

# Adam

## Synopsis

Les scientifiques du « Allure of the seas » travaillent sans relâche sur la recherche d'un remède. En effet, avec une majorité écrasante, les z-corps se voient reconnaître par le congrès des Etats-Unis le droit d'intervenir dans tout le pays, pour lutter contre les hostiles et soutenir les survivants (un amendement à la constitution est d'ailleurs à l'étude). Le centre de recrutement des contrôleurs est officiellement implanté à Savannah, à proximité du siège de One World. Les premières équipes sont opérationnelles en moins de 48 heures, armées d'un matériel de pointe. L'Agent gris est définitivement adopté par l'US Army (surtout à la suite de la démonstration à Los Angeles dans le centre commercial lors de la première mission, et à Crescent).

***Attention, pour cette partie, les PJs ne doivent pas être au courant.***

*Quelques heures seulement après le vote du Congrès en sa faveur, Bryan Clark est victime d'un attentat dans le parking souterrain de son hôtel. Blessé, il décide de disparaître provisoirement afin de protéger sa famille. Conseillé, par les services secrets, il ne prévient personne de sa situation.*

***C'est à partir de là (en non italique), que les PJs vont avoir une nouvelle mission des qu'ils reviennent.***

Les unités Z-Corps sont officialisées, les instituts deviennent des bureaux de recrutement, des fonds sont dégagés par le gouvernement pour alimenter les filiales de One World, l'Agent gris remplace les bombardements au napalm... Tout le monde se lance dans la bataille. ***Attention, la suite n'est pas à dire aux PJs : Les plus hautes instances de One World apprennent la disparition de Bryan Clark et ne savent pas ce qu'il est devenu, ils doivent le retrouver à tout prix. Fin de la partie secrète.***

## 1. Where is Bryan

Le contrôleur principal Invictus appelle le groupe z-team des PJs. « Vos dernières missions ont montré vos capacités d'adaptation et vos compétences face à cette crise. Un membre important et très influent de One World a disparu, retrouvez le et essayer d'apprendre ce qui s'est passé. » Les PJs viennent à peine de rentrer de leur ancienne mission et n'ont pas le temps de se reposer (l'échelle de stress ne revient pas à 0). Une douche et c'est reparti vers cette mission mystère, mais hautement sensible et prioritaire.

### 1.1. La mission, chef ?

Invictus est devant le groupe de joueurs avec un visage blême et bien blanc, elle semble inquiète et ennuyée, mais elle ne répondra à aucune question concernant cette mission. A chaque fois, elle annonce un « secret défense » certes redondant. Peut-être qu'elle

non plus n'est pas au courant de tout. Le code de la mission est le suivant : OBS-PEN-PHI-PX-T2- HX-1209021. « Vous allez vous rendre dans la banlieue de Philadelphie en Pennsylvanie pour enquêter sur la disparition d'une personnalité importante. Malheureusement, son nom est classé top secret et les hautes instances ne veulent pas le fournir ». L'ordre vient du haut de la hiérarchie et ce manque d'information a le don de passablement l'énerver. Malheureusement les ordres sont les ordres...

Le lieu où la personnalité a été aperçue la dernière fois est au croisement de Cecil B Moore Avenue et la N 33rd Street. Aussi la Z-Team sera hélicoptée dans une clairière d'East Fairmount Park, à environ 300m du croisement, et aura deux heures pour trouver un maximum d'info à ce sujet. L'hélicoptère restera en retrait dans les environs avant de venir les chercher au même endroit. Celui-ci restera en alerte et sera capable de revenir sur place en moins de 10 min. Malheureusement, l'état de l'avancement de l'épidémie est mal connu pour le moment dans la région. Mais l'on est certain qu'un important foyer existe à Philadelphie. Il faudra donc faire vite, bien, et le tout en silence. Isabela : « *Alors mes choux, la hiérarchie vous a filé que des bérettas, heureusement que je cache un peu d'armes dans mon hélicoptère, tiens, toi le costaud, ouvre cette malle, et prend un M16 avec un chargeur* ».

