

# SHROOM KA-BOOM

par CandyGirl - 2012

Jouable en semaines 6- 8

## CODE MISSION

PRE/EXT/EXP-KS-BUR-PX-T4-HX-19090552

## LIEU

Centrale nucléaire Wolf Creek - Burlington, Kansas



*Un scénario pour Z-Corps ou l'équipe devra éviter une catastrophe nucléaire imminente, dans une véritable course contre la montre... Tout en affrontant des zombies (bah quand même!).*

*Le scénario leur propose également une partie enquête qui devrait leur permettre d'en apprendre un peu plus sur les agissements de l'un des principaux protagonistes : Genomic Trust / Le Village.*

## JOUER EN TEMPS RÉEL

Afin d'accentuer le sentiment d'urgence, il est possible de jouer la 1ère partie : l'arrivée en hélico (15 min) + « Arrêter la centrale » (2 heures) en temps réel. Mettre seulement le décompte en pause pour les combats (puis rajouter 5 secondes par round).

## [ CE QUI S'EST PASSÉ ]



Depuis le début de l'épidémie **la centrale de Wolf Creek** à Burlington au Kansas, en pleine zone rouge, est sous surveillance et protection de l'armée.

Un **platoon** (25 hommes) est stationné à l'intérieur la centrale et deux **platoons** (50 hommes) sont à l'extérieur de l'enceinte.

Les **techniciens** sont au nombre de 5\* : le strict minimum pour faire tourner la centrale. Cette équipe d'opérateurs est relevée tous les 3 jours via un hélicoptère UH-60 Black Hawk.

**Des mesures de sécurité** très strictes sont appliquées et des examens complets sont pratiqués afin de vérifier que personne dans la relève n'est contaminé.

Chaque opérateur et quelques soldats disposent de **cartes magnétiques** afin de circuler dans la centrale, presque toutes les portes étant sécurisées.

**Le roulement des opérateurs** aux différents postes peut varier : à cinq il faut savoir être flexible ! Il n'y a donc pas d'emploi du temps fixe établi.

L'une des salles, la moins bruyante, qui servait surtout au stockage a été aménagée en **dortoir/cantine**.

Des lits de camp et une table y ont été installés et des rations militaires y sont stockées.

On y trouve également une fontaine d'eau (la seule de la centrale) et une réserve de bonbonnes.

**Les repas** sont pris par tous les techniciens et soldats quasi simultanément dans un créneau de 20-30 minutes.

\* Nombre totalement arbitraire qui ne se base sur rien que ce que je veux.

## QUAND GENOMIC TRUST S'EN MÊLE

Suite au limogeage du Général Dunwoody, certains au sein du **Village** ont décidé de porter un coup à la réputation du Général O'Grady et de **faciliter ainsi l'éventuelle remise en place du Général Dunwoody** si une opportunité se présentait dans les semaines à venir.

Pour cela le Village a décidé de frapper fort et de **porter atteinte à ce qui est réputé des plus sécurisé : une centrale nucléaire**. Mais pas n'importe laquelle : celle de Wolf Creek située en zone rouge et directement sous la protection des hommes d'O'Grady.

Afin de mener à bien son plan, le Village/Genomic Trust a infiltré un agent au sein de l'équipe de relève des opérateurs : **Elias Ewitt**.

## LE RECRUTEMENT D'ELIAS



« Elias » fait carrière dans l'espionnage industriel et quelques autres domaines, pas plus légaux, où sa capacité à passer inaperçu, son ingéniosité et sa discrétion sont toujours bien monnayées. Mais avec l'épidémie qui fait rage, les jobs se font rares.

**Il a été contacté, il y a 24 heures**, par un nouveau commanditaire, qui comme la plupart de ses clients n'a pas révélé son identité.

...2 millions de dollars par les temps qui courent ça ne se refuse pas et cet argent pourrait lui être très utile pour sortir du pays.

**Elias a fixé lui même le lieu du rendez-vous** : une petite ruelle à l'abri des regards à Salt Lake City.

La ruelle est à première vue sans issue mais Elias en connaît les moindres recoins et s'y est aménagé plusieurs échappatoires.

