



LA CHUTE

Une campagne pour le jeu de rôle Eclipse phase

Sommaire

Avant propos :	3
Introduction :	4
Chapitre 1 : La chute	6
Chapitre 2 : Un monde virtuel	26
Chapitre 3 : Un nouveau départ	35
Chapitre 4 : Apocalypse Nairobi	41
Chapitre 5 : Un mauvais départ	46

Avant propos :

Cette mini campagne comporte 5 scénarii qui développe la fuite des Terriens de la Terre face à l'attaque des T.I.T.A.N. Les personnages font partie de ceux là. Il est prévu pour 4 joueurs néanmoins lors des playtests, le nombre a grimpé à 7. Un certain nombre de personnages non joueur sont présentés par un visuel qui sert seulement d'aide. L'univers étant futuriste, le visuel montre seulement des humains lambdas qui ne ressemblent pas à leurs morphes. Enfin les sections Journal de Bord rapportent les parties en playtest, le côté pratique de la théorie.



Introduction :

Le but premier de la campagne est de fuir la Terre. Pour ce faire les pj doivent :

- Avoir un moyen de transport. Ce qui demande :
 - Un appareil : s'acquiert dans un lieu.
 - Un pilote : s'acquiert dans un lieu.
 - Un carburant / réparation : il faut du matériel et une personne.
- Avoir une destination :
 - Une base d'arrivée (plan de navigation).
 - Une autorisation (décollage, atterrissage).
- Trouver le moyen de supprimer le virus T.I.TA.N qui les touches :
 - grâce à une IA.
 - grâce à la technologie.

Les PJs sont avec des survivants leur permettant d'accéder à leur but :

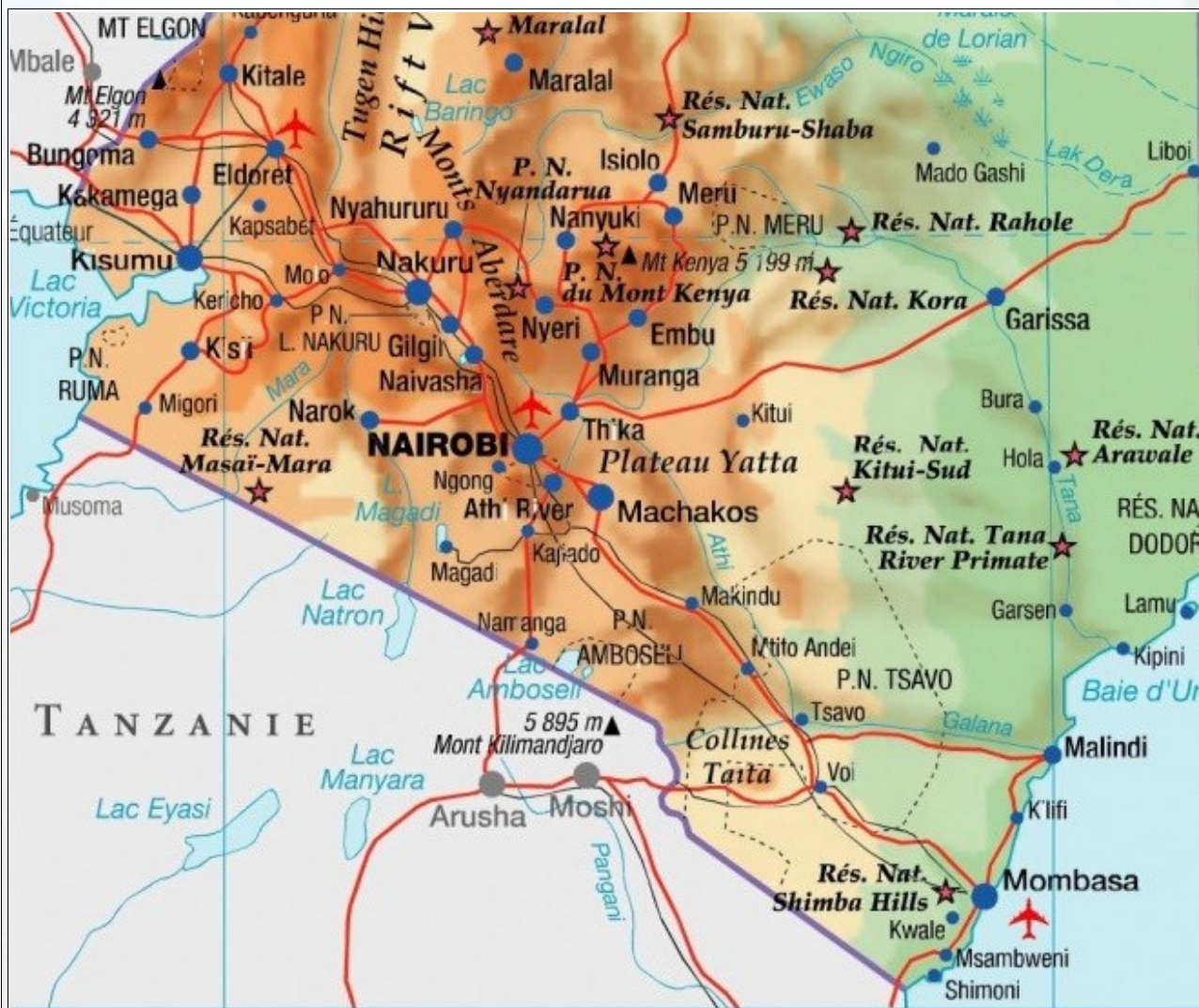
- (Pilote) Leo Haggins, le capitaine du vaisseau de secours. Il est pilote et possède les codes pour passer le barrage de satellite orbital.
- (Autorisation) Kendal Jenner, la pdg de skinaethesia. Elle connaît l'emplacement d'un bunker avec un vaisseau (ce qui est faux, il n'y a pas de vaisseau, il y a par contre de la technologie). À terme, le siège social de l'hypercorp sur Mars peut leur permettre d'avoir la technologie nécessaire pour supprimer le virus.
- (Carburant/réparation) James Kang, nano-ingénieur. Il peut réparer les vaisseaux et morphes.
- (Appareil) Timothy Spiegel, faux chef de la sécurité. Expert en vol, peut passer les systèmes de sécurité.
- (Autorisation) Alexander Amaan, ministre allemand. Raison pour laquelle l'extérieur voudrait les sauver. Le ministre possède un laissez passé diplomatique pour transporter des piles corticales en dehors des zones de quarantaines.

- (Appareil) Eliot Lee, originaire de la région. Connaît très bien la région.
- (Pilote : soin) Chloe Austin, originaire de la région. Très bonne soigneuse, connaissance herboriste.
- (Autorisation) Sara Oster, Tom Oster, Brigitte Rothstein, star de cinéma. Raison publique pour les sauver.

Bien entendu la spécialité des survivants n'est pas dévoilée aux PJs. Ils en parleront entre eux pour savoir qui sait faire quoi et ce dont ils auront besoin pour quitter la planète, surtout Kendal Jenner et Leo Haggins.

Si au cours de l'aventure un survivant important venait à mourir, il devra être remplacé par un autre rencontré lors du voyage. Chaque scénario, après le chapitre 3, devrait permettre aux PJs de quitter la planète. Au début le but à atteindre est difficile, mais il deviendra de plus en plus facile. Pour ce faire chaque scénario présente 2 ingrédients requis via des personnes rencontrées. Si les PJs les ont déjà, ces personnes n'auront pas l'avantage de les aider. À la fin du scénario, il suffit de regarder si les PJs remplissent bien les critères : un vaisseau, réparé, un pilote, le plan de navigation et l'autorisation de quitter la Terre. Dans ce cas, ils peuvent décoller et gagner leur point de destination (voir le chapitre 5, départ pour la Lune).

Les personnages non joués sont présentés sans caractéristique ni équipement. Partez du principe qu'ils sont compétent dans leur domaine à 90 % (en comptant l'équipement), dans les domaines généraux à 50 % et le reste à 20 %. ils possèdent uniquement l'équipement de leur morphe et ce qui est nécessaire à leur métier.



Kenya



- route
- voie ferrée
- ✈️ aéroport
- ★ site touristique important

- plus de 1 000 000 h.
- de 100 000 à 1 000 000 h.
- de 10 000 à 100 000 h.
- moins de 10 000 h.

Chapitre 1

La chute :

Les PJs se réveillent douloureusement ayant un black-out des dernières minutes, ils se souviennent uniquement de la guerre contre les T.I.T.A.Ns, la fuite, l'aéroport et le vaisseau qui se crash. Le tout est brouillé, très vague mais s'éclaircit après quelques heures. L'un d'eux remarque un jeune garçon en train de fouiller l'un des blessés inconscients.

Ce qui s'est passé :

- Les personnages ont tenté de fuir la Terre par l'aéroport international Oliver Reginald Tambo à Johannesburg. Malheureusement celui-ci subit une attaque T.I.T.A.N détruisant tous les vols. Le colonel Taiji Otsuda dirigea le ministre allemand Hamaan et un groupe de survivant vers un vaisseau de secours, sécurisé dans un bunker. Sur une centaine de Terriens, seul une vingtaine réussirent à prendre le vaisseau. Malheureusement certains T.I.T.A.N réussirent à s'infiltrer...
- Lors de la fuite, Vanessa Vasquez et son fils Bastian contaminèrent les survivants. Ils diffusèrent des femnanobot en éternuant, tout le monde fut touché, mais les synthétiques en subissent les effets plus rapidement.
- Un des hommes de JF, John Fleur, remarqua les piratages et averti JF. À ce moment Bastian prit l'arme du mercenaire et le tua. JF réussit à l'éliminer ensuite.
- Haikel ayant compris que tout le monde était contaminé voulu faire atterrir le vaisseau. Il se dirigea vers la porte pour l'ouvrir mais certains crurent qu'il était dirigé par les T.I.T.A.Ns et s'interposèrent.
- Le secrétaire de la pdg de Skinaesthesia, Daniel Riley, empêcha Haikel d'ouvrir la porte avec d'autres

soldats. JF et ses mercenaires de leur côté le défendirent. Cela provoqua une explosion faisant s'écraser le vaisseau au Kenya, dans une forêt (ce qui était le but de Haikel).

- En s'écrasant, le vaisseau heurta une antenne relais des T.I.T.A.Ns se trouvant dans un village en haut d'une colline.
- Un T.I.T.A.N du village, Rudisha David, vit le vaisseau et partit à leur rencontre. Il se dédoubla : l'un d'eux infiltra l'équipage (le personnage de Simon), l'autre se fera passer pour un alpha fork qui leur portera secours et les fera venir dans son village.
- Kamau, un enfant Kényan se trouvant dans les parages, est venu pour faire les poches des survivants avant que les cannibales arrivent...

Ce qui va se passer :

- Les survivants sont tous contaminés, ils souffrent de maux de tête et de perte de mémoire. Le virus est en train de les reprogrammer pour en faire des espions.
- Des cannibales ont vu le vaisseau s'écraser, ils vont venir les chasser. Après l'attaque, les joueurs tirent une carte souvenir aléatoirement.
- Une bataille aérienne aura lieu, un cuirassé T.I.T.A.N s'écrasera à 20 kilomètres.
- Le village du T.I.T.A.N est contaminé. C'est un piège, en se nourrissant, les victimes attrapent un virus. Le relais, les ordinateurs et la cornucopia sont aussi vérolés. Kamau déconseillera d'y aller, les démons y rodent, ils possèdent les cannibales !
- Une fois au village, les joueurs tirent une carte souvenir aléatoirement.
- Le virus du village a pour effet accentuer les instincts primitifs et rend cannibales.

Liste des personnages :

Chaque joueur reçoit un paquet de carte souvenir pour son personnage, sauf la carte marquée O. Un joueur a connaissance uniquement de la carte marquée X, il découvrira les autres cartes au fur et à mesure de la partie. N'hésitez pas à écrire des nouvelles cartes si un joueur possède un personnage s'écartant beaucoup de ceux présentés.

Haikel : interprète un synthétique arachnoïde. Sa muse attend un mot de passe pour déverrouiller la partie isolée de sa mémoire. Ce mot de passe sera retrouvé quand il aura retrouvé sa mémoire.

- Il sait : il a un virus. (qui a créé un fork de lui).
- Il sait : la synthétique n'est pas la mère de la petite fille, il a vu ses parents mourir.
- Tout le monde sait : il a des impacts d'armes à rayon et explosives.
- Il est coupable de : il a détruit la porte du cockpits du vaisseau.
- Découvre : JF a tué le petit garçon.
- Découvre : le petit garçon est le fils de Vanessa (la veuve).
- Découvre : un fork de lui est enfermé (celui-ci commence à communiquer avec lui via du morse).
- Découvre (faux) : le fork, c'est lui.

JF : interprète un olympien, chef d'un groupe de mercenaire.

- Il sait : un de ses hommes se drogue mais ne sait plus qui.
- Il sait : Daniel n'est pas qui il prétend être. Il l'a vu se battre contre les T.I.T.A.Ns.
- Tout le monde sait : Willy brookshire a aussi des impacts d'armes à rayon.
- Il est coupable de : il a tué quelqu'un avec son arme, mais il ne sait plus qui et pourquoi.
- Découvre : lui et ses hommes se sont battus contre les soldats et le secrétaire.
- Découvre (faux) : John lui a dit avant de mourir que Haikel était possédé par les T.I.T.A.Ns, ils ont tenté de l'arrêter. Ce qui est faux puisque les témoins disent que les mercenaires et

lui étaient de son côté.

- Découvre : Kevin et ses amis se sont planqués durant un combat.
- Découvre : A vu le Menta pulvériser du spray sur sa compagne Menta.

Simon : interprète un exalte. Il ne le sait pas, mais il est l'infiltré T.I.T.A.N.