*Notes aux MJs - Insistez bien sur l'objectif : trouver des informations et non pas de secourir la population. - Les Z-corps sont équipés pour une mission rapide (ie pas de matériel lourd, ni d'arme de guerre.). - Si les joueurs demandent des fumigènes de couleurs, ces derniers peuvent leur être fournis, dans le but de signaler un autre point d'évacuation sans radio. - L'hélicoptère n'est pas silencieux.*

## 1.2. Autochtones

L'hélicoptère se dirige vers l'état se trouvant proche de Washington : la Pennsylvanie. Peu d'informations sont présentes et l'équipement léger inquiète les membres de la z-team. La banlieue de Philadelphie est aperçue dans le lointain, des voitures semblent formées un amas de métal gigantesque, tel un carambolage géant avec une impossibilité de se déplacer en voiture. A proximité, un parc avec une clairière offre un endroit tranquille pour se poser.

Une fois dans la clairière, un silence irréel règne, apparemment la propagation du virus dans cette ville fut rapide. Pourtant, Washington n'est pas loin et cette forteresse est surprotégée par les militaires. L'équipe avance dans la clairière et dans le parc... Seul le bruit du vent dans les arbres résonne dans le parc, pourtant, il débordait de vie il y a peu. Avec des jets de vigilance, les PJs peuvent se rassurer de l'absence de forces hostiles. Au loin le parc débouche sur la N33, encore quelques pas et la traversée du parc se fera sans encombres. Les personnages se trouvent face à un important carambolage qui s'étale de gauche à droite, ça y'est des ombres errent entre les véhicules et les rues avoisinantes, heureusement elles sont peu nombreuses.

Un petit jet de perception dont le seuil dépend de l'attention des joueurs permet d'apercevoir au milieu des voitures accidentées une limousine particulière. Ce carambolage concerne des dizaines de véhicules légers dont une limousine aux couleurs de OneWorld et une semi-remorque couchée sur la route, cachant un glacier se trouvant à leur droite. Sur leur gauche, une voiture franchit prudemment un parking permettant d'éviter la zone de l'accident.

A part quelques zombis qui errent, il y a tout de même un groupe de survivants au milieu de l'amas de ferraille, assez nombreux, il faut l'avouer, à peu près une vingtaine de personnes. Ces derniers viennent en direction des z-corps, il y a des enfants, des femmes, des hommes...de tout âge.

« Sauvez nous, les zombis sont à Philadelphie, l'armée arrive, mais...on ne sait pas où ils sont... ». « Ils sont surtout occupés à sauver le président et la capitale, j'en suis persuadé ». D'ailleurs, les enfants pleurent et crient...ce qui commencent à exciter les quelques zombis aux alentours. « Nous avons vu votre hélicoptère dans la clairière, aidez-nous, vous êtes notre seul espoir... ». « Ils arrivent, ils sont là !!, ils sont partout...aaaahhh !!! ».

Evidemment, la mission des PJs est prioritaire et malheureusement, ces humains risquent de mourir déchiquetés par les zombis. Les z-corps devraient refuser de les aider et ceci de manière abrupte ou diplomatique, comme ils le souhaitent. Mais la panique et la peur s'installent dans le groupe surtout à l'arrivée des zombies...Agressivité et supplices envahissent le groupe de survivants... « Si vous ne pouvez pas, prenez au moins les enfants... ». « De toute façon, nous avons vu votre hélicoptère et nous allons le prendre... ». Même la haine et la violence apparaissent : « De toute façon, eux aussi sont des pourris à la botte des multinationales. Ils sont responsables de ce désastre... »

Au milieu de ce carambolage, des zombis se déplacent vers le groupe, les z-team sont peu armés, mais il faut réagir. Un premier tir de barrage, sans doute pour assurer la fuite des survivants. L'important est de s'assurer que l'hélicoptère est parti afin d'éviter que le groupe de survivants le prenne d'assaut...et qu'il arrive un problème irréversible. Durant la fuite, quelques survivants se font attraper par les zombis dont la mère du jeune Jason, 10 ans.

Pas très loin, un hôtel est présent avec un parking souterrain. La mission est mal engagée puisque les PJs doivent trouver du temps pour fouiller la limousine, or un groupe de zombis est dans les environs et empêchent cette investigation. L'hôtel semble vide et présente des preuves d'une fuite précipitée des occupants...Mais l'heure tourne, et la mission doit être rapide. Le contrôleur Isabela, pilote de l'hélicoptère leur demande ou en est la mission...que faire ?

