CAMPAGNE DUST BOWL

Scénario d'Herbert West

SYNOPSIS GLOBAL

Cette campagne, comme le titre l'indique, vise à mettre vos Z-Corps en conflit avec l'organisation informelle du Dust Bowl dans sa tentative désespérée et violente pour que les américains soient traités comme tels par les autorités fédérales et militaires.

Elle s'axe autour des trois scénarios proposés ici, qui vont dévoiler la lutte progressivement de plus en plus violente de ce groupuscule.

Il est possible d'intégrer les scénarios « ***Y-a-t'il quelqu'un dans l'avion ?*** » et « **Fièvre Grise** » publiés sur la Scénariothèque, en modifiant la chronologie générale.

DEAD BROKEN ARROW

Semaine 8

Notes pour le Meneur : *La suite de la canicule de l'été 2012 sévit dans l'état du Dakota du Sud. Sécheresse, problème en eaux, animaux et humains désespérément assoiffés, etc.* ***Gardez cela présent durant tout le scénario.***

*Ce scénario s'inspire du film « **Broken Arrow** » et du scénario « **Crazy Horse** » pour **Twilight 2000** paru dans le magasine **Challenge 73**.*

SYNOPSIS

Un bombardier transportant 4 ogives nucléaires s'écrase dans une zone montagneuse. Ces armes déclenchent l'intérêt de plusieurs groupes : miliciens sécessionnistes, trafiquant d'armes, contrebandiers sioux et membres du Dust Bowl (dont un dans l'équipage).

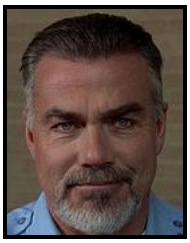
Ces derniers parviennent à s'emparer de plusieurs armes et lancent un ultimatum au gouvernement américain qui y répondra par une frappe tactique, malgré l'intervention des Z-Corps. Une tempête de poussière, semblable à celle de la Grande Dépression va balayer la zone, laissant les protagonistes désarmés entre eux et face aux hostiles.

Le Dust Bowl parviendra néanmoins à s'emparer au moins d'une des deux armes nucléaires.

ERA/EXT-SD-BLH-P0-T0-HX-12XX4707

Type : Localisation, sécurisation et extraction d'armes nucléaires sur la zone des Black Hills (Dakota du Sud).

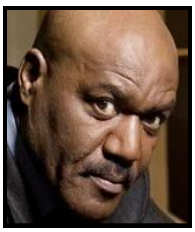
Timing : Décollage à T1 (05:00) pour largage sur L.Z. à T1+4 heures maximum. Récupération sur la L.Z. à T1+6 heures.
Terrain : Zone montagneuse des Black Hills.
Personnel : Z-Team + commando NEST + pilotes.



La Z-Team goutte à une nuit de sommeil sur l'**Ellsworth AFB (Dakota du Sud)** après sa dernière mission épuisante. La situation dans le Dakota du Sud ne cesse de se dégrader. Le MCP **Bull's Eye** débarque en pleine nuit dans le dortoir commun et réveille l'équipe sans ménagement.

« *Allez, debout mes chéries, on ne vous paye pas à l'heure. L'oncle Clark a une nouvelle mission pour vous ! Rendez-vous dans 5 minutes dans la salle de briefing. Un bon café vous y attendra*. ».

Les personnages rejoignent rapidement leur supérieur dans un préfabriqué installé pour les situations de crise. Un groupe de 4 militaires les attend, commandé par le **capitaine Striker**. Ce dernier commence son briefing sans perdre de temps :



« Comme vous devez le savoir, la situation actuelle impose au commandement militaire de déplacer et sécuriser les ADM (Armes de Destruction Massive). Il y a 2 heures, un bombardier B1-B ; nom de code : ***Eagle 7****, s'est écrasé dans les Black Hills, avec à son bord 4 bombes nucléaires de type* ***B61 Mod 11****. Le commandement militaire n'est pas parvenu à localiser l'épave. Notre équipe du NEST (Nuclear Emergency Search Team) est en charge de localiser, sécuriser et récupérer ces bombes. »*

Le MCP Bull's Eye poursuit :

*« Compte-tenu des risques de présence d'hostiles dans le secteur, vous leur servirez de nounous. Cette mission est classifiée et prioritaire pour l'USAF et OneWorld. Nous avons très peu de temps pour y parvenir. Ne vous inquiétez pas pour les radiations : on vous a prévu quelque chose au cas où (*il sourit*). »*

QUE S'EST-IL PASSE ?

L'évacuation de la **Whiteman AFB** (Missouri) a obligé à transporter des ogives nucléaires dans des conditions de sécurité réduites. Un bombardier B-1B Lancer fut équipé de 4 bombes tactiques B61, pour rejoindre la **Malmstrom AFB** (Montana).

L'un des membres d'équipage a été contaminé avant d'embarquer à bord, provoquant une épidémie durant le vol. Le bombardier disparaît dans le secteur des Black Hills.

Le seul survivant de l'équipage se trouve être un sympathisant du mouvement Dust Bowl. Joignant rapidement ses contacts, il parvient à quitter la zone avec deux des armes, intactes.

VICTIMES DE LA MODE

Les militaires du commando NEST et les personnages vont être équipés de combinaisons permettant d'évoluer dans un milieu hostile **lorsque** l'épave du bombardier aura été localisée et la radioactivité avérée.

En plus d'avoir l'air ridicule, la combinaison entraine certaines modifications :

Les restrictions : Aucune tenue pare-balles ne peut être portée dessous (sauf le gilet BioSteel™ (il n'y en a aura pas en réserve si les personnages n'en n'ont pas)), ni dessus.

Les malus : Les caractéristiques (et les compétences associées) **Agilité**, **Adresse** et **Perception** subissent un **malus de +5** à la difficulté pour les jets s'y rapportant.

Les avantages : Puissance+3D pour les attaques contondantes ainsi que les morsures et griffures. **Dès qu'une attaque perforante touche le porteur, la combinaison n'est plus étanche**. Un casque Émetteur-Récepteur permet de communiquer avec les autres porteurs de la même tenue. L'autonomie en oxygène est d'une heure. Une ceinture externe permet de porter une arme de poing ainsi que quelques objets (machette, compteur Geiger, chargeurs supplémentaires, etc.).

SEARCH AND RESCUE

Deux hélicoptères **UH-1N Iroquois** partent de la base pour localiser le site du crash. La course contre la montre engagée par l'USAF n'a pas permis de quadriller la zone avec un satellite ou des drones.

Le commando spécialisé se compose de 4 soldats de l'USAF. Des détecteurs de niveau de radioactivité sont fournis pour chaque combinaison en plus des compteurs Geiger du commando.

La localisation de l'épave du bombardier prendra 2 heures, compte-tenu de l'obscurité. A proximité de la zone, les détecteurs indiquent un niveau de radiations anormal : l'une des bombes a du répandre son plutonium sur le secteur ! Les hélicoptères ne peuvent pas se rapprocher d'avantage et déposent les militaires et la Z-Team en zone sure.

Le point de chute se trouve à 200 mètres du lieu de largage, entouré de défilés.

Le chef du commando NEST lance un conseil aux personnages tandis que les combinaisons hazmat sont revêtues :

« *Je vous déconseille de tirer sur les bombes : au mieux les charges explosives incorporées sautent et vous finissez en charpie, au pire les Black Hills deviennent un nouveau Tchernobyl !* »

EAGLE 7 DOWN

La progression vers l'épave met en évidence que le bombardier s'est accroché à une formation rocheuse, perdant son aile gauche avant de s'écraser sur plusieurs centaines de mètres après.

Une première bombe intacte est découverte à une cinquantaine de mètres. Sur la zone traînent 2D6 hostiles (5°génération), attirés par le crash et les passages des hélicoptères.

Notes : *tout tir se traduisant par un Échec Critique (« 1 » sur le dé joker) touchera la bombe présente sur les lieux. Lancer 3D6. Si vous faites 5 ou moins, préparez une nouvelle équipe pour la suite de l'aventure (cf. chapitre* **ULTIMATUM***).*

Des jets de **Perception # Difficile** sur le périmètre permettent de découvrir :

- un siège-parachute abandonné se trouve dans la zone sure,

- l'individu a abattu 3 hostiles avant de parvenir à quitter la zone,

- les parachutes de deux bombes reposent au nord de la zone. Les ogives ont été déplacées hors de la zone. La piste disparaît près d'une route.

La suite de l'exploration se révèle plus dangereuse : arrivés à 100 mètres de l'épave, les compteurs Geiger set les badges 'affolent !
Les militaires indiquent qu'ils ne disposent que 10 minutes pour explorer la zone de l'épave et repartir avant de subir une exposition mortelle. Les communications sont également perturbées par le niveau de radioactivité.

LE COMITE D'ACCUEIL

Le bombardier transportait un équipage de 4 hommes. La transformation et les combats ont laissé 2 hostiles de 4°génération **et** radioactifs dans le cockpit. Autour de l'épave traînent 1D6+3 hostiles (6°génération) également radioactifs.

Le commando du NEST va tenter d'accéder à la soute contenant le porteur de bombes par le dessous de l'épave (la 4°bombe brisée s'y trouve, coincée sur le magasin rotatif et ayant répandu son plutonium).

Des bruits proviennent du cockpit. La porte est fermée mais une des trappes d'éjection a été éjectée. Dans l'habitacle se trouve deux pilotes zombifiés (qui attaquent) et un troisième dévoré. **Il n'est pas possible de découvrir l'identité du pilote manquant.**

Optionnel : *Si les combats, malgré la tenue hazmat, sont une promenade de santé pour vos personnages, un necrobeast (puma) arrivera, attiré par les combats.*

Notes pour le Meneur : *Tout le matériel employé dans la zone proche du bombardier est devenu radioactif et doit être abandonné.*

Pour les puristes : *Ce type de bombardier possède la particularité de voir l'habitacle occupé par l'équipage se séparer de l'appareil en cas d'éjection. Pour l'aventure, chaque occupant dispose d'un siège éjectable.*

COMMENT CA VA DANS LE DAKOTA DU SUD ?

Fonction de la période où vous décidez de lancer cette campagne, l'état sera plus ou moins en déliquescence et en proie à l'épidémie et au chaos. A vous d'y ajouter votre touche personnelle, sachant que le scénario se passe à la « campagne » : vos joueurs n'ont aucune raison-ni le temps-de mettre un pied dans une ville (grande ou moyenne).

Il faut cependant garder à l'esprit que dès le début de l'épidémie, plusieurs groupes indépendantistes y voient l'opportunité de s'emparer de territoires que les autorités locales et fédérales ne peuvent plus contrôler.

De nombreuses petites localités sont abandonnées, en cours de fortification ou ravagées par l'épidémie.

CHANGEMENT DE PROGRAMME

OBS/EXT-SD-BLH-P0-T0-HX-12XX4708

Type : Localisation et extraction d'armes nucléaires sur la zone des Black Hills (Dakota du Sud).
Timing : 10 heures maximum.
Terrain : Zone montagneuse des Black Hills.
Personnel : Z-Team + membre des Rangers.

Une fois la zone de l'épave sécurisée, un poste avancé est installé (tentes, jeeps, hélicoptères) à proximité, sur la piste qui sert d'aérodrome à l'**Airport Custer State Park**. Un débriefing est fait sur place via relais satellite. La disparition de 2 armes nucléaires inquiète grandement le commandement militaire. Deux hélicoptères CH-47 Chinook arrivent, déposant du personnel en charge de récupérer la bombe intacte et de lancer des recherches dans le secteur.

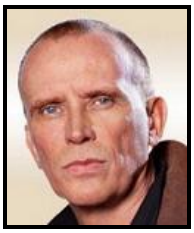
Le MCP apparaît visiblement mal à l'aise par la situation.

« *La NSA a capté plusieurs communications depuis ce matin indiquant que des sympathisants du Dust Bowl se sont emparés de deux armes nucléaires dans le Dakota du Sud. Nous avons identifié le pilote manquant : il s'agit le commandant* ***Dave Jenkins****. Nous venons d'avoir confirmation que plusieurs membres de sa famille ont été victimes... d'erreurs de la part de l'US Army au cours des dernières semaines, nous laissant penser qu'il a trahi et rejoint les terroristes du Dust Bowl. Étant donné les enjeux en cours, OneWorld assiste les unités engagées pour neutraliser cette menace.* »

Le MCP désigne des militaires qui déchargent de l'équipement des gros hélicoptères.

« *Chaque bombe embarquait un GPS militaire. Le commandement ne dispose pas de satellite couvrant ce secteur dans un délai aussi court. Vous allez explorer un secteur défini à la recherche des traces de ces bombes et des terroristes. Un membre du corps des Rangers, équipé d'un détecteur de GPS et d'un compteur Geiger ultra-sensible va vous accompagner. L'armée est en sous-effectif dans ce secteur. Bonne chance* ».

PENDANT CE TEMPS...



Le **commandant Jenkins** est parvenu à joindre des membres du Dust Bowl. Une dépanneuse est venue le récupérer rapidement, ainsi que les deux bombes intactes. Ils ont rejoint un mobile home regroupant une dizaine de membres de l'organisation.

Là, la première bombe a été démontée, son GPS rebranché sur la deuxième. Puis elle a été emmenée vers une destination inconnue. Ceux qui sont restés sur place ont décidé, sous l'influence du commandant Jenkins et à l'encontre des ordres reçus, de lancer un ultimatum au gouvernement (alors qu'ils ne sont pas en mesure de neutraliser les sécurités de la bombe) sans plus réfléchir à la portée de leurs actes.

Les sioux passent à l'attaque juste après la diffusion du message, s'emparant de l'arme restante et des membres du Dust Bowl capturés. Les blessés sont abandonnés, agonisants **et** contaminés.

Les rebelles sioux déplacent la bombe et leurs prisonniers dans une mine dans le secteur de **Deadwood**.

LES INVITATIONS SONT LANCEES

Le déroulement de la mission va être plus compliqué que ce à quoi s'attendent les personnages. La situation actuelle du gouvernement fédéral et de l'armée a donné le champ libre à des groupes paramilitaires de toute tendance : Amérindiens, indépendantistes de tous bord, etc.

Ces groupuscules ont revendiqué des territoires désormais déserts aux quatre coins du pays et le Dakota du Sud ne fait pas exception à la règle. Chacun d'eux suivra une stratégie particulière pour s'emparer des bombes.

We talk about money

La situation actuelle des États-Unis est le terrain idéal des marchands d'armes de tous bords. **Gideon Walkers** est un trafiquant d'armes qui surfe sur la crise nationale. Profitant de son réseau de contacts, il apprend rapidement que deux armes nucléaires sont perdues dans la nature et donc potentiellement récupérables.