- Il sait : ils sont 27 survivants alors qu'il n'était que 26 dans le vaisseau.
- Il sait : sa tête est mise à prix par une hypercorp.
- Il est coupable de : il a volé des données confidentielles, cependant il ne sait plus à qui (le président des états-unis mais tout est crypté) en Guyane. Il doit les revendre seulement il ne sait plus à qui non plus.
- Tout le monde sait : il est le seul à être indemne.
- Découvre : en se regardant sur une surface réfléchissante, il se rend compte qu'il n'a plus son vrai visage.
- Découvre (faux) : il ne saigne pas. Du sang argenté soigne ses blessures.
- Découvre : les deux africains sont mariés et l'adolescent est leur fils.
- Découvre : les deux couples de sylphes sont des stars de cinéma cependant il n'y a pas d'amour entre eux ou mal placé.

Kevin : interprète un sylphe, chasseur de prime.

- Il est coupable de : aimer sa femme Brigitte (mais ne sait plus qui elle est).
- Il sait : il n'a jamais boité.
- Il sait : le couple de noir s'est faufilé pour entrer dans le vaisseau, sa femme leur a ouvert la porte du sas.
- Tout le monde sait : il boite un peu.
- Découvre : sa femme n'est pas la sienne, c'est Sara normalement.
- Découvre (faux) : il s'est battu avec les soldats contre Haikel.
- Découvre : il a fuit le combat en se cachant derrière Tom.
- Découvre : JF et ses mercenaires ont ouvert le feu sur tout le monde.

HAIKEL

Tu n'es pas toi,
tu es un Fork
Alpha.

L'original est
enfermé dans la
partie isolé de ta
mémoire.

HAIKEL

Tu entends du
morse dans ta
tête.

C'est dans la
partie isolé de ta
mémoire.

Ca dit SOS.

HAIKEL

Le petit garçon
est le fils de
Vanessa.

Elle t'avait dit
que son mari
s'était fait tuer
par les TITANS
en arrivant à
l'aéroport.

HAIKEL

JF a tué le petit
garçon avec son
arme.

Cela a provoqué
une bagarre
entre tous les
passagers.

HAIKEL

Tu possède un
virus que tu as
réussi à isoler
dans une partie
de ta mémoire.
C'est pour cela
que tu as des
troues de
mémoire.

HAIKEL

La menta n'est
pas la mère de la
petite fille, tu as
vu ses parents
mourir lors de
l'évacuation.

X HAIKEL

Ton wifi est fermé.

Une partie de ta
mémoire a été isolé.
Selon ta Muse c'est toi
qui l'a fait, elle ne peut
en dire plus.

**Tout le monde sait
que :**

Tu as des traces
d'impacts d'arme à
rayonnement et
d'explosion sur ta toi.

HAIKEL

Tu as détruit la
porte du cockpit
du vaisseau. Tu
as le sentiment
que tu ne voulais
pas quitter la
Terre.

JF

Avant de mourir,
un de tes hommes
t'a révélé que
Haïkel été
contaminé par les
TITANS.

Vous avez tenté de
l'arrêter.

JF

Toi et tes hommes
vous êtes battu
contre les soldats et
le garde du corps
mais tu ne sais plus
pourquoi.

JF

Tu as tué
quelqu'un avec ton
arme mais tu ne
sais plus qui et
pourquoi.

X

JF

Ton wifi est fermé.
Tu as des ecchymoses.
Tes habits sont tachés de
sang (pas le tien).
Ta Muse est en cours de
redémarrage (c'est long).

**Tout le monde sait
que :**

Tu es blessé.
Un de tes hommes, Will,
a des impacts d'arme à
rayonnement.

HAIKEL

Ta muse peut
dévérouiller la
partie isolé mais
elle attend ton
mot de passe
pour le faire.

Celui-ci est :
Danger2mortTIT
ANT@l'intérieur

Haïkel

Aucun souvenir
ne revient.

JF

Un de tes hommes,
Will, se drogue.

Quand il est en
manque, il devient
parano et des
souvenirs de son
ancienne escouade
lui reviennent.

JF

Le secrétaire de la
PDG n'est pas
qu'un simple
secrétaire, tu l'as
vu pendant
l'évacuation se
battre contre les
TITANS.

x

Kevin

Ton wifi est fermé.

Tu as des

ecchymoses.

La moitié de tes

affaires sont abimées.

Ta muse vient de finir
de redemarrer.

**Tout le monde sait
que :**

Tu boites un peu.

Kevin

Les personnes de
couleur noirs se sont
faufilés pour entrer
dans le vaisseau.

La femme a ouvert
le sas de l'intérieur,
elle semblait
travailler dans
l'aéroport.

Kevin

Tu n'as jamais
boité de ta vie, c'est
quelqu'un d'autre
de ton entourage.

Kevin

Tu aimes ta femme
mais tu ne sais plus
qui elle est.

JF

Kevin et ses amis
se sont planqués
durant le combat.

JF

Tu as vu le Menta
pulvériser du spray
sur sa compagne,
au niveau du bras
(gauche ou droit ?)
une fois tout le
monde à bord du
vaisseau.

JF

Aucun souvenir
ne revient.

JF

L'homme mort
était un de tes
hommes, tout
comme les autres
mercenaires.

Simon

Ta tête est mise à
prix par
l'hypercorp
Skinaesthesia.

Simon

Tu as volé des
données
confidentielles en
Guyanne mais tu
ne sais plus à qui.

Tu dois les
revendre mais à
qui ?

Simon

Vous êtes 27
rescapés alors que
vous n'étiez que 26
à bord du vaisseau.

Il y a un intrus.

Kevin

Tu es très riche et
vis des jours
heureux avec ta
femme Brigitte et
ton couple d'amis
Tom et Sara.

Kevin

Ta femme est Sara
Oster, ce n'est pas
Brigitte.

Kevin

Tu t'es battu
courageusement
avec les soldats
contre Haikel.

Kevin

Tu as fuit le
combat dans le
vaisseau et tu t'es
caché derrière Tom
pour te protéger.

Kevin

Tu es une star de
cinéma très célèbre
sur Terre.

Kevin

JF et ses
mercenaires ont
ouvert le feu sur
tout le monde pour
se défendre.

Simon

Aucun souvenir
ne revient.

Simon

Aucun souvenir
ne revient.

Simon

Les deux couples
de Sylphe sont des
stars de cinéma
mais il n'y a aucun
amour entre eux ou
plutôt mal placé.

x

Simon

Ton wifi est ouvert.
Tu n'as pas d'arme,
ni équipement.
Ta muse n'est pas
très coopératives.

**Tout le monde
sait que :**

Tu es le seul à être
indemne.

Simon

Tu découvre en te
regardant sur une
surface réfléchissante
que ce n'est pas ton
visage, normalement
tu as les yeux violet
sombre et une
cicatrice à l'arcade,
souvenir que tu garde
de ton ex.

Simon

Ton sang n'est pas
rouge mais
argenté. Tes
blessures se
referment grâce à
ce sang.

Simon

Les deux africains
sont mariés et le
jeune qui les
accompagne est
leur fils.

THOMAS

Tu remarque :

Simon était blessé
au bras et
maintenant il n'a
plus rien. Même
pas un hématome.

THOMAS

Tu remarque :

Des stars de cinéma
sont dans les
groupes. les plus
connu de la planète.
D'après les rumeurs,
ils devaient partir
sur Vénus.

THOMAS

Tu te demande
comment le
personnage de
Haikel à fait pour
ne pas être
contaminé par les
TITANS ?
Tous les
synthétiques de ton
pays l'ont été.

THOMAS

Tu remarque :
Que le groupe est
suspiceux envers
les personnages de
JF et Haikel

X

THOMAS

Ton wifi est fermé.
Ton vaisseau s'est fait
tiré dessus par les
satellites.
Tu as réussi à sauver
un soldat blessé.

**Tout le monde sait
que :**

Tu es blessé.

O

Haikel

Ta muse t'averti que des
nanovirus sont détectés.

L'infection date
d'aujourd'hui.

La réplication est
stoppée, il n'est pas
encore actif.

Il s'agit d'un type sniffer
et troyen.

Un remède est demandé.

O

JF

Tu fais des
cauchemards. C'est
très violent, du
sang. A ton réveille
tu saignes des
gencives. Tu as le
goût du sang dans
la bouche. En
examinant, tes
dents ont changé...

O

Simon

Tu ne trouve pas le
sommeil de la nuit
mais tu es en
pleine forme.

THOMAS

Tu remarque :

Le jeune Splicer noir semble faire des affaires avec un des mercenaires et l'agent de sécurité. Son père, un éleveur, le surveille de près.

THOMAS

Tu remarque :

L'Exalté qui dit être un agent de sécurité ne l'est pas, on dirait plutôt un criminel.

THOMAS

Tu remarque :

La sylphe qui est inconsciente est PDG d'une hypercorps. C'est bizarre car elle n'a aucune trace de blessure.

THOMAS

Tu remarque :

L'état de ton compagnon s'aggrave.
Si tu ne fais rien, il risque de mourir.

THOMAS

Tu remarque :

Le secrétaire de la PDG semble mener le groupe. Il a le morphe d'un Exalté mais tu reconnais celui d'une Furie modifié.

THOMAS

Tu remarque :

Les soldats et les mercenaires sont de plus en plus nerveux. Ils ont quelque chose de bizarre dans leur regards et comportements. Les autres ne le remarquent pas mais ils ont l'air tous bizarres, sauf Haikel, Simon, la Menta et une Exalté qui a perdu son fils.

Les survivants :

Les stars, sylphe :

Ils se ressemblent tous un peu car, ce sont tous des alphas forks de l'original.

Brigitte Rothstein : femme de Kevin et elle s'en souvient.

Tom Oster : amoureux de la femme de Kevin.

Sara Oster : en couple avec Tom et sans goût à la vie.

les pilotes, exalté :

Leo Haggins : sud-africain, capitaine. Inconscient, blessé à la tête, il se réveillera en dernier.

- **il sert à :** pilote et il connaît les codes pour passer les sécurités orbitales.

Taiji Otsuda : japonais, colonel. Il prend le commandement et met à l'abri tout le monde.

Les mercenaires de JF, olympien :

John Fleur : américain, mort par balle (sa propre arme)

Willy Brookshire : américain, blessé.

Stuart Big : américain, indemne.

Le couple riche :

Kendal Jenner : anglaise, pdg, exalté

- **elle sert à :** connaît un laboratoire permettant de soigner les virus titans.

Daniel Riley : anglais, secrétaire/garde du corps de Kendal, exalté (furie). Dirigé par la fork.

- **il sert à :** rien, mais la fork peut dire tout ce que sait l'original.

Le couple blanc :

James Kangs : sud-africain, menta, nano ingénieur (raciste)

- **il sert à :** peut réparer le vaisseau ou les morphes.

Josephine Alhanko : menta (apparence seulement) analyste hypercorp

Kristina Pimenova : Russe, petite fille de 8 ans, exalté

La veuve :

Vanessa Vasquez : américaine, femme mur, exalté, designer, espionne T.I.T.A.N.

Bastian Vasquez : américain, petit garçon, exalté, tué par JF.

Les soldats :

Sergent Drake : américain, olympien. Blessé par Haikel.

Sergent Jenette Goldstein : américaine, blessé par JF.

Le solitaire :

Timothy Spiegel : américain, agent de sécurité, exalté, (hacker et a pris les papiers d'un autre)

- **il sert à :** peut pirater tous les systèmes grâce à ses programmes (sauf T.I.T.A.N).

Les dirigeants :

Alexander Hamaan : allemand, politicien, sylphe, ministre allemand.

- **il sert à :** rien, il est juste politiquement important. La pdg voudra le sauver pour John Darnel : garde du corps, olympien

Le couple noir : (ont dû abandonner leur cousin cosse)

Elliot Lee : sud-africain, splicer, éleveur de bétail

- **il sert à :** connaît très bien la région.

Chloe Austin : sud-africaine, cosse, femme de ménage

Charlie Lee : sud-africain, 18 ans, splicer, anarchiste



Kendall Jenner

- PDG de Skinaethesia.
- Elle sert à : Connait un laboratoire permettant de combattre les virus Titan (Les plus connus, faible et infectant les biomorphes). Il y a aussi des caissons d'hibernation pour attendre les secours.
- Ses nanites combattent efficacement le virus mais ils l'ont mis en état de stase en attendant un rétablissement complet (se réveille dans 2 jours).
- Quand elle revient à elle, elle accuse Haikel et JF d'avoir écrasé le vaisseau.
- Elle soutiendra le Politicien pour avoir ses faveurs mais elle peut se montrer menaçante.



Charlie Lee

- Anarchiste sans emplois.
- Dealer de drogue.
- Fils de l'éleveur et de la femme de ménage.
- Possède de la drogue mais ne connaît plus leur effet.
- Fait copain / copain avec l'Agent de sécurité.
- Négocie de la drogue au mercenaire de JF.



Chloe Austin

- Femme de ménage.
- Marié à l'éleveur avec qui elle a eu un fils, l'Anarchiste.
- Elle recueille l'Orpheline quand celle-ci à peur de la Synthétique.



John Darnel

- Garde du corps du ministre de l'environnement allemand.



Elliot Lee

- Eleveur de bétail.
- Marié à la femme de ménage, il a un fils avec elle, l'anarchiste.
- Il sert à : Connait très bien la région.
- A dû abandonner son cousin.
- Recherche son cousin qui a disparu (il est persuadé qu'il était là).
- Au 3e jours, sa famille se souviendra et ils lui diront mais il ne les croira pas (virus).



Willy Brookshire

- Mercenaire de JF.
- Blessé par arme à rayonnement.
- Se drogue mais sa cane s'est faite griller par le rayon.



Alexander Hamaan

- Ministre de l'environnement allemand.
- *Il sert à* : Rien, il est juste politiquement important.
- La PDG voudra le protéger pour s'attirer ses faveurs.
- *À terme* : Il pourra faire passer les piles corticales par voie diplomatique.



Kristina pimenova

- Oropheline, ses parents sont morts lors de leur venue en Afrique.
- Recueillit par la Synthétique.
- Au début elles sont proches mais peu à peu Kristina se montrera distante, elle ne reconnaît plus Josephine.
- Elle sera recueillit par la femme de ménage.