Là **une jeune femme** (blonde, cheveux courts, 1m65, 25-30 ans, en jean, T-Shirt et lunettes de soleil) lui a remis un dossier contenant les détails de sa mission. Son transport et son infiltration sous une fausse identité (*Elias Ewitt*) étant déjà entièrement planifiés.

La brève rencontre terminée, **Elias** se travestit rapidement (à la *Sherlock-Robert Downey jr*) et **suit la jeune femme**.

*Elias* aime bien en savoir le plus possible sur ses commanditaires... C'est un peu son assurance vie.

Après près de 10 minutes de détours, il la voit s'approcher d'un SUV aux vitres teintées. Il se positionne rapidement de façon à avoir un angle de vue vers l'intérieur de la voiture quand elle ouvrira la portière.

La jeune femme jète un dernier coup d'œil aux alentours et entre dans le véhicule.

Dans ce bref laps de temps Elias aperçoit au volant **un homme portant un masque étrange représentant un visage inquiétant au sourire goguenard** (= Légion LdB p.183).

Le SUV s'éloigne rapidement. La recherche d'Elias sur le numéro de la plaque d'immatriculation ne donnera rien.

## Caractéristiques d'Elias

**Agilité** : 2D - Discrétion +2D

**Adresse** : 3D - Crochetage +1D - Dextérité +2D - Arme à feu

**Puissance** : 2D

**Connaissance** : 3D - Affaires

**Perception** : 4D - Connaissance de la rue - Chercher - Investigation - Pister

**Présence** : 4D - Déguisement +1D - Escroquerie - Volonté +1D

## LA MISSION D'ELIAS

**Elias a pour mission :**

- **de neutraliser les techniciens et les soldats stationnés dans la centrale** de Wolf Creek en infectant l'eau potable à l'aide d'une seringue (high tech et parfaitement hermétique) de sang hautement contaminé.
- **d'uploader un virus dans l'ordinateur de la salle de contrôle** qui empêchera la régulation automatique de la température du réacteur. L'opération devant se solder par une belle explosion.

*Elias* a été assuré qu'un hélicoptère le récupérerait, une fois sa mission accomplie.

**Et c'est exactement comme ça que ça s'est passé... Enfin presque !**

## LE JOUR DE LA MISSION

**15H** La nouvelle équipe, dans laquelle *Elias* est infiltré arrive à la centrale et relève la précédente (*dont faisait partie Austin, voir plus bas*).

**20H** *Elias*, à l'aide de la seringue, **contamine l'unique fontaine d'eau de la centrale**, se situant dans la salle transformée en cantine/dortoir, lors du repas du soir. Le temps d'incubation prévu est d'environ 2 heures.

*Attention pour les PJs : L'eau de la bonbonne est toujours contaminante.*

**21H30** Alors que **les premiers symptômes** légers commencent à apparaître au sein du groupe, *Elias* se porte volontaire pour prendre son quart dans la salle de contrôle du réacteur.

**En rentrant dans la salle** il désactive les caméras de surveillance et efface l'enregistrement le montrant en train d'entrer dans la pièce. Il upload ensuite le virus.

Puis il se rend immédiatement au point de récupération prévu : sur le toit plat jouxtant le réacteur.

**22H** **Toujours aucune trace de l'hélicoptère promis.**

Alors que les premiers cris retentissent à l'intérieur du bâtiment, *Elias* entend des coups de feu éclater à l'extérieur du périmètre et, à son grand effarement, voit une horde de plusieurs centaines d'hostiles fondre sur les platoons stationnés à l'extérieur (ils sont menés par 2 mentors : zombies de phase 5).

Les soldats tentent de tenir les positions.

**Le soldat Bryan** sera le seul à en réchapper. Utilisant la carte magnétique de son sergent, tombée à terre dans l'agitation, il fuit le combat. Il saute le mur d'enceinte et entre dans la centrale, croyant y être à l'abri. Mais confronté à d'autres hostiles, il déchant rapidement et s'enferme dans une des salles du complexe.