De nombreux clients étrangers sont intéressés pour acquérir ces 2 armes. Gideon y voit l'opportunité d'encaisser une somme colossale avant de tirer sa révérence. Il s'entoure de mercenaires (déguisés en militaires) pour ratisser la région à la recherche des 2 armes.

Lorsqu'il apprendra qu'elle est en possession des sioux, il tentera un deal raisonnable (plusieurs caisses d'armes comme demandé). Les prétentions revues à la hausse de ses vendeurs ne lui laisseront pas de choix…

Stratégie : *Faire quadriller le secteur par ses mercenaires pour retrouver les bombes. Graisser la patte à celui qui pourra lui fournir l'endroit ou se trouvent les armes. Embaucher des mercenaires et indépendants des états environnants pour avoir une puissance de feu supérieure. Obtenir l'arme à tout prix.*

Notes pour le Meneur : *Certains de ces mercenaires peuvent avoir été employés par GT dans le cadre d'anciennes missions de vos Z-Corps. Voilà l'opportunité de brouiller les cartes.*

Land of freedom

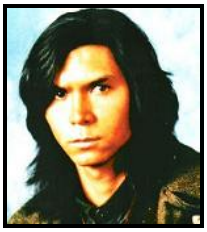
Le **lieutenant-colonel Eugene Simon**, de la Garde Nationale, dirige la milice « **New America** », un groupe ayant fédéré les différentes milices survivantes dans l'état. Apprenant la perte d'armes nucléaires par l'armée américaine, il y voit l'opportunité d'obtenir l'indépendance dont son groupe rêve depuis des décennies. Basés dans un camp fortifié, ses hommes vont s'infiltrer dans le secteur des recherches, grâce à leurs tenues de la Garde Nationale.

Lorsqu'il apprendra que les sioux ; les autres prétendants à l'indépendance du même secteur, possèdent une des bombe, il lancera un raid sur le camp fortifié-faisant accuser les militaires américains de la tragédie au passage-pour obtenir la localisation de l'arme.

Stratégie : *Se faire passer pour des membres de la Garde Nationale, espionner les militaires et frapper lorsque la situation le permettra.*

La nation sioux

Les survivants des réserves sioux de la région se sont rassemblés autour du jeune chef **Aigle Agile**, qui revendique une partie de l'état



Après s'être emparés de la bombe (ils pensent qu'il s'agit d'une arme bactériologique ou chimique), ils entrent en contact avec des petits trafiquants d'armes pour chercher un acheteur. Ils vont être mis en relation avec **Gideon Walkers qui va tenter de les berner sur la nature de l'arme**. Lors qu'ils vont comprendre que la bombe est nucléaire, ils vont revoir leurs demandes à la hausse…

Stratégie : *Ne pas se faire repérer par les militaires et les costumes-cravates (fédéraux). Neutraliser les curieux, sécuriser la cachette de la mine. Faire monter les enchères.*

L'ULTIMATUM

Les Z-corps se sont vus attribuer un secteur avec les militaires, qu'ils explorent sans succès Utilisez le paragraphe **RENCONTRES** pour égayer un peu cette séquence. Leur groupe est contacté au bout d'une heure par leur MCP : Un message radio a été émis par le groupuscule Dust Bowl sur toutes les fréquences civiles de l'état.

« *Ce message s'adresse au gouvernement corrompu d'Obama et aux forces armée qui exécutent ses ordres. Vos exactions contre le peuple américain doivent prendre fin immédiatement. Nous ne tolérerons plus la moindre exécution arbitraire dont sont victimes les populations déplacées que vous êtes sensés protéger. Vous disposez de 24 heures pour arrêter le massacre d'américains innocents. Si vous ne changez pas de politique vis-à-vis de votre propre peuple, vos séides subiront le feu nucléaire* ! »

Bull's Eye est à cran lorsqu'il contacte par radio la Z-Team quelques instants après.

« *Les autorités prennent cette menace très au sérieux. Nous devons mettre la main sur ces bombes coûte que coûte. Les services de renseignements sont parvenus à localiser la source de l'émission du Dust Bowl : Elle provient d'une aire de repos du* ***Black Hills National Forest****. Vous êtes les plus près : Foncez !* ».

LE TEMPS D'UNE PAUSE

L'aire de stationnement est déserte, en dehors d'un grand mobile home stationné. Plusieurs équipements de communication sont visibles sur le toit.

Aucune activité n'est perceptible dans le véhicule. Des jets de **Rechercher # Difficile** en arrivant sur les lieux mettent en évidence :

- des impacts de balles visibles sur la carrosserie du mobile home, de différents calibres (arme de poing, fusil à pompe, fusil d'assaut),

- des traces de pneus de véhicules (pick-up, 4x4) ayant séjourné il y a peu de temps et encerclé le mobil home

- des traces de pas entrant puis sortant du mobile home, quelque chose de lourd est emmené.

La direction prise par les assaillants n'est pas identifiable.

Dans le mobile home, les corps de 6 personnes gisent au sol, abattus. Des jets de **Médecine # Moyen** permettent de dater à moins d'une heure leur décès (par balles). Une réussite **# Difficile** met en évidence des blessures récentes (griffures, morsures, écorchures).

Notes pour le Meneur : *Le mobile home a deux pneus crevés et le moteur est endommagé-pour ceux qui seraient tentés de fuir avec…*

Les compteurs Geiger des rangers détectent des traces de radioactivité anormales (mais pas dangereux) dans le véhicule : Des vis et des outils en sont la source.

Le matériel de télécommunications a été gravement endommagé. Une fouille du mobile home donne les indices suivants :

- Des plumes d'oiseaux (**Connaissances # Moyen** pour identifier qu'il s'agit d'aigle),

- Un collier « ancien » (**Connaissances # Difficile** pour reconnaitre un objet traditionnel sioux) arraché par une des victimes,

- Le scratch de la combinaison de vol du commandant Jenkins portant son nom dans une poubelle,

Lorsque la fouille bat son plein, quelques hostiles (2D6+4) apparaissent à proximité de l'aire de repos. C'est à ce moment que quatre des occupants du mobile home se relèvent, zombifiés…

Les militaires enverront une équipe pour examiner les lieux dès que la Z-Team fera un rapport ou demandera de l'aide.

CA NE SENT PAS BON…

En repartant, au bout de quelques kilomètres, la Z-Team aperçoit la silhouette d'un véhicule dissimulé en dehors de la route. Caché dans des bosquets se trouve un humvee criblé d'impacts de balles. Les quatre occupants-des soldats de l'US Army, détachés à cette mission, sont morts aussi par balles.

Un jet de **Rechercher # Moyen** fait remarquer que le compteur Geiger et le localisateur GPS des bombes ont disparu. Les armes et le matériel de communication n'ont pas été touchés.

Un examen de la zone va mettre en évidence des traces d'un autre humvee et des douilles de fusils standards des forces armées. Quelqu'un joue double-jeu semble-t-il, mais qui ?
Le commandement militaire n'ayant pas les moyens d'investiguer pour l'heure, il met l'attaque sur le compte de pillards mal organisés.

Notes : *Il s'agit en fait des hommes de la milice « **Real America** » qui ont besoin du matériel de détection et de repérage pour mettre la main sur les bombes.*

RENCONTRES

Le Dakota du Sud est un état en proie au chaos, malgré la concentration de moyens pour lutter contre l'épidémie.

Des colonnes de réfugiés transitent sur les axes de communication saturés, attirant pillards et hordes à leurs suites.

Voici quelques exemples de rencontres à mettre en chaque partie du scénario, afin de ne pas avancer trop rapidement :

- Plusieurs véhicules viennent de se heurter, provoquant un début d'incendie. Certains occupants appellent à l'aide, tandis que l'un des conducteurs sort, blessé, en état de choc et armé d'un M-16. Il ouvrira le feu sur tout ce qui bouge.

- Une patrouille de faux militaires (des pillards) a installé un check-point sur la route. Un jet de **Perception/Contrefaçon # Moyen** permet de remarquer le pot aux roses…

- Un petit avion civil s'écrase à une centaine de mètres de la position des personnages. Deux occupants sont blessés, mais vivants. Compte-tenu de leur état, il est impossible de savoir s'ils ont été contaminés ou pas…

- Un homme légèrement blessé essaye de réparer un pneu crevé à son pick-up sur une route secondaire. La caravane que tracte son véhicule contient ses proches (femme et deux enfants) transformés depuis peu...

- Une horde (6D6, 5°génération) traverse la route.

- Un couple de campeurs à pieds est poursuivi par : (1-2) 5 pillards en quad, (3-5) 7 hostiles de 4° génération, (6) 8 chiens sauvages.

- Une voiture arrive en contre-sens, zigzagant avant de partir dans une série de tonneaux. Deux occupants blessés et infectés parviennent à s'extraire de la carcasse, poursuivis par deux fillettes transformées.

- Un camion OneWorld (rempli de nourriture bio) est poursuivi par plusieurs véhicules de type 4x4 conduits par des pillards. ***Version alternative** : le camion sert à un trafic de traite des blanches.*

- une meute de chiens redevenus sauvages dévore les malheureux occupants d'une voiture arrêtée. La meute s'en prendra aux personnages s'ils s'attardent.

- Les derniers survivants d'une petite ville en proie aux flammes tentent de s'enfuir à pieds, pourchassés par une horde (4D6+6).

- Les habitants d'une ferme se sont réfugiés sur le toit de la grange, pour éviter d'être dévorés par les hostiles (5D6) qui font le siège de la propriété, dévorée par les flammes.

- Un camion de transport de prisonniers s'est arrêté dans une ville abandonnée. A son bord, une dizaine de détenus armés s'étant libérés récemment et très vindicatifs…

- Un troupeau de bisons affolés, fonce sur la trajectoire des personnages en les ignorants…

ET SI ?

Malgré le timing imposé et le fait d'être dans un rapport de forces défavorables, certains personnages pourraient quand même être tentés d'obtenir de l'aide extérieure.

La Z-team se trouve dans une zone peu habitée de l'état. Des hostiles débarquent du sud, de façon aléatoire (suivant la période), provoquant un branle-bas de combat dans toutes les localités.

Les autorités locales et les forces de l'ordre auront donc autre chose à faire que d'aider un groupe de miliciens privés d'OneWorld.

Vous pouvez compliquer la donne en faisant rencontrer les mercenaires de **Gideon Walkers** déguisés en policiers de l'état qui ouvriront le feu/captureront la Z-Team. Cela conduira directement l'équipe (en fonction du moment dans le scénario) au camp des sioux, à la mine (en tant que prisonniers) ou à une fusillade.

BIENVENUE, VISAGE PALE

Notes pour le Meneur : *Si vous avez fait jouer l'idée de scénario « **le totem noir »** (LdB p.142), la réserve indienne de Pine Ridge a déjà été en proie à l'épidémie. Suivant comment s'est déroulée votre aventure, les survivants sont restés sur les lieux, ou sont revenus sur leurs terres, aidés par **la nation sioux**. Dans les deux cas, les rapports avec les Z-Corps varieront fonction des actions menées par ces derniers.*

La piste indienne intéresse fortement les autorités. La Z-Team est rejointe par une unité de Rangers à proximité pour se rendre dans la réserve sioux de **Pine Ridge**.

La réserve s'est organisée pour résister à l'épidémie et à la menace des hordes. Mais la superficie du territoire interdit des mesures efficaces. La Z-Team a l'opportunité de croiser plusieurs hostiles en dehors des axes routiers de la réserve pour démontrer l'inefficacité de la lutte.

Deux jeeps militaires de la Garde Nationale (sous les ordres du lieutenant-colonel **Simon**) sont bloquées dans le centre de la réserve par une dizaine d'amérindiens, très remontés. Leur chef, **Matthew « Griffe Jaune »**, a du mal à calmer le jeu. Les militaires affirment avoir capté des messages radios provenant de la réserve parlant des armes.

La tension semble à son comble. Pour calmer la situation, la Z-Team doit réussir 2 jets de **Persuasion # Difficile**, un pour chaque camp.

Un échec entraine un début de fusillade du groupe concerné. La situation peut redevenir sous contrôle avec un jet de **Persuasion # Très Difficile** envers le groupe concerné. Si les personnages échouent, plusieurs anciens ou le lieutenant-colonel **Eugene Simon** calmeront leur troupe. L'officier de la Garde Nationale jouera l'apaisement en proposant de laisser la médiation aux Z-Corps : Il s'arrange en fait pour mettre une balise GPS sur le véhicule des personnages durant les discussions entre la Z-Team et les sioux.

Faire parler les habitants méfiants, voir hostiles, va nécessiter des trésors de communications. Des **jets de Charmer** ou de **Persuasion # Très Difficile** seront nécessaires pour apprendre qu'un groupe dissident d'une vingtaine de personnes s'est installé dans les Black Hills depuis quelques semaines. Leur but est de créer une nouvelle nation sioux. La majorité des habitants de la réserve sont contre cette idée ridicule, même en ces heures sombres.

Certains membres sont passés ce matin chercher des affaires de premiers secours (la chronologie correspond à l'attaque du mobile home). Ils semblaient énervés et très remontés (normal quand on se fait tirer dessus).

A ce moment, un amérindien membre de la nation sioux ; **Coyote Rouge**, quitte la réserve pour avertir ses frères que les militaires les recherches (les communications sont écoutées par la Garde Nationale).

Les Z-Corps seront informés quelques minutes après par des résidents s'ils sont en bons termes avec eux. Ils peuvent être sinon prévenus par les hommes de **Real America** (qui préfèrent voir les employés de OneWorld risquer leur vie plutôt qu'eux).

VROUM VROUM

Coyote Rouge taille la route sur un quad à travers les zones boisées et rocheuses entre Pine Ridge et les Black Hills.

Pour ne pas être repérés, les Z-Corps décideront du niveau de difficulté pour les deux parties en présence (**Conduite <> Perception**). Le SR obtenu le plus grand sur le jet déterminera s'ils sont repérés ou s'ils sont très discrets.

Dans le premier cas, le groupe se retrouve aux événements de **C'EST UN PIEGE !**

Sinon, Coyote Rouge va :

- Passer dans une zone délicate pour les véhicules (jets de **Pilotage # Difficile à Très Difficile**).Chaque échec provoque des dommages au véhicule ainsi qu'une augmentation de la distance entre les deux groupes.

- Zigzaguer dans une ville occupée par des amérindiens qui canarderont les Z-corps. Si ceux-ci ouvrent le feu et tuent des habitants, ils sont pris en chasse par ces derniers (on n'est pas au Far West). Désamorcer cette situation demandera du temps et de la communication…

- Passer près d'une voie routière ou un carambolage récent (quelques heures) permet à une horde (4D6+6) de festoyer.

- Tenter de perdre ses poursuivants dans une grande ferme abandonnée en plaçant des objets perforants les pneus derrière lui.

- etc.