Les PJs peuvent tenter un jet de percevoir de seuil 15, ce qui leur permet d'entendre quelques chuchotements entre trois personnes. Apparemment, ils souhaitent prendre l'hélicoptère et éliminer les z-corps. L'un d'eux, le vieux Burt est armé d'une Winchester, mais avec un jet d'empathie (simple), les PJs remarquent qu'il hésite fortement à s'en servir...Une simple discussion éloquente servirait à calmer les esprits, surtout dans cette situation. En effet, des mains ensanglantées glissent sur les portes d'entrées de l'hôtel, il est évident que les PJs vont essayer de barricader avec l'aide de tout le monde.

### 1.3. La limousine

Comment faire pour enquêter au niveau de la limousine ? Les joueurs doivent se montrer imaginatifs pour l'atteindre et enquêter à l'intérieur. Pour cela, un groupe de survivants peut attirer les zombis (un peu de discussion pour les y encourager et pourquoi pas leur promettre de les aider). Ainsi, ce groupe de survivants sortira par une autre porte et attirera les hostiles à l'opposé de la limousine. Malheureusement, une partie ne survivra pas

mais leur sacrifice servira aux autres survivants (pourquoi pas un père de famille qui se sacrifie pour son fils).

Les PJs peuvent ensuite vider leur chargeur, un peu bourrin mais fonctionnel. Ils ont en leur possession des bérétas et un M16, mais il leur restera très peu de munitions par la suite.

Enfin, la dernière solution, l'aide de l'hélicoptère, or durant l'offensive face aux hostiles, des armes lourdes tirent et manquent de peu de l'aligner. Cette solution n'est malheureusement plus envisageable, mais les PJs savent maintenant qu'un autre groupe est présent sur l'immeuble d'à côté.

Voici ce que l'on trouve comme information dans la limousine : Proche de la limousine avec des tests de perception ou de pister, les PJs remarquent de nombreuses douilles sur le sol. Sur la limousine One World (reconnaissable avec le logo), les PJs aperçoivent de nombreux impacts de balles, ainsi que sur la façade du glacier et le camion renversé.

Le carambolage est assez impressionnant et peu de corps sont allongés sur l'asphalte ou dans les voitures. Ou sont passés les différents corps ? Ceux présents dans les voitures accidentés ne présentent pas de blessures par balles. Le camion renversé présente également une remorque...

La remorque est fermée, une forte odeur de charogne règne à l'intérieur. Ce n'est pas très difficile d'ouvrir, les PJs sont méfiants et vigilants. Il y a de nombreuses traces de sang à l'intérieur mais aucun corps. Néanmoins des traces de griffures sont présentes au niveau de la porte.

Le glacier : derrière le comptoir, on trouve une douille et une trace de sang. Du bruit émane de l'intérieure de la chambre froide comme des coups sur la porte. Les PJs ne sont pas obligés d'ouvrir mais la curiosité devrait l'emporter. Ainsi, un zombie de génération 3 est actuellement en piteux états avec des stalactites de glace pendant sur son visage décharné avec des traces de morsure. Bon nombre d'étagères remplies de différents parfums de glaces se sont effondrées. Couvert de crème glacée fondue, et à cause du manque de luminosité dans la chambre froide, il est impossible sans s'approcher à sa portée de distinguer si c'est un hostile ou non. D'ailleurs, il semble plus intelligent que la normale en regardant et fixant les PJs sans sauter sur eux. Evidemment, au bout d'un instant ses instincts commencent à l'envahir. Ainsi, il ne peut s'empêcher de sauter sur les PJs, au bon moment, bien sûr. D'ailleurs ses gémissements ressemblent à une respiration sifflante. Le Z-corps le plus proche se fait attaquer rapidement par le zombie (d'ailleurs il a l'air bien plus rapide que la normale). Le PJ ne peut tenter qu'une seule esquive. Il est armé puisqu'il tient un morceau de fer tordu et légèrement tranchant dans sa main (+1D de dommages).

Avec un jet de criminalistique, les PJs s'aperçoivent que la limousine One World a été complètement nettoyée. En effet, mis à part la poussière due à l'accident, l'intérieur est totalement lustré, pas de poussière et les fenêtres sont briquées. Il flotte une légère odeur de Javel... Vont-ils trouver des traces à l'intérieur du véhicule ? Néanmoins une fouille complète va révéler des indices intéressants : une facture de l'hôtel où ils se sont réfugiés indique qu'une chambre a été louée au nom de Clevens... Heureusement l'un des survivants est un groom de l'hôtel. Derrière, ces quelques mots sont inscrits, GT...