**22H45** Alors que **la horde amassée à l'extérieur atteint maintenant plusieurs milliers d'individus**, *Elias* comprend que l'hélicoptère n'arrivera jamais et que ses commanditaires comptent bien éliminer tout témoin.

**Coincé sur son toit**, il se demande bien comment se sortir de là lorsque soudain le vent se lève et il est aveuglé par un projecteur.

Au dessus de lui un hélicoptère silencieux est en vol stationnaire.

Des silhouettes glissent le long de filins.

**Il est entouré de contrôleurs Z-Corps.**

## [ INTRO ]

**22H00** les PJs sont sur la base de [Forbes Field](#) (*Cf. description LdB p.134 - à environ 55 miles / 88km au nord de la centrale*).

Ils sont rentrés il y a 3 heures d'une mission d'extraction de survivants à Wichita qui s'est relativement bien passée.

La plupart des autres équipes Z-Corps sont de sortie. Seules les équipes Z chargées de l'incinérateur sont encore sur place.

### Que font-ils ?

Si certains PJs profitent de ce temps de repos pour discuter avec d'autres contrôleurs ou soldats **voici les rumeurs qu'ils peuvent apprendre** (*Cf. LdB p.167 + « 8 semaines plus tard » p.20*) :

- *Un Zombie Indestructible hante Topeka,*
- *Un homme semble pouvoir commander aux zombies,*
- *Un sosie d'Elvis qui massacre les zombies à coup de guitare pour protéger Graceland... A moins que ce ne soit le King lui même.*
- *Sur le net plusieurs sources/témoignages de survivants mentionnent des "observateurs" en combinaisons blanches qui assisteraient aux massacres des populations par les Zombies, sans jamais être inquiétés par eux.*

**22H30** Quelle que soit leur occupation à cet instant, ils sont alertés via leur OWpad qu'ils doivent se rendre immédiatement sur le tarmac.

Là leur Maître Contrôleur Principal (MCP) leur explique qu'ils doivent partir sur le champ en hélicoptère et que la mission leur sera expliquée pendant le transport. Il leur distribue un paquetage (*contenu : cf. Ordre de Mission*).

Un homme est déjà installé dans l'hélicoptère : **Austin Doffman**, l'opérateur en chef de la centrale relevé quelques heures plus tôt par la nouvelle équipe.



Habillé d'une combinaison de protection, un masque à gaz posé sur ses genoux, il est passablement énervé et se demande ce que ces branlos de l'équipe de relève ont bien pu faire comme connerie. Mais il est surtout très inquiet car la catastrophe est imminente et il sait n'avoir que peu de temps pour arriver à couper le réacteur.

### Caractéristiques d'Austin

**Agilité :** 2D – Grimper  
**Adresse :** 3D – Réparer + 1D – Dextérité +1D  
**Puissance :** 2D – Endurance +1D  
**Connaissances :** 5D sécurité +1D – Électronique +1D – Informatique - Érudition  
**Perception :** 3D – Investigation - Jeux  
**Présence :** 3D commander +1D – Volonté +1D

L'hélicoptère silencieux s'envole et la voix du MCP leur parvient via leur communicateurs.

*« Vous êtes en route vers la centrale nucléaire de Wolf Creek, à 88km au sud de Forbes Field. Votre ordre de mission ainsi que le plan de la centrale sont dans votre OWpad. Vous devriez atteindre la zone dans 15 minutes. »*

### LES INFORMATIONS QUE DONNE LE MCP

- Le système informatique qui gère la régulation de la température du réacteur ne fonctionne plus correctement. Le point de non-retour sera atteint dans les 2h15 si le réacteur n'est pas coupé. Si le point de non retour est atteint, l'explosion sera inévitable. Le personnel aura alors 30 minutes pour sortir et s'éloigner le plus possible de la centrale.
- Depuis 30 minutes toutes les tentatives de communication avec les 5 opérateurs ou les 25 soldats stationnés à l'intérieur de la centrale restent sans réponse.
- Plus de nouvelles non plus des 50 hommes qui patrouillent le périmètre alentour. Leur dernier message faisait état d'une horde les attaquant à l'extérieur des murs d'enceinte.
- Cependant on ne sait pas pourquoi les personnes à l'intérieur du complexe ne répondent plus.
- L'armée est déjà en route afin de sécuriser le périmètre extérieur.