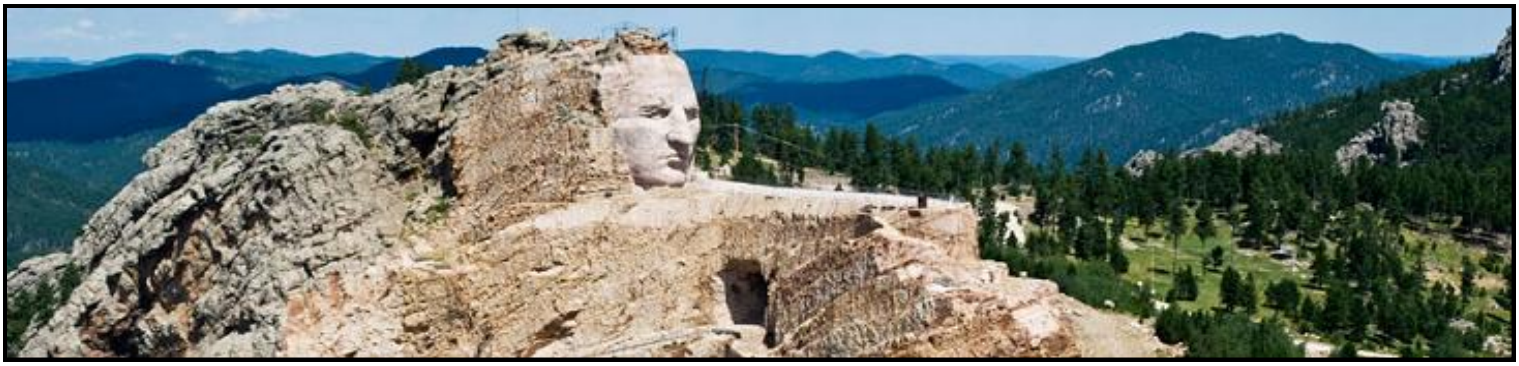
Si malgré toutes ses idées, Coyote Rouge venait à être capturé, il ne parlera que sous la contrainte : **Persuasion/Intimidation #** en opposition à sa **Volonté**. Au bout de trois succès consécutifs, il passera à table.

S'il est tué, ne laissant en principe aucune piste aux Z-Corps, vous pouvez faire trouver sur lui une carte de la région avec des indications pour accéder à la base de la nation sioux. En contrepartie, divisez par deux l'expérience globale, histoire de leur apprendre à être trop sanguin.

QUELLE BELLE VUE !

Le camp des rebelles a été installé sur le site du mémorial inachevé de Crazy Horse : plus personne n'est assez fou pour faire du tourisme, ni entreprendre des travaux en rapport. Une douzaine de sentinelles surveille les abords du camp. **Il est impossible de s'aventurer en véhicule sans être repéré.**

Pénétrer le périmètre nécessite plusieurs **jets de Discrétion** (sentinelle fixe) et **Camouflage** (patrouille mobile) **# Difficile à Très Difficile**.



Le camp se compose de tentes et de matériels pour vivre au grand air. Il y a 3 pick-up usagés, 2 4x4 et 2 quads. Il y a 16 amérindiens.

Le trafiquant d'armes arrive avec deux hummer remplis de mercenaires, pour rencontrer le chef sioux. Après une dizaine de minutes de discussion, les deux hummer repartent, précédés de deux 4x4, en direction de la mine.

Il ne reste que 8 hommes au camp dont 5 sentinelles. Fouiller la tente du chef permettra de trouver des cartes indiquant la position de la mine. Un poste radio est réglé sur la fréquence qu'emploie le groupe de la mine. A moins de parler sioux, toute tentative de rentrer en contact avec le groupe de la mine

Si les personnages sont capturés, **Aigle Agile** les torture pour les faire parler (chaque personnage prend deux niveaux de blessure dans l'opération) avant de les abandonner, les mains ligotées et de lâcher 2 x (nombre des personnages) hostiles (6° génération) à leurs trousses dans les bois (les créatures sont gardés pour les éventuels curieux).

Notes pour le Meneur : *Si les personnages arrivent trop tard, les sioux et le trafiquant d'armes seront en route pour la mine abandonnée.*

LA MINE DU VIEUX MC DONALD

Notes : *Sur le chemin pour venir, la ville de Deadwood et ses proches environs sont en proie aux flammes et des combats se font entendre au loin.*

Notes pour le Meneur : *Si les personnages parviennent à rejoindre la mine avant le convoi, ils auront la possibilité de s'emparer de l'arme et de fuir, étant cependant poursuivi rapidement par les autres parties en présence.*

Les survivants du Dust Bowl sont détenus prisonniers par la nation sioux dans une vieille mine située en

amont de l'**Annie Creek Road**, près de la ville de **Deadwood**. Ils sont enfermés dans une galerie, tandis que la bombe est située dans une autre. ***A vous de voir si certains sont infectés.***

Plusieurs bâtiments externes composent les environs de la mine. Dans une petite remise cadenassée se trouve enfermés plusieurs sioux (1D6+3) qui sont devenus des hostiles. Aigle Agile les garde pour s'entrainer au tir et interroger certains curieux.

Aigle Agile espère apprendre de quel type d'arme il s'agit, où se trouve la seconde et comment l'utiliser. Ses hommes ont donc naturellement torturé le commandant Jenkins pour en savoir plus. Dès que la bombe sera sortie de la mine, le signal GPS des deux bombes sera de nouveau diffusé et capté par les autorités. ***Le chef sioux obtiendra l'information sur le type de l'arme lorsqu'il arrivera à la mine en quelques dizaines de minutes.***

Les abords de la mine sont surveillés par 6 guetteurs sioux dissimulés dans les bois. Pénétrer le périmètre nécessite plusieurs **jets de Discrétion # Difficile à Très Difficile**. **Tout coup de feu déclenche l'alerte.**

Plusieurs hostiles trainent également dans les bois, pouvant compliquer la mission d'infiltration (à la convenance du meneur).

D'anciens puits d'aération débouchent dans les bois surplombant la position de la mine. Des **jets de Grimper # Difficile** permettront de descendre dans la mine en évitant la zone d'accès surveillée. Si vous êtes vicieux, l'un des puits peut abriter un hostile étant tombé dedans, coincé et silencieux (tant que de la viande ne s'approche pas de lui…). **Il ne sera pas possible d'évacuer la bombe par l'un de ces passages, ceux-ci étant trop étroits.**

LA BOMBE, LES BRUTES ET LES TRUANDS

Le trafiquant arrive avec deux SUV. Un hélicoptère militaire médical arrive peu après, transportant les caisses d'armes correspondant à l'échange d'origine.

Les membres de **Real America** ont suivi le convoi à distance depuis le camp sioux et attendent le moment opportun pour attaquer (dès qu'ils reconnaissent la bombe où que la situation dégénère). Ils neutraliseront les sentinelles et débarqueront en Humvee.

En commercial aguerri, **Gideon Walkers** se lance dans une démonstration des différentes armes du marché. Cela donnera quelques minutes aux personnages pour tenter quelque chose.

Lorsque vous le jugerez propice, **Aigle Agile** révèle à son acheteur que l'arme qu'il détient vaut beaucoup plus que ce qu'il lui propose. Il exhibe le pilote rebelle de l'USAF (mal en point) comme preuve.

La tension entre vendeur et acheteur monte d'un cran.

C'est à ce moment que les hommes de **Real America** passeront à l'attaque. Si les Z-Corps pensent être sauvés, le fait de se faire tirer dessus devrait rapidement les déstabiliser. A l'aide d'un mégaphone, le lieutenant-colonel **Eugene Simon** exige de se faire remettre les bombes nucléaires.

DIEU RECONNAITRA LES SIENS

Face à la menace que représente l'usage d'une bombe nucléaire sur le sol américain, le gouvernement donne le feu vert à l'état-major pour neutraliser les terroristes dans les plus brefs délais.

Ceux-ci seront localisés grâce à des messages que pourront envoyer les Z-Corps depuis la mine, par une localisation de communications cryptées (miliciens, trafiquant d'armes et sioux) ou les signaux GPS des bombes lorsque ceux-ci réémettent.

- Si c'est le **général O'Grady** qui dirige les forces armées, il laissera une petite chance à la Z-Team (si elle identifiée) pour fuir l'attaque qu'il prépare et éventuellement participer à la récupération de la bombe nucléaire.

- Si le **général Dunwoody** est de nouveau aux commandes, il se servira de la Z-Team pour localiser les bombes et sacrifiera l'équipe sans hésiter même si celle-ci est identifiée (*pas de témoin, pas de problème*).

La riposte militaire se composera de **2 A-10 Thunderbolt II** équipés en conséquence pour pulvériser tout ce qui se trouvera dans le secteur (terroristes, véhicules, bunker). Les deux avions effectueront d'abord un passage à basse altitude pour observer ce qui se passe.

Cette arrivée va créer un mouvement de panique dans chaque groupe, qui donne une opportunité aux personnages. Malgré l'attaque des deux avions de combats, toutes les parties engagées chercheront à s'emparer de la bombe nucléaire.

Notes : *Tant qu'ils ne seront pas informés que les équipes de la Garde Nationale sont des traitres, les pilotes n'ouvriront pas le feu sur eux.*

MAD MAX, VOUS CONNAISSIEZ ?

Les factions en présence (Sioux, trafiquant, miliciens, Z-Corps et Dust Bowl) vont s'affronter pour la possession de la dernière bombe.

Si la bombe est détruite dans l'attaque de la mine, tout le monde s'enfuira, chacun de son coté. La Z-Team pourra se lancer à la poursuite de qui elle veut. Les avions de chasse suspendront leur attaque, donnant les coordonnées pour que des renforts terrestres viennent prêter main forte aux personnages.

Si la bombe est subtilisée par un groupe, les autres se lanceront à sa poursuite. Les avions de chasse ouvriront le feu pour nettoyer la voie à leurs alliés (par défaut les anciens membres de la Garde Nationale).

L'état des sentiers et des routes dans les Black Hills va nécessiter une très bonne conduite de la part de chaque conducteur sauf les sioux qui auront un niveau de difficulté en moins.

- Miliciens : Humvee (2).
Ils s'enfuiront vers Deadwood (Est) pour disparaître rapidement parmi la population locale.

- Sioux : Pick-up (2), voiture 4x4 (2).
Ils s'enfuiront par le nord, à travers les bois pour rejoindre une zone très boisée.

- Mercenaires : Humer (2), hélicoptère (1).
L'hélicoptère brouillera les transmissions, tentera de neutraliser le véhicule transportant la bombe et couvrira la fuite des hummers.

- Dust Bowl : Les véhicules qu'ils arriveront à voler leur serviront à fuir en direction vers l'Ouest en direction du Wyoming.

- Militaires : A-10 (2).
Ils doivent localiser les bombes (les détruire si nécessaire) et appuyer l'action des Z-Corps (s'ils sont identifiés) et de la Garde Nationale (tant que les miliciens ne sont pas reconnus comme traitres). Le relief, les multiples coups reçus et le risque de toucher leurs alliés obligeront les avions à décrocher pour observer la situation. **Ils attaquent tous les 4 rounds.**

CERISE SUR LE GATEAU

Les conditions climatiques de l'été 2012 sont propices à la résurgence d'un phénomène qui sévit durant les années 30 : Une violente tempête de poussière. **Les avions de chasse battent en retraite, tout comme l'hélicoptère**. Celle-ci arrive de tous les cotés, engloutie la route qu'empruntent les véhicules. Chaque conducteur doit réussir un jet de ***Pilotage # Très Difficile*** pour ne pas partir dans le décor. Dans tous les cas, les moteurs s'étouffent.

L'enfer semble durer une éternité. Un ***jet de Stress*** semble des plus opportuns pour supporter cette terrible tension. **Tout personnage qui tenterait de s'aventurer dans cette tempête est considéré comme perdue.**

Lorsque la tempête retombe, les véhicules impliqués dans la course-poursuite sont bloqués ou encastrés dans une partie des environs de la route. Tous les objets non protégés sont inutilisables (portables, cellulaires, arme à feu, etc.) : La conclusion de cette aventure a de très fortes chances de se terminer à l'arme blanche ou aux mains…

Caprices du destin ? La tempête a charrié sur son passage 2D6+3 hostiles, qui, s'ils le pouvaient, se réjouiraient de cette aubaine de chaire fraîche. Si le puma zombifié n'a pas été employé dans la première partie de l'aventure, c'est l'occasion ou jamais (en retirant 2 hostiles des assaillants).

Les perturbations de la tempête (interdiction de survol de la zone, brouillage des ondes radios) dureront le temps du combat général. Des hélicoptères de l'armée débarqueront ensuite sur zone des forces armées pour sécuriser la bombe et/ou les survivants.

Notes : *Si vos personnages sont mis hors de combat avant d'avoir pu s'emparer de l'arme, les A-10 cribleront le véhicule la transportant. Gare aux retombées de particules radioactives…Mais cela ne les dispensera pas de la tempête de poussière et des hostiles qu'elle charrie.*

GOOD JOB

Une fois évacués, les Z-Corps sont débriefés longuement car un problème majeur se pose : Où est la deuxième bombe nucléaire ? Les autorités imposent le silence aux survivants…

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

Récupérer la 1°bombe : 4 points de Personnage.

Neutraliser les groupes : 1 point de Personnage par groupe.

PNJS

HOSTILES

(***cf. LdB p208***)

Phase 3 (Puma)

Agilité 5D *Bagarre 6D, Discrétion 6D, Esquiver 6D, Grimper 6D, Sauter 6D*
Adresse 1D
Perception 1D *Chercher 2D, Pister 2D*
Puissance 4D *Courir 5D*
Présence 2D *Intimidation 5D, Volonté 2D*

Déplacement 9
Bonus aux dégâts 3D

COMMANDO MILITAIRE NEST

Agilité 3D *Mêlée 3D+2*
Adresse 3D+2 *Armes à feu 4D, Piloter*
Perception 3D *Pister*

Armes : Poignard, M9, M16A4.

MILICIENS

Agilité 3D *Mêlée 3D+2*
Adresse 3D+2 *Armes à feu 4D, Piloter*
Perception 3D *Survie 4D, Pister 3D, Camouflage*

Armes : Armes de mêlée (Machette, Poignard), armes à feu (M9A1, M16).

Gilet pare-balles lourd, casque.

MERCENAIRES

Agilité 3D *Mêlée 4D*
Adresse 4D *Armes à feu 5D, Piloter*
Perception 3D+2 *Pister, Camouflage*

Armes : poignard, armes à feu (Walther P99, H&K 416 et M-203), grenades.

Gilet BioSteel TM.

REBELLES SIOUX

Agilité 3D *Mêlée 4D+2*
Adresse 3D+2 *Armes à feu, Piloter 4D*
Perception 3D *Survie 4D, Pister 4D+2, Camouflage 4D*

Armes : Poignard, AK-74/Mossberg 590.