Mais durant les fouilles, des armes lourdes tirent sur la limousine, elles proviennent de l'immeuble d'à côté...Les PJs sont pris dans un feu nourri. Comment se sortir de ce piège et surtout comment les éliminer. Le seul avantage est que les zombies se dirigent vers la source du bruit.

Les PJs peuvent se diriger vers le parc et se mettre à l'abri des tirs (le MJ pourra tenter de les toucher avec une compétence de tir de 6D (ce sont des paramilitaires), les PJs devront également effectuer un jet sur la table de stress). D'ailleurs l'un d'eux est armé d'un fusil de précision et d'une lunette de visée, ce qui permet d'avoir 9D dans la compétence. Les soldats cherchent à les abattre. Ils sont placés stratégiquement pour maintenir les PJs dans la limousine et les empêcher de fuir, mais seulement les éliminer. Le MJ n'hésitera pas à viser la tête. Ils sont équipés d'un matériel standard et leurs munitions font du bruit. Le combat attire évidemment les quelques hostiles des environs de générations 3. Certains attaqueront les PJs, environ 3 par personne. A cela, il faut rajouter les tirs des paramilitaires pour maintenir les Z-corps dans la zone jusqu'à ce qu'ils tombent ou que les hostiles fassent le travail.

En fuyant vers le parc, si les PJs prêtent attention aux environs (jet de perception ou pister), ils remarquent des traces de pneus et de peinture brune sur les arbres. Ils en déduisent que des 4/4 ou jeeps sont passées par ici à vive allure en raclant les arbres. Ils n'ont pas fait attention lors de leur arrivée. En voulant les suivre, ils perdent les traces dans le parc, mais découvrent un mini mp3 One World. Ce dernier correspond en fait à un enregistreur de poche, mais sa batterie est morte...A Savannah, il sera possible d'extraire le message.

L'autre possibilité évidemment est de repartir vers l'hôtel en courant, mais les tireurs auront plus de facilité à tuer les joueurs. Alors que le fait de passer par le parc en contournant le lieu du carambolage, la discrétion et les ombres seront avec eux. Rapidité et discrétion seront donc de mise pour éviter d'une part les tirs des soldats de Génomic Trust et d'autres part les hostiles. Ces derniers étaient d'ailleurs attirés par les tirs des GT, ainsi les ZC peuvent courir vers une entrée par derrière de l'hôtel (quelques jets d'endurance).

Il serait intéressant que les PJs aient la présence d'esprit d'enlever un soldat GT pour l'interroger à Savannah. Pour cela, il est hors de question de se diriger vers le bâtiment ou les PJs pourraient se faire tuer facilement. Mais plutôt trouver un stratagème pour attirer un petit groupe. Les soldats de GT vont s'apercevoir que ce sont des hommes de One World. Ainsi, ils vont vérifier s'ils sont morts et s'ils ne sont pas dans l'hôtel.

## 1.4. L'hôtel

### 1.4.1 La suite

Les PJs peuvent discuter avec le groom de l'hôtel au sujet des clients et du registre. Le montant de la facture correspond à deux nuits dans la suite. Dans le registre, c'est Adam Clevens qui a réservé cette suite. En contactant le contrôleur principal Invictus, les PJs apprennent que Adam Clevens est le garde du corps de Bryan Clark. Isabela leur apprend que le parc commence à être envahi de morts vivants et que le départ semble imminent.

La fouille de la suite se fait rapidement. Mais rien n'est trouvé à l'intérieur. Parfois Isabela les tient au courant de la situation extérieure. « Et les mecs, nous n'avons pas

de place pour exfiltrer les survivants et ce n'est pas la priorité de la mission. D'après vous, qui a essayé de me shooter ? Mince, deux paramilitaires s'approchent de l'hôtel, ils sont là dans la minute. » L'approche des hommes de Génomic Trust est conditionnée. En effet, soit les PJs font tous pour les attirer, soit les soldats pensent que les PJs sont morts avec l'épisode de la limousine.