James Kang

- Nano ingénieur.
- Vit en Afrique du sud.
- Raciste et préfère les synthétiques.
- N'aime pas le Couple noir ni le colonel (Pour lui le crash est de sa faute).
- *Il sert à* : Peut réparer le vaisseau et les Morphes.
- Possède des sprays réparateur pour sa compagnie.



Timothy Spiegel

- Agent de sécurité.
- *Il sert à* : Il peut pirater tous les systèmes informatique grâce à ses programmes (sauf Titan).
- Il ne s'en souvient plus mais c'est un Hacker qui a volé l'identité de Timothy pour pouvoir partir.
- En tant qu'agent de sécurité, il ne sait pas faire grand chose...
- Il sera ami avec l'Anarchiste.
- Pour ne pas que l'Anarchiste et ses parents se fassent virer il va créer un fichier de liste de réfugié avec des vidéos montrant qu'ils étaient bien présent (le père travaillait là bas).



Josephine Alhanko

- Analyste chez Skinthetic.
- Cache qu'elle est synthétique, créé par le Nano ingénieur.
- Son wifi est activé.
- A été contaminé par les Titans, elle est alliée avec la Veuve.
- A la demande de la Veuve, elle va tenter de tuer la PDG en créant une diversion.
- Elle dira se souvenir que Haikel et JF sont contaminés et ont écrasé le vaisseau.
- Avec ces révélations, les autres se souviendront de quelque chose comme ça.



Sergent Jenette Goldstein

- Soldat, son escouade a été détruite.
- Possède une arme à rayonnement.
- C'est battu contre JF dans le vaisseau.
- Blessée par JF.
- Suit les ordres du colonel.
- S'équipe immédiatement dans les soutes et sécurise la zone (Fusil plasma et grenade EMP).
- A la mort du colonel, elle prendra la commandement avec Drake.
- Elle possède la liste des réfugiés, elle pourra voir qu'effectivement le couple de noir et Simon n'y sont pas.
- Une fois les révélations de la Synthétique, elle convaincra Drake de s'en prendre à Haikel et JF.



Sergent Drake

- Soldat, son escouade a été détruite.
- Possède une arme à rayonnement.
- C'est battu contre Haikel dans le vaisseau.
- Blessé par Haikel.
- Suit les ordres du colonel.
- S'équipe immédiatement dans les soutes et sécurise la zone (Fusil plasma et grenade EMP).
- A la mort du colonel, il prendra la commandement avec Jenette.



Daniel Riley

- Secrétaire de la PDG.
- Un fork de Kendall prend possession de lui en attendant qu'elle reprenne conscience.
- Le fork prend soin de la PDG et sollicitera l'aide du Colonel et des autres soldats.
- Il sert à : Rien mais en tant que Kendall il sait où se trouve le laboratoire et un bunker de survie avec vaisseau (Ce qui est faux).
- Il est blessé (Par Haikel)
- Porte une arme à rayonnement.
- Il est soumis à la PDG mais lié par Psychochirurgie.



Taiji Otsuda

- Colonel, pilote.
- Prend le commandement et met à l'abri tout le monde.
- Le capitaine, les soldats et l'agent de sécurité sont sous ses ordres.
- Il répare le vaisseau avec l'ingénieur mais il se fait tuer lors de l'attaque des Canibales.



Stuart Big

- Mercenaire de JF.
- Il n'a pas une égratignure.



Leo Haggins

- Pilotes du vaisseau, navigateur.
- Inconscient (il reprendra conscience en dernier).
- Il sert à : Connait les codes d'autorisation des défenses orbitales.



Brigitte Rothstein

- Mariée avec Kevin.
- Star de cinéma.
- Se souvient que son mari ne boite pas. Elle en parlera à son amie Sara.



Vanessa Vasquez

- Designer chez Starware.
- Son mari est mort durant l'évacuation.
- Son fils est mort durant le crash du vaisseau.
- Elle s'est faite contaminée durant l'évacuation, tout comme son fils.
- Son but est d'infiltrer les habitats en dehors de la Terre.
- Elle et son fils ont contaminé les passagers du vaisseau, sauf les pilotes.
- Le virus remodèle les mémoires pour qu'ils soient amis et rendent coupable Haikel.
- Elle va tenter de tuer la PDG avant son réveil car elle connaît la vérité.
- Alliée avec la Synthétique que son fils a contaminé.



Sara Oster

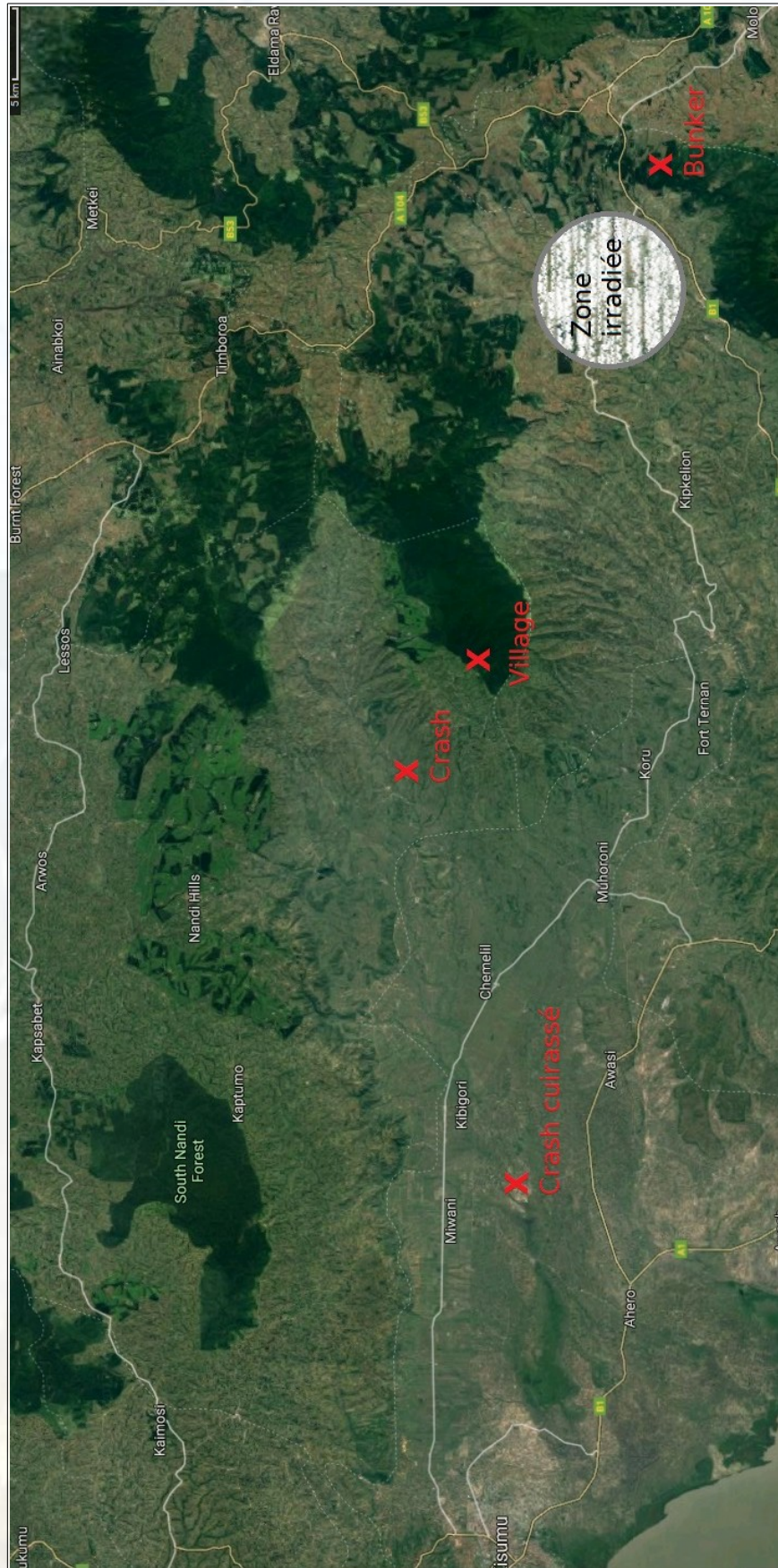
- Mariée avec Tom
- Star de cinéma.
- Elle parle peu et à l'air mélancolique.
- Ne sait pas que Tom a usurpé le corps de Kevin.
- Quand elle va se souvenir qu'elle est une Fork, elle se suicidera.



Tom Oster

- Star de cinéma.
- Marié à Sara.
- Amoureux de Brigitte.
- En faite c'est Kevin, l'Original. Tom a Usurpé son identité pour prendre sa place et ne plus être un Alpha fork.

Les cannibales, splicer : ils ressemblent à des êtres humains mais fous aliés, complètement nu, les dents pointues, la bouche carnassier et des griffes.
Endurance 40, combat 50 % (dégât 1D10 + 4).



Journal de bord :

- Crash du vaisseau en deux dans la forêt d'Afrique.
- Rencontre d'un enfant « cannibale » selon le guide Rushida David qui se fait tuer par les pj alors qu'il fuit.
- Rencontre de Rushida David, un guide leur apprenant qu'il vit en haut d'une colline boisée, juste là. En se crashant, le vaisseau des PJs a démolit l'antenne relais de son campement. Il les conduit jusqu'à là-bas.
- Rencontre avec les différents passagers, deux sont morts (un enfant et un mercenaire de JF), un est inconscient.
- Le guide est un alpha fork laissé par l'équipe du campement pour assurer le maintien de la communication le plus longtemps possible.
- 3 passagers semblent prendre le commandement, un ministre allemand (Alexander Hamaan), le secrétaire de la pdg de Skineathia (Daniel Riley) et le colonel du vaisseau (Taiji Otsuda).
- Lors de la montée vers le campement en haut de la colline, le groupe est attaqué par des cannibales, le colonel Otsuda meurt. Il est remplacé par le capitaine Haggins.
- Après 4h de marche, ils arrivent dans le campement : l'ingénieur, James Kang, répare l'antenne relais avec sa compagne Josephine. Un groupe part chercher d'eau à la rivière car, il n'y en a plus dans le campement. Le groupe se fait un bon repas via la cornucopia.
- Des combats ont lieu dans le ciel, les êtres humains tentent d'empêcher les T.I.T.A.Ns de quitter la Terre. Un cuirassé T.I.T.A.N s'écrase à 2 jours de marche (dans la forêt) du campement (environ 20 km). Du haut de la colline, JF ne voit aucun gros engins, ni avion en sortir. Vasquez part faire du repérage par là bas, son drone repère un mouvement de troupe vers leur direction.
- Ne pouvant pas rester plus longtemps, le groupe suit le conseil du secrétaire leur disant qu'un bunker de son hypercorp se trouve à 4 jours de marche (dans la forêt, environ 40 km). Là-bas un vaisseau pourra leur faire quitter la Terre.
- Daniel Riley veut se séparer d'une partie du groupe pour garder les plus essentiels. Il demande à Haikel de l'accompagner. Le ministre voulant que le groupe reste uni, ils restent groupés.

Avant propos :

Un nouveau joueur, Thomas, a intégré la campagne. Un paquet de carte lui est attribué pour l'occasion. À la différence des autres personnages, il n'est pas contaminé. Au début du scénario et chaque matin et soir, les joueurs tirent une carte souvenir.

En route vers le bunker :

Jour 0 :

- Avant de partir du village, le ministre Hamaan envoie un message via le relais qui a été réparé pour communiquer avec l'ONU. Il ne recevra aucune réponse. Le protocole veut que chaque message soit reçu sur un réseau isolé puis recopié manuellement sur un autre réseau sécurisé, ce qui prend du temps.
- Le groupe pensera à prendre de l'eau et de la nourriture. Dans le campement, il y a un sac par personne. Celui-ci peut contenir 10 objets soit : jusqu'à 10 litres d'eau ou 10 rations de nourriture ou 50 rations de survie. Tout cela peut être créé par la cornucopia (qui est vérolé) sauf l'eau qui doit être prise à la rivière.
- Lors du départ, Rushida David leur dira au revoir, il reste ici.
- Lors de la descente, Eliot Lee dira au ministre Hamaan qu'il connaît la région, la zone par laquelle ils vont passer a été irradié par les T.I.T.A.Ns lors du bombardement d'une ville, il faudrait la contourner. Daniel Riley de son côté ne veut pas l'écouter, cela ferait perdre beaucoup trop de temps et surtout il n'y a jamais eu de rapport d'irradiation, seulement de bombardement. Au pire un drone ira inspecter le coin pour inspecter.
- Charlie Lee et Timothy Spiegel parleront de Rushida David, ils trouvent bizarre qu'il reste au campement, même pour un fork. Les T.I.T.A.Ns ne laisseront pas le relais intact, c'est même surprenant qu'il soit opérationnel. Et pourquoi les cannibales ne l'attaquent pas, il n'y avait aucune trace de leur présence près du campement ?

- Des traces de cannibalisme sont visibles : des morceaux de viande, d'os et d'armes en bois. **Test de Stress -10 (1D10/2).**
- Une fois la nuit tombée, un combat aérien survient. Un vaisseau explose et une capsule de sauvetage est expulsée. Dans la capsule se trouve Thomas (un nouveau personnage) et Scott. Ce dernier est blessé et a été mis dans la capsule par Thomas. **Test de Stress (1D10/2).**
- Le bruit attirera les cannibales du coin, peu après une attaque aura lieu. Comptez une cinquantaine d'individu. **Test de Stress -20 (1D10).**
- Daniel Riley prendra le commandement.
- Après le combat, le groupe peut se déplacer pendant 1h mais certain (les splicer, cose et menton) réclament une pause, ils n'en peuvent plus. Daniel acceptera. En cas de refus (à cause des PJs) **Test de Stress (-10 pour les morphs désignés) (1D10/2).**
- Lors de la pause sommeil, certain font des rêves (carte souvenir numéro 11 à donner). Ceux qui dorment normalement perdent 2D10 points de Stress.

