

LA SECONDE VAGUE

Avertissement : ceci est une histoire des plus classiques qui opposera les personnages aux projets machiavéliques d'un savant fou. L'ambiance se rapproche de certains films d'espionnage des années 60-70 comme James Bond contre Dr No, les jolies filles en moins.

INTRODUCTION

Les personnages ont la chance d'être en vacances ou se cachent pour fuir certaines personnes voire certains gouvernements ou conflits. Quoiqu'il en soit, les personnages découvrent la magnifique île ambremérienne de Lugrus qui abritent deux colonies assez importantes : Santa Rica (38 500 hab.) et Toluca (58 500 hab.). Les deux agglomérations accueillent une population essentiellement composée de pêcheurs et de pirates. Le lieu idéal pour se faire oublier ou pour faire la fête. Ici, les gens ne posent pas de question, ils sont assez jeunes et ouverts d'esprit. Les rencontres avec les locaux restent généralement cordiales voire amicales, même si la présence importante de pirates sur l'île pourrait laisser penser le contraire.

Les activités sur place laissent une bonne part à l'action et à l'aventure : randonnées, jet-ski, plongées, escalades, canyoning, safaris, marchés aux drogues, combats de mutants, bars à putes... Des cités ambremériennes comme les autres...

Bref, dès que les personnages auront passé un peu de bon temps, au cours d'une soirée bien arrosée, l'un des PNJ qui les accompagnent (PNJ régulier ou petit(e) ami(e) rencontré(e) quelques lectures plus tôt) disparaît mystérieusement.

L'ENQUÊTE

Ce n'est qu'au petit matin, après une courte nuit de repos et une gueule de bois mémorable (-10% à toutes les actions pendant quatre heures), que les personnages se rendent compte qu'il manque quelqu'un. Nous nommerons cette personne Rita.

Mais où est donc passée Rita ? Voici les informations obtenues auprès :

Des autres participants de la soirée : un jeune pirate du nom de Carlos affirme l'avoir aperçu en fin de soirée, elle semblait étrange, pas dans son assiette. Rien d'inquiétant cependant, avec toutes les drogues qui tournent dans ce type de fête... La dernière image qu'il a d'elle : il la voit s'éloigner en titubant en direction des dunes de sable.

Des dunes : un jet de Fouille à -30% permet de localiser des traces de pas pouvant appartenir à Rita. Rien n'est cependant certain. En tout cas, la piste se dirige vers le centre de l'île (vers le marais et le bunker). Si les personnages se déplacent plus vite que Rita en louant soit une voiture tout terrain (250€/lectra), soit des motos (150€/lectra), ils ont des chances de la rattraper.



Cette dernière se déplace à environ 4 km/h, sachant qu'elle a au moins huit heures d'avance, soit 32 km de parcouru. Elle se situe à mi-chemin de son objectif : le marais et le bunker.

Rita

Au bout de quelques heures de recherches et grâce à un jet de Perception à -20%, les personnages arrivent à localiser Rita. Elle marche sur un petit chemin de pierres, en plein soleil, entre les contreforts rocheux de deux montagnes. Elle laisse derrière elle des empreintes ensablées car elle avance pieds nues, d'un pas décidé, vers une mystérieuse destination.

Lorsqu'ils la stoppent, les personnages constatent plusieurs choses :

- Quoiqu'ils fassent, elle veut absolument continuer à marcher et toujours vers la même direction : le centre de l'île.

- Malgré ses blessures superficielles aux pieds, une déshydratation importante et des coups de soleil un peu partout sur le haut du corps, Rita marche encore.

- Ses yeux sont blancs, sans pupille.

- Elle peut parler, mais ce qu'elle dit est incompréhensible. Elle n'a visiblement plus toute sa tête. Cependant, il y a un semblant d'information qui revient souvent : elle dit entendre une musique (qu'elle suit d'ailleurs). Mais pour les personnages, rien d'autre que le vent et le chant des oiseaux.