#### 1.4.2 La fuite

C'est dégueulasse, mais les PJs n'ont pas le choix, ils doivent partir et laisser les survivants dans une situation catastrophique. L'idéal serait d'enlever un soldat de Génomic Trust. Si nous ne sommes pas dans les conditions idéales d'intervention du groupe de GT, les PJs doivent avoir l'idée d'en enlever un. Pour cela, la seule solution est de les attirer puisque s'approcher de leur bâtiment serait un suicide.

Deux choses à faire, partir rapidement sans les survivants et surtout avec un soldat GT. Les paramilitaires sont bien équipés et ne s'embarrassent pas de la présence de survivants : « ouvrez la porte et dites-nous où sont les Z-Corps ? ». Les survivants leur indiquent puisqu'ils ont peur de ces mercenaires. Un combat a lieu dans le salon de l'hôtel où les balles sifflent, les survivants partent dans les étages se cacher et les zombies entrent. Le MJ doit décrire une scène chaotique. Certains survivants sont touchés par les balles ou dévorés par les hostiles, d'autres fuient dans les étages. « Prenez un mercenaire et courez vite vers le parc, je découpe des zombies (message de Isabela) ». Deux solutions, une balle dans la jambe immobilise le GT ou alors quelqu'un l'assomme par derrière, mais dans tous les cas, son coéquipier sera éliminé.

La course effrénée vers le parc est accompagnée de tirs de l'hélicoptère qui couvre la fuite des PJs face aux hostiles (jets d'endurance), cette scène doit être héroïque et amener les PJs vers leur hélicoptère. Alors que ce dernier est au sol, Isabela tire sur les hostiles pendant que les PJs montent.

## 2. Le laboratoire secret de Génomic Trust

### 2.1 Savannah

L'hélicoptère arrive à Savannah. Une discussion s'en suit avec Invictus, double M et Rhodes. « Les hautes instances ne souhaitent pas vous mettre au courant pour ne pas stresser cette nouvelle mission, mais effectivement notre président a été enlevé. Les seules informations en notre possession sont celles que vous avez ramenées ». « Nous allons passer à l'interrogatoire le soldat de GT, ceux qui ont le cœur bien accroché peuvent y participer ». Savannah est équipée de salles d'interrogatoire et le paramilitaire a intérêt de parler sinon il risque de souffrir mille morts. En attendant, les données du MP3 enregistreur sont étudiées.

Les données du MP3 concernent plusieurs discussions enregistrées habilement, menées par Adam Clevens et Bryan Clark. Les paramilitaires de GT parlent d'un laboratoire secret enfoui sous terre, *ou des expériences contre nature sont menées notamment celles de souvenirs enfouis. Les prisonniers seront amenés à cet endroit. Nous partons immédiatement sur Phénix...*

L'interrogatoire du mercenaire révèle des informations intéressantes : *Bryan Clark et son garde du corps sont amenés au laboratoire 8 de la zone 32. Ce dernier se situe à*

*quelques kilomètres dans le désert aux alentours de Phénix. Je n'ai malheureusement pas de coordonnées GPS, mais je peux vous dire que c'est une ancienne base militaire désaffectée avec un hangar et des miradors abandonnés.*

Même avec ces deux informations, il sera difficile de déterminer l'endroit exact de la base. Une étude, avec l'aide de satellite et des données sur les bases militaires, permettrait de déterminer la zone avec précisions. Toutes ces recherches incombent à OneWorld et non aux Z-Corps qui attendent avec impatience les résultats. Les PJs peuvent se reposer un petit peu...Nous arrivons en fin de semaine 5.

## 2.2. Le laboratoire

### 2.2.1 L'entrée du laboratoire

Le maître contrôleur principal, double M, fait appel enfin à l'équipe z-team : *« Vous êtes maintenant au courant que nos ennemis GT ont enlevé notre président. Il est possible que le général limogé : Dunwoody soit de mèche, mais ce n'est qu'une suspicion. Néanmoins, votre mission est de récupérer Bryan Clark en espérant ne pas arriver trop tard. Si c'est le cas, revenez avec une preuve de son déplacement. Vous avez carte blanche et tout l'équipement de pointes que nous avons actuellement de disponible. »* Le code de la mission est le suivant : EXT-ARI-XXX-PX-TX-HX-1209024.