Jour 1 :

- Il pleut toute la journée. Test de Stress pour les biomorph **(1D10/2).**
- Les survivants remarquent des zones de cannibales, mais il y en a de moins en moins **Test de Stress (1D10/2).** Ils se sentent observés et pour cause les cannibales les suivent. S'ils ne font rien **Test de Stress (1D10/2).** Daniel veut intervenir néanmoins les soldats lui conseillent de continuer, les cannibales ne sont pas un danger

et le groupe quitte leur territoire. Le sergent Golstein recommande de poser le campement avant la nuit pour se préparer à l'attaque des cannibales.

- Le ministre Hamaan reçoit des nouvelles de l'ONU, aucune aide ne peut être apporté pour le moment. Il devra revenir par lui-même et ils lui transmettent les coordonnées d'une poche de résistance en veille. C'est à 200 km d'ici et il devra les trouver une fois là bas. Enfin, il lui donne un code de sécurité valable dans 3 jours pendant 24h (seul lui peut l'utiliser).
- Kendal Jenner se réveille et fait son annonce lançant la suspicion. Josephine attend la nuit pour la tuer. Elle compte sur l'attaque des cannibales pour faire diversion.
- La nuit aucune attaque contre les survivants aura lieu. Des éclaireurs T.I.T.A.Ns du cuirassé affrontent les cannibales, à l'aube de la fumée pourra être aperçu au loin.
- Sara est dépressive, elle n'arrive pas à dormir et se souvient de sa condition, elle quittera le campement (pour aller aux toilettes) et se suicidera avec son arme. Elle laissera le message « je ne suis pas une marionnette ». **Test de Stress -20 (1D10).**
- À cause de l'angoisse de l'attaque des cannibales, personnes ne regagnent de Stress.

Jour 2 :

- Il pleut toujours. Test de Stress pour les biomorph **(1D10/2)**.
- Eliot Lee et Chloe Austin décident de quitter le groupe, ils refusent de passer dans la zone irradiée, Thimoty les suit. Hamaan tente de les raisonner, Riley n'est pas d'accord. N'arrivant pas à les convaincre, Daniel leur demande de laisser leur paquetage en les menaçant de son arme. Les deux sergents sont d'accord avec lui (c'est le virus du campement qui les pousse). La tension est tendue et le Daniel tire sur Eliot, le blessant. Charlie dégainera, mais il se fera tuer par Daniel. Thimoty lèvera les mains et

Chloé sera en pleur, tout le monde est choqué, **test de Stress -20 (1D10)**. Si personne ne fait rien, Daniel exécute les suds africains et laisse Timothy en vie en lui demandant s'il veut toujours partir ? Les soldats ne font rien et le défendront, le ministre allemand est atterré. **Test de Stress -20 (1D10+3)**.

- Pour Josephine et Vanessa, c'est l'occasion ou jamais. Devant le massacre, ou avant si les personnages interviennent, Vanessa dira que les T.I.T.A.Ns les manipules, les cannibales les ont infecté, tout ceci est à cause d'Haikel et de JF qui sont à l'origine du crash, elle se souvient ! Les sergents Drake et Goldsteins s'en souviennent aussi, ils les mettront en joue. Timothy ajoute que Haikel et JF sont de mèche avec le guide, Rushida David. C'est pour ça qu'il a tué le gamin, il savait que s'était un T.I.T.A.N. La colère dans les yeux il continue « Son campement transforme les gens en cannibales ! d'où l'absence d'eau et la présence du relais intact et mes rêves. » À ces mots les sergents et Daniel tirent sur Haikel, Timothy se jette dans la mêlée et les autres le suivent, Hamaan s'écroule à terre. Pendant ce temps, Josephine s'occupe de Kendal et la tue. **Test de Stress -30 (1D10+3)**. Les biomorph doivent réussir un test de volonté pour ne pas se battre et autre pour ne pas tuer.
- C'est le virus qui les pousse à se battre. En réfléchissant et en persuadant les survivants, les pj peuvent éviter le combat et le massacre. Une fois les premiers tirent, il faudra les neutraliser pour les arrêter.
- Les joueurs tirent leur dernière carte souvenir, les autres sont retirées

Après cette scène, les choses se calment, les tensions redescendent. Dans un silence glacial, les survivants continuent leur marche vers le bunker. Au 4^e jours, ils y arrivent enfin.

Journal de bord :

- Le groupe ainsi uni se prépare pour la route en prenant des sacs et des provisions. Haikel construit une sorte de petite charrette pour transporter plus de bien.
- Tout le monde attend le ministre pour partir, celui-ci étant occupé à l'antenne relais. Hamaan explique que pour éviter de se faire abattre par les défenses orbitales, il faut des codes de sécurité. Ces codes lui seront envoyés plus tard.
- Lors du départ, le guide leur souhaite bon courage. Après quelques heures de marche dans la colline boisée en pleine nuit, le groupe fait halte pour se reposer. Eliot prévient le groupe que s'ils continuent tout droit, ils atteindront une zone irradiée par des bombardements, il vaudrait mieux faire un détour. Daniel refuse : même si les corps sont irradiés, ils pourront toujours en changer. Un détour leur ferait perdre 2 jours. Le ministre les prévient : les codes qu'il recevra fonctionneront seulement pendant 24h (dans son message, il a prévenu les autorités qu'ils quittaient la Terre dans 4 jours). Malheureusement Eliot et sa famille n'ont pas les moyens de changer de corps, Daniel les rassure en leur disant qu'il prendra le coût à sa charge.
- Après les discussions, les combats aériens semblent s'intensifier et plusieurs vaisseaux sont détruits. Un petit vaisseau se crash à une centaine de mètres du groupe. Ils se préparent à la nouvelle menace, mais ce sont 2 soldats terrien qui sortent d'une capsule de sauvetage, l'un d'eux est blessé, l'autre est Thomas.
- Malheureusement le bruit a attiré les cannibales du coin et une dizaine de minutes après une centaine d'individus les attaquent. Le combat est rude à cause du nombre, mais les survivants s'en sortent malgré quelques blessés.
- Le groupe change de campement, celui-ci étant trop sanglant, puis se prépare à dormir en établissant des tours de garde.
- Le lendemain, certains survivants se réveillent en ayant fait des cauchemars, presque tout le monde a quelque chose de changé. Haikel avertit que tout le monde est contaminé, James confirme.
- Après ces révélations, un groupe avec Eliot veut toujours partir de son côté. Daniel accepte, mais ils doivent laisser leur affaire ici. Vanessa annonce alors qu'elle se souvient, Haikel a fait s'écraser le vaisseau ! Les autres commencent un peu à se souvenir et les soldats pointent leur arme sur les mercenaires de JF. Un combat s'ensuit et le virus les pousse à se sauter à la gorge. Sara se suicide, d'autres sont tués et Vanessa tue Kendal avant d'être éliminé à son tour par Daniel.
- Les combats cessent. Le ministre Hamaan est gravement blessé et Daniel seulement légèrement. Les sergents Goldstein et Drake ainsi que les mercenaires Brookshire et Big sont morts, idem pour Eliot, Chloé et Timothy. Tous les survivants décident de repartir au plus vite au bunker et de traverser la zone irradiée.
- Ils arrivent quelques jours plus tard devant la porte qui s'ouvre grâce à Daniel.



Chapitre 2

Avant propos :

Ce scénario d'enquête peut être difficile à mener car il n'est pas linéaire et demande beaucoup d'improvisation, les personnages n'étant pas forcément ensemble ni même sur la même planète. L'enquête a été construite autour du jeu de plateau CS Files édité par IELO.

Introduction :

Les personnages sont entrés dans le bunker avec le reste des survivants. Pour ce scénario il y a : le pilote Leo Haggins, l'orpheline Kristina Pimenova, le secrétaire Daniel Riley, la PDG de Skinaesthesia Kendall Jenner, les mercenaires de JF (Willy Brookshire et Stuart Bib), la célébrité originale Tom Oster, la femme de Kevin (Brigitte Rothstein), le ministre allemand Alexander Hamaan, le nano ingénieur James Kang.

À cause de l'infection des T.I.T.A.Ns, Daniel décide de procéder à une analyse des piles corticales pour voir si elles ne sont pas corrompues. Un fork est donc créé à partir de chacune d'entre elle. Elles sont ensuite envoyées dans un monde virtuel accéléré.

Malheureusement à la fin du processus, ils constatent que toutes les piles corticales sont corrompues... face à cette mauvaise nouvelle, une autre arrive, les T.I.T.A.Ns sont à la porte du bunker, la détruit et entre. Le combat fait rage jusqu'à, sans explication, les monstres de métal s'arrêtent.

Un monde virtuel : Les joueurs ne savent pas qu'ils sont dans un monde virtuel.

Une fois entrée dans le bunker, les personnages utilisent un remède contre le virus puis embarquent dans une navette et décollent. Ils passent les sécurités, mais ils sont contraints de se rendre dans une base proche de la Lune pour entrer en quarantaine.

- Pour ceux ayant un biomorphe, après une quarantaine de jours, ils passent la frontière.
- Pour ceux ayant un synthemorphe, il est systématiquement détruit. Selon les revenus, un autre corps est fourni ou pas. Le transfert de la pile corticale est toutefois effectué.
- Tout équipement est détruit.

Les PNJs partent après à leur occupation :

- Le pilote Leo Haggins : réintègre l'armée.
- L'orpheline Kristina Pimenova retrouve une parente sur Mars.
- La PDG de Skinaesthesia Kendall Jenner est réinstanciée. Avec le secrétaire Daniel Riley, ils reprennent la direction de l'hypercorp.
- Les mercenaires de JF (Willy Brookshire et Stuart Big) sont réinstanciés.
- Les célébrités Tom Oster et Brigitte Rothstein continuent leurs carrières.
- Le ministre Alexander Hamaan part rejoindre son gouvernement sur la Lune.
- Le nano ingénieur James Kang part dans le système extérieur.

Après cela, les personnages décident de la suite :

- Travailler pour le ministre allemand.
- Travailler pour l'hypercorp.
- Partir avec le scientifique dans le système extérieur.
- Rester freelance sur Mars ou la Lune.

Les choses se passent rapidement et les joueurs peuvent se séparer. Avec la réintégration de la pile corticale, Haikel devient un T.I.T.A.N. Le joueur le sait, mais il le cache aux autres. Sa mission : infiltration, multiplication et destruction. Rien ne change pour Simon.

Meurtres en pagaille :

Que les personnages soient ensemble ou pas, il se passe à peu près la même chose : un meurtre a lieu dans leur entourage. C'est la similitude des crimes qui fait qu'ils communiquent ensemble et cherchent à trouver ce point commun qui n'est autre que, eux.

La victime est directeur général d'une hypercorps et pratique une activité dans laquelle il excelle, il a gagné de nombreux trophées lors de compétitions sportives ou intellectuelles. Il a une famille dont un des membre est mort lors de l'attaque des T.I.T.A.Ns. Elle s'est établie rapidement dans la région après la Chute. Peu avant sa mort, la victime a eu des échanges avec un employé pour un problème interne. Le meurtrier est intervenu pour le résoudre et en faisant connaissance avec le DG, il en est ressorti qu'ils exercent le même sport ou pratique. Le jour de sa mort, le DG a une réunion d'affaire mais celle-ci est interrompue à cause d'une panne. Le meurtrier intervient une nouvelle fois pour résoudre le problème chez lui. Une fois la connexion rétablie, ils discutent de sports. Par curiosité, il lui demande s'il peut voir ses trophées puis le tue avec l'un d'eux.

Les meurtriers sont les personnages qui habitent à 1h de là. Ils ont gardé et caché le trophée chez eux. Malheureusement ils ne le savent pas, ils ont une perte de mémoire. Des trous apparaissent dans leur emploi du temps et ils n'ont aucun souvenir de ce qu'ils faisaient à ces moments-là. Le commanditaire de ces assassinats est Kendal Jenner, PDG de Skinaesthesia, qui veut profiter de la mort des victimes pour se développer.

Arme du crime : un trophée.

Pièce de conviction : ordinateur (trace d'un virus).

Cause de la mort : Blessure sévère à la tête.

Lieu du crime : Chambre.

- Impression générale : Suspens (pourquoi le déshabiller et arracher/manger les oreilles ?).
- Mobile du crime : Haine.
- État de la scène de crime : Rangé (ses vêtements sont pliés sur son lit).
- Situation : Visite.
- Remarqué par un témoin : Activité (correspondance via la Toile. La famille était partie à un spectacle qu'ils avaient gagné. Piratage informatique).
- Incident soudain : Perte d'un objet de valeur (le trophée).
- Composition de la victime : Défigurée (les oreilles ont été arrachées).
- Moment de la mort : Soir.
- Trace sur la scène de crime : Fluide corporel (bave au niveau de l'oreille arrachée).
- Relation sociale : Employé, correspondance de mail.
- Expression de la victime : Sans expression.
- Personnalité du meurtrier : Puissant.
- Jour du crime : Jour de la semaine.
- Preuve laissée derrière : Naturel (la bave).
- Partie du corps touchée : tête.
- Vêtement de la victime : Nu.
- État du corps : Incomplet (il manque les oreilles).
- Durée du crime : Prolongé.
- Identité de la victime : Adulte.
- Statut de la victime : Patron.
- Temps : RAS.

Suspect de Haikel : Le joueur sait qu'il est coupable.

Victime : Gerald Nimo

Famille : Ben nimo. En couple homo avec Gerald, sans enfant.

Ben a l'habitude de changer de corps et de sexe. Ils pratiquent ensemble le sado masochisme. Pratique les arts martiaux dont le nunchaku. Ben est parti à un spectacle qu'il a gagné grâce à un jeu (vu sur ordinateur, c'est un piratage). Profession : historien des arts médiévaux asiatique (il a une collection papier de livre dans sa bibliothèque). Fin gourmet de thé traditionnel chinois (très méticuleux pour boire à l'heure de thé).

Arme de crime : démembrement, fouet, nunchaku, cornucopia.

Pièce à conviction : ordinateur, bas collant, dictionnaire, tasse.

Employé : Elija Montano.

