adaptés. **Ares CyberWarfare**, la filiale de GT spécialisée dans les drones, a conçu une copie du char-drone « **Zebulon** » (cf. campagne **FUBAR**) ; le « **Berserker** ».

Le prototype est en cours de finalisation. L'I.A. pourra décider de l'activer si la Z-Team semble sur le point d'en apprendre trop où si l'assaut de Nazareth requiert une riposte.



<b>Arme Primaire</b>	M242 Bushmaster
<b>Calibre</b>	25 mm
<b>Chargeur</b>	60 obus
<b>Arme Sec.</b>	M.134
<b>Calibre</b>	7.62 mm
<b>Chargeur</b>	4000 cartouches
<b>Senseurs</b>	Vidéo (Zoom, IR, Nuit)
<b>Vitesse</b>	60 Km/h
<b>Poids</b>	2 500 Kg
<b>Autonomie</b>	60 heures

<b>Agilité (INIT)</b>	<b>3D+1</b>
<b>Chercher</b>	<b>4D</b>
<b>Armes à Feu</b>	<b>5D</b>
<b>Pilotage</b>	<b>4D</b>
<b>Résistance</b>	<b>6D</b>
<b>Manœuvre</b>	<b>0D</b>

## Les occupants du complexe

Il ne reste qu'une poignée d'employés ayant survécu à la prolifération du virus et à la purge des commandos. La plupart sont présentés dans les pièces où ils sont retranchés. Les autres

Des **jets de Perception** sont nécessaires pour en repérer certains suivant leur cachette.

Le technicien dissimulé dans un conduit de ventilation, qui tombera sur les personnages (*bruit sinistre avant la chute*). *A mettre après la rencontre avec les cobayes dans les conduits.*

L'homme de ménage caché sous des cadavres et qui les fait bouger en respirant.

### Le commando d'extractions

Ce groupe de 12 mercenaires surentraînés et équipés des dernières innovations des laboratoires de GT (armure, armes) est en train de terminer sa mission : récupérer les données sensibles.

Il a éliminé plusieurs zombies ainsi que des survivants imprudents qui ont cru voir en eux leur salut. Mais la situation s'est compliquée lorsque le personnel épargné est parvenu à contrer l'action des mercenaires (sabotages, pièges, etc.).

Ces derniers sont contraints de traquer le personnel qui reste pour l'éliminer, afin d'avoir les coudées franches : des disques informatiques ont été dérobés par les survivants dans l'espoir de négocier leurs vies contre les données.

Ils se sont séparés en 4 groupes de 3, ratissant tout le complexe pour localiser les derniers survivants et mettre la main sur les données manquantes dérobées.

Lorsque les personnages arrivent dans le complexe, ils ont déjà 2 morts et deux blessés.



Dès que les personnages sont repérés par un des groupes, les autres se joignent à la traque des intrus et tendront des pièges/embuscades.

## Comment réagissent Les survivants ?

Les employés de GT savent, pour la plupart, qu'ils piratent le travail de la compagnie OneWorld et de ses filiales. De plus, ils connaissent le travail des Z-Corps de façon générale.

Cela peut se retourner contre eux, allant de l'accusation d'espionnage à une exécution sommaire.

Ils essaieront de feindre l'ignorance dans un premier temps (*je ne fais qu'analyser des données !*) à sauver leur peau lorsque cela tournera à l'apocalypse (*sortez-moi de là et je vous dirai tout !*).

Ceux qui détiennent les données archivées auront un atout de négociation supplémentaire envers l'équipe de Z-Corps.

## AUTODESTRUCTION

Si les commandos s'acquittent de leur mission (récupérer les données), leur chef émettra un code crypté pour activer la séquence d'autodestruction du complexe.

Si la situation deviendra catastrophique (trop de zombies, commandos très mal en point), l'intelligence artificielle déclenchera le décompte de l'explosion des explosifs disséminés dans tout le complexe. Celle-ci est silencieuse. Les zombies de tests seront également libérés et orientés vers les Z-Corps, grâce aux haut-parleurs ou à des lumières.

Les commandos restants en seront informés et se rabattront vers l'ascenseur pour fuir les lieux.

Consciente des risques de fuite de données sensibles, GT, par l'entremise du **général Dunwoody**, s'assurera de la destruction du complexe. Un chasseur-bombardier **F-18** effectuera un passage très rapide juste après l'explosion du complexe et larguera plusieurs bombes anti-bunkers, afin de faire disparaître la moindre trace.

Si l'explosion n'a pas (encore) eu lieu, l'appareil arrivera lorsque les Z-Corps s'enfuiront de la base secrète.