*« Vous serez trois équipes Z-Corps à partir, vous serez tous sous les ordres de Rhodes qui se déplace pour cette occasion ».*

Isabela met en route l'hélicoptère suivi par les deux autres en direction de Phénix. Invictus leur parle par transcom : *« Je me suis mis en contact avec une base OneWorld de Phénix, deux blindés vous rejoindront là-bas avec deux jeeps ».* C'est une mission de grande envergure que OneWorld ne doit pas rater, en effet le gouvernement a voté l'utilité des z-teams et cette mission est vitale pour la suite. Est-ce que GT veut voir les USA, voire le monde, sombré dans les ténèbres ?

En arrivant à proximité de l'objectif, au milieu du désert, Isabela aperçoit des jeeps et des véhicules transporteurs de troupes abandonnés et des corps allongés sur le sable. Les hélicoptères atterrissent à proximité. *« Ici Invictus, les blindés et les jeeps arrivent bientôt, ou en êtes-vous ? ».* Le décor s'ouvrant devant les PJs est assez chaotique puisqu'il montre des corps dont la plupart ont une balle dans la tête et des morsures. Un examen rapide de quelques corps montre que les balles sont post mortem. Les mercenaires allongés appartiennent évidemment à GT et semblaient vouloir s'échapper rapidement. Heureusement, aucun corps ne correspond à celui de Bryan Clark et de son garde du corps.

Le hangar est ouvert et rien ne semble en sortir...Les blindés et les jeeps One World arrivent sur ces entrefaites et sécurisent les lieux. Les trois groupes Z-Corps entrent dans le hangar. A l'intérieur, des corps sont allongés, des véhicules sont explosés et quelques flammèches crépitent encore. Un combat important a eu lieu ici il y a quelques heures et tous les corps sont inanimés certains avec une balle dans la tête, d'autres déchiquetés, et d'autres coupés en morceaux par des balles de M60. Un véritable charnier est présent, et peut être que le virus se trouve à l'intérieur de toute cette hémoglobine. Les Z-Corps s'habillent en conséquence...Invictus donne l'ordre qu'une équipe s'occupe de brûler les corps alors que les deux autres se dirigent vers l'entrée du laboratoire...Une simple porte s'ouvre directement sur

un ascenseur ou seule un code permet de le faire descendre. Un piratage informatique est nécessaire (jet d'informatique très difficile, car c'est tout de même GT). L'ascenseur descend avec les deux groupes z-team : Rhodes fait partie du contingent et commande les deux.

### 2.2.2. Vers l'enfer

L'ascenseur descend dans les profondeurs de la base, les communications vers l'extérieure sont coupées et seules les deux équipes peuvent communiquer entre elles. L'ascenseur s'ouvre sur un long tunnel bardé de sacs de sables formant des planques. Des armes lourdes sont fixées sur trépied, mais seule la mort règne ici. Des corps sont allongés un peu partout, le silence à part des râles lointain et des ombres qui avancent. Des militaires zombifiés essaient de passer à travers les sacs de sable attirés par la chair fraîche qui vient d'arriver. Rhodes annonce : « *Mes chers amis, préparez-vous à défendre votre vie, ici naît le début de votre histoire de héros, ici vous défendez l'humanité et nous devons avancer pour trouver notre président...Videz vos chargeurs.* » Cette scène assure un jet sur la table de stress.

Comme une scène au ralenti, un hostile tire avec les dernières balles du M60 qui fauche deux z-corps, les PJs doivent réussir un test d'esquive sous peine de recevoir 10D de dégâts, pour ainsi dire l'échec n'est pas envisageable. Mais cette action du mort vivant entraîne également la mort de ses congénères. Pour les éclaboussures de sang, les membres sont empaquetés dans leurs combinaisons antivirales. Les chargeurs se vident et un véritable charnier apparaît, mais les z-corps sont rapidement débordés et les morsures commencent à apparaître. Certains z-corps se sacrifient pour permettre à d'autres d'avancer. Le contrôleur principal Rhodes se bat comme un beau diable : « *3<sup>ème</sup> équipe avancez et libérez M. Clark.* »

Le tunnel débouche sur une grosse porte à double battant blindée, infranchissable. Habituellement, elle s'ouvre de l'intérieur via le PC de sécurité qui regarde par les caméras. En effet, le tunnel est rempli de caméras numériques. Comment faire, surtout que la seconde équipe pourrait disparaître à tout moment. Encore une fois, un professionnel de l'électronique doit démonter les plaques métalliques donnant sur les câbles d'ouverture. Cette action doit durer un certain nombre de temps assurant aux PJs un jet sur l'échelle de stress (avec un malus évidemment, à ce niveau du scénario, il est logique que les PJs aient un malus dans certaines de leur compétences en raison de l'échelle de stress). Enfin, au bout d'un moment la porte à double battant s'ouvre...