Son état nécessite clairement des soins médicaux de toute urgence. Les personnages doivent la ramener en ville pour qu'elle soit soignée correctement. Durant le trajet, Rita n'arrête pas de se taper la tête contre la vitre du véhicule et répétant sans cesse : faut suivre la musique, faut suivre la musique...

À l'hôpital central de Santa Rica ou Toluca, les personnages rencontrent le Dr Ivarnez qui prend en charge Rita. Mais malheureusement, quelques heures plus tard, après lui avoir prodigué quelques soins indispensables, elle fausse compagnie au médecin. Ce dernier contacte les personnages et ne manque pas de s'excuser patement auprès d'eux. En réalité, Ivarnez est de mèche avec le savant fou responsable de tout cela. Il a fait sortir discrètement la fille de l'hôpital. D'autres "fous" comme elle l'ont alors récupérée et ont quitté la ville à bord d'un camion de chantier en direction du marais.

Note : À aucun moment, les personnages ne doivent avoir un doute sur l'intégrité d'Ivarnez. Le démasquer à ce moment-là pourrait nuire à la suite de cette histoire.

En ville

Plusieurs éléments troublants peuvent être découverts avant ou après la disparition de Rita :

- Certains animaux, comme les dauphins ou les chiens, présents en assez grand nombre sur la ville, ont un comportement inhabituel. En fait, ils perçoivent "la musique", qui s'avère être en réalité des ultrasons. Cela a pour effet de les rendre très agressifs. Ils pourraient, sans avertissement, attaquer les personnages durant leurs activités estivales.

DAUPHIN COMMUN			
PHYSIQUE :	38	FM :	21
Combat	38	Résistance	20
BD	+1D10	Perception	46
Résistance	40		
Esquive	45	HABILETÉ :	30
Discretion	50	FC :	28
Arme : tête (Dom : 3D10 + 2 + BD).			
Taille : Taille Moyenne.			

CHIEN (type molosse)			
PHYSIQUE :	31	FM :	11
Combat	42	Résistance	20
BD	+3	Perception	46
Résistance	32		
Esquive	18	HABILETÉ :	25
Discretion	33	FC :	25
Initiative : 25 + 1D10 + 3			
Arme : morsure (Dom : 3D10+BD).			
Taille : Taille Moyenne.			
Protection : 1 pt (poils).			

- Les personnages croisent à plusieurs reprises des camions bâchés de chantier transportant diverses marchandises (aciers, matériaux de construction, propergol liquide, ordinateurs...). Tous sont conduits par des personnes portant des lunettes noires afin de cacher leurs yeux sans pupille. Ils transportent des matériels pour le bunker. Sans mal, les personnages peuvent les suivre. Leur itinéraire emprunte une bonne route pendant une cinquantaine de kilomètres à l'intérieur des collines. Après quoi, ils prennent un chemin de terre en direction du marais.

- Les personnages assistent à la contamination, en direct, d'un habitant au beau milieu de la journée, dans la rue. Le pauvre type se met subitement à trembler, bave un peu puis se calme au bout de quelques secondes. Soudain, il se redresse, les yeux blancs, sans pupille, tourne sur lui-même en marmonnant "la musique, il faut suivre la

musique..." et se dirige vers le marais d'un pas décidé. Même si les autres éléments peuvent être découverts avant la disparition de Rita, ce dernier fait doit se situer après.

L'HISTOIRE

Le Dr Zamora, savant fou ambremérien, de son vrai nom, Santana Pastor, a décidé de devenir le maître du monde ! Pour arriver à ses fins, notre "brave" docteur a créé des moustiques mutants capables de transmettre un virus de son cru, le virus Z (Z comme Zamora, modestie oblige). Ce dernier, une fois dans le système sanguin de l'hôte, anile toute forme de volonté et par conséquent, tout libre arbitre. En l'affaire de quelques minutes, d'une seule et simple piqûre de moustique, n'importe qui, quelque soit son niveau en Résistance Mentale, devient une sorte de "zombi" baveux, le regard fuyant et vitreux.