## OBJECTIFS DE LA MISSION

### Principal

1. Escorter **Austin Doffman** jusqu'au poste de contrôle central et en tout lieu où il lui serait nécessaire d'aller afin d'**arrêter le réacteur**.

Une fois l'objectif principal rempli-le réacteur arrêté :

2. **Identifier** l'origine du dysfonctionnement du système et la cause du silence radio de l'équipe à l'intérieur de la centrale.
3. **Secourir** et évacuer les éventuels survivants.

MCP :

*« Si vous merdez et que ce putain de réacteur n'est pas redevenu aussi frigide que ma femme dans les 2 heures, vous avez intérêt à vous casser dare dare ! »*

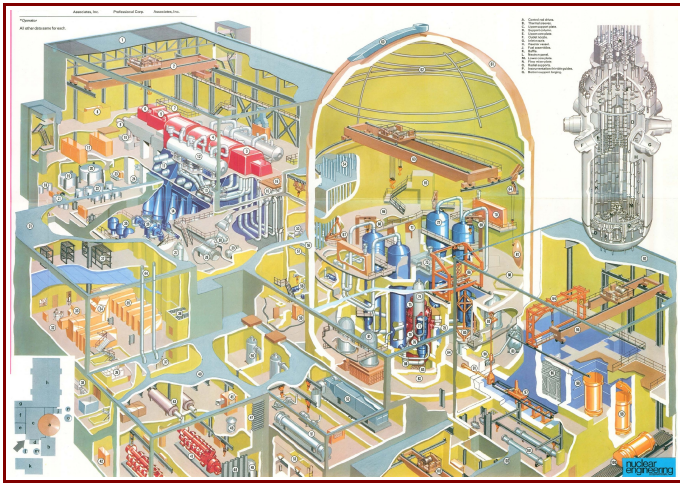
**22H45** Le projecteur de l'hélico qui balaie les environs de la centrale dévoile une horde de plusieurs milliers d'hostiles qui l'encerclent et se presse contre le mur d'enceinte.

Les PJs s'élancent hors de l'engin et descendent le long de filins vers le toit plat de la centrale.

*Faire partir le compte à rebours de 2 heures dès que les PJs y posent le pied.*



## [ ARRÊTER LE RÉACTEUR ]



**MJ**

Vous pouvez utiliser la carte réelle de la centrale (voir Zip) ou faire votre propre carte/itinéraire.

Il faudra :

- placer dans les différentes pièces à votre convenance : **29 zombies** (25 soldats + 4 opérateurs) et le **soldat Bryan**.
- choisir la pièce qui sert de dortoir/cantine.

Les hostiles-soldats ont encore leur armes et leurs munitions. La plupart n'ont aucune trace de morsure.

### **SUR LE TOIT**

Le bruit de la horde est épouvantable.

Dès qu'ils ont un pied sur le toit, les PJs sont agressés par un petit homme rondouillard totalement paniqué. **Elias, jouant son rôle** d'opérateur terrorisé, s'accroche tour à tour à chacun d'eux en les suppliant de le sortir de là.

**Il va d'abord tenter de se faire évacuer sur le champ.** Mais ce n'est pas possible (L'hélico est déjà reparti pour une extraction urgente et ne sera de retour dans le coin que dans 30 minutes). Il décidera alors de rester sur le toit jusqu'à ce que l'hélico revienne.

**Si les PJs ne le forcent pas à les suivre** dans la centrale, c'est Austin qui fera le forcing en argumentant qu'il vaut mieux qu'ils soient 2 opérateurs pour stopper le réacteur dans les temps.