## *Respectons Le genre*

Pour être vraiment dans le genre **Resident Evil**, une bonne idée de final serait une fuite effrénée du complexe, le prototype New Dawn aux fesses, tout en esquivant zombies, drones et commandos restant. L'explosion coïncidera avec le passage du F-18 qui largue ses bombes anti-bunkers sur le laboratoire souterrain.

## **RÉSULTATS**

Les découvertes issues des interrogatoires des survivants du complexe ou des dossiers récupérés peuvent être nombreuses mais nécessiteront un travail de décryptage que seul **EyeMetrics** peut conduire et demanderont beaucoup de temps (au moins une semaine).

Voilà ce que va apprendre Donaldson à l'équipe dans les jours qui suivent :

1°OW et certaines de ses filiales sont bien piratées, depuis la semaine 6 de l'épidémie. La masse de données dérobée est colossale, mais permettra de découvrir (si les personnages s'y collent) l'existence de nombreux projets secrets piratés, des labos secrets OW disséminées sur le territoire américain, etc. *A adapter en fonction à votre campagne.*

## **REMERCIEMENTS**

Je remercie Jerem (<http://www.joompag.org>) pour m'avoir fait découvrir la suite du scénario précédent et me permettre de le mettre à la disposition de la communauté Z-Corps. ☺

2°Le laboratoire a pour actionnaire principal un consortium du nom de GT (signification inconnue). Si les personnages ont participé au scénario **Sunday Fever** du livre de base, ils ont déjà croisé ces curieuses initiales...

3°Une partie des recherches dans le complexe portait sur les applications du virus à des fins d'immortalité...

## **GOOD JOB**

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

- **Neutraliser les Eyes of Wendigo** : 2 points de Personnage.
- **Découvrir l'implication de GT** : 2 point de Personnage.
- **Neutraliser les commandos** : 1 point de Personnage.
- **Evacuer les survivants de Duluth** : 1 point de Personnage.

## HOSTILES

Phase 1 (cf. LdB p 208-210)

Phase 1 cybernétisés

- *Celui avec cyberbras*

*Bagarre 4D, Soulever 5D*

Bonus aux dégâts **3D**

- *Celui avec cyberjambes*

*Courir 4D, Sauter 4D*

Déplacement **6**

Phase 2 Projet « New Dawn » (5<sup>e</sup> génération)

Agilité **3D** *Bagarre 5D, Discrétion 3D, Grimper 4D*

Adresse **1D**

Perception **2D** *Chercher 3D, Ecouter 3D, Pister 3D*

Puissance **5D** *Courir, Soulever 7D*

Présence **1D** *Intimidation 4D*

Déplacement **8**

Bonus aux dégâts **4D**

Armure complète **3D**

## GENOMIC TRUST

Techniciens du complexe

Equivalents à l'infirmier type (*Clinique Apocalypse, p.11*) en remplaçant Médecine 4D par Electronique/Informatique/Chimie/etc.

Scientifiques du complexe

Equivalents au médecin type (*Clinique Apocalypse, p.11*) en remplaçant Médecine 5D par Electronique/Informatique/Chimie/etc.

Commandos

Agilité **3D+1** *Bagarre 4D+2, Mêlée 4D+2*

Adresse **3D+1** *Armes à feu 4D+2, Lancer, Piloter (voiture)*

Connaissance **2D** *Electronique 3D, Informatique 3D, Navigation*

Perception **3D+1** *Survie, Camouflage*

Puissance **3D** *Courir 4D*

Présence **3D** *Intimidation, Volonté*

Déplacement **6**

Bonus aux dégâts **2D**

Armes : poignard, Walther P-99 (2 chargeurs), HK G-36 (3 chargeurs) & lance-grenade (4 grenades), 1 grenade étourdissante, 3 grenades offensives.

Armure & casque **2D**

## SURVIVANTS

Nazareth

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, Navigation, Sécurité*

Perception **3D** *Chercher 4D, Pister*

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

Présence **2D** *Intimidation 3D, Persuasion 3D, Volonté 3D*

Déplacement **7**

Bonus aux dégâts **2D**

Armes : poignard, M-9 (2 chargeurs), H&K G-36 (2 chargeurs), grenade (1).

Membres de l'armée de Nazareth

*Toutes les caractéristiques à 2D+2.*

*Pilotage (voiture) 3D, Compétences de combat à 3D+2, Compétence de métier à 4D.*

Déplacement **4**

Bonus aux dégâts **2D**

Armes : Armes de poings divers, Fusil d'assaut divers, Armes improvisées (**8 semaines plus tard, p.61**).