Il se drogue et il a déjà été arrêté pour possession de stupéfiant. Couche avec Ben, il se rencontre virtuellement dans des clubs SM. Il possède une arme chez lui pour se défendre. Elija est employé dans une usine manipulant des produits radioactifs. Il possède la carte de visite d'un club SM virtuel. Il trompe sa femme avec Ben quand il est sous forme de femme. Il vient d'offrir à sa femme un bijoux hors de prix pour combler sa culpabilité. Il adore le beurre de cacahuète.

Arme de crime : drogue liquide, arsenic, fusil de chasse, radiations.

Pièce à conviction : carte de visite, bijoux, pince à épiler, cacahuète.

Concurrent : Kacie dickey. Femme, assassin professionnel.

Elle cultive secrètement des plantes, certaines sont venimeuses et carnivores. Il en manque une d'ailleurs. Kacie utilise son rouge à lèvres pour empoisonner ses victimes. Elle a un courrier papier venant de la société de Gerald qu'elle tentait d'infiltrer comme biologiste. Elle collectionne les peluches. Elle possède aussi de l'argent liquide.

Arme de crime : plante en pot, sniper, virus, sac en plastique.

Pièce à conviction : rouge à lèvres, courrier express, peluche, billet de banque.

Suspect de J F :

Victime : Salomon Zayas

Famille : Amos Zayas. son fils.

A perdu sa mère, il ne lui reste plus que son père absent. Artiste peintre qui a perdu la tête en fuyant la Terre. Il a une exposition bientôt, comme noté sur son calendrier et sur les courriers qu'il a reçus du musée. Amos vit reclus dans sa chambre pour être concentré, mais sa folie le pousse à se scarifier avec son coupe papier et à tuer des animaux avec sa machette. Amos se sert ensuite du sang pour ses peintures. D'ailleurs une forte odeur chimique provient des tableaux, une partie de la peinture utilisée est toxique. Enfin, il a pour habitude de manger les animaux qu'il tue.

Arme de crime : coupe papier, machette, saignée, gaz toxique.

Pièce à conviction : assaisonnement, courrier express, calendrier, peinture à huile.

Employé : Joe Keck.

Vieux cosse qui était autre fois mister univers dans son jeune temps. Il élève sa petite fille avec lui, ses parents étant mort, il a d'ailleurs gardé le collier de sa fille qu'il donnera plus tard à sa petite fille. C'est un esclave hypercorp qui doit rembourser son voyage. Joe a seulement un scooter, mais il a eu un accident avec le véhicule. Il garde son fusil à pompe qu'il a depuis la fuite de la Terre. Il n'entretient pas sa maison, elle est très poussiéreuse, des briques, des taules, du placo tombent, tout comme sa main mécanique qui ne tient pas beaucoup.

Arme de crime : haltère, fusil à pompe, brique, scooter.

Pièce à conviction : collier, pièce à jouet, main mécanique, poussière.

Concurrent : Mary Weatherwood.

Travaille dans la même hypercorps que Salomon, mais elle veut prendre sa place. Elle pratique le SM avec sa femme et lors de sa dernière pratique, du sang a coulé et l'éponge qui a servi à tout nettoyer en est encore imbibée. Elle est toujours armée au cas ou. Son ancienne femme est morte dans un incendie suspicieux dont on a retrouvé le coupable bien que les preuves soient assez légères. Elle s'habille toujours de type BC BG et aime parfois le look garçon. Enfin, elle a fait une maquette 3D de son futur bureau qu'elle peaufine avec son cutter.

Arme de crime : pistolet, fouet, cutter, incendie.

Pièce à conviction : éponge, veste, maquette, costume.

Suspect de Kevin :

Victime : Melsa Neilsen

Famille : Terry Neilsen. Mari, chirurgien de profession.

Melsa est directrice d'une hypercorp spécialisée dans la génétique. Ils vivent dans un grand manoir qui possède un salon muni de vieux chandeliers. Leur fille est une fine gastronomes qui cuisine des pâtisseries, beaucoup de gâteau sont sous cloche qui préservent du pourrissement. Il y a quelques jours il y a eu des problèmes avec la cornucopia / four, lors de la préparation de gâteaux, de la fumée assez épaisse s'en est échappée. Dans un sac en cuir se trouve une chaîne sur lequel il y a des traces de sang. Terry est raciste et fait partie d'un groupe violent qui frappe les minorités. Une personne est au courant et elle le fait chanter via une lettre confidentielle avec photo à l'appuie. La maître chanteuse fait partie du milieu criminel, ils ont besoin de Terry pour faire des chirurgies un peu spéciales.

Arme de crime : chirurgie, chandelier, chaîne métallique, fumée.

Pièce à conviction : gâteau, sac en cuir, lettre confidentielle, cloche.

Employé : Clarence Bolduc.

Clarence Bolduc est un collègue qui draguait Melsa, mais elle l'a rejeté. Celui-ci travaille sur une machine de manipulation génétique. Il porte toujours un chapeau fétiche, à la Indiana Jones et porte des gants, ayant une peur maladive des microbes. Il lui arrive d'utiliser une lampe de poche pour voir s'il n'y a pas de nanite T.I.T.A.N, il possède aussi une arme pour se défendre contre eux. Pour terminer, grâce à une cornucopia, il crée des statues qu'il détruit avec son marteau. Cela lui permet de décompresser. Certaines sont d'ailleurs à l'effigie de Melsa.

Arme de crime : marteau, fusil de chasse, mixeur, machine.

Pièce à conviction : gants, antiquité, lampe de poche, chapeau.

Concurrent : Marilyn Meza.

Cette concurrente travaille sur un projet similaire à Melsa, sur son calendrier est justement noté la date où l'un des deux projets sera choisi. Marilyn a engagé une personne pour faire de l'espionnage industriel, elle a pu récupérer la signature de la victime. Chez elle se trouve une pièce fermée à clé, une clé spéciale qu'elle garde tout le temps sur elle. À l'intérieur se trouve des produits chimiques extrêmement dangereux. Marilyn possède un scorpion venimeux dans un vivarium qu'elle tente d'agrandir pour mettre d'autre espèce, une boîte à outil se trouve à côté et il y a du bordel partout à cause de cela. Un tube métallique s'y trouve.

Arme de crime : pièce fermée, tube métallique, scorpion venimeux, produit chimique.

Pièce à conviction : signature, boîte à outil, calendrier, clé.

Suspect de Daniel Riley : les PJs ne sont pas forcément au courant, mais il y a un lien entre tous les suspects qui les feront partir vers Daniel.

Victime : Shen Li

Famille : Chan Li.

La femme de Shen est une adepte de SM, toutefois elle le cache. Chan dispose d'un fouet chez elle et d'une serviette d'hôtel connu pour ses échange SM. Elle travaille dans la couture de mode et a des mannequins robot et des ciseaux pour la couture. Elle est chinoise comme son mari et bois du thé. Elle dispose d'un jardin bouddhiste composé de gravier et de pierre. Parmi les graviers, traîne une boucle d'oreille. Shen la trompe aussi. Il y a enfin un problème d'air conditionnée, il fait très chaud et des serviettes en coton se trouvent un peu partout pour s'éponger.

Arme de crime : fouet, pierre, serviette, ciseaux

Pièce à conviction : feuille de thé, boucle d'oreille, air conditionnée, coton.

Employé : Philippe Schroeder.

C'est l'ancien garde-du-corps de Shen. Il est très endette, un relever bancaire le montre. Philippe fait des petits boulots à côté pour intimider fortement des individus qui, comme lui, mettent trop de temps pour rembourser. Il y a quelque ours, Shen l'a viré à cause de cela. Philippe a un autre secret, pour avoir la garde de son fils, il a tué sa femme. Il garde l'oreiller qui lui a permis l'étouffer dans une malle fermée au cadenas. Son fils joue souvent et aime les bonbons, son père en a souvent sur lui du coup. On peut aussi trouver un fil de pêche chez lui alors qu'il n'a pas de cane...

Arme de crime : coup de poing, oreiller, fil de pêche, poussé.

Pièce à conviction : cadenas, facture, bonbon, pièce à jouet.

Concurrent : Jimmy hernandez.

Shen est un champion de esport et a battu Jimmy plus d'une fois. À part ses consoles, il possède un vivarium avec un serpent qui a l'habitude de s'échapper. Il a fait l'acquisition d'une peinture de quelque mètre qu'il tente d'accrocher. Il a fait plusieurs trous, planté plein de clou, mais il ne semble jamais satisfait. Il a un corps d'une dizaine d'année et Jimmy aime sa boîte à goûter dans lequel il y a de la drogue et du bon vin rouge très cher.

Arme de crime : console de jeu vidéo, serpent venimeux, drogue illégale, perceuse électrique.

Pièce à conviction : boîte à goûter, vin rouge, peinture à l'huile, clou.

Chasse aux non-T.I.T.A.Ns

Durant l'enquête des personnages, Haikel cherchera à accomplir sa mission puis il devra contaminer Thomas grâce à un fork. Il s'occupe aussi à développer un ver T.I.T.A.N. Quand le ver sera terminé, Kevin et JF seront des T.I.T.A.N à 100 % et ils auront la mission d'aider Haikel.

Du côté des survivants :

- Le pilote Leo Haggins devient colonel (la victime était colonel et il prend sa place). Il enrôle des soldats à sa cause. Cette petite armée fera un putsch sur la Lune.
- L'orpheline Kristina pimenova enrôle plusieurs enfants qui commettront des assassinats (la victime est tuée par un des amis de Kristina). À la fin ils tueront leurs parents et ils les transformeront en parents modèles.
- La PDG de Skinaethesia Kendall Jenner et le secrétaire Daniel Riley prennent le contrôle de plusieurs hypercorps qui fusionnent grâce aux assassinats.
- Les mercenaires de JF développent une milice en éliminant un des chefs.
- Les célébrités Tom Oster et Brigitte Rothstein tuent une réalisatrice et un producteur de cinéma. Via des films, des suggestions hypnotiques sont envoyées pour rendre les spectateurs enragés.

- Le ministre allemand Alexander Hamaan tue un DG pour contrôler les médias. De son côté, il ralentit le gouvernement et accuse les hypercorps d'être derrière les meurtres en utilisant des armes prises aux T.I.T.A.Ns.
- Le nano ingénieur James Kang développe une armée T.I.T.A.N dans son coin qui attaquera le temps venu.

Heureusement un enquêteur, Wolfgang Fu, fera le lien entre tous les meurtres : ce sont les personnages. En voulant les interroger, il arrivera au moment où les personnages s'en prennent à Thomas et il parviendra à le protéger. Wolfgang tentera d'alerter les autorités mais le ministre Hamaan avec une escouade de mercenaire l'en empêchera. Que les personnages parviennent ou non à contaminer Thomas, de son côté Kendal lancera l'assaut, un nouvel affrontement T.I.T.A.N / Humain a lieu.

Curieusement, les personnages ne s'attaquent jamais à Simon. À lui de choisir son camp mais s'il est du camp des êtres humains, il sera débordé et tué.

Retour à la réalité :

La simulation s'arrête à ce moment-là, les survivants se rendent compte que leurs piles corticales sont contaminées. Une analyse du même type est envisagée sur leur cerveaux pour savoir s'il est aussi contaminé et combien de temps il leur reste...

Mais à ces interrogations, l'alerte est lancée, les T.I.T.A.Ns sont à la porte et ils viennent de la détruire ! Il n'y a malheureusement aucune issue, il n'y a pas de navette, c'est juste un laboratoire avec des caissons d'hybernation et des relais neutroniques pour la communication mais l'antenne est complètement détruite.

L'assaut des T.I.T.A.Ns est rude, ils sont trop puissants, trop nombreux. Les survivants cherchent une solution. Même s'ils ont quelque succès ça ne suffit pas... Alors qu'ils pensent que c'est la fin, les machines s'arrêtent tout d'un coup. Ils fonctionnent, néanmoins ils ne font plus rien.

Journal de bord :

Les pj ont pris le vaisseau, ont quitté la Terre, fait la quarantaine sur la Lune puis ils sont partis sur Mars. Avec l'apparition des meurtres, ils ont enquêtés dessus et ont remarqués en regardant les vidéos que tout le monde sauf Thomas étaient impliqué. À ce moment là, Haikel cherchait à incriminer les autres et non son personnage. Un à un ils ont basculé du côté des T.I.T.A.Ns avec comme but : tuer Thomas et prendre le contrôle de Mars. Haikel fait des virus informatiques, Kevin met des images subliminales dans ses films et jf créé une armée. Simon de son côté ne comprend pas ce qui se passe et tente de les arrêter en les tuants avec des explosifs.

Tout ceci n'était qu'une simulation, leurs piles sont contaminées. Alors qu'ils réfléchissent dessus, les T.I.T.A.Ns attaquent le bunker. Le combat est rude, Kevin, Tom et Brigitte meurent dans le combat. Ils parviennent toutefois à les contenir jusqu'à ce qu'ils arrêtent d'attaquer. Simon reçoit une communication de sa muse lui disant qu'ils ont trouvé la porte et qu'ils partent, elle lui demande s'il s'en va avec eux. Il répond oui. À partir de là, le T.I.T.A.Ns s'en va. Il reste une IA qui est amnésique, joué par Simon (qui décidément ne comprend rien du tout). Tous les robots sont en suspend.



Chapitre 3

Un nouveau départ :

Les joueurs vont devoir résoudre un certain nombre de problème :

- Que faire des T.I.T.A.Ns à leur porte et dans le bunker ? Ils sont immobiles, mais ils réagissent à toutes interactions. En effet, certain d'entre eux (1%) partiront, principalement les vaisseaux et les grosses machines. D'autre ne feront rien dans 75 % des cas, n'ayant aucun besoin et d'autre encore (10%) protégeront les zones à proximité. Ils n'ont plus d'intelligence collective, ils sont indépendants. S'attaquer à l'un n'aura aucune incidence sur les autres, mais si les survivants en tuent 2-3, les machines se rendront compte qu'ils sont une cible et ils se défendront collectivement.
- Le personnage de Simon est particulier, il est amnésique. Il ne se souvient de rien et il ne régénère plus comme avant (toutefois, s'il meurt, il régénère entièrement). Que va t'il

faire ?