PLAN DE LA MINE

Voici le plan externe de la mine qu'utilise la Nation Sioux.

M : L'entrée de la mine.
P : Les puits d'aérations de la mine.
S : Les sentinelles réparties sur les routes d'accès de la mine.
V : Véhicules des Sioux.

Notes pour le Meneur : *Je vous laisse le plaisir d'agencer le plan de la mine à votre convenance.*☺

BUREAUCRATIE Z

Semaine 9

SYNOPSIS

Les personnages sont envoyés sauver des militaires et se retrouvent par hasard sur une autre mission de sauvetage : Un hélicoptère transportant un groupe de hauts-fonctionnaires de l'O.N.U. tombe aux mains d'une cellule du Dust Bowl.

Des tensions dans ce groupe conduisent à une séparation violente : Une partie veut poursuivre la mission initiale, tandis que l'autre veut utiliser les fonctionnaires pour fuir le pays.

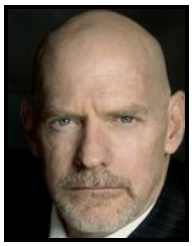
L'armée va lancer une mission de sauvetage catastrophique, qui va libérer des hostiles enfermés dans un casino.

Et pour couronner le tout, un Phase 3 évolué recherche la Z-Team pour quelque chose qui ressemble à de la vengeance.

EXT-NV-LAS-P0-T1-HX-12XX8175

Type : Secourir un convoi militaire.
Timing : Départ à T1 (10:00). Arrivée sur zone à T1+1 heure. Evacuation à T1+4 heures maximum.
Terrain : Las Vegas (NEVADA)
Personnel : Z-Team.

La Z-Team, qui vient d'être réaffectée en zone orange, a la surprise d'être convoquée par l'officier d'un bastion. Le capitaine **James Deanis**, en charge du secteur, traite assez rudement les Z-Corps :



« *Bonjour. Nous avons fait appel à votre équipe car nous sommes sans nouvelle d'un convoi qui se retirait de la zone noire que constitue désormais l'Arizona. Ce convoi était censé arriver ici il y a 5 heures. Il devait passer au large de Las Vegas.*

Nous avons envoyé une équipe de secours il y a 2 heures…qui n'a pas donné signe de vie depuis son arrivée sur zone ».

L'officier a visiblement du mal à accepter l'idée de devoir faire appel aux Z-Corps, mais de nombreuses vies sont en jeux (jet d'**Empathie # Difficile**), l'obligeant à recourir à des personnes aguerris.

Si les personnages sont fins diplomates, le militaire leur dira qu'il ne dispose d'aucun moyen pour effectuer une reconnaissance. En conséquence, les informations datent de plusieurs jours. Il pourra également leur fournir plus d'équipements.

« *Vous serez acheminés sur zone en hélicoptère. Dès que vous aurez localisé nos hommes, nous enverrons des secours pour vous récupérer* ».

La Z-Team se voit confier pour cette mission deux FAV (*Fast Attack Vehicule*) lourdement armés. Chaque véhicule peut transporter 3 personnes et en cas d'urgence 2 dans les caissons métalliques sur les cotés (pas très confortable).

Vitesse	**110 km/h**
Passagers	**1+2**
Résistance	**4D**
Manœuvre	**3D**
Autonomie	**560 km**

Armement :

Lance-grenade (copilote) Mk19 Mod 3.

Dégâts	Munitions	Portée C/M/L
7D	**28**	**50/150/500**

Mitrailleuse lourde (passager arrière) XM312 cal .50.

Dégâts	Munitions	Portée C/M/L
10D+2	**260**	**100/500/2000**

Notes : *Les armes lourdes ne peuvent tirer que vers l'avant.*

Viva Las Vegas

Les buggys militaires sont installés dans un hélicoptère **CH-47 Chinook**. Le trajet jusqu'aux environs de la capitale du jeu se déroule sans incident. Vue du ciel, l'état est complètement désert : Aucune trace de survivants ou de hordes nulle part.

La Z-Team est larguée à 10 miles du dernier relevé GPS du convoi.

Comme sur tous les théâtres d'opérations en zone rouge et noire, un silence pesant règne sur les lieux visités.

Les axes routiers sont encombrés de véhicules bloqués dans des bouchons ou des carambolages datant de plusieurs semaines.

Les coordonnées GPS localisent le convoi dans le secteur du ***Las Vegas Paiute Golf Resort***.

Notes pour le Meneur : *Pour donner un faux sentiment de puissance, faîtes rencontrer à la Z-Team une horde de 20/30 hostiles. La puissance de feu permettra de venir à bout des monstres facilement.*

Promenons-nous dans les dunes

Lorsque la Z-Team rejoint les coordonnées GPS du convoi et de l'équipe de reconnaissance, elle découvre un spectacle de désolation : Les véhicules sont complètement détruits, comme ayant été percutés par une force titanesque. Certains finissent de se consumer.

Le convoi se composait de 2 jeep Humvee, 2 camions M939, 1 transport de troupe Stryker et 1 blindé léger M2 Bradley.

L'équipe de secours était constituée de 2 Humvee.

Un groupe de 2D6 hostiles, attiré par les combats passés, tourne autour des épaves, essayant de grappiller les morceaux de corps encastré dans les véhicules.

Des douilles jonchent le sol, mais aucune trace d'hostiles morts. Des bouts de corps de soldats sont encore incarcérés dans les épaves. Le spectacle est assez horrible, même pour des Z-Corps vétérans.

Le transport de troupe n'est pas parmi des épaves. Quelque chose, ou quelqu'un, semble l'avoir « trainé » quelque part…

Le carnage semble l'œuvre de plusieurs Phase 2, d'après l'expérience des Z-Corps.

Un **jet de Rechercher # Moyen** révèle des traces de pattes sur le sol autour des épaves. Un vétérinaire/chasseur (ou par défaut un **jet de Connaissance # Moyen**) identifiera des traces de sanglier…très grands.

Dans le même temps, un **jet de Pister # Moyen** permet de remonter jusqu'où le véhicule a été tracté.

Les trois petits sangliers

La piste se termine dans une zone d'entrepôts à proximité (2/3 miles).

Lorsqu'ils arrivent sur zone, les Z-Corps qui conduisent doivent réussir chacun un **jet de Conduire # Difficile**. De leur coté, les Razorback (sangliers sauvages) font un **jet** de **Perception # Difficile**.

Si la MR des personnages est supérieure à celle des Razorback, ils les surprennent alors qu'ils essayent d'éventrer le Stryker. Le véhicule est dans un état déplorable, mais parvient à protéger-pour quelques temps- ses occupants.

Si les Razorback détectent l'arrivée des Z-Corps, ils chargent vers eux et on la surprise.

Même si les Z-Corps se doutent qu'ils vont rencontrer quelque chose d'incroyable, la découverte des Razorback va les contraindre à faire un **jet de Stress**.

Le transport de troupe a résisté jusqu'à présent aux tentatives des monstres pour ouvrir cette réserve de nourriture.

Notes pour le Meneur : *Cette séquence doit s'apparenter à une course-poursuite entre les bâtiments, ponctuée de rafales d'armes et de tentatives de renversement par les Razorback. Essayez de faire dépenser un maximum de cartouches/grenades aux personnages.*

GARDEZ LA PAUSE

Les personnages viennent de terrasser les trois monstres et sont en train de porter secours aux survivants du convoi. Ces derniers sont traumatisés et mal en point. Ils racontent leur calvaire et les horreurs auxquelles ils ont assisté.

Au bout de quelques minutes, le bruit d'un hélicoptère se fait entendre au loin (plusieurs miles). Puis une explosion retentie, portée par le vent. **Il est impossible de localiser l'origine de l'explosion depuis la position qu'occupent les personnages.**

La radio des Z-Corps grésillent quelques instants plus tard.

« *Ici le général Peroni, de l'US Army. Je m'adresse à la Z-Team déployée dans le cadre de la mission 8175 près de Las Vegas. Vous êtes réquisitionnés dans le cadre d'une opération prioritaire. Veuillez confirmer réception du message, garder votre position et attendre de nouvelles directives* ».

EXT-AR-LAS-P0-T2-HX-12XX3194

Type : Localiser et Extraire une équipe de l'O.N.U.
Timing : Immédiat dès réception.
Terrain : Las Vegas.
Personnel : Z-Team et militaires détachés.

Après avoir patienté une dizaine de minutes, les personnages ont la surprise d'être contactés (par radio) par leur ancien MCP, dont ils n'avaient plus de nouvelles depuis le début de la semaine (en raison de leur redéploiement).

« *Bonjour les gars. Je ne pensais vraiment pas que ça arriverait, mais nous avons une mission sur le terrain ! Une équipe de hauts-fonctionnaires de l'ONU, conduite par le français* ***Paul Deladier****, s'est écrasée à Las Vegas. Ne me demandez pas ce que ce gratte-papier foutait dans le coin. Comme vous étiez dans le secteur, vous partez pour les récupérer fissa avant que l'un d'eux de devienne un élément de plus dans les statistiques des victimes américaines du virus d'Alma. Les renforts aéroportés seront là dans les temps pour vous évacuer. Tâchez de faire honneur à OneWorld !* ».

Notes : *Les militaires du convoi seront récupérés par un hélico en même temps que les autres rejoindront la position de l'hélicoptère écrasé.*

La Z-Team reçoit les dossiers relatifs aux membres de l'ONU présent dans l'hélicoptère. Ce dernier est piloté par deux civils d'une compagnie de location. Deux gardes privés escortent ce beau monde.

WELCOME TO THE REAL WORLD...

Localisation : West Sahara Avenue & South Jones Boulevard.

Comme l'on constaté-à distance-les personnages, Las Vegas n'est plus qu'une gigantesque nécropole silencieuse. Abandonnée par les vivants depuis plus de cinq semaines, elle a été ravagée par de nombreux incendies et des pillages.

Lorsque le groupe arrive sur zone, l'épave de l'hélicoptère est en flammes. Les silhouettes du pilote et du copilote finissent de se consumer, toujours harnachées dans le cockpit.

Les deux agents de sécurité ont été abattus à proximité de l'hélicoptère et dépouillés de leur équipement.

Un jet de ***Rechercher/Pister # Moyen*** permet de découvrir que :

- Cinq des occupants de l'hélicoptère sont sortis de l'appareil avant l'explosion.

- Un groupe de 10 personnes est venu à leur rencontre.

Punaisé sur le cadavre d'un des agents de sécurité, une note a été laissée :

Si vous voulez revoir vos précieux fonctionnaires de l'ONU, préparez un avion avec le plein d'essence pouvant quitter le pays. Restez sur la fréquence 101.7 FM et attendez. Sinon, préparez un communiqué pour leur famille.

Attirés par le bruit, des dizaines d'Hostiles arrivent de l'autre coté de l'avenue.

QUE S'EST-IL PASSE ?

La communauté internationale, après de nombreuses semaines d'hésitations et de débats stériles, a décidé d'une aide militaire et humanitaire conjointes. Cela ne se fait pas sans une ribambelle de fonctionnaires venant constater la stricte application des résolutions du conseil de sécurité (et ralentissant les actions menées).

Le secrétaire-général de l'ONU, alerté sur les nombreuses exactions perpétrées par les militaires américains, a décidé de procéder à une discrète enquête sur le terrain. **Paul Deladier**, ayant menée plusieurs enquêtes sur les massacres menés contre les populations civiles en Afrique et en Europe Centrale, a été choisi. Un membre du gouvernement (en fait un membre du Dust Bowl), l'a convaincu de venir à Las Vegas pour rencontrer-loin des regards-des civils ayant des preuves sur les exactions et les liens du gouvernement américain.

Sur place, le bras droit de Maria a pris en otage les membres de l'ONU pour obtenir un moyen de fuir le pays. Le groupe s'est séparé dans une fusillade en arrivant aux camions. Maria s'est enfuie avec Paul Deladier, tandis que son ex-lieutenant s'est sauvé avec les trois autres fonctionnaires.

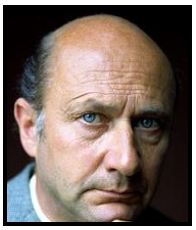
LA DREAM TEAM

Voici l'équipe des inspecteurs de l'ONU dépêché sur le secteur de la cote ouest américaine pour enquêter sur plusieurs dossiers : nombres de réfugiés, situation des camps d'accueil, rumeurs sur les violences faites sur les civils. Ils n'ont absolument pas leur place sur le terrain.

Paul Deladier (français) est le chef de l'expédition de l'ONU sensée faire le point sur les dossiers qu'on lui a confié. Il est platoniquement amoureux de Penelope, sachant que de ses responsabilités dépend la vie de centaines, voir de milliers de personnes.

Bartholomew Saint-John Prize (britannique) est le bras droit de Deladier. Il connaît le règlement de l'ONU et le droit international comme personne. La peur le fait bégayer. Autant dire que depuis qu'il a mis les pieds aux USA, il est très difficile de le comprendre.

Penelope Baptista (brésilienne) est la spécialiste sur la gestion des situations de crise. Elle parle plusieurs langues (espagnol, portugais, français, russe, mandarin).

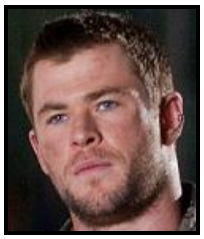


Evgueni Golov (russe) est spécialisé dans les infrastructures. Il s'énerve en présence de personnes incompétentes. Autant dire très souvent…

LE DUST BOWL

Cette cellule se compose de 10 personnes aux profils aussi variés que leurs idées personnelles sur l'origine du virus et la solution à y apporter.

Maria Villalobos est une combattante des droits civiques depuis toujours. Sa liaison avec Walther lui a donné l'assurance et les connaissances requises pour monter son plan audacieux. Elle a réussi à remplacer la conseillère détachée par le gouvernement. La trahison de son groupe l'a rendu folle de colère. **Elle s'est enfuie avec Paul Deladier.** Lorsqu'elle comprendra que sa mission est condamnée à l'échec, elle acceptera d'aider les Z-Corps à libérer les autres fonctionnaires.



Walter Rutherford est un ancien militaire qui a déserté suite à la chute de Denver. Séduit par les idéaux du Dust Bowl (et les yeux de Maria), il a adhéré au plan avant de se raviser en y voyant un moyen de fuir le pays et l'épidémie. Il a réussi à rallier des autres membres du groupe à son idée. **Il détient les trois autres membres de l'ONU.**

Les autres membres sont des personnes quelconques, laissés à votre entière imagination.

ET LES MILITAIRES DANS TOUT CA ?

Vous pensiez vraiment que l'armée américaine allait laisser les Z-Corps reprendre la main après s'être débarrassée d'eux il n'y a même pas une semaine ?