Bien sûr Elias ne sait absolument pas comment faire (il n'a pu uploader le virus que parce qu'il avait des instructions précises et détaillées).

Son incompétence sera peut-être **un indice supplémentaire pour les Z-Corps** dans la recherche des causes du dysfonctionnement.

## **VERS LA SALLE DE CONTRÔLE**

### **AMBIANCE**

**A l'intérieur** de la centrale l'alarme hurle en continu et dans chaque pièce des gyrophares baignent le bâtiment d'une **lumière rouge**.

**Une voix métallique** annonce le compte à rebours à intervalles réguliers « *Le point de non retour sera atteint dans xx minutes* ». Tout cela devrait contribuer à accentuer le sentiment d'urgence et de danger de la mission.

L'alarme et les machines qui tournent font **énormément de bruit**. De ce fait les PJs ne devraient pouvoir repérer les Hostiles au bruit que si ceux-ci sont très près (= en train de leur boulotter l'oreille). L'alarme se stoppe en salle de contrôle.

De même, tant que l'alarme est en route, il est quasi impossible pour les PJs de communiquer entre eux à l'oral. Ils devront donc essentiellement **communiquer par geste : essayer de le faire jouer à la table**.

Bien sûr appliquer le même malus aux **zombies, qui ne devraient pouvoir repérer les PJs qu'à la vue** ou aux émotions si vous introduisez un phase 6: le sniffer (p.81 « 8 semaines plus tard »)

Sur le toit **une trappe blindée**, avec code (connu par Austin) et lecteur de carte magnétique (carte fournie dans l'équipement de l'équipe : voir l'ordre de mission), permet de rentrer dans la centrale.

La trappe s'ouvre sans code de l'intérieur.

Dès la lourde trappe ouverte le bruit les agresse. Une fois la trappe passée, ils se retrouvent sur une plateforme métallique d'où un escalier permet d'accéder à la première salle.

Il n'y a pour l'instant pas de trace de fuite radioactive.

**Les pièces que les PJs traversent** pour accéder jusqu'à la salle de contrôle sont pour la plupart très grandes mais encombrées de machineries, gros tuyaux, consoles, autant d'opportunités d'embusquer des zombies.

Même si le poste de contrôle n'est pas très loin, **cela devrait leur prendre au moins 30 minutes** pour y accéder, car ils doivent prendre d'extrêmes précautions afin de vérifier chaque recoins... au risque de se faire surprendre par des hostiles.

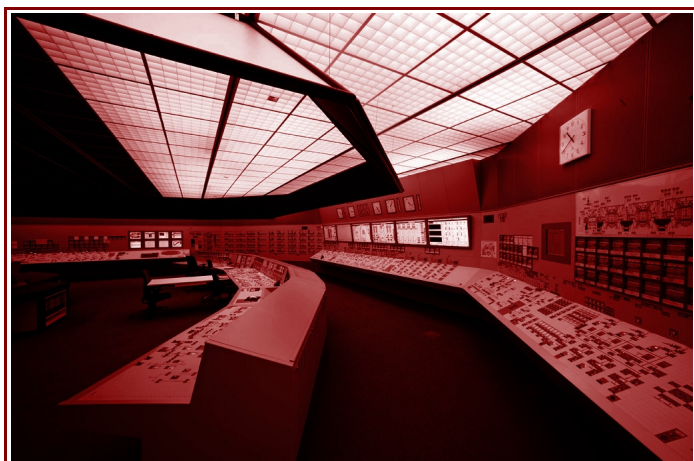
Auquel cas ils seront sûrement plus prudents et plus lents par la suite!

**Ils devront descendre au moins une échelle métallique pour passer d'une zone à l'autre...**

Encore une opportunité pour MJ sadique de faire attaquer le dernier PJ à descendre si la pièce précédente n'a pas été prudemment examinée. Bref soyez créatifs avec le positionnement des hostiles, vous pouvez en placer une dizaine sur ce trajet.