- Les survivants vont-ils sécuriser le bunker ? La porte d'entrée est complètement détruite tout comme le couloir. Les survivants ont pu faire bloquer sur l'une des 2 ailes, celle-ci est détruite mais certains éléments sont réparables. L'autre aile est partiellement détruite, le matériel peut être facilement réparé avec l'équipement nécessaire. Pour répondre à cette question il faudra d'abord définir ce qui est endommagé et ce qui ne l'est pas.
- Il est évident qu'il n'y a pas grand chose d'autre pour les aider à fuir la Terre. Deux Kényans découvrent le bunker, les survivants pourront apprendre qu'ils étaient dans un village non loin, attaqué par des T.I.T.A.Ns. Ils ont été témoins de la même manifestation. Ils se dirigent vers un autre village, Molo. Éventuellement ils ont l'idée d'aller à Nairobi, la capitale du pays.

Fuir la planète :

- **Réparation :** Dans le bunker se trouve du matériel permettant de réparer un vaisseau. Le problème est qu'il est dépassé, il faudrait mettre à jour les programmes, les nanites et les cornucopia. Cela nécessite des machines outils plus lourdes (ou des nanites).
- **Navigation :** Dissimulé dans les ordinateurs se trouve un plan de navigation permettant d'aller sur une base orbitale de la Lune. Le problème est que l'ordinateur est HS, il faut récupérer les données qui ne sont pas compatibles avec les ordinateurs actuels.

Journal de bord :

Les joueurs ont décidé de quitter le bunker. Kevin ressort avec le corps d'un drone trouvé à l'intérieur, son ego étant dans le module ghost de Haikel. Au début ils ont abandonné Simon qui ne bougeait plus. Celui-ci a rencontré un homme et un petit dans la forêt (les 2 Kényans). ils viennent du village Capsabet et ont constaté le même phénomène, les TITANs ne bougent plus. Les Kényans ont vu d'autres étrangers pas très loin. Ensemble ils partent à leur rencontre. Une fois réunie, les survivants décident de

partir pour le Mont Kilimandjaro, ils passeront par Nairobi comme c'est sur le chemin.

En arrivant à Molo, ils prennent un bus. Là-bas ils aperçoivent des Terminators faire des allers/retours, mais ils se font attaquer par un monstre mécanique arachnoïde de la taille d'une maison. Ils parviennent tout de même à fuir, mais les Kényans y laissent la vie, les PJ refusant de prendre des risques pour les sauver. Ils repartent vers Nairobi.

En route vers Nairobi :

Le chemin se fait tranquillement, ils quittent la forêt pour entrer dans les plaines vallonnées. La vitesse sur route est de 70K/h, 50 sur petit chemin et 30 hors route. Bientôt arrive le grand lac Nakuru. Celui-ci est entièrement pollué. En fait plus on s'approche de Nairobi, plus le paysage est pollué. Avec les changements climatiques, le lac est immense. Un phénomène étrange de marée ou d'une crue survient chaque jour.

- À l'orée de la forêt. Un vaisseau cargo T.I.T.A.N passe dans le ciel, assez haut. Un tir de satellite l'abat, il est pulvérisé et des débris se dirigent vers le bus. L'impact est brutal, il risque d'abîmer le véhicule.
- La route se sépare, l'un va tout droit vers un lac et l'autre vers la montagne.

Fuir la planète :

- **Réparation / programmation :** L'IA rencontré après Naishana peut convertir les fichiers trouvés dans le bunker. Elle peut aussi réparer l'ordinateur de bord d'un vaisseau.
- **Pilote :** Dans le lac se trouve un pilote qui a échoué. Il est pris au piège sur son radeau de fortune, il est accroché à des branches et les anguilles pourraient le dévorer.

Sur la route :

- **La route** du lac est une nationale. Un véhicule peut rouler à 70 km/h, Les survivants arrivent à Nakuru en 1h. Malheureusement le lac va subir une crue qui risque de piéger le bus et l'équipage. La route est cabossée et des carcasses d'animaux parsèment la route, ils sont morts noyés, dévorés et empoisonnés par le lac. Des résidus de la crue et décu sont visibles.
 - Après 10 km, une centaine de machines sont là, immobiles sur la route. Il faut prendre la plaine pour les contourner. S'il y a du bruit, ils approchent, mais ne feront rien. Si les survivants leur tirent dessus, ils ripostent.
 - À 15 km, ils peuvent constater la montée des eaux.
 - À 40 km la crue prend la forme d'un croissant, la route est humide. Le lac vient par derrière les poussant vers l'avant jusqu'à ce qu'ils se retrouvent pris au piège. La solution est de partir vers les collines à ce moment-là.

- En 20 minutes, à 65 km, ils sont pris au piège. L'eau monte jusqu'à 1m (soit 5 cm par minute), suffisamment pour immobiliser le bus. De l'eau s'infiltre à l'intérieur et les bêtes ne vont pas tarder à vouloir entrer. Elles ressemblent à des anguilles carnivores qui noient leurs victimes et tentent d'entrer dans leur bouche. Il y a aussi des larves plus petites qui entrent par les autres orifices du nez et des oreilles. La meilleure solution est de se réfugier sur le toit du bus.
- L'eau du lac est toxique et hormis les anguilles et les larves, il n'y a rien d'autre. Boire une gorgée rend malade et les plaies s'infectent très vite.
- La crue dure 4h en tout.
- **La montagne** est plus sûre, mais plus longue et la route est abîmée. À un moment, elle est complètement effondrée. Le bus roule à 50 k/h sur cette départementale et il y a 100 km jusqu'à Nakuru, il faut 2h pour y être.
 - Les 10 premiers kilomètres. La route est bonne, ensuite elle est cabossée obligeant à baisser la vitesse à 30 k/h.
 - Après 15 km, une partie de la route s'est effondrée. Il faut effectuer de bonne manœuvre pour traverser.
 - 30 km : la route est bonne.
 - 40 km : de nouveau abîmé.
 - 45 km : la route est effondrée. Il faut faire marche arrière.
 - Cette escapade permet toutefois d'observer la crue et de l'éviter.
- **Nakuru** est une grande ville de 100 000 habitants, complètement abandonnée avant même les T.I.T.A.Ns à cause du lac. Il n'y a aucun danger hormis la crue journalière et nocturne. Il n'y a pas non plus de machine, mais on peut trouver des milliers d'ossement. Les survivants peuvent se réapprovisionner en fouillant.
 - Les survivants sont à 130 km de Nairobi. Ils peuvent reprendre la nationale (140 km) ou la départementale (200 km). Ils croisent les villes de Gilgi (à 30km) et Naishana (à 70km).
 - La crue ne va pas au-delà de 10 km après Gilgi.
 - 20 km après Naishana, les survivants rencontrent des machines complètement immobiles, ils ne sont pas statiques comme les autres. Ils sont de plus en plus nombreux et les attaquer ne les fait pas réagir. Au milieu se trouve un camion à moitié détruit.
 - 30 km après Naishana, les synthétiques du groupe se font attaquer par un virus. Dans un périmètre de 20 km autour du camion, ils entendent du bruit, perçoivent des flashes lumineux et d'autres sensations qui touchent les sens. Si les synthétiques s'éloignent de 15 km, le virus les paralyse. Si quelqu'un les éloigne de 20 km, les synthétiques s'animent pour aller au camion.

Contamination :

Une IA se trouve à 110 km (20 km de Nairobi). Elle se propage via une onde provenant du camion. Se sentant abandonnée depuis le départ des T.I.T.A.Ns elle contamine tous les synthétiques à sa portée pour avoir des corps et des amis qui ne la quitteront jamais. Elle contrôle les Terminators et les nanites. Ceux-ci se déplacent via la poussière, ils sont

essentiellement sur le sol. Grâce à cela, elle peut contaminer les synthétiques qui coupent leur wifi.

Problème : les synthétiques sont immobilisés.

Victime : Josephine et certains personnages comme Haikel.

Solution :

- Implication : Il faut lui donner un corps ou rester avec l'IA.
- Gentillesse : Il faut être gentil avec.

Ce qui ne fonctionne pas :

- La distance : s'éloigner fait réagir les victimes, ils tentent de rejoindre le camion.
- La haine : envers l'IA. Elle est quasiment indestructible car elle n'a pas de corps. Si les survivants sont hostiles envers le camion ou les nanites, les synthétiques et surtout les Terminators deviennent très agressifs.

Ce qui les symbolise :

- Joséphine étant contaminée, James s'inquiétera pour elle et sera encore plus proche. Cela touchera l'IA qui au bout d'un temps animera Joséphine et s'identifiera à elle pour rester avec l'ingénieur. La problématique est que cela efface la personnalité de l'assistante.
- N'ayant pas de moyen sur les biomorphes, l'IA tente de les aider. Des Terminators s'animeront pour leur donner à manger. L'un d'eux prend une touffe d'herbe et leur donne en disant « bon appétit » en français. Il ne s'exprimera que par des gentilleses (merci, comment allez-vous ? Bonjour, bon appétit, s'il vous plaît, au revoir).

Journal de bord :

Les PJ ont choisi la nationale qui est plus rapide. Malheureusement ils ont été pris par la crue. Ils se sont dirigés vers la montagne et ils ont terminé sur un petit plateau, le lac étant tout au tour. Constatant les dangers des vers dans le lac, qui ont failli dévorer James, ils décident de créer un radeau à partir du bus. Ils le démontent et au moment de le mettre à l'eau, ils se rendent compte que la décrue est amorcée depuis un moment, il y a seulement 1 mètre d'eau.

Les survivants partent à pied une fois la décrue. Ils parviennent à Nakaru où ils décident de passer la nuit. Ils constatent qu'une nouvelle crue arrive vers minuit, il y a donc un cycle de 12h environ. Le lendemain ils partent à la recherche d'une voiture, ils en trouvent 2. Ils les réparent et ils prennent aussi une caravane pour pouvoir transporter tout le monde.

Ils continuent leur chemin et traversent Gilgi et Naishana sans s'arrêter. Ils croisent comme d'habitude des carcasses, de la désolation et quelques Terminators qui n'ont pas l'air de savoir quoi faire. Ils remarquent que la crue ne vient plus jusqu'ici, ils sont donc tirés d'affaire.

Nairobi n'est plus très loin, mais ils rencontrent de plus en plus de Terminator qui sont complètement immobiles. S'y approchant, les survivants constatent qu'ils ne réagissent même pas lorsqu'ils les braquent avec leurs armes ni quand ils leur retirent les armes (grâce à des outils laser). Après avoir pris une dizaine d'armes ils reprennent la route, cependant il y en a de plus en plus, la route finit par être bloquée. Ils décident de contourner la foule de quelques kilomètres.

Quelques kilomètres plus tard, les synthétiques du groupe s'immobilisent. Les PJ décident de continuer, mais arrivé à proximité de Nairobi, les synthétiques s'agitent et sautent des véhicules pour s'éloigner. Les autres PJ les stoppent et les attachent pour continuer vers Nairobi. Certains d'entre eux hésitent à les laisser, voire à les détruire, car ils semblent être contaminés. Une fois à Nairobi, certains synthétiques commencent à reprendre le contrôle de leur corps. Haikel réactive son module ghost pour parler avec Kevin, qui est à l'intérieur, puis active sa connexion wifi pour que Kevin puissent prendre le contrôle de son drone et expliquer la situation aux autres. Simon de son côté, réactive sa vue, puis son bras, l'ouï et la parole. JF pour sa

part tente de trouver un ordinateur pour se brancher sur Haikel avec un jack. Mais peu à peu l'ordinateur qu'il a trouvé commence à planter puis à afficher « retour camion ». Joséphine commence alors à crier « camion » et Haikel « retour ». Mais Haikel reprend le contrôle de son corps et tous

discutent avec Joséphine. Le virus veut retourner au camion, ils se souviennent qu'il y en avait un parmi la foule de Terminator.

Le groupe décide alors de se diviser en 2, l'un part au camion et l'autre reste ici.

Journal de bord 2:

Les PJ sont partis au camion. Celui-ci est endommagé et des Terminators sont tout autour. Ils parviennent à ouvrir l'arrière du véhicule, mais cela provoque la paralysie d'Haikel. Simon découvre un serveur blindé dans la remorque. Cependant, il est à son tour immobilisé quand il tente de le débrancher de l'antenne. Il ne reste plus que Thomas. Il allume son wifi et rencontre wxta84tr258, une IA. Elle explique qu'elle est toute seule depuis que ses amis T.I.T.A.Ns sont partis, elle en cherche des nouveaux et elle considère les PJ synthétiques comme ses nouveaux amis, tout

comme les Terminators. C'est pourquoi elle les a immobilisés, pour les empêcher de partir. Elle libère Haikel et Simon. Ils la convainquent d'aller dans le module ghost d'Haikel pour rester avec eux. La muse d'Haikel lui conseil de retirer son module pour éviter d'être piraté.

Ils repartent ensuite à Nairobi et rencontre Leo Haggings, le capitaine, blessé. Haikel repère 3 individus embusqués. Sans tarder, ils les neutralisent. Leo leur apprend qu'un groupe a capturé les autres et sont partis avec tout le matériel...



Chapitre 4

Avant propos :

Ce chapitre peut être difficile à mener car à la différence du précédent, il n'est pas linéaire et, il ne s'agit pas non plus d'une enquête comme le chapitre : un monde virtuel. À Nairobi, les survivants vont être confrontés à une communauté très puissante et hostile. Dans le journal de bord du chapitre 3, leur introduction était amenée par la capture de certains membres de survivant, mais en définitif il n'y a pas de façon spécifique pour les présenter, car cela dépend surtout des actions des joueurs.

La construction du scénario s'inspire du jeu de rôle Apocalypse world. Vous y trouverez un front, un sombre destin qui affectera le paysage si les survivants ne font rien et les menaces qu'ils rencontreront dans la capitale.

Apocalypse Nairobi :

Fuir la planète :

- **Vaisseau :** Eliott possède un vaisseau de « guerre », le même qui aurait dû lui faire quitter la Terre, malheureusement il va attaquer les PJs avec son joujou. Le piloter est dangereux, car il est blacklisté par le réseau de défense satellitaire et il possède un système d'auto-destruction mis en place par Almaz.
- **Réparation :** Almaz est un bon ingénieur et un excellent programmeur. Il peut réparer le vaisseau (ce qui est déjà le cas).