Deux hélicoptères **UH-60 Blackhawk** arrivent une dizaine de minutes plus tard. Une unité lourdement armée et commandée par le **Major Eliot Sawns** se déploie aussitôt et prend le contrôle des opérations.

Même si la ville est quasiment abandonnée par les hostiles, il en reste suffisamment pour inquiéter et menacer l'opération de sauvetage. Le major rapidement donne l'ordre de replis sur le toit d'un immeuble dominant la ville. Il va y faire établir son camp et se faire affecter les ressources nécessaires pour retrouver les hauts-fonctionnaires.

L'officier ordonne à ses hommes de patrouiller le secteur par équipe et aux hélicoptères de rechercher tout mouvement suspect.

Dans le même temps, il fait comprendre aux Z-Corps qu'ils peuvent laisser faire les professionnels. Ils seront tolérés tant qu'ils ne gêneront pas le déroulement des opérations de sauvetage.

Si les personnages n'ont pas d'amour-propre, ils obtiendront un coup de main providentiel par l'entremise de l'ONU qui parvient à faire pression sur l'Etat-major afin qu'ils participent aux recherches-sans gêner les militaires, cela va de soi.

PAR OU COMMENCER ?

Chercher des gens qui se cachent dans une ville déserte est quasiment aussi facile que de trouver une aiguille dans une botte de foin.

Cependant, les activistes du Dust Bowl n'ont rien à voir avec des commandos entraînés. Le groupe qui tente de se cacher dans Las Vegas va commettre plusieurs erreurs.

Si les Z-Corps se sont déjà frottés au Dust Bowl, ils connaissent les compétences de piratage de ses membres. Il y a de fortes chances que les communications et les systèmes informatiques militaires soient espionnés par l'organisation terroriste.

Voilà les moyens de remonter jusqu'aux membres du Dust Bowl.

Notes pour le Meneur : *Les étapes proposées sont volontairement orientées pour amener l'histoire à la conclusion voulue.*

Observer les mouvements des hostiles.

En se déplaçant, les kidnappeurs ont attiré quelques hostiles à leurs trousses, qui en ont attiré d'autres. Il sera possible de remarquer des créatures se déplaçant vers un endroit où plusieurs de leurs congénères font le siège.

Localiser les usages de fréquences radio non-autorisés.

Des échanges courts, cryptés mais non-militaire permettront de délimiter des zones de recherche. Car Maria et Walter communiquent chacun de leur coté avec leurs amis d'autres cellules.

Quadriller la ville.

Le recours à des drones ou une couverture satellite permet d'étudier le terrain d'une façon plus détaillée et efficace. Le seul souci est d'y parvenir : Les militaires ne donneront accès en aucune façon à ces moyens aux Z-Corps.

Du piratage informatique ou de la corruption de personnel seront les seules façons d'accéder à ces ressources.

Il reste toujours l'option terrain : En voiture ou à pieds.

On se la joue à la Mad Max ?

Si les personnages adoptent une tactique basée sur la puissance de feu des FAV, ils vont faire sortir une grande partie des hostiles qui végètent dans les immeubles/maisons/magasins, ce qui compliquera l'évolution dans la ville. Dans le même temps, les militaires vont les rappeler à l'ordre puis leur confisquer le matériel qui leur a été confié.

LES PISTES

Voici les différents indices qui permettront de remonter les deux groupes séparés du Dust Bowl. Les jets nécessaires sont indiqués entre parenthèses.

Les camions de transport.

Localisation : West Oakley Boulevard & Valley View Boulevard.

La cellule terroriste a utilisé deux camions militaires qui ne sont pas délabrés comme tous les autres véhicules présents à Las Vegas.

Les conducteurs ont été attaqués par 3D6+3 hostiles qui finissent de les dévorer.

Indice : *Les camions contiennent des affaires diverses pour 12 personnes (**Chercher**).*

La voiture presque volée.

Localisation : Black Forest Drive & West Pennwood Avenue.

Maria a tenté de s'emparer d'une voiture en bonne état pour se mettre à l'abri avec Paul. Après plusieurs essais infructueux, elle a déclenché l'alarme d'un SUV, attirant 1D6+1 hostiles qui restent autour du véhicule.

Indice : *Une femme et un homme étaient présents et se sont enfuis vers le sud-est (**Chercher**, **Pister**).*

Le fuyard

Localisation : West Spring Mountain Road.

Evgueni Golov est parvenu à fausser compagnie à ses kidnappeurs. Deux d'entre eux ; **Tabata Wong** et **Giles Melington** le pourchassent (ils sont équipés des Colt M-4 pris aux mercenaires tués). Armé d'un révolver pris sur un cadavre, il se réfugie dans la ***Spiritualist Desert Church*** où des occupants (2D6+1) attendent de la chair fraîche...

Indice : *Le reste du groupe s'est dirigé vers l'est, en franchissant les voies express.*

Les traîtres à la cause.

Localisation : Spring Oak Plaza Shopping Center.

Après avoir assistés à la révolte de Walther et des différents problèmes sur le terrain, **Josh Arlan** et **Maurice Swissberg** ont décidé de quitter le mouvement. Poursuivis par des hostiles (3D6), ils se sont barricadés dans un centre commercial (mauvaise idée).

Indice : *Des révélations sur les membres de leur équipe (**Intimidation**), une partie de l'histoire et la planque finale du groupe.*

Le relais satellite.

Localisation : Eiffel Tower

L'équipe du Dust Bowl a installé-en arrivant-une antenne pour communiquer avec d'autres cellules, espionner les militaires et coordonner les actions de

chaque membre dispersé. Quelques hostiles (2D6) trainent dans la tour.

Indice : *Ecouter les communications des membres dans la ville (**Electronique/Informatique**).*

Notes : *Les militaires suivront cette piste sauf si les personnages les précèdent.*

La planque abandonnée.

Localisation : West Desert Inn Road & South Myrtle Avenue.

Le groupe de Walter s'est installé dans une maison (à votre convenance) de cette rue avant de se déplacer, en raison de la proximité d'avec le lieu du crash et du risque des patrouilles militaires.

Un membre du groupe ; **Sasha Derenski**, a fait part de ses scrupules à trahir l'idéal du groupe. Elle a été abattue par Walter pour calmer les crises de consciences qui pourraient suivre.

Indice : *Affaires abandonnées donnent des informations sur les membres du Dust Bowl et le projet de fuite (Canada).*

Notes : *Les militaires suivront cette piste sauf si les personnages les précèdent.*

Bonne perdante.

Localisation : Clark High School.

Maria s'est réfugiée avec Paul dans une école d'arts. 1D6+2 hostiles trainent dans les environs. Elle luttera jusqu'au bout contre les « sbires du gouvernement ». Si elle est capturée, la jeune femme acceptera d'aider à libérer les autres fonctionnaires et à faire arrêter ses compagnons qui ont trahi la cause.

Elle lancera continuellement des piques sur les exactions de l'armée et des Z-Corps, leurs laquais, tant qu'elle ne sera pas recadrée ou que les Z-Corps lui donnent une image qu'elle ignore.

Paul, malgré la terreur ressentie en étant exposé, demandera à se joindre aux personnages pour retrouver ses compagnons. Il fera jouer ses appuis pour infléchir les actions des militaires.

MAMAN N'EST PAS CONTENTE...

Quelque chose traque les personnages (et les humains sur sa route) depuis leur première mission dans la périphérie de la ville. Ce quelque chose, c'est le monstre qui a engendré les phases 3 rencontrés précédemment dans l'aventure...

« Maman », comme nous l'appellerons, est un Phase 3 qui a muté en quelque chose d'inhabituel pour un Phase 3. La pénurie de chair humaine fraîche, puis de cadavres, a conduit « Maman » à se rabattre sur les hostiles-tout comme le Phase 7, pour nourrir sa « famille ».

Ayant laissé ses « bébés » pour chasser, ceux-ci sont tombés sur le convoi militaire, puis sur l'équipe de secours. Retrouvant ses petits taillés en pièces par la Z-Team, elle est décidée à remonter la piste des coupables et de les exterminer.

Elle a pris en force et en taille. Elle ressemble à un rhinocéros (de par sa taille), avec la force d'un éléphant.

Maman doit constituer une menace palpable, mais indiscernable, pour l'instant. Elle laisse un sillage de désolation derrière elle : véhicules détruits, immeubles défoncés, hostiles piétinés, humains.

Maman est en tournée dans votre ville

Voici les différentes manifestations du phase 3. Mettez-les en scène pour que les personnages commencent à se douter que quelque chose les suit, mais sans savoir ce que s'est (jusqu'au Wynn Casino au moins).

- Maman est passée par là.
Quelque chose s'est frayé un passage parmi de nombreux véhicules dans une des rues de la ville. Alarmes et incendies témoignent d'un événement cataclysmique.

- Maman frappe une fois (Dust Bowl).
Un membre en retrait est victime du monstre. Il a été secoué comme un fétu de paille contre tout ce qui trainait (véhicules, abri bus, cabine téléphonique) en laissant des traces de sang frais. Aucune trace du corps (qui a été dévoré).

- Maman frappe deux fois (Militaires).
Une patrouille motorisée est heurtée violemment par le phase 3. Le contact est perdu. Sur place, le véhicule est en flammes, complètement broyé par une force colossale.

- Maman n'est pas loin…
Le phase 3 a localisé la piste des personnages et la remonte « à la hache » : Il défonce tout sur son passage mais s'attarde.

- Maman avait faim.
La créature a défoncé une clinique pour y dévorer une dizaine d'hostiles emprisonnés. Un chaos indescriptible règne sur les lieux, où une demi-douzaine de zombies « agonisants » gît dans les décombres.

Si la Z-Team se met en tête de débusquer cette menace, elle perdra son temps : Le monstre semble avoir une certaine intelligence pour ne pas tomber dans des pièges.

Notes pour le meneur : *Etant d'un genre particulier, « Maman » régénère ses blessures en mangeant.*

OPTIONNEL : HISTOIRE DE BROUILLER LES PISTES…

Un Phase 2 traîne en ville, suivi par une petite horde d'une vingtaine d'individus (5D6). Il sera repéré par les militaires, qui ne tenteront rien et l'éviteront, afin de se concentrer sur leur mission de sauvetage. Les dévastations constatées pourront lui être attribuées.

Au fur et à mesure du déroulement de l'aventure, l'hostile devine la présence de « Maman » et entend marquer son territoire face à son adversaire. Il va commencer à se manifester après chaque manifestation du Phase 3.

Les personnages devraient adopter un profil bas aussi. Sans courir de grands risques, ils risquent surtout d'être à court de munitions lors de la confrontation finale.

UN COUP POUR RIEN

Localisation : Wynn Casino & Hotel.

Plan du casino (RdC)

Walter s'est retranché avec les derniers membres du Dust Bowl et leurs otages dans le casino abandonné. Ils ont barricadé les accès jusqu'à ce que leur ultimatum soit accepté.

Notes : *Les militaires suivront cette piste si les personnages mettent trop de temps dans leur enquête. Sinon, ils arriveront discrètement de leur côté dès que les personnages commencent à évoluer dans le casino au RDC.*

Soit les personnages ont remonté la piste eux-mêmes, soit ils suivent le mouvement des militaires (un coup de main sera le bienvenu).

Les accès ont été récemment bloqués de l'intérieur. Pour pénétrer dans l'établissement, il faut réussir plusieurs **jets de Dextérité # Difficile** pour dégager silencieusement une entrée ou de **Grimper # Moyen** sur la façade pour accéder au premier étage et ensuite redescendre. Sinon, il est possible de faire le tour de l'édifice pour trouver d'autres accès, qui donneront sur 3D6 hostiles éparpillés dans les couloirs/salles.

Petit problème : Une des salles de conférence a été fermée de l'extérieure, alors que des hostiles dévoraient des participants à une convention. Depuis, une centaine de 5° génération attend qu'on lui ouvre les portes.

Se joignant à la fête, « Maman » défonce plusieurs cloisons et murs porteurs dans sa recherche des Z-Corps. Au passage, elle libère la horde qui se met en chasse des occupants de l'hôtel. Elle écrasera quelques soldats aux passages et de nombreux hostiles avant de disparaître sous les décombres (provisoirement).

Quelques instants plus tard, dans un bruit terrible, une partie de l'édifice vacille sur ses bases. Fuir les lieux nécessite de réussir plusieurs jets (à votre convenance) de ***Courir # Moyen*** à ***Difficile***.

ON PEUT TOUJOURS S'ARRANGER

L'échec de la mission de sauvetage remonte jusqu'à l'Etat-major et fuit vers l'ONU. Le **Major Swans** est sévèrement réprimandé pour son incompétence et mis à pied immédiatement.

Un contingent supplémentaire de 30 soldats, dirigé par le **Lieutenant-colonel Howard Loffer,** est envoyé en urgence pour reprendre les choses en mains et calmer l'ONU.

L'officier supérieur n'a que faire d'une Z-Team dans ses pattes. Malgré ses déclarations rassurantes, les personnages vont se retrouver cantonnés à des tâches sans intérêts. Il n'entend pas suivre les pistes que son prédécesseur a suivit. Il entreprend de quadriller la ville à partir du Wynn casino vers les axes de communications. Drones volants et couverture satellite constituent les éléments du plan infaillible du militaire pour localiser rapidement les prisonniers.

Son plan ambitieux va se heurter au piratage des communications militaires par le Dust Bowl : De nombreuses cellules s'associent dans la lutte pour la vérité (ils sont convaincus que Maria dirige l'opération initiale).

Aucune communication ne pourra arriver ou partir de Las Vegas.

Voilà donc les militaires contraints de patrouiller Las Vegas pour retrouver une piste des prisonniers…

JOKER

Un événement imprévu va venir compliquer la situation : Parmi les militaires du colonel Loffer, se trouve deux sympathisants du mouvement Dust Bowl.

Lorsque l'échange sera sur le point d'avoir lieu, ils libéreront d'éventuels prisonniers et aideront leurs « frères » à s'enfuir en avion avec eux au passage.

Ils ne transmettront aucune information et ne prendre aucune mesure pour leurs « frères » durant la traque.

EMBARQUEMENT IMMEDIAT

A la suite de la désastreuse gestion de la situation par l'armée, l'ONU parvient à lancer secrètement une négociation avec le groupe de kidnappeurs, grâce à une autre cellule du Dust Bowl. Suite à ces négociations secrètes, l'ONU envoie un petit avion pour venir récupérer Walter et ses prisonniers, moins de deux heures après la séquence du casino (fin d'après-midi). Ce qui reste de l'équipe du Dust Bowl restera silencieuse et discrète durant ce temps.

L'appareil ; un **Cesna Citation X**, arrivera sur le **McCarran International Airport,** Walter ayant pris soin de dégager une piste. L'équipage a pour consigne d'emmener les membres du Dust Bowl et les hauts-fonctionnaires au Canada.