**23H15** (30 minutes après que les PJs aient posé le pied sur le toit) **L'armée arrive sur le site.** Les PJs ne peuvent pas entendre le bruit depuis l'intérieur de la centrale. Ils peuvent en revanche apercevoir et entendre les combats depuis le toit (s'ils y retournent !)

## SALLE DE CONTRÔLE DU RÉACTEUR



La salle de contrôle est elle aussi **baignée d'une lumière rouge.**

Les 2 caméras de surveillance à l'intérieur de la salle sont débranchées.

**3 écrans** au dessus d'une console permettent d'observer les salles de la centrale.

Des silhouettes y sont parfois aperçues subrepticement.

Quand l'écran affiche ce qui devrait être la salle de contrôle, seul du bruit statique est visible.

**Austin** se précipite immédiatement vers une console pour rétablir la lumière et couper l'alarme (le décompte vocal et les machines eux fonctionnent toujours).

**Elias**, lui, s'affaire en allant d'une console à l'autre et en faisant semblant d'appuyer sur des boutons. Austin est trop occupé pour se rendre compte de quoi que ce soit pour l'instant mais des PJs très observateurs (jet perception difficulté 20) peuvent le voir.

S'il ne meurt pas\*, Austin arrivera à arrêter le réacteur. Mais pour pimenter un peu les choses, faisons en sorte que le chrono soit quasiment à zéro au moment où le réacteur sera enfin coupé.

**Austin**, après 15 minutes de tapotages, arrive à la conclusion qu'un **virus a entièrement bloqué les commandes automatiques et manuelles** de la salle de contrôle.

Afin de tout couper il va devoir **se rendre directement dans la salle du réacteur** et utiliser la console qui s'y trouve. Certains Z-Corps devront évidemment l'accompagner comme spécifié dans leur ordre de mission.

Cependant il a besoin qu'au moins **une personne reste sur place afin d'enclencher la procédure GG225XP** depuis le poste central dès qu'il en fera la demande.

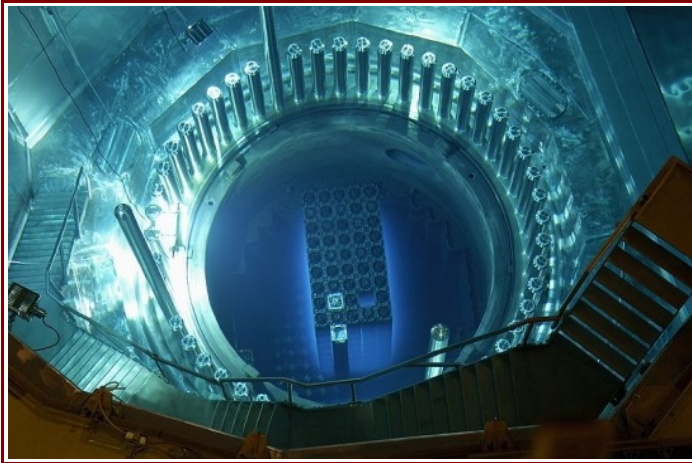
Les regards devraient naturellement se porter sur **Elias** qui tentera de faire passer son « oubli » de la procédure en question pour un contre coup de sa panique.

**Austin**, exaspéré, indiquera aux personnes qui resteront sur place (Au moins Elias) le bouton sur lequel il sera nécessaire d'appuyer : un énorme bouton rouge en forme de champignon.



\* Voir à la fin du document une option de suite du scénario si Austin meurt.

## LA SALLE DU RÉACTEUR



Austin insiste lourdement sur le fait qu'il est **hors de question qu'un coup de feu soit tiré dans la salle du réacteur.**

**Afin de faire monter une dernière fois la tension** et de faire perdre un peu de temps à l'équipe si elle a avancé très vite, 2-3 zombies coincés dans la salle du réacteur les attaqueront en bloquant l'accès à la console. Les Z-Corps devront en disposer sans tirer un coup de feu.

**Si le réacteur est coupé dans les temps** l'équipe pourra passer aux objectifs secondaires de leur mission (voir « **L'ENQUÊTE** » et « **ÉVÈNEMENT** »).