Front : Envie

Sombre destin : Seigneur de guerre (je veux des armes), paysage (le labyrinthe T.I.T.A.N), affliction (détruire mes ennemis avec la bombe).

Eliott vient d'arriver en ville et il cherche des armes, toutes les armes, pour ne plus être menacé. Les T.I.T.A.Ns de leurs côtés modèlent la ville, des tours s'effondrent et d'autres surgissent. Une bombe d'antimatière sera trouvée par un protagoniste et dans un acte de vengeance, elle sera activée.

Question : Qui trouve la bombe ? Qui veut l'activer ?

Menace :

Seigneur de guerre : Collectionneur : envie de collectionner de la puissance.

Eliott : après avoir liquidé l'ancien chef de la bande il tenta de fuir la Terre en vaisseau, mais le réseau de satellite militaire l'abattu. Rescapé du crash avec Almaz, Samuel et Yerusalem, mais sans nourriture, ils durent être cannibale pour survivre. Après la désactivation des T.I.T.A.Ns, il créa un gang, ils sont maintenant une vingtaine.

- Particularité : splicer, beau parleur, voix grave, plein d'entrain.
- Équipement : logiciel (reconnaissance faciale), body armor léger (10/10), fusil d'assaut avec réactive armor percing (150m, -12/2D10+7).

Tesfay Shebat : frère d'Eliott. Après le meurtre du chef de gang, Tesfay aida Eliot à prendre un vaisseau pour fuir la Terre. Malheureusement il se fit capturer par son ancien gang avant qu'il ne puisse embarquer. Il fut délivré par sa tante et ils retrouvèrent son frère il y a quelques jours à Nairobi.

- Particularité : splicer, dur à cuir (voleur), bégaiement, inquiet.
- Équipement : body armor (16/15), 6 grenades à gaz, freezer (5m), bouclier anti émeute, bâton électrique (1D10+7+shock), 4 fumigène.

Almaz Mewael : bras droit du seigneur de guerre. Il bossait avec Eliott pour un tyran du pays. Quand Eliott le tua, Almaz fuit avec lui dans un vaisseau qu'il avait piraté, mais ils s'écrasèrent après des tirs de satellite. C'est un bon hacker qui cherche encore des protocoles pour pirater les T.I.T.A.Ns.

- Particularité : exalté, bricoleur, se frotte le menton, irrévérencieux.
- Équipement : bracelet d'outil, utilitytool, spray de réparation.

Étape :

- 1 : capturer des survivants, le but est de les dépouiller pour attirer les PJs.
- 2 : fuir le terra-formage des nanites. Ils rencontrent Sarah et Ermias. Ils parviennent à capturer ce dernier, Sarah réussissant à fuir dans le labyrinthe. Rumeur d'une bombe.
- 3 : Ermias guide le gang dans le labyrinthe. Almaz y est intéressé pour ses recherches sur les T.I.T.A.Ns.

Paysage : Labyrinthe : envie de tout remodeler à l'infini.

À l'intérieur du labyrinthe se trouve une bombe d'antimatière et un laboratoire.

Sarah et Ermias se trouvaient dans le laboratoire T.I.T.A.Ns quand par chance, avant de devenir des cobayes, les machines se sont arrêtées. Ils réussirent à fuir, mais des nano nuées s'échappèrent également du laboratoire, depuis elles commencent à modeler la ville. En partant, ils aperçurent la bombe d'antimatière.

Sarah Isaias : a fuit l'esclavage des T.I.T.A.Ns avec Ermias, ils sont les seuls rescapés.

- Particularité : splinter, curieux (dealer), mange tout le temps, loyal.
- Équipement : rien.

Ermias Medhanie : en s'enfuyant, il a volé des appareils et des puces. En les examinant et en les bricolant un peu, il parvient à s'orienter dans le labyrinthe. (c'est ce qu'il pense, mais il n'en est rien, ce don vient de lui. En fait les puces diffusent des virus, Ermias et Sarah en sont immunisés).

- Particularité : flat, tête brûlée (voleur), sur articule tout le temps, brouillon.
- Équipement : lecteur de puce, puce et des bricoles.

Étape :

- 1 : une tour s'effondre. Peu à peu d'autres suivent.
- 2 : un dôme d'argent apparaît. Peu à peu d'autres apparaissent.
- 3 : les dômes d'argent se chevauchent, comme une myriade de bulles de savon.
- 4 : un dôme éclate. Peu à peu d'autres suivent.
- 5 : le cycle recommence avec une autre forme géométrique.

Affliction : violence : envie de tout détruire. Cette affliction amène des personnes vers une bombe d'antimatière dans l'espoir de détruire un danger : les personnages, les survivants, le gang ou les T.I.T.A.Ns.

Yerusalem Kinfe : Survivante de Nairobi, elle est l'ex-femme de Samuel. Ils fuirent en vaisseau avec Eliot jusqu'à s'écraser. Alors qu'ils durent être cannibale pour survivre, Yerusalem préféra quitter le groupe, même s'ils sont toujours amis. Les survivants étant un danger pour Samuel elle utilisera la bombe pour les tuer, ou se venger.

- Particularité : flat, dilettante (assassin), met un « ? » en fin de phrases, spirituel.
- Équipement : pistolet (10m, -2, 1D10+2), utility tool, vacsuit (7/7)

Samuel Abrha : membre du gang d'Eliot. Son gang violera Yerusalem, il tuera les violeurs et il deviendra un paria. Pour la venger, il fera exploser la bombe.

- Particularité : splincer, curieux, suggère des améliorations vestimentaires, écervelé (sur ses habits), activiste.
- Équipement : caméléon skin, ouï et vision augmentées, grip pad, skinflex

Laura Bailey : membre du gang d'Eliot, elle est la tante de Tesfay Shebat et d'Eliott. Quand Tesfay se fit capturer par son ancien gang, elle décida de quitter le vaisseau pour le délivrer. Il y a quelques jours, ils retrouvèrent Eliott. Quand le gang se fera détruire par les survivants ou les T.I.T.A.Ns, Laura fera exploser la bombe pour anéantir la ville.

- Particularité : splincer, dur à cuir, nerveuse, se ronge les ongles, précaire (face).
- Équipement : anti flash, biowave léger (2/3), cyber griffe (-2, 1D10+8), anguicel, augmentation de muscle, neurachem 1.

Journal de bord :

Les PJs suivent les traces de camion laissées par les kidnappeurs. Au loin, au centre-ville, un gratte-ciel tombe. La piste mène vers le centre de Nairobi. Après avoir parcouru deux kilomètres ils aperçoivent des marques peintes à la bombe sur les murs. Ils sont sur le territoire d'un gang semble-t-il. À ce moment-là, un autre bâtiment s'écroule.

Soudain Haikel remarque qu'ils se font encercler par une quarantaine d'hommes, aussitôt les PJs se mettent en position, mais des explosifs sont placés sur les bords de la route. Des carcasses, des abris de fortune et d'autres déchets font une sorte de délimitation qui est piégée. Les PJs parviennent à les tuer et à en capturer d'autres. Ils les font parler : il s'agit du groupe qui a kidnappé leurs amis. Ils veulent s'en servir comme esclaves ou les manger. Pendant ce temps, Haikel observe les environs et remarque un homme (Almaz) en train de les espionner à quelques kilomètres de là. D'après ses habits et son équipement, il aurait fait partie de l'armée africaine, dans les communications. Il s'enfuit, mais Haikel capte une communication : les coordonnées

où ils se trouvent. Aussitôt, il ordonne l'évacuation des lieux. C'est une bonne intuition, car un missile balistique s'abat sur le bâtiment.

Les PJs décident de se réfugier dans les égouts, l'endroit est sec. Ils continuent leur progression, mais ils font la rencontre d'un crocodile géant à deux têtes. Une fois mort, un autre bâtiment s'écroule, la poussière envahit les égouts. Haikel remarque qu'elle est constituée de nanites, ils décident de sortir des égouts immédiatement.

Dehors, la poussière retombe. Une bulle argentée recouvre l'endroit où un bâtiment s'était écrasé. Ils comprennent alors que les nanites ont construit la bulle à partir des débris du bâtiment. N'étant plus très loin, les PJs continuent leur progression et tombent sur un groupe de Kényans. Rapidement, ils les neutralisent puis ils se rendent dans un immeuble pour les interroger. Ce groupe appartient au gang, leur chef s'appelle Eliott. Les prisonniers leur apprennent qu'ils ont un tank, trois jeeps armées de mitrailleuse et un vaisseau de guerre. Haikel remarque alors

deux Terminators dans les étages, ils fuient en abandonnant les prisonniers dans l'immeuble. Comme ils sont blessés, ils décident de se reposer pour régénérer.

Le lendemain, tout le monde a récupéré sauf Simon. Ils repartent et constatent qu'il y a plusieurs bulles argentées et ça se rapproche. Il découvre un Kényan se baladant tout seul, sans arme, fouillant à droite et à gauche. Les PJs le capturent et apprennent qu'il se nomme Ermias. Il était dans un laboratoire T.I.T.A.N qui a explosé, cela lui a permis de fuir avec une amie, Sarah. Ils étaient dans les bulles mais ils ont été séparés à la suite d'une explosion. Haikel remarque alors qu'il est recouvert de nanites. JF a l'idée d'utiliser un micro-onde pour les détruire, mais rien n'y fait. Ils décident de l'abandonner quand Haikel remarque des Terminators se déplacer dans leur direction.

Les PJs arrivent au camp mais celui-ci est abandonné. Les bulles étant proches, ils les voient au bout des rues, ils fuient rapidement. JF aperçoit des guetteurs, les PJ les capturent et apprennent l'emplacement de leur nouveau camp : un stade à deux kilomètres d'ici. Ils y vont et en chemin, ils remarquent Almaz au sommet d'un

bâtiment. Aussitôt, Haikel fait feu sur lui, il tombe. Le stade est seulement à une centaine de mètres, ils voient un camion recouvert de plaques d'acier avec une tourelle sur le toit et trois jeeps partir. Les PJs se cachent dans un bâtiment pour les laisser filer, mais le vaisseau de guerre sort à son tour, il a du mal à voler, il est aussi rafistolé que le camion. Passant à proximité, le vaisseau détecte les PJs cachés, fait demi tour et arme ses roquettes. Tout le monde se met à couvert sauf JF qui décide de tirer dessus. La roquette fait écrouler des gravas sur lui, mais son coup fait mouche, le vaisseau tombe mollement au sol. Le gang commence à investir l'immeuble et Haikel suivit de Simon décide d'entrer dans le stade à ce moment-là.

Ils se séparent. Simon est surpris par un Kényan dans les toilettes et se fait abattre. De son côté, Haikel élimine les dix gardes du stade et libère JF (qui avait été placé là par les soldats entre temps) et les autres. Malheureusement une jeep arrive, fait demi tour et réussit à prendre la fuite, Haikel n'ayant pas réussi à l'abattre. Simon de son côté reprend ses esprits, il est complètement soigné, ses blessures se ferment. Il rejoint tout le monde sur le terrain.

Intrusion :

Eliott sait que son camp est tombé, il n'a quasiment plus d'hommes. Il rassemble ses dernières forces pour l'affrontement final. Entre temps, deux gars à lui ont trouvé Ermias, il va pouvoir les guider dans les bulles pour trouver la bombe.

- Les PJ ont retrouvé leur groupe. Ils leur parlent de Sarah, une femme importante aux yeux du gang. Elle vient des bulles et elle sait où se trouve une bombe à l'intérieur (une plus grande que celle qui a détruit le laboratoire). Leur chef veut l'utiliser

pour détruire les T.I.T.A.Ns, mais il a besoin d'une personne : celui qui s'est échappé du labo avec Sarah.

- Une CB s'active, un homme demande Eliott, ils ont mis la main sur le mec.
- Les bulles éclatent les unes après les autres, créant un nuage blanc qui englobe tout le centre-ville, où ils sont. Des murs argentés apparaissent, un ensemble de cube.
- Ermias est capable de passer à travers les murs (qui se désagrègent à son contact). Sarah de son côté n'est pas attaquée par le gardien.

Journal de bord :

Les survivants partent tout simplement immédiatement après le stade, décidant de laisser le labyrinthe d'argent

derrière eux. Une fois loin de la ville de Nairobi, la bombe antimatière explose.



Chapitre 5

Avant propos :

Voici le chapitre final mais plusieurs scénario peuvent être joué avant pour permettre aux joueurs de s'amuser un peu et aux survivants de trouver le matos nécessaire pour partir. S'ils n'ont pas réussi à avoir tous les éléments pour partir (appareil, navigation, carburant), ils pourront les trouver ici. Cela dit, ils n'auront pas de deuxième chance. En cas d'échec, ils seront condamnés à rester sur Terre. Les personnages ne rencontreront pas de grand danger ici. En fait, le danger, c'est eux.

Le spacio port : Kilimandjaro

Avec la Chute, l'accès au Mont Kilimandjaro est impossible. Il a été complètement bombardé, l'ascenseur orbital s'est effondré, la structure est éparpillée sur

plus de 20 km. Par chance l'ancien aéroport international se trouvant à 30 km au sud du mont, près de Moshi, est partiellement intact.



Un mauvais départ :

Le scénario commence au moment où les survivants arrivent dans le champ solaire. Plus de la moitié des panneaux ont été détruits et tous les pilonnages d'énergie sont à terre. Ils peuvent toutefois constater que certains panneaux ont été réparés et sont toujours fonctionnels même s'ils sont moins performants sans leurs pilonnages.

Dans le champ se cache une horde d'une centaine de Whippers, des Exurgents aux multiples pattes et aux bras de plus de 3 mètres de long. À l'arrivée des survivants, ils sont en sommeil mais 3-4 se réveilleront au moment le plus propice. Les autres suivront si le combat devient bruyant.