Les hommes du colonel Loffer, grâce à des patrouilles chanceuses, apercevront l'opération clandestine débuter et ramèneront des renforts pour empêcher la fuite des kidnappeurs.

Maman débarquera lorsque la Z-Team se manifestera, dévastant grillages et épaves sur son chemin.

Voilà en gros le tableau initial.

Notes pour le Meneur : *Si les personnages sentent venir l'extraction par avion et campent dans l'aéroport, ils tomberont sur le Dust Bowl. « Maman » arrivera plus tôt, et les militaires, alertés par les combats, fermeront l'ordre des rencontres, s'occupant des terroristes <u>en priorité</u>.*

CONSÉQUENCES

Si les fonctionnaires de l'ONU meurent au cours de l'aventure, des tensions entre les USA et l'ONU vont apparaître, ralentissant le déploiement de forces armées et l'aide international.

Si la Z-Team sauve les fonctionnaires, OneWorld retrouve un certain prestige auprès des autorités américaines (à moduler fonction de l'orientation de votre campagne) grâce au soutien de l'ONU. Mais elle trouvera dans le Dust Bowl un nouvel ennemi acharné, dont les personnages constitueront une cible prioritaire.

Si Walter parvient à s'enfuir, l'avion s'écrasera officiellement avant d'arriver au Canada…

GOOD JOB

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

Détruire les « bébés » Razorback : 1 point de Personnage.

Récupérer les hauts-fonctionnaires de l'ONU : 1 point de Personnage par membre.

Neutraliser la cellule du Dust Bowl : 1 point de Personnage.

Détruire « Maman » : 1 point de Personnage.

PNJS

HOSTILES

Phase 1,2
(cf.LdB p.208)

Phase 3

Razorback « bébé »

Agilité 3D *Bagarre, Esquiver, Grimper, Sauter*
Adresse 2D *Mêlée 3D*
Perception 1D *Chercher 2D, Pister 2D*
Puissance 4D+2 *Courir*
Présence 2D *Intimidation 4D*

Déplacement 7
Bonus aux dégâts 2D

Immunité à l'Agent Gris.
Immunité aux malus.

Fourrure Epaisse 2D

Razorback « Maman »

Agilité 3D+2 *Bagarre 5D, Grimper, Sauter 4D*
Adresse 2D+2 *Mêlée 4D*
Perception 2D *Chercher 3D, Pister 3D*
Puissance 6D *Courir*
Présence 3D *Intimidation 5D*

Déplacement 9
Bonus aux dégâts 3D

Immunité à l'Agent Gris.
Immunité aux malus.

Fourrure Epaisse 3D
Morsure équivalente à un hostile de 1° génération.

MILITAIRES

Agilité 3D *Mêlée*
Adresse 3D+2 *Armes à feu 4D, Piloter*
Perception 3D *Pister 3D, Camouflage*

Armes : Poignard, M9, M16A4.

DUST BOWL

Maria Villalobos

Agilité 3D *Acrobatie, Mêlée*
Adresse 2D+1 *Armes à feu 3D, Piloter*
Connaissance 4D *Informatique,*
Perception 3D+2 *Survie*
Puissance 2D *Courir*
Présence 3D *Persuasion 5D*

Armes : AK-74.

Déplacement 5
Bonus aux dégâts 1D

Walter Rutherford

Agilité 3D *Mêlée 4D*
Adresse 4D *Armes à feu 4D+2, Piloter*
Perception 3D+2 *Survie 4D, Pister, Camouflage*
Puissance 4D *Courir*

Armes : poignard, armes à feu (Walther P99, H&K 416 et M-203), grenades.

Déplacement 7
Bonus aux dégâts 2D

Membres lambda

Toutes les caractéristiques à 2D+2.
2 Compétences à 3D+2.

Armes : Armes de mêlée diverses.

TOO OLD FOR THIS SHIT

Semaine 10

SYNOPSIS

Une attaque, lancée par des fidèles du Dust Bowl tente de détruire l'opération militaire à laquelle participe les personnages.

Une piste permet de remonter l'organisation jusque dans une zone en quarantaine. Mais elle nécessite que les personnages se fassent passer pour des réfugiés pour infiltrer le mouvement.

L'organisation locale est dirigée par un scientifique qui prépare une mission visant à faire sauter la deuxième bombe atomique à Milwaukee, durant une réunion secrète de l'état-major et du gouvernement fédéral.

SALETE DE DESERT…

PRE/STE-AR-TUC-P0-T4-H4-12XX6212

Type : Préservation des installations militaires de la base aérienne Davis-Monthan et élimination de toute menace.
Timing : Présence sur zone durant 72 heures avant d'être relevé.
Terrain : Davis-Nothan AFB (Arizona).
Personnel : 6 unités Z-Corps, 1 compagnie de combat et 1 compagnie d'ingénierie.

Les ressources en matériel et en hommes commencent à poser de sérieux problèmes à l'armée. Elle a rappelé tous les jeunes retraités (55-60 ans) et remet en services tous les équipements « récemment » dé-commissionnés (F-4, F-5, F-14, F-16, C-130, etc.). Les appareils sont stockés au **309th A.M.A.R.G.** (Aerospace Maintenance and Regeneration Group), rattachée à la **Davis-Monthan AFB**, en Arizona.

La zone entourant la base a été saturée d'Agent Gris durant plusieurs jours, avant que des équipes (commandos et Z-Corps) ne reprennent possession de la base aérienne et la sécurise.

Des combats violents avec des hostiles ont eu lieu, pour nettoyer les abords de la base puis celle-ci (tombée en semaine 6). Depuis 48 heures, des équipes de mécaniciens et d'électroniciens remettent les appareils en service. Épuisés, la Z-Team passe son temps entre patrouilles du périmètre et repos, le tout arrosé de stimulants. Une seule pensée guide les personnages : La quille !

Une séquence à la James Bond ?

A la faveur du retour d'une patrouille longue et ennuyeuse de nuit (les personnages sont néanmoins extenués), la Z-Team aperçoit des lumières fugitives provenant d'une épave d'un avion-cargo (**Perception # Difficile**).

Un Humvee est garé le long d'une aile démontée. Trois militaires viennent de vérifier que le groupe d'hostiles (4D6+4) qu'ils ont dissimulée à l'intérieur de l'épave n'a pas bougé. Leur véhicule est en outre rempli d'explosifs qu'ils ont prévu d'installer près des dortoirs du personnel et en plusieurs points du périmètre de la clôture de la base aérienne. Plusieurs charges sont déjà installées et reliées à un détonateur global (caché dans le coffre du Humvee).

Lorsqu'ils les croisent, les personnages effectuent un **jet d'Empathie # Moyen** (1) et de **Chercher # Difficile** (2) qui mettent en évidence que ces militaires sont (1) très tendus (2) en train de dissimuler quelque chose de dangereux. Ces derniers ouvrent le feu à la moindre ingérence des Z-Corps. En dernier recours, ils font sauter les charges explosives le long du grillage réparé et libèrent les hostiles de l'épave. S'ils en ont la possibilité, ils tirent sur tous les occupants de la base qu'ils croiseront.

Z Zombies enfermés dans l'épave.
S Soldats.
H1 Humvee garé des soldats (explosifs +télécommande).
H2 Humvee des Z-corps (roule vers le Sud).

VOUS VOULEZ PEUT-ÊTRE UNE MEDAILLE ?

Suite à l'évacuation réussie des appareils réarmés, la Z-Team est renvoyée au centre des Z-Corps à Savannah. Un des directeurs-adjoints de Z-Corps les débriefe personnellement après un petit déjeuner copieux de denrées rationnées.

« *Nos grands patrons me chargent de vous féliciter pour votre coup d'éclat : Nos forces armées vont pouvoir reprendre du poil de la bête. Les terroristes que vous avez neutralisés sont affiliés au mouvement du Dust Bowl. Comme vous le savez, ces gens préconisent des mesures dans la crise actuelle que traverse notre nation qui ne font qu'affaiblir l'effort national. Nous avions peu d'indices sur le profil des volontaires.* »

Il montre trois activimètres abîmés.

« *Nous avons découvert sur les cadavres de ces terroristes ces modèles d'activimètres. Ceux-ci ont la particularité d'indiquer un taux de contamination faux et évoluant par rapport à un processeur contrôlé à distance. Ces gars n'étaient pas contaminés, mais le croyaient, grâce à ces petits joujoux modifiés* ».

Les portraits des terroristes du Dust Bowl apparaissent sur des tableaux tandis que les dossiers sont chargés sur les OnePads de l'équipe.

« *Les dossiers de ces militaires confirment le profil standard des membres du Dust Bowl : des proches victimes des exactions de l'armée ou des populations n'acceptant pas les réfugiés. Ils ont été victimes d'attaque d'hostile suite auxquelles quelqu'un leur a fait croire qu'ils étaient contaminés et donc condamnés.* »

« *Le parcours de ces soldats place leur précédente affectation dans le secteur de La Crosse dans le Wisconsin : Plusieurs camps de réfugiés y sont installés, au grand dam des habitants. Le groupe Dust Bowl doit recruter dans ce secteur. La seule solution pour parvenir à infiltrer, identifier et neutraliser ce groupuscule terroriste est de passer pour des réfugiés* ».

Oui, les personnages ont bien entendu.

« *Je sais que cette mission sort de nos attributions habituelles et de vos compétences-en théorie-mais vous avez plus de finesse que n'importe quel militaire ou agent fédéral qui pourrait tenter cette infiltration. Les enjeux sont importants, mais je sais qu'OneWorld peut compter sur vous. Bien entendu, nous vous dédommagerons en conséquence…* ».

CETTE MISSION SI VOUS L ACCEPTEZ…

OBS/EXP-WI-LAC-P5-T4-HX-12XX2987

Pour rejoindre le camp de réfugiés de **La Crosse**, les personnages perdent tout ce qui pourrait les identifier comme des Z-Corps (armes, tenue, équipements, documents, etc.). Ils récupèrent des affaires usées (vêtements, affaires de camping) pour justifier leur histoire. Dans le même temps, des experts font le ménage sur la Toile sur toute trace d'eux (photos, vidéos, etc.) et crée des données relatives à leur nouvelle identité. Si nécessaire, les personnages sont relookés (teinture, lentilles, coupe de cheveux, etc.)

Notes : *Les joueurs doivent se créer une couverture ayant un potentiel pour intéresser le Dust Bowl : Professionnelle et personnelle.*

Les services d'Intech Systems on bricolé un détecteur de fréquence permettant de repérer la fréquence de

contrôle des faux activimètres. Celui-ci est dissimulé dans une montre à quartz usagée (pour ne pas être volée).

La Z-Team est acheminée discrètement jusqu'à un centre de tri de réfugiés du Minnesota. Là les personnages sont enregistrés puis transférés avec d'autres réfugiés en direction du camp de **Lacrosse** (Wisconsin), dans le nord de la ville.

Le froid commence à faire son apparition aux Etats-Unis. La neige va donc gêner les déplacements sur les axes de transports et affaiblir les personnes soumises à ces températures en chute.

BONS BAISERS DE LA CROSSE

La ville, bordée par le fleuve Mississippi, est en train de sombrer dans la paranoïa et l'horreur de l'épidémie à venir. L'installation d'un camp de réfugiés a provoqué un tollé que l'armée à calmer en déployant des forces armées.

La situation est explosive et il ne faudrait pas grand-chose pour qu'une catastrophe éclate.

Des groupes d'habitants armés patrouillent depuis les abords du camp et la ville, à la recherche de fuyards pour « casser de l'infecté ». Ceux qui tombent dans leurs filets passeront un sale quart d'heure s'ils ne sont pas suspects (blessures, état de santé) et disparaissent purement et simplement dans le cas contraire…

La population civile voit d'un très mauvais œil ces réfugiés porteurs du virus. Elle ne fait pas confiance aux militaires-qui ont amené les réfugiés ici-et se repose sur les milices qui se sont formées.

Une vie de refugiés

Les personnes qui ont survécu à l'épidémie, aux zombies et aux pillards, pensaient être sortie d'affaires.

C'était sans compter sur l'incompétence des militaires, l'hostilité des populations accueillantes et la fatalité que leur réserve le Destin…

CAMP 635 WISCONSIN

Le camp se situe en bordure d'une zone industrielle d'entrepôts abandonnés et au nord du ***Riverside Museum***. Il est composé d'un double grillage surmonté de fils barbelés sur toute sa longueur. Des miradors sont occupés jour et nuit pour protéger ceux qui sont dedans du dehors et vice-versa.

Des patrouilles armées quadrillent le secteur jour et nuit. Des manifestants campent régulièrement devant le camp avec des panneaux « ***Rentrez chez vous !*** », « ***Gardez vos zombies pour vous !*** », « ***Allez mourir ailleurs !*** », « ***Voilà où vous conduit une vie amorale !*** », etc.

Lorsqu'un convoi de nouveaux réfugiés arrive, des dizaines de personnes tentent de repousser l'arrivée de ces nouveaux venus. Insultes, pancartes agressives, cailloux constituent le message d'accueil standard.

Une gestion calamiteuse.

Dépassés par l'ampleur de la tâche, sans formation, moyen et structure, les militaires peinent à gérer convenablement le camp et ses occupants. La majorité des soldats a été au contact des hostiles et ne prendront aucun risque quand à une possible prolifération de l'épidémie.

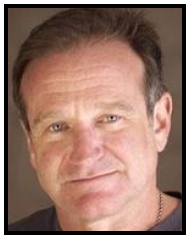
Certains malins ont mis en place des trafics plus ou moins inoffensifs (nourriture, alcool, objets divers), d'autres plus dangereux (combats illégaux, drogues dures, prostitution).

Malgré tout cela, une poignée de personnes de bonne volonté essaye de maintenir la cohésion de la société.

Séparer le bon grain de l'ivraie

Si la majorité du personnel encadrant est incompétent ou indifférent au sort que subissent les réfugiés, une poignée se distingue en bien ou en mal.