**Si le réacteur n'est pas arrêté** avant la fin du décompte/point de non retour, ils ont à partir de ce moment précis 30 minutes pour sortir et s'éloigner le plus possible de la centrale.

Forbes Field étant tout juste à la limite du périmètre de sécurité.

Voir et adapter **[ SCÉNARIO OPTIONNEL SI AUSTIN MEURT ]** pour la suite à donner dans ce cas là.

## [ L'ENQUÊTE ]

Certains des indices suivants auront bien sûr été distillés pendant l'aspect **[ ARRÊTER LE RÉACTEUR ]** du scénario.

### LES PRINCIPAUX INDICES

- Peu d'hostiles à l'intérieur de la centrale ont des traces de morsures. Ce qui devrait indiquer aux PJs que ce n'est pas une simple attaque ordinaire qui a causé la contamination.
- Peu d'impacts de balles sur les murs ou sur les corps (normal puisque la contamination a été quasi simultanée).
- Austin peut indiquer que c'est la toute 1ère fois qu'Elias fait parti de l'équipe de relève de la centrale.
- L'incompétence technique d'Elias.
- Le petit trou dans la bonbonne d'eau (voir plus bas).
- Les caméras (voir section dédiée ci-dessous).

### CAMÉRAS DE SURVEILLANCE

Il n'y a pas de caméras dans les couloirs, mais il y en a dans quasiment chacune des pièces.

#### • Enregistrements 22h

D'une manière générale, en regardant les enregistrements autour de 22h00, il est clair que les soldats et les opérateurs se sont tous « transformés » à quelques minutes d'intervalle.

Décrire quelques transformations de soldats ou opérateurs alors qu'ils vaquent à leurs occupations avec un timestamp de 21h55 – 22h15

#### • Enregistrements 21h30 – 21h55

Un PJ à l'œil attentif pourra détecter des quintes de toux chez certains, qui se font de plus en plus rapprochées alors que le temps passe.

#### • Enregistrements 19h30 – 20h30

La salle la moins bruyante du complexe a été improvisée en dortoir et cantine et à ce créneau horaire là on peut y observer des soldats et opérateurs manger leurs rations et se servir à boire à la bonbonne d'eau.

**Elias est là.**

On le voit appuyé nonchalamment contre **la fontaine**

d'eau pendant 3-4 minutes. Il mangera mais ne boira pas de la soirée.

Si les Z-Corps vont examiner la fontaine, ils pourront trouver un trou sur le dessus de la bonbonne (trou fait par la seringue). Ils pourront s'en rendre compte soit en l'observant de très près, soit en voyant que la bonbonne fuit s'ils la posent à terre.

#### • Enregistrements de la salle de contrôle

L'enregistrement pour cette pièce montre que les caméras ont été désactivées à 21h30 et que les quelques minutes précédentes (21h27-21h30) ont été effacées.

### L'INTERROGATOIRE D'ELIAS

Forcément les PJs en viendront tôt ou tard à suspecter le seul survivant de la centrale.

**S'ils le fouillent** ils trouveront sur lui un portefeuille avec une ID au nom d'Elias Ewitt, des photos de sa famille (imaginaire et il ne figure pas sur ces photos), de sa petite dernière qui est asthmatique et de son chien Snoopy.

Si la fouille est très très minutieuse (difficulté 18) ils trouveront peut être caché dans l'ourlet du pantalon une seringue sophistiquée (l'aiguille est rétractée) et une mini clef USB (qui a permis d'uploader le virus).

**Face à un interrogatoire classique (intimidation)** et malgré les preuves qui pourront lui être présentées, Elias continuera à jouer son rôle d'opérateur un peu à la ramasse.

Elias a assez de sang froid et de volonté pour **ne pas se laisser intimider par un flingue ou la violence physique.**

**La seule chose qui pourra le faire parler** sur le champ est si les PJs font mine de l'enfermer dans une salle avec des hostiles. Ou encore s'ils tentent de lui faire boire l'eau de la bonbonne.