Mais ici ne s'arrête pas le génie de notre "méchant" en herbe. En effet, afin de contrôler à distance ces esclaves et surtout les faire venir à lui, le docteur a inventé une machine capable d'envoyer des ordres sous forme d'ultrasons. Seuls les personnes infectées par le virus Z et certains animaux comme les dauphins et les chiens, entendent "l'étrange musique" qui leur dit de rejoindre le marais.

Zamora a donc infesté le marais de plusieurs dizaines de milliers de moustiques, tous véhiculant le virus Z dans les colonies toutes proches. La main d'œuvre arrive régulièrement, après deux lectras de marche, pour travailler sur le chantier du bunker. Et c'est ici que commence la seconde partie de son plan machiavélique pour contrôler le monde !

Après avoir dépouiller ces nouveaux "collaborateurs" de tous leurs biens (argent liquide, valeurs bancaires, ventes immobilières...), ces derniers s'emploient à fortifier le bunker du docteur et pour les plus compétents (les techniciens), mettre au point une fusée spatiale. La "Seconde Vague", nom donné au projet – référence directe à la Grand Vague purificatrice d'Onless –, prendra la forme d'un vaisseau spatial baptisé "Big One". Une fois en orbite, il lancera des milliers de capsules sur les terres émergées contenant des moustiques mutants infestés par le virus Z. C'est de cette façon, quelque peu alambiquée, que le Dr Zamora compte devenir le maître du monde. Mais c'était sans compter sur la présence de nos héros...

Note : Zamora possède de nombreux sbires dans les colonies de Lugrus à des postes clés : il contrôle quelques policiers, des juges, des chefs pirates ainsi que des officiers de l'armée. Tous sont au courant du projet "Seconde Vague", et sont largement rétribués pour leurs services. De plus, ils bénéficient du seul antivirus au

virus Z fabriqué et gardé sous clé dans le bunker par le docteur.

LE MARAIS

Il faut espérer que les personnages aient compris ce qu'il se passe avant d'aller dans le marais sans la moindre protection contre les moustiques. Sans des combinaisons intégrales, comme celles de plongée, les personnages ont 80% de chance de se faire piquer par heure le jour et 100% la nuit.



Une piste boueuse mais ferme, hors eau, traverse une partie du marais pour arriver sur un îlot de verdure où d'immenses cyprès chauves masquent le bunker. Par ce chemin emprunté régulièrement par des engins de chantier, il faut environ quatre heures à pieds depuis l'embranchement de la route. Les personnages croiseront régulièrement de pauvres hères se dirigeant, tels des zombies, vers leur nouvelle vie. Se mêler à eux ne devrait pas être trop compliqué à condition de dissimuler combinaison anti-moustiques.

Le bunker

Derrière l'écran naturel que forme les cyprès chauves, se trouve un chantier boueux accueillant des nombreux engins, plus d'une centaine d'ouvriers et des tonnes de matériels. Au centre, trône un bunker digne d'un méchant de film d'espionnage.



La valse des engins de chantier qui entrent et qui sortent de la cour extérieure au bunker fait qu'il y a en permanence du bruit et de l'agitation. Même si l'approche n'est pas des plus compliquées, il faut compter sur la vigilance d'une vingtaine de gardes qui eux, sont immunisés aux effets du Virus Z.

GARDES STANDARDS (x 20)			
Profession : homme de main.			
PHYSIQUE :	35	FM :	25
Combat <i>Cogne</i>	28	Résistance	32
BD	+1D10	Perception	42
Résistance	37	Vigilance	28
Esquive	31		
Discretion	21	HABILETÉ :	35
		Armes à distance	41
FC :	26	Armes de mêlée	38
Arme : Jéricho (Dom : 4D10/spécial). MAT 25 (Dom : 4D10 + 3) Couteaux de guerre (Dom : 3D10 + 3 + BD)			
Protection : veste en fibres de titane.			
Matos : lampe matraque, spray lacrymogène, Kizzer de poing, menottes, communicateur, téléphone portable.			
Génétique : vision nocturne et anguille.			
Note : Méthode de création alternative (110 pt).			