Le **sergent James Madox** encadre les équipes du camp. Confronté à la sauvagerie de ses concitoyens durant les dernières semaines, il est sans illusion sur le devenir de la société américaine et a décidé d'en profiter tant que possible. Il supervise plusieurs trafics (alcool, objets divers) et ne s'occupe pas des affaires des autres tant qu'il n'est pas menacé ou que ses affaires n'en pâtissent pas. ***Si on lui fait part du plan du Dust Bowl (pas de simples conjectures), il apportera son aide.***



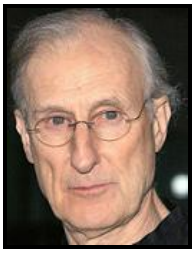
Wildrow Frederiks est un charpentier. Doté d'un fort charisme il aide tous ceux qui en ont besoin. Habitué aux petites combines, il a trouvé l'opportunité de monter plusieurs trafics. Pour lui, chaque réfugié est une victime qui est prête à de nombreuses choses pour obtenir ce qu'elle veut. Il a réussi à se faire affecter au camp définitivement, tant qu'il graisse la patte aux bonnes personnes. Très intelligent, il gère les trafics dangereux (jeux, prostitution, drogues dures, exfiltration) à travers des hommes de paille. Il contribue à donner une mauvaise image des trafics du sergent Madox pour lui faire porter le chapeau sur tous les trafics et renforcer son ascendant sur les réfugiés. ***Il ne s'intéresse pas au Dust Bowl tant que son business n'est pas menacé. Il fera éliminer les gêneurs et s'enfuira si nécessaire.***

Notes pour le meneur : *Les personnages ayant des prédispositions (drogue, alcool, etc.) risquent d'être attirés dans les filets d'un gang contre leur volonté (menaces, addictions forcées).*

Le **commandant Matthias Tandberg** est en charge de la gestion du camp. A court d'effectifs et de moyens, l'officier sait que ses supérieurs ne priorisent en rien les camps de réfugiés. Assis sur une bombe à retardement de part les risques d'émeutes ou d'apparition du virus, le militaire essaye par tous les moyens de se faire muter loin derrière les lignes oranges. Il confie la gestion du camp à ses subalternes et essayent d'étouffer les problèmes. ***S'il apprend que des Z-Corps œuvrent dans son camp, il les fera enfermer aussitôt pour cacher les dysfonctionnements de son commandement. Il passera par la voie hiérarchique s'il est informé de la présence d'une cellule du Dust Bowl, perdant des heures précieuses.***

L'infirmière en chef **Felicia Harding** travaille pour l'ONG **International Health Care** depuis des années. Ayant été témoin des ravages causés par les guerres civiles en Afrique, elle sait ce qu'endure le peuple américain. C'est un ange de la mort : Elle fournie-parfois à leur insu-aux patients une médication qui les délivre des affres de la situation actuelle. Elle a déjà « délivré » une trentaine de réfugiés du fardeau de cette vie dans les deux derniers camps où elle a été affectée. ***Elle peut aider à faire sortir les personnages mais éliminera toute personne découvrant son secret.***

Faisant parti des débrouillards du camp, **Darius Bester** est parvenu à organiser de petites trafics qui ne gênent pas ceux de Madox et Frederiks (il ignore le rôle de ce dernier, mais se doute qu'un « parrain » contrôle ceux-ci). ***Il pourra organiser une diversion pour aider les Z-Corps s'ils sont sincères avec lui.***



Zefram Lexington est vicaire à Wampung (Pennsylvanie). Attend d'un cancer du pancréas, il consacre toute son énergie à aider son prochain. L'ampleur de la tâche dépasse ses maigres moyens, mais Zefram tient bon, grâce à l'aide de Dieu. ***S'il est sollicité, il tentera de raisonner les terroristes de la folie de leur plan.***

Une journée au paradis...

Parqués comme des animaux en attendant le bon vouloir des autorités pour leur délivrer un document de fin de quarantaine, les réfugiés tournent en rond, tentant (pour ceux qui en ont la force) de ne pas sombrer dans la dépression qui les guettent.

Voici comment se déroule la journée type d'un réfugié.

07h-8h30 : Réveil.

08h30-09h : Petit-déjeuner.

12h-13h : Repas.

21h : Extinction des feux

Le reste de la journée se déroule sans aucune activité prévue par les autorités. Certains réfugiés tentent de s'occuper l'esprit de diverses façons.

Des enseignants donnent des cours aux enfants. D'autres transmettent leur savoir (historique, technologique, etc.) à ceux qui le souhaitent. Différents ateliers (musique, aide psychologique) sont mis en place par ceux qui le souhaitent.

Les personnes ayant des compétences informatiques, mécaniques, médicales, sont sollicitées par les militaires pour aider à l'entretien du camp (matériel, véhicule, énergie, etc.).

Salles multimédias.

De nombreux écrans sont mis à la disposition des réfugiés pour consulter les programmes que diffusent les chaînes qui émettent encore.

L'accès à internet est restreint sur les sujets sensibles et limité à 30 minutes par jour par personne.

Unités médicales.

Du personnel de l'American Red Cross, d'OneWorld et de différentes ONG nationales vient en aide aux occupants du camp avec les maigres moyens dont ils disposent (nourriture supplémentaire, médicaments, vêtements).

Des tests de dépistage du virus d'Alma sont réalisés tous les jours par des médecins militaires.

Les personnes développant les symptômes du virus sont prises rapidement en main par des soldats et leurs affaires sont incinérées sans plus attendre.

Chaque réfugié fourni une liste de contacts pouvant l'héberger une fois libéré. Fonction de l'avancée de l'épidémie, de la perte des communications ou du refus de certains proches, de plus en plus de réfugiés sont contraints de rester dans les camps. Ils se retrouvent à être transférés de camps en camps, sans aucun espoir de sortir.

Tentes de vie commune (TVC).

La majorité des réfugiés passe leurs journées ici, échangeant des informations. Certains tentent de maintenir le tissu social américain par diverses activités : chansons, poèmes, etc.

Espace de recrutements.

L'armée et les Z-Corps étant à court d'effectifs, ils proposent un meilleur avenir aux réfugiés. Des équipes de recrutements sont là de 10h à 17h tous les jours. Pris entre le marteau et l'enclume, certains réfugiés acceptent de rejoindre les forces militaires ou privées.

Préfabriqués de l'armée.

Les équipes qui gèrent le camp (administratif, logistique, sécurité, etc.) sont installées dans des structures fermées. Des badges magnétiques sont nécessaires pour accéder aux zones sensibles (communications, armurerie, logements, stocks médicaux).

Un accueil glacial.

Voici une série d'événements qui donneront vie au triste sort des réfugiés dans le camp. La résolution de ces situations est à la gestion du meneur.

- Des manifestations houleuses se produisent régulièrement devant l'entrée du camp. Les militaires ont du mal à calmer les habitants. Certains d'entre eux lancent des projectiles qui blessent quelques réfugiés. Si les occupants du camp répliquent, des coups de feu éclatent, provoquant une riposte militaire qui tue plusieurs manifestants.

- Des milices tirent la nuit depuis des pick-up, effrayant les occupants du camp les plus proches.

- Des colis de nourriture sont fournis régulièrement par des églises de la région. Certains des plats préparés ont été empoisonnés par des proches de miliciens.

- Un occupant récemment arrivé est diagnostiqué infecté. Alors qu'il est pris en charge par des soldats dans l'unité médicale, des enfants subtilisent certaines de ses affaires. Si rien n'est fait, plusieurs personnes vont être infectées dans les prochaines heures.

- Un camion militaire, en cours de réparation par des réfugiés compétents, défonce les clôtures isolant le camp et blesse plusieurs personnes sur son passage. Certains hésitent à se lancer vers la liberté. Ils risquent d'être abattus par les gardes ou pris en chasse par les miliciens.

- Un incendie éclate dans une tente de vie commune. La panique risque de provoquer un mouvement de foule incontrôlable. De plus, deux enfants en bas-âge sont coincés à l'intérieur de la tente en flammes.

- Deux gamins de 10 ans sont pourchassés par un groupe d'adolescents : Ils leur ont volé des objets qu'ils ont dérobés à d'autres. Les adultes qui encadrent le trafic viennent au secours de leurs protégés.

- Une jeune femme qui vient d'intégrer un réseau de prostitution, est testée par ses clients (des soldats) avec un activimètre défaillant. La traque de la jeune femme risque de provoquer un bain de sang, alors que celle-ci cherche refuge au près de son maquereau.

- Un drogué s'est injecté un produit mal conditionné. En pleine crise de délire et de violence, il répand la rumeur d'un hostile dans le camp.

- Lors d'un ravitaillement qui a lieu très en retard, la rumeur d'une rupture d'approvisionnement se répand dans la file d'attente. Une émeute éclate, chacun se battant pour obtenir la nourriture.

- Un petit rigolo pirate une fréquence militaire non cryptée et prévient de l'arrivée d'une horde gigantesque. Les réfugiés vont se battre pour obtenir l'ouverture des portes et pouvoir s'enfuir.

- Un adolescent tente de se suicider dans les douches, en se pendant. Seul survivant de son groupe, il a appris que sa famille est portée disparue depuis que Denver est déclarée perdue...

- Un froid glacial s'abat sur la région durant la nuit. Si rien n'est fait pour distribuer des couvertures et réchauffer les tentes, des dizaines de décès par hypothermie sont à prévoir.

- Plusieurs prédicateurs sévissent avec plus ou moins de ferveur et de fidèles. Des tensions éclatent progressivement, conduisant à un affrontement violent où des morts seront à déplorer.

- Un groupe arrivé il y a une semaine doit être relocalisé dans un camp d'un autre état. Si certains sont heureux de quitter le camp, une poignée est prête à tout pour rester : Prendre en otage le personnel médical, se barricader dans le bureau du commandant ou menacer de faire sauter un dépôt de munitions.

Je veux sortir !

Une fois à l'intérieur du camp, il est extrêmement difficile d'en sortir. Voici les différentes façons de tenter de s'y prendre :

- **Creuser un tunnel :** Même pas en rêves.

- **Se faire passer pour un militaire :** Il faut parvenir à neutraliser l'une des patrouilles qui quadrillent le camp, puis se présenter à point d'entrée du camp pour en sortir. Tentative ***Très Difficile***.

- **Se cacher dans un camion militaire/de ravitaillement :** Plusieurs trafics étant établis avec ce moyen de transport, cette option est la plus prisée et la plus difficile. A moins de coordonner une diversion en même temps et de réussir des jets de ***Discrétion #Très Difficile***, l'action sera vouée à l'échec.

Notes : *Lorsqu'il s'agit des camions impliqués dans les trafics, l'inspection est très relâchée. Mais ceux qui seraient découverts seraient impitoyablement éliminés.*

- **Obtenir/Faire des faux-papiers :** Il faut avoir accès à un exemplaire utilisé, puis réaliser-avec le matériel disponible dans le camp-de faux-papiers. Une fois sortie, on ne peut plus rentrer.

- **Payer un passeur :** Un des lieutenants de Frederiks propose ce service contre une très forte somme ou contre des services (à définir). ***La personne sera livrée aux miliciens pour une chasse.***

- **Faire le mur :** Les grillages d'enceinte surmontés de barbelés, les patrouilles de soldats armés en véhicule et celles accompagnées de chiens ne dissuadent pas certains de tenter leur chance. Un bon timing, du matériel adapté (couvertures, gants, etc.) et une très bonne condition physique sont indispensables pour y parvenir.

Notes pour le Meneur : *Tout civil quittant le camp a de fortes chances d'être suivi puis capturé-pour interrogatoire-par des miliciens. Vous pouvez de plus organiser quelques tentatives par d'autres réfugiés pour montrer aux personnages la difficulté de l'entreprise et les conséquences.*

UNE ENQUETE DISCRETE

Les personnages devraient passer une semaine dans le camp le temps de leur enquête pour mettre à jours les différentes pistes.

Cette partie dépendra de la façon dont les personnages vont s'intégrer dans la communauté que forme bien malgré eux, les réfugiés. C'est au meneur de monter les éléments par rapport à la vie dans le camp.

Voici les indices que vont pouvoir mettre à jour les personnages au fils de leurs investigations :

- Certains réfugiés séjournent au-delà du délai normal. Ils ont des profils sans intérêts, pour la plupart. *Il s'agit des membres des trafics et du Dust Bowl.*

- Des réfugiés sont régulièrement emmenés par des militaires en dehors du camp à la nuit tombée et reviennent au petit-matin. *Il s'agit des groupes faisant des combats illégaux et de l'équipe du Dust Bowl (pas les mêmes soirs).*

-Un des chauffeurs de camion livre en secret des petits colis aux différents groupes faisant du trafic. *Il transporte des drogues ou des objets divers (pas d'armes).*

- Le chef de la MP touche des pots-de-vin des membres du Dust Bowl, sans connaître leurs vraies motivations.

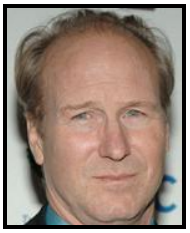
- Des militaires, membres du Dust Bowl possèdent des détecteurs de radioactivité jetables, lors de leur séjour dans l'ancienne centrale nucléaire. Ils en ont jeté certains dans le camp par inadvertance. Plusieurs indiquent une exposition à une forte source radioactive.

- Le détecteur de fréquence mènera au caporal Joanson.

LE DUST BOWL

La cellule installée dans le camp de réfugiés se compose d'une dizaine de membres. Les plus importants sont décrits, vous laissant libre de créer les autres à votre convenance. Les membres ne se contactent jamais directement-sauf en cas d'urgence absolue (membre éliminé ou capturé). Ils ont de nombreuses boîtes aux lettres disséminées à travers le camp.

Le chef du Dust Bowl est **Armin Zedof (49 ans)**. Ingénieur en électronique, il a échappé de justesse à la bavure d'un détachement militaire qui a abattu tout son groupe de réfugiés suite à une erreur. Ayant pris conscience de l'ampleur du problème, il est décidé à frapper fort les autorités pour qu'elles reconsidèrent leur politique vis-à-vis des populations déplacées.



Le **docteur Christopher Brenan (53 ans)** est un être dévasté par les drames qu'il a subi au cours des dernières semaines. Spécialiste en physique nucléaire à l'université de Santa Fe, il a fui avec sa famille. Il a été le témoin-et la victime-des débordements et exactions de l'armée, des pillards et des civils intolérants. Fou de chagrin, il a accepté la mission suicide qui vise à détruire les militaires et les officiels complices des exactions contre le peuple américain.

Le **caporal Matthew Joanson (35 ans)** pense être infecté depuis trois semaines. Il résiste grâce à des pilules expérimentales dérobées à OneWorld et fournies par le docteur Aaron Dellinger. Conscient du traitement des personnes malades, il essaye d'aider tous les nécessiteux. **Il est en fait équipé d'un**

activimètre modifié qui fait croître lentement sa contamination supposée. Le docteur lui fourni les faux-médicaments qui réduisent la progression de la contamination.

S'il découvre qu'on l'a manipulé, la réaction du militaire dépendra du Meneur (fou de rage et prêt à tuer ces terroristes, désireux de les traduire devant la justice ou comprenant ce qui les a conduits à le faire).

Le **docteur Aaron Dilinger (51 ans)** travaille pour l'American Red Cross. Ayant succombé aux drogues dures depuis plusieurs semaines, il est sous la coupe de Zedof. Il est désormais trop impliqué dans les affaires du Dust Bowl pour espérer s'en sortir.

L'infirmière **Beatrice Wools (28 ans)** est employée par la **Rockefeller Health Funding**. Ancienne employée d'OneWorld, elle veut venger la mort de plusieurs collègues sacrifiés à Topeka lors des bombardements puis dans d'autres « erreurs tragiques ».