Il sera alors prêt à balancer tout ce qu'il sait sur ses commanditaires (Cf. « **LE RECRUTEMENT D'ELIAS** »).

Il ne donnera par contre jamais son vrai nom.

Ni le vrai numéro de compte sur lequel le million de dollars d'avance a été versé ^^.

## [ ÉVÈNEMENT ]

### IL FAUT SAUVER LE SOLDAT BRYAN



*Vous pouvez placer cet événement quand bon vous semble pendant la phase d'enquête ou à la toute fin.*

L'un des PJs situé près d'un intercom entend l'appel à l'aide de Bryan. D'après la description qu'il fait de la machinerie environnante L'équipe arrive à identifier le lieu où il se trouve.

*Ou* alors qu'ils sont en train de traverser la centrale, les PJs aperçoivent un attroupement d'hostiles qui se pressent contre une porte.

*Ou* les PJs le voient sur l'un des écrans de la salle de contrôle.

Bryan est donc **coincé dans une pièce avec des hostiles à la porte** (tous ceux qui restent encore dans la centrale). Il n'a plus de munitions.

Si les Z-Corps le sauvent, Bryan pourra leur décrire les vagues d'hostiles qui ont soudain fondu sur les soldats à l'extérieur et, chose étrange, ils semblaient être divisés en deux groupes, chacun mené par un « chef » (les mentors).



## [ RETOUR À FORBES FIELD ]

Une fois leur enquête terminée et Bryan éventuellement sauvé, les PJs, Elias et le soldat seront **rapatriés à Forbes Field** via hélicoptère.

**En remontant sur le toit de la centrale** ils verront, à la lumière de la lune ou au petit jour, que l'armée est en train de se replier. Le nombre d'hostiles ne semble pas avoir beaucoup diminué malgré les cadavres réellement morts qui jonchent le sol.

Le réacteur arrêté et le danger écarté, le Général O'Grady a donné l'ordre d'abandonner la centrale de Wolf Creek... Pour le moment.

**En arrivant à Forbes**, alors qu'Elias pose le pied sur le tarmac, il est abattu d'une balle en pleine tête et s'effondre.

**FIN**

### Pour toi MJ

Le village, apprenant qu'Elias avait réussi à sortir vivant de la centrale (par une communication interceptée entre l'hélico et Forbes Field par exemple), a commandité son assassinat.

Le sniper est-il un soldat fidèle à Dunwoody et manipulé pour l'occasion ?

Un Z-Corps à la solde de Genomic Trust ?

Les PJs remonteront-ils la piste ou sera t-elle froide ?

A toi de voir !

## [ SCÉNARIO OPTIONNEL SI AUSTIN MEURT ]

**Si Austin meurt sans pouvoir couper le réacteur**, Elias apparaît comme l'unique solution...

Ce dernier fera mine de s'affairer pendant une quinzaine de minutes avant d'annoncer qu'il n'y a plus rien à faire et qu'il faut évacuer au plus vite.

C'est à ce moment là qu'un PJs posté près d'un intercom entendra **l'appel à l'aide de Bryan**, coincé dans une salle avec 10 hostiles à la porte. Bryan est bien sûr à l'opposé de la sortie et le décompte court toujours... Les PJs iront-ils le secourir ou l'abandonneront-ils à une mort certaine ?

Si les PJs et Elias s'en sortent à temps, un hélico les évacuera jusqu'à Forbes.

A la minute où ils posent le pied sur le tarmac, **il aperçoivent le champignon au sud.**

**Elias** tentera de filer en douce dès la première occasion, mais le **Village a mis un contrat sur sa tête** en apprenant qu'il s'en était sorti... Et un sniper lui collera une balle dans le crâne, sous les yeux de l'équipe Z-Corps.

Si les PJs ont pensé à récupérer les enregistrements vidéo (une clef USB est dans leur équipement) **ils pourront poursuivre cette partie de l'enquête sur la base de Forbes et/ou tenter de démasquer l'assassin d'Elias...** Une autre façon de remonter jusqu'au Village.

**BON JEU !**

**CANDYGIRL**

**2012**