MUTANT DE COMBAT (x 10)			
Profession : saurien de garde.			
PHYSIQUE :	43	FM :	19
Combat <i>Cogne</i>	45	Résistance	30
BD	+1D10 + 1	Perception	46
Résistance	43		
Esquive	32	HABILETÉ :	38
Discretion	35	Lancer	21
		Armes de mêlée	41
FC :	29		
Arme : morsure/griffes (Dom : 3D10 + 2 + BD).			
Taille : TM.			
Protection : 4 points (peau épaisse).			
Particularité : hybride de saurien (crocodilien)			

Cours extérieure : se compose d'un observatoire astronomique (la grande passion du maître des lieux à la nuit tombée), d'un château d'eau de 8 m de hauteur contenant 30 m³, de divers matériels pour le chantier (échafaudages, bétonnières, marteaux piqueurs, sacs de ciment, sable...) et d'un parking pour les engins. Deux portes blindées, ouvertes en journée, donnent sur le QG sécurité qui est occupé en permanence par six gardes armés et quatre mutants de combat. Ils contrôlent l'accès principal au bunker. Une seconde porte blindée, plus rarement ouverte, donne sur la coursive intérieure. Il y a en permanence du monde le jour et 4-5 gardes accompagnés de leur mutant, la nuit.

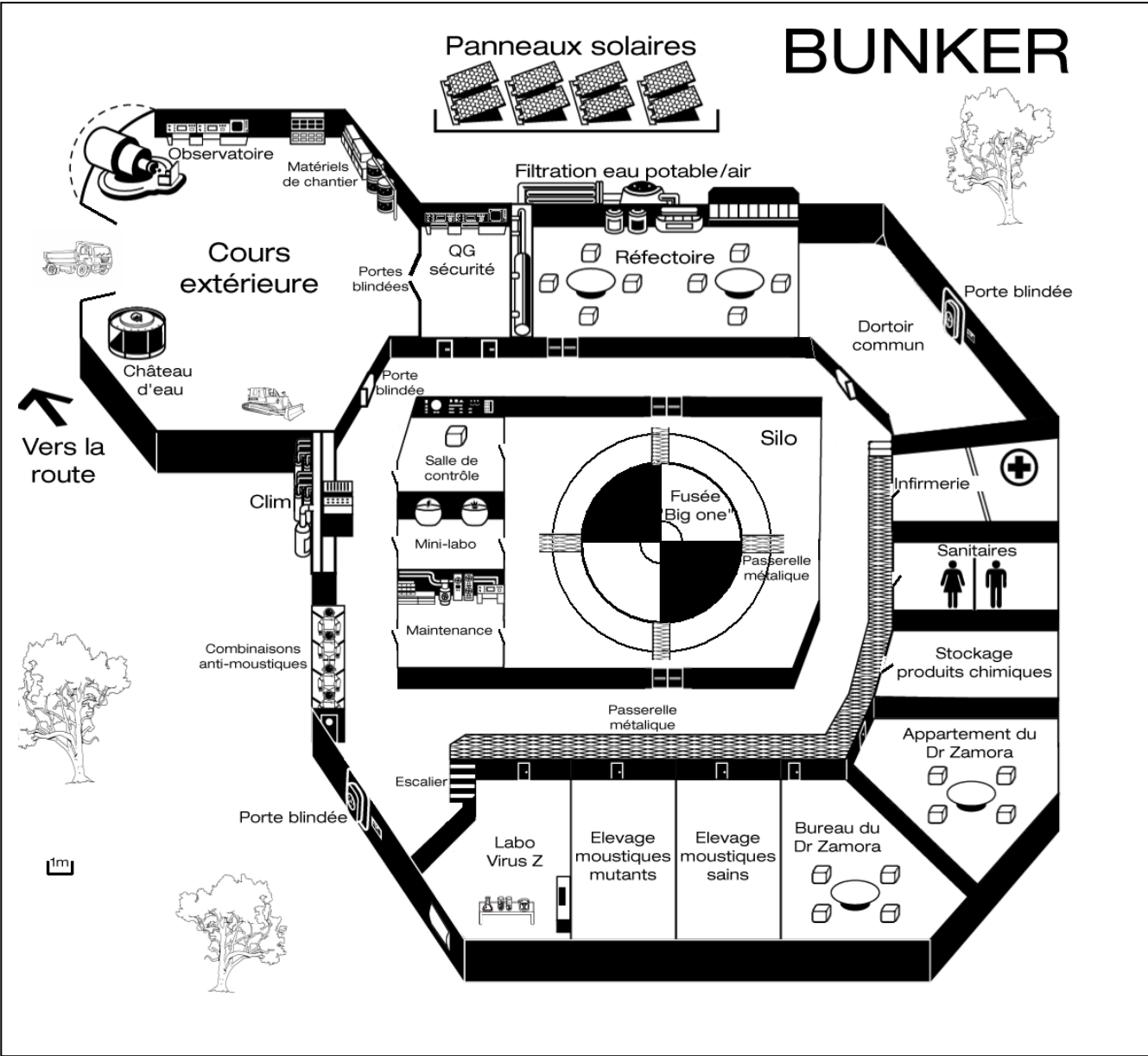
Lieux de vie : le bunker, des plus vaste, accueille un grand réfectoire équipé d'un système ultramoderne de filtration de l'eau/air (10 ouvriers), d'un dortoir commun de 50 lits doubles superposés (25 ouvriers), d'une infirmerie (1 infirmière) et de sanitaires (vides).