Ils la referment aussitôt en s'y prenant à plusieurs en raison de son poids. A l'intérieur, nous avons un large plateau avec des bureaux et des ordinateurs. Ils fonctionnent seuls et semblent calculer certaines données. Une voix retentit à l'intérieur : « *la base s'autodétruit dans 1h, veuillez quitter le complexe immédiatement...* ».

Les PJs continuent de paniquer et fouillent immédiatement le plateau à la recherche d'une issue. Aucun zombie n'est présent à cet étage, mais un plan du complexe leur permet de comprendre qu'ils ne sont pas au bout de leur peine, en effet, une porte blindée s'ouvre vers un petit tunnel en direction d'un nouvel ascenseur.

Sur un canapé, un scientifique avec une seringue vide sur la table a de grosses gouttes de sueur qui dégoulinent sur son visage. « *J'ai voulu jouer à Dieu, mais j'ai créé des monstres, le village ne pardonnera pas mon échec...est-ce l'enfer que vous êtes venus chercher ? Il n'y a plus rien en dessous, à part l'enfer sur Terre...Le nettoyeur règle les*

*derniers problèmes. Mon nom ne vous dira rien, mais le village a engagé mes compétences et a su éliminer en moi toute éthique et tout doute... Ces yeux se révulsent... Ce qu'ils ne savent pas désormais, c'est que j'ai réussi... Sa peau se tend et ses muscles grossissent... ».*

Un phase 2 se transforme sous les yeux des PJs, mais il est différent, il est unique, il est rapide, il peut ramper sur les parois, les balles le traversent et les trous se referment... Ce n'est pas de la magie, c'est de la science, une abomination du village qui doit rester ici, enfermée à tout jamais. Une balle dans la tête ne lui cause que peu de dommages. MJ faites durer ce combat en trichant un maximum, les PJs doivent penser que cette créature est unique en son genre et indestructible. Une fois le combat achevé, il ne reste plus qu'à continuer son chemin.

### 2.2.3. Les survivants

Les PJs peuvent observer les différents écrans à l'aide de caméras installées un peu partout. Ainsi, ils peuvent observer plusieurs scènes différentes : des laboratoires en flammes, détruits avec des scènes de chaos et d'apocalypses, envahis de zombies. D'ailleurs deux soldats semblent les exterminer facilement. L'un d'eux fait 1.80 m, il est mince mais athlétique, son visage est constamment dissimulé derrière un curieux masque blanc, représentant un faciès grotesque et inquiétant, un masque de gardien de hockey. Il est habillé en permanence d'une combinaison noire intégrale, aux jointures métalliques. Il est armé jusqu'aux dents et rien ne semble l'atteindre. L'autre a un corps avec des muscles imposants, il est torse nu avec un masque qui recouvre son visage. Ce masque représente une cagoule noire métallique comme un bourreau des temps modernes. Le premier se bat avec des armes à feu assez facilement, l'autre se bat au corps à corps et déchire les entrailles des zombies.

Il est grand temps de passer par la porte, mais avant tout observons ce qu'il y a de l'autre côté. La salle est vide, sombre et correspond à une antichambre avec deux portes à l'intérieur. A par cela, un rayon lumineux de couleur bleue horizontale, balaye la surface. Si les PJs n'observent pas la scène avant de franchir la porte, ils seront pris par surprise par ce laser qui découpe un peu n'importe quoi. Le PJ meurt s'il entre en contact avec lui, il est donc nécessaire de réussir deux jets d'esquive. Le laser ne peut pas toucher les personnes se trouvant face aux deux portes un peu comme un havre de paix. L'une des portes correspond à l'ascenseur, l'autre à l'escalier.