Le reste de la cellule se compose de deux soldats, une infirmière d'une ONG européenne et de cinq réfugiés.

Un étudiant en doctorat de physiques a été irradié fortement et agonise dans une des tentes médicales, à l'écart. Dans son délire (et moyennant quelques **jets de Persuasion # Difficile**), il pourra révéler quelques bribes d'informations sur la bombe, la centrale et le train de l'attentat.

COMMENT DEVENIR UN TERRORISTE EN HERBE ?

Les personnages doivent se faire remarquer par les bonnes personnes pour espérer être recrutés. Comment s'y prendre ?

1° Avoir un profil de victime des exactions de l'armée, du gouvernement ou d'OneWorld. *Cela a été planifié dans les nouvelles identités.*

2° Avoir une attitude de défi dans ce sens vis-à-vis des autorités.

3° Aider son prochain, quelque soit la situation.

4° Être prêt à enfreindre la Loi.

Si les personnages se font repérer de façon intelligente, plusieurs épreuves les attendent. Après tout, les candidats potentiels ne manquent pas dans le camp...

Ils seront contactés par l'intermédiaire de notes laissées dans un endroit (toilettes, lit, affaires personnelles, nourriture).

Cher concitoyen(e),

Sache que tu n'es pas seul(e) dans ta lutte contre les actes criminels de nos institutions.

Nous sommes nombreux à penser que le gouvernement fédéral et l'armée ont trahi le peuple américain. Il est du devoir de chaque américain de lutter contre le pouvoir lorsqu'il devient tyrannique.

Si l'engagement que tu portes en toi est sincère, nous espérons que tu rejoindras notre cause. Fais-nous sa voir si tu nous rejoins en portant demain un vêtement noir visible.

Le peuple américain vaincra cette terrible tragédie, avec l'aide des patriotes.

Dieu bénisse l'Amérique.

D'autres messages suivront, donnant des consignes sur les actions attendues du futur membre.

Quels types d'épreuves leurs seront demandées ?

- Dérober de la nourriture dans un camion avant un ravitaillement,

- Prendre à partie des militaires vis-à-vis de leurs comportements à l'égard des réfugiés,

- Dégrader un véhicule militaire sans que personne ne s'en rende compte,

- S'infiltrer dans un bureau militaire pour accéder au réseau de communication général du camp et y faire une diffusion ridicule.

S'ils réussissent, les Z-Corps seront approchés par un membre mineur de la cellule. Il leur donnera rendez-vous en pleine nuit dans un camion qui partira pour une destination inconnue (cf. **LA CENTRALE NUCLEAIRE ABANDONNEE**).

S'ils échouent, ils seront mis à l'écart. Les personnages devront enquêter de l'extérieur.

S'ils se font découvrir comme étant des Z-corps, leur élimination ne fait aucun doute (cf. **DAMNED ! DECOUVERTS !**)

Notes pour le Meneur : *Une alternative consiste à leur faire subir le coup de la contamination pour les amener dans les filets du Dust Bowl.*

DAMNED ! DECOUVERTS !

Pour compliquer la donne, certaines personnes croisées au cours de précédentes missions

Les actions/relations des personnages risquent de les faire repérer ou de trahir leur vraie identité, tôt ou tard.

La cellule terroriste dispose de plusieurs moyens pour les éliminer :

- Prétendre qu'ils sont contaminés (tests falsifiés).

- Les faire intégrer un convoi qui sera arrêté à l'écart et les occupants éliminés.

- Les traquer (s'ils s'enfuient).

- Empoisonner leur nourriture pour les transférer à l'unité médicale et les y éliminer.

- Les conduire jusqu'à la centrale pour les interroger puis les éliminer.

LA CENTRALE NUCLEAIRE ABANDONNEE.

Notes pour le Meneur : *Il n'y a pas de plans fournis pour cette partie. La photographie d'illustration peut donner une idée de la configuration des lieux.*

La deuxième bombe récupérée dans l'épave du bombardier B-1 (cf. **UNDEAD BROKEN ARROW**) a été amenée jusqu'à la centrale dé-commissionnée **La Crosse Boiling Water Reactor**, afin de berner les systèmes de détections nucléaires (avions, drones, satellites).

Le site a été dé-commissionné début 2004. Il est actuellement à l'abandon. Deux membres armés du Dust Bowl en garde l'accès 24h/24.

L'équipe d'Armin Zedof a été chargée de conditionnée la bombe comme un engin explosif. Le plan de la cellule du Dust Bowl vise à frapper les officiels du gouvernement et de l'Etat-major qui vont se rencontrer dans les prochaines heures à Milwaukee.

La bombe a été endommagée durant son transport depuis le Dakota du Sud. Une contamination du site s'est produite, touchant plusieurs membres. Un sarcophage de plomb a été construit, ainsi qu'un laboratoire de fortune pour permettre aux scientifiques de finir la bombe à temps pour le sommet.

PIEGE A GRANDE VITESSE

Un train spécial reliant Minneapolis à Milwaukee a été affrété à pour accueillir des militaires, des réfugiés et du matériel divers. Il doit rejoindre Milwaukee quelques heures avant le début de la réunion secrète.

La cellule du Dust Bowl, déguisée en unité militaire, montra à bord du train-avec la bombe-avec comme objectif de lancer le décompte quelques dizaines de minutes avant l'explosion. Les personnages seront cantonnés dans un wagon remplis de réfugiés déplacés de Minneapolis, en plein milieu du train. Hormis le docteur Brenan, tout le reste de la cellule quittera le train (en sautant) avant d'être dans la zone des effets de la bombe.

A bord du train, la cellule coupera les communications externes (prétextant un silence radio imposé par l'armée) et sera à l'écoute des émissions militaires et privées. **Le système d'arrêt d'urgence sera saboté.**

Le convoi se compose :

- D'une motrice avant.

Deux conducteurs-mécaniciens et deux soldats occupent le poste de pilotage.

- De 5 voitures Superliner.

Chaque voiture accueille 74 passagers (62 au 1° étage et 12 au RdC). Un groupe de 6 soldats encadre les occupants de chaque voiture. Les places du RdC sont réservées aux officiels/gradés/vieillards/femmes enceintes.

Notes : *Les plans des voitures de passagers sont fournis en annexe.*

- De 3 silos à grains.

Ces réserves de blé et de maïs sont destinées à la population de Milwaukee.

- De 4 fourgons de marchandise.

Différents types de matériel sont entreposés (nourriture, machines diverses, munitions (sécurisées), etc.). **La bombe est dissimulée dans le 3°fourgon avec le Dr Brenan et 2 militaires du Dust Bowl.**

- D'une motrice arrière.

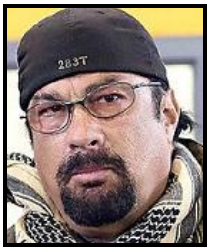
Le poste de pilotage est fermé. Les commandes sont verrouillées depuis le poste avant.

PLAN B

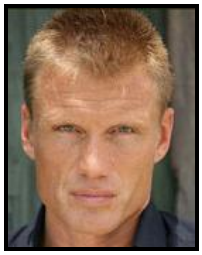
Pour couvrir tout risque d'échec, Armin a prévu une sécurité : Les bracelets activimètres de plusieurs militaires du convoi contiennent une minuscule dose de sang contaminé (1° génération) qui transforme une partie des occupants du train en zombies. Plusieurs foyers vont éclater en même temps (1° et 3° voiture), coupant la communication entre les wagons.

Dans le même temps, des complices armés et disséminés dans le convoi (2° et 5° voitures) vont bloquer la progression de toute personne menaçant le plan. Ce sont d'anciens militaires réformés durant les premières semaines de l'épidémie suite à des bavures ou des troubles psychologiques.

Braz



Oggucho



Zotan

Horatio

La cellule terroriste se séparera en plusieurs groupes : Le train doit absolument continuer sa route, personne ne doit séparer les wagons et aucune communication ne doit être émise.

AU FINAL

Si les personnages parviennent à stopper l'attentat, le Dust Bowl prendra conscience des limites à ne pas franchir. Une purge interne aura lieu dans la majorité des cellules, excluant les membres les plus fanatiques.

Si la bombe explose, l'opinion publique considéra le Dust Bowl comme des fous fanatiques. Le mouvement perdra en crédibilité et de nombreuses cellules se dissoudront par elles-mêmes. Ceux qui resteront seront encore plus fanatiques qu'avant. La ville de Milwaukee sera considérée comme perdue.

GOOD JOB

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

Empêcher la détonation de la bombe nucléaire : 3 points de Personnage.

Neutraliser l'organisation locale du Dust Bowl : 2 points de Personnage.

Sauver les passagers du train de l'épidémie : 1 point de Personnage.

PNJS

HOSTILES

(LdB p.208 à 210).

OCCUPANTS DU CAMP

Militaires

Agilité 3D *Mêlée 3D+2*
Adresse 3D+2 *Armes à feu 4D*
Connaissance 2D
Puissance 3D
Perception 3D+1 *Chercher*
Présence 2D

Armes : M9 (officier), M16A4 (soldats).

Sgt James Madox.
Jeu 4D, Escroquerie 4D.

Cdt Matthias Tandberg.
Commander 4D.

Refugiés

Toutes les caractéristiques à 2D+1.
Deux compétences à 3D.

Wildrow Frederiks

Toutes les caractéristiques à 3D+1.
Mêlée 3D+2, Connaissance Rue (camp) 5D+1, Affaires 4D, Contrefaçon, Armes à feu, Jeux, Investigation 3D+2, Charmer 4D, Commander, Escroquerie 5D, Persuasion, Intimidation 5D, Volonté

Membres des ONG

Equivalents aux médecins et infirmières de Clinique Apocalypse (p.11).

Felicia Harding

Equivalente à Sigourney Williams de Clinique Apocalypse (p.12) ***sans Hypnose****.*

MILICIENS

Agilité 3D *Mêlée 3D+2*
Adresse 3D+2 *Armes à feu 4D, Piloter*
Perception 3D *Survie 4D, Pister 3D, Camouflage*

Armes : Armes de mêlée (Machette, Poignard), armes à feu (M9A1, M16).

DUST BOWL

Membre lambda

Toutes les compétences à 2D+2.
Quatre compétences à 3D

Armin Zedof

*Equivalent à Clark Rayfield d'Eden (**8 semaines plus tard** p.98) avec Electronique et Réparer 5D, Persuasion 4D et* ***sans Endurance****.*

Dr Brenan

Equivalent au Dr Jonathan Strong de Clinique Apocalypse (p.13) en remplaçant Médecine par Erudition (Physique Nucléaire) et ***sans Affaires et Commander****.*

Dr Aaron Dilinger

Equivalent au de Dr Walt Belaware de Clinique Apocalypse (p.13) ***sans Informatique****.*

Beatrice Wools

Equivalente à Lucy-Mary Strode *de Clinique Apocalypse (p.11)*

Cpl Joanson

Agilité 3D *Bagarre, Grimper, Mêlée 4D*
Adresse 4D *Armes à feu 5D, Piloter*
Connaissances 2D *Electronique, Sécurité 4D*
Perception 3D *Pister, Camouflage*
Puissance 3D *Endurance 4D*
Présence 2D *Commander, Intimidation*

Déplacement 6
Bonus aux dégâts 2D

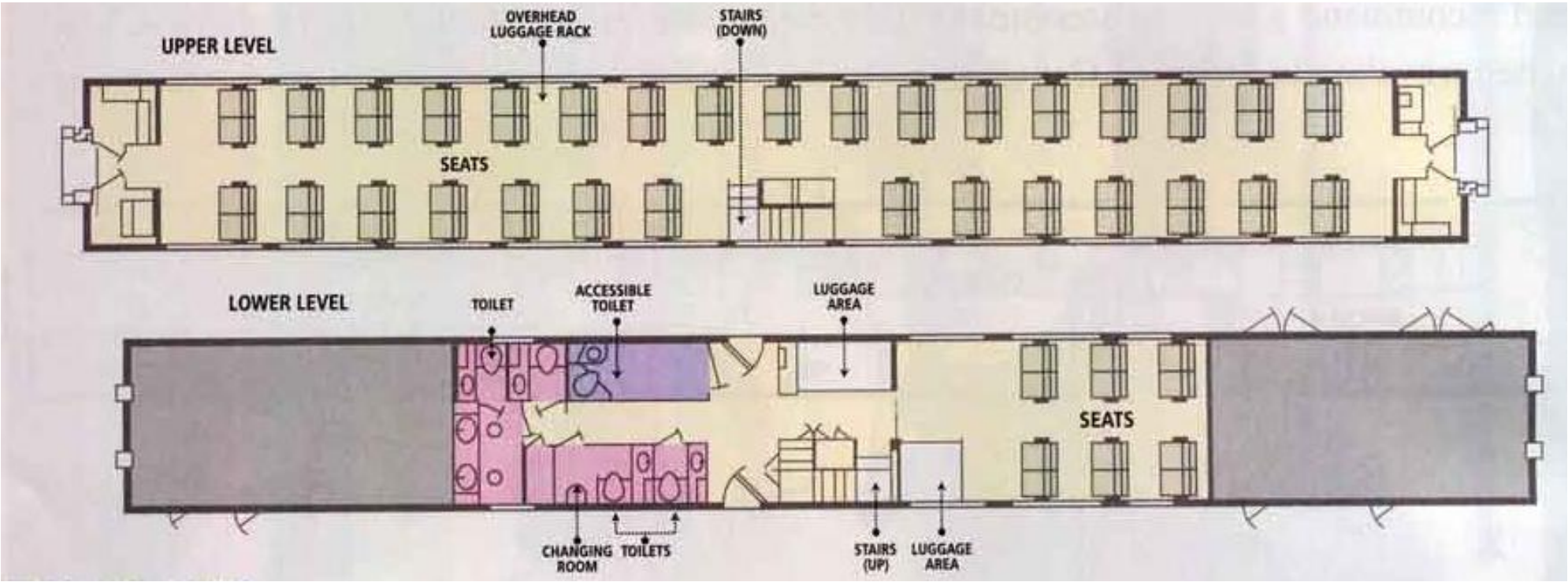
Armes : Poignard, M-4, gilet pare-balles.

Les 4 gros bras

Agilité 3D *Bagarre 5D, Esquive 4D, Mêlée 4D*
Adresse 4D *Armes à feu 5D*
Connaissances 2D *Sécurité 3D+1*
Perception 3D *Survie 4D, Pister, Camouflage*
Puissance 4D *Endurance*
Présence 2D *Intimidation 3D, Volonté 3D*

Armes : Poignard, armes à feu (Walther P99, H&K 416).

PLAN D'UNE VOITURE SUPERLINER



Les zones grises correspondent aux compartiments techniques abritant les essieux.