Locaux techniques : le plus grand d'entre eux, le silo (4 techniciens), abrite la fusée "Big one". Enterrée au 2/3 et fin prête, elle peut embarquer une centaine de "sondes" autoguidées pouvant contenir chacune 100 000 moustiques mutants. On y accède via des passerelles métalliques au-dessus d'un puits s'enfonçant à plus de 30 m de profondeur. À ce niveau inférieur, une série de galeries construites en périphérie des moteurs de la fusée serviront à dissiper les gaz d'échappement le jour du lancement. La salle de contrôle (vide), le mini-labo (1 technicien) et la maintenance (vide) complètent le secteur technique du bunker. D'ici huit lectras, le Dr Zamora aura suffisamment de moustiques pour mener à bien son plan machiavélique.

Locaux biologiques : trois salles se partagent l'élevage intensif de moustiques des marais, sains ou mutants, avec le laboratoire où a été conçu le virus Z. L'accès aux deux premières salles est parfaitement possible, même si une combinaison anti-moustiques permet d'éviter les problèmes. Les insectes sont élevés dans de grands fûts transparents équipés de moustiquaire et il n'est pas rare que certains se fasse la malle. Le labo, quant à lui, contient des échantillons du virus Z ainsi que de son antidote. Une serrure électronique (jet de Piratage à -20%)

Note : Les chiffres annoncés entre parenthèses indiquent le personnel sur place de nuit comme de jour.

BUNKER



SANTANA PASTOR aka Dr ZAMORA

Profession : scientifique ambremérien tendance biologie, 61 mériums.

FORCE MENTALE :	41	PHYSIQUE :	25
résistance mentale	50	force	10
culture générale	40	BD	+1
perception	50	course	15
fouille	20	esquive	15
connaissance des mutants	36	combat Doke	20
connaissance de la génétique (NM 6)	36	résistance	21
injonction (NM 9)	50	discrétion	15
		agilité	20
HABILETE :	32	SOCIAL :	35
dextérité/lancer	50	persuasion	40
armes à distance	31	intimidation	50
armes de mêlée	32	illégalité	41

FACTEUR CHANCE : 32

MATÉRIEL : pistolet Kizzer, veste en fibres de titane exceptionnelle (-3 col.).

GÉNÉTIQUE : réflexes de combat, perception assidue, vision nocturne, amplification musculaire, purification génétique, injonction et anguille.

QUALITÉS : perles du destin (3), savant fou (6).

DÉFAUTS : phobie (rats, -2), présomptueux (-1), sexe faible (-2), horrible secret (-3, veut conquérir le monde).

PERLES : 2 bleues.