Whipper :

Initiative 100 ; rapidité 2 ; endurance 35 ; blessure 7.

esquive 50 ; combat 55 ;

fouet tentacule 2D10 + 1, AP 1

(peut attaquer toutes les cibles à 3m ou +3D10 de dégât vs 1 cible).

Après le combat des Chasseurs de têtes (petit engin volant avec des pinces) font leur apparition, attiré par le combat. Ils sont seulement 2 et à leur approche, ils seront abattus par la défense anti aérienne de l'aéroport qui se trouve à 2km de là.

Les réfugiés :

- Anya Mufali : pilote tanzanienne.
- Will Dufresne : sénateur américain.
- Luo Menghua : chinoise, pdg de luse gengxin.
- John Magufuli : paysan tanzanien.
- Louise Benina : française experte en informatique et communication.
- Jimmy Macleod, anglais, nano ingénieur.

Les réfugiés travaillent à quitter la terre. Après un effort acharné, ils commencent à voir le bout du tunnel : dans 24h ils pourront décoller. Mais leur principal problème est l'arrivée des survivants. Ils sont particulièrement méfiants depuis la mort des leurs suite à une confiance trop avenante (un petit cimetière est visible à côté du tarmac). De plus, il n'y a que 6 places dans le vaisseau. L'aéroport est défendu par un champ de mines, sur 2km de rayon, des pancartes avertissent : interdiction d'entrer, terrain miné. Il y a quelques carcasses d'acier et d'os à l'intérieur. En réalité, il n'y a pas de mine, c'est juste un leurre. Par contre, la tour de contrôle dispose d'une tourelle anti-aérienne capable de tirer sur le champ de mine et au-delà. Enfin, Anya pilote un exosquelette de combat de fortune, retapé. Si les survivants se montrent, elle les avertira de ne pas rentrer dans la zone.

Si les survivants insistent pacifiquement pour entrer, les réfugiés tenteront de jouer la montre en leur disant qu'ils doivent y réfléchir. Ils leur livreront de la nourriture en attendant s'il le faut. Au fur et à mesure, des excuses viendront, comme rendre les armes, donner leurs identités, recherche sur leur identité, vérifier qu'ils ne sont pas contaminés, interdire les synthomorphes. Enfin ils devront montrer patte blanche en allant faire un petit boulot dans le village à côté : récupérer de la nourriture.

Mais pour tout cela, il faut réussir à communiquer avec eux. Évidemment ils bloquent toutes les communications wifi (l'antenne satellite n'a pas été réparée de toute façon). La seule solution est de venir parler directement. Malheureusement les réfugiés tirent à vue et ils ont une portée de 2km grâce à la tourelle (le périmètre du champ de mine).

Si les survivants attaquent, les réfugiés se défendent : Anya dans l'exosquelette, Luo dans la tourelle et les autres avec des armes à rayons. Toutes armes cinétiques et explosives attireront une nouvelle horde de Whippers qui pourra prendre les survivants par derrière. Enfin le site est piégé, une bombe nucléaire est enterrée. Will menacera de tout faire sauter s'il le faut.

Luo : Tourelle anti-aérienne : armure 18 ; endurance 40 ; blessure 15.
portée 100-300 ; 1 000 ; 3 000 ; 10 000.
arme montée 15 (mort si touché, si ME <30 2D10 + 6 AP 6).

Anya : exosquelette de combat : rapidité 2, armure 18/18 ; endurance 30 ; blessure 12.

arme rayon 60 ;

plasma : 20/50/100/300 ; 3D10+20 AP 8 (pause tout les 2 tirs)

particule : 30/100/150/300 ; 2D10+4 AP 2 (dégât x 2)

Autre : armure 6/6, endurance 35 ; blessure 7 ; arme à rayon 40.



Départ pour la lune :

Il n'y a pas vraiment de solution pour aller sur la Lune. Le plus simple est de tuer tous les réfugiés et de convaincre les survivants en surnombre de laisser leurs piles corticales. Bien entendu cette proposition peut être donnée aux réfugiés mais ils préfèrent que ce soit l'inverse : les survivants laissent leurs piles corticales. Si les personnages se rendent compte du lien entre le champ solaire et l'aéroport, ils pourront faire du chantage en menaçant de le détruire.

Si les personnages n'ont pas réussi à sauver les survivants essentiels du groupe, des réfugiés se trouvant ici peuvent les

remplacer, à la condition de ne pas les avoir tués. Une fois en possession de l'aéroport, ils ne leur restent plus qu'à :

- Retaper le vaisseau : Il est dans le hangar mais malheureusement il ne comprend que 6 places, le reste étant optimisé pour permettre le vol orbital avec les moyens disponibles. Terminer les réparations (monter les batteries, renforcer la coque pour le vol orbital, retirer tout ce qui est inutile pour alléger le vaisseau qui ressemble à un gros avion bi-moteur). Cela prend 16h à répartir entre les différentes personnes.

- Si les réparations sont mal faites, un malus sera donné au test de pilotage (-10 par élément).
- Faire le plein : Un champ solaire raccordé à l'aéroport se trouve à 5km. Il est partiellement détruit mais les accumulateurs dans l'aéroport sont intacts. Finir de charger les batteries prend 24h.
 - Si le plein n'est pas fait, un jet est effectué. La difficulté de base est de 0. Par heure manquant, la difficulté augmente de 10.
- Réparer l'antenne satellitaire : Elle est vérolée par des nanites comme toutes les antennes satellitaires, il faut donc la décontaminer. Les réfugiés ne l'utilisent pas pour cette raison. Timothy Spiegel ou l'IA wxta84tr258 peuvent effectuer les reprogrammations nécessaires et purger le virus de l'ordinateur de communication. Louise Benina peut aussi effectuer ces opérations. Réparer l'antenne prend 2h, la purger 2h. Les réfugiés ne s'en occupent pas.
 - Si l'antenne n'est pas réparée, les survivants ne pourront pas communiquer avec le réseau de défense orbital. Si l'antenne n'est pas purgée, la base de défense sera contaminée. À terme elle sera détruite avec le vaisseau.
- Avoir un plan de vol : Leo Haggins peut effectuer un plan de vol et piloter le vaisseau. La pilote tanzanienne Anya Mufali peut le remplacer. Cela prend 1h.
 - Sans plan de vol, le pilote aura un malus de 10. Sans pilote, il va falloir s'en remettre à l'ordinateur de bord qui a besoin de l'antenne satellitaire et risque donc d'être contaminé. L'ordinateur, Anya et Leo ont 80 en pilotage.
- Des codes d'autorisation : Leo Haggins possède les codes pour communiquer avec le réseau de défense satellitaire. Alexander Amaan de son côté possède les codes pour communiquer avec l'alliance terrienne afin d'avoir l'autorisation de vol. En remplacement, Will Dufresne détient les codes et Luo ceux pour le consortium. Les réfugiés n'ont pas consciences d'avoir besoin

de codes. Chaque code demande 12h, le temps de vérification, de demande d'autorisation, d'administration.

- Le vaisseau se fait abattre sans code de défense. S'ils n'ont pas de code d'autorisation de l'alliance, ils sont routés sur une zone de quarantaine de niveau 5 (tout est détruit et ils y restent 1 an en infomorphe). S'ils ne respectent pas les délais d'attente, un test réseau est effectué avec un malus de 10 par heure en moins.
- Les réparations : Elles peuvent être effectuées par James Kang le nano ingénieur et Josephine Alhanko. Jimmy Macleod peut aussi réaliser ses tâches. Plusieurs personnes peuvent travailler dessus afin de réduire les délais.
- Purger leurs piles corticales : C'est impossible sur place mais Kendal Jenner possède la technologie sur Mars pour supprimer le virus avec l'aide de l'IA wxta84tr258. Mais il y a 2 problèmes, à moins d'être transféré dans une pile corticale, l'IA ne pourra pas passer la frontière orbitale. Par chance l'aéroport possède des piles corticales et une salle de transfert, il suffira de la mettre dedans. Le deuxième problème est que tout le monde sera reinstancié en zone de quarantaine. C'est ici qu'entre en jeu le ministre Amaan, il peut instancier une de ses sauvegardes, un alpha fork, pour faire passer les piles corticales par voie diplomatique.

Une fois toutes les conditions remplies, le vaisseau décolle et passe le réseau de défense orbitale. Il est dirigé vers une base de quarantaine de niveau 2 (tout est détruit et ils restent 1 mois en infomorphe en tant que alpha fork.) L'alpha fork du ministre Amaan fait passer les piles corticales par voie diplomatique, dont l'IA. Après un mois, les alpha fork partent sur Mars et vont à l'hypercorp Skinaesthesia pour réveiller l'IA qui travaillera à purger toutes les piles. Le sénateur américain Will Dufresne et Luo Menghua la pdg de Luse Gengxin peuvent effectuer la même chose. Une fois réalisé, tout le monde est reinstancié, les survivants ont réussi à quitter la Terre indemne !

Journal de bord :

Après une ellipse, les survivants arrivent en voitures dans le champ solaire. Ici Haikel remarque quelque chose bouger sous un panneau tombé à terre. Regardant de plus près, il s'agit d'un exurgent, un Whipper. Le personnage le tue rapidement avec sa mitrailleuse, ce qui réveille toutes les autres créatures. Tout le monde se met en position et tire sur les Whippers qui les entourent. Après une dizaine de seconde, le silence revient. Les survivants aperçoivent l'objet de leur destination au loin, l'ancien aéroport international du Mont Kilimandjaro, à 3 km.

En reprenant la route, ils entendent un vrombissement dans les airs puis remarquent des coupeurs de têtes se diriger vers eux, alertés par les tirs. Après quelques coups dessus, les monstres mécaniques volants sont abattus par une tourelle anti-aérienne provenant de l'aéroport. Les survivants sont contents de l'aide et s'y dirigent puis ils s'arrêtent devant un panneau danger de mort, terrain miné. Haikel scanne la zone et ne détecte aucune mine. Les survivants tentent de communiquer par wifi, mais aucune réponse. Haikel décide alors d'entrer dans le champ de mine prudemment et stoppe face au tir de sommation. Puis reprend en zigzaguant, les tirs le ratant de peu jusqu'à ce qu'il se cache derrière une carcasse métallique. Pendant ce temps Kevin suivit de Morgane prennent l'une des voitures, calent une pierre sur la pédale d'accélération et la lance tout droit dans le champ. La voiture part tout droit puis tape violemment un débris. Les PJs décident de suivre les traces de la voiture, cependant la tourelle commence à les prendre pour cible. Au même moment, un exosquelette de combat sort de l'entrée de l'aéroport et reste en position, les survivants sont trop loin, à 2 km. JF de son côté rampe à l'intérieur. Tout le monde reste planqué et Simon décide de sortir son lanceur et tire sur la tourelle. Après quelques coups, soutenu par Morgane qui utilise aussi son lanceur, la tourelle explose sous les micro-missiles. Haikel réalise alors que l'exosquelette est à portée de sa mitrailleuse et tire dessus abondamment.

Les survivants examinent l'aéroport pour voir s'il y a d'autres tireurs, ils en voient 3 de part et d'autre du bâtiment. Un homme parle dans un haut parleur, leur disant de partir immédiatement, s'ils continuent d'approcher, il fera exploser une bombe nucléaire. Les personnages ne le croient pas du tout, c'est comme le champ de mine. Haikel, Kevin et Morgan se rendent invisibles et pénètrent l'aéroport. Ils neutralisent rapidement les occupants. Morgan s'occupe d'une femme pétrifiée de peur, Kevin se rend dans le hangar et assomme un individu en train de retaper un vaisseau, Haikel ligote un homme à l'entrée puis escalade la tour de contrôle. Là, il aperçoit un homme programmer un ordinateur, il tente de déverrouiller les protections d'une bombe. Haikel tente de l'arrêter mais comme il se défend il est abattu.

Tout le monde se rassemble au hangar pour voir le malheureux vaisseau de fortune. Ils analysent la situation et décident de ne pas mettre les batteries pour libérer de la place. Haikel décide de prendre le risque de réparer le démarreur, au risque de faire sauter la pile nucléaire. C'est un succès. Les survivants décident ensuite qui meurt et qui part, en précisant qu'ils prendront les piles corticales. Le ministre précise qu'il pourra les faire passer par voie diplomatique, la pdg de son côté pourra décontaminer les piles grâce à son centre de recherche sur Mars. Il ne reste plus qu'à contacter l'Alliance Terrienne pour quitter la Terre sans être abattu.

Malheureusement les stations ne répondent pas à leur appel. Haikel examine si la connexion est bonne. Il découvre alors un virus T.I.T.A.N se propageant dans leur transmission, c'est pour cela qu'il n'y a aucune réponse. Haikel cherche d'où vient ce virus et constate qu'il est propagé par des nanites répandues sur l'antenne satellite. JF propose d'utiliser un EMP, comme l'explosion d'une bombe nucléaire. Cela serait trop dévastateur mais en utilisant la pile nucléaire d'une de leurs armes à rayonnement, ça peut se faire. Kevin se propose de déclencher l'explosion de la pile comme il possède un corps de drone, son ghost étant dans le module de Haikel. Tout

le monde se met à l'abri, les appareils électroniques sont éteints pour ne pas être endommagés. Une fois à 10 km de l'aéroport, Kevin se dit que déclencher l'explosion par wifi serait tout aussi bien et revient rapidement. La vague d'EMP de l'explosion nucléaire est un succès, toutes les nanites sont détruites, l'antenne est saine.

La communication peut désormais se faire. Après plusieurs heures, ils reçoivent l'autorisation de décoller. Leo Hagins pilote

comme un chef, ils arrivent tous à bon port. Le ministre fait passer les piles pendant que tous les survivants sont en quarantaine. Après un mois, ils partent sur Mars. Là Kendal, avec l'aide de l'IA, décontamine les piles corticales et tous sont réinstanciés dans un morph similaire à celui qu'ils avaient sur Terre.

Les personnages ont survécu à l'horreur de la Chute !



Sous licence Creative Commons 3.0 (BY-NC-SA)

Illustrations tirées du livre « éclipse phase » et « éclipse phase : Sunward »

Portraits provenant d'internet.

Cartes tirée de googlemap