Les PJs entendent une grosse déflagration provenant de l'escalier, le complexe est secoué... Un jet de perception apprend aux PJs que l'origine de l'explosion provient des escaliers. Ils peuvent perdre du temps en y allant mais ils devront faire demi-tour.

L'ascenseur : il ne fonctionne pas et les portes coulissantes restent fermées. A deux, avec un test de puissance, ils réussissent à ouvrir la cage d'ascenseur. Des coups de feu proches se font entendre et les balles sifflent à l'intérieur. En regardant à l'intérieur, l'équipe de z-team aperçoivent des humains en train de grimper dans la cage de l'ascenseur. Ils semblent poursuivis par un homme torse nu avec une cagoule de bourreau. Un test de perception permet aux PJs de voir un autre homme, celui bardé d'armes, avec un masque de hockey et une combinaison sombre intégrale. Ce dernier est occupé à shooter des zombies dans l'ascenseur et à tirer parfois sur les humains.

L'équipe de z-team peut occuper Légion en lui tirant dessus pendant que les survivants continuent de grimper et qu'un groupe de z-team commence à descendre. D'ailleurs Adam se jette sur un survivant et un combat au corps à corps commence et se termine par la mort du survivant (probablement) si personne ne lui vient en aide. L'équipe de

survivants doit penser à leur dire de reculer malgré les questions posées par la z-team : « savez-vous ou est Bryan Clark, Adam Clevens...répondez !!! », Et les survivants vont sans doute répondre que Clark n'est plus ici et que leur poursuivant n'est autre que Adam.

Voir Suite dans le scénario de survivant : « quelque part ».

Les z-corps vont sauver les survivants de la cage d'escalier et sans doute éliminer Adam. D'ailleurs Légion ressortira du laboratoire une fois les troupes de One World parties. Les survivants révèlent les événements passés dans le complexe. Une fois le tunnel de la mort passé, ils arrivent dans le hangar où une discussion avec « Invictus » confirme l'absence de Clark et la transformation de Adam Clevens. C'est avec le cœur lourd et le sentiment d'un échec que les troupes de One World quittent le laboratoire. Ils amènent les survivants dans la ville de Phénix, transformée pour l'occasion en camp de réfugiés.

## Epilogue

A l'issue de cette mission, Ice devient Contrôleur principal et a le droit de désigner un chef contrôleur, les autres deviennent des contrôleurs confirmés.

Le virus évolue à très grande vitesse, mais nous ferons tout pour le faire disparaître, grâce à votre soutien et votre action sur le terrain. Que Dieu vous protège, Z-Corps. La situation s'aggrave de jour en jour. La contagion se répand à une vitesse alarmante à travers les Etats-Unis, l'état d'urgence est décrété.

## PNJs

Les survivants : humains de base avec 2 caractéristiques à 1D, 4 à 2D et 1 à 3D. Au niveau compétence, les moins importantes ont 1 ou 2D, ensuite 3D, et la plus importante 4 ou 5D.

Les soldats de GT : Mercenaires hautement qualifiés, les compétences les plus importantes ont 4 ou 5D, et les spécialités peuvent atteindre 7 ou 8D.

Les zombis phase 1 : P.208 (vous pouvez en booster certains en rajoutant 1D dans une caractéristique).

Adam : Décrit dans le scénario « quelque part ».

Le Phase 2 unique : lâchez-vous : n'hésitez pas...Il a une résistance accrue aux balles avec une protection supplémentaire de 3D, ainsi sa puissance est de 6D soit une protection de 9D. De plus, il régénère 1 fois par tour de manière automatique 3D PV lui permettant de regagner des niveaux de blessures. Ses griffes ont des dommages s'élevant à 3D que l'on rajoute aux BD, soit des dégâts de 6D mais en deux fois d'un coût (soit deux attaques par round). S'il est énervé il peut en faire qu'une seule de dégâts 10D.

A cela, il très agile et a une adresse de 5D et une esquive de 8D. Le virus qu'il inocule est foudroyant et correspond à un génération 1 ou 2 (à votre convenance).

D'ailleurs il peut cracher du sang à distance en réussissant un test de arme à distance de 7D. Les Joueurs peuvent à nouveau se faire inoculer le virus.

Trichez au maximum pour faire peur PJ voire en tuer 1 ou 2 et si vous voyez qu'il peut les exterminer, réduisez sa puissance en conséquence.