

THE LOST BOOMER

Mini-campagne d'Herbert West (4^e scénario)

SYNOPSIS

Un S.N.L.E. (Sous-marin Nucléaire Lanceur d'Engins) revient de patrouille sans connaître la situation actuelle du pays. Il accoste dans une base tombée il y a plusieurs semaines et l'équipage est décimé par l'épidémie.

L'US Navy déclenche une mission de sauvetage qui échoue. La faute en incombe secrètement à un commando de la Corée du Nord qui a infiltré la base depuis peu. Les DeathDealers sont sollicités pour résoudre la situation critique.

Le commandant du SNLE, sombre dans la folie et va tenter de lancer ses missiles sur les zones noires du pays pour exterminer les monstres qui ravagent son pays.

Notes : Ce scénario a plusieurs inspirations ; *Aube Rouge* (2012), *the Last Ship*, *Last Resort*, *USS Alabama* (1995) et *Navy SEAL vs Zombies* (2015).

NOTES POUR LE MENEUR

Cette aventure se déroule dans le sud de la Géorgie, à 120 kilomètres du QG d'OneWorld, et près également de l'île de Jekyll. Cela pourrait se traduire par une présence accrue des forces d'OneWorld, mais la base ayant sombré en semaine 8, il ne reste rien d'importance pour que l'US Navy ou OneWorld y consacrent des efforts ou des effectifs importants. Idem pour GT et le Village qui n'ont aucun intérêt dans les installations abandonnées.

Par ailleurs, on va considérer que le sous-marin peut venir à quai par ses propres moyens (normalement, il faut des remorqueurs). L'US Navy n'a pas les ressources pour qu'un satellite puisse surveiller la zone (d'où la situation).

IN THE NAVY

La Death Team se remet de sa dernière mission (luxue incroyable compte-tenu des circonstances) depuis une journée lorsque la MCP « Steel » débarque en coup de vent dans leur tente pour un briefing express.

« B'jour.

Désolé, mais vos vacances sont finies. L'US Navy a besoin de nous.

Il y a 20 heures, le SNLE USS Maryland est revenu à sa base de King's Bay, en Georgie. C'est un sous-marin nucléaire lanceur d'engins ; un de ceux qui peuvent provoquer une apocalypse nucléaire. Il était parti en patrouille avant le début de ce beau merdier et une défaillance de son système de communication l'a isolé de toute cette histoire. Inutile de dire qu'il est revenu en plein territoire hostile. Lorsque l'US Navy s'est rendu compte de sa présence là-bas, il était trop tard. Deux équipes de Navy SEAL ont été dépêchées sur place, mais ne donnent plus signes de vie.

Elle a un sourire cynique.

Nos amis militaires ont finalement décidé de prendre en compte notre expertise. Vous avez pour mission de sécuriser ce navire afin que du personnel compétent puisse le faire appareiller pour une zone sûre ».

Si les personnages ont joué la campagne DustBowl (disponible sur la Scénariothèque), ils auront une expérience non-négligeable sur les armes nucléaires, dont la MCP pourra faire mention.

ERA-GA-KIN-PX-T1-H4-12110603

Type : Nettoyage et sécurisation d'un Sous-Marin Nucléaire Lanceur d'Engins.

Timing : Départ à T1 (21:00) pour largage sur L.Z.1 à T1+3 heures. Trajet de 2 heures jusqu'à L.Z.2. Récupération sur la L.Z.2 à T1+24 heures.

Terrain : Base navale de Kings Bay.

Personnel : D-Team.

C'est Noël !

Après avoir été habitués aux hélicoptères furtifs, les DeathDealers vont découvrir la **Street Shadow** (cf.p6). Il s'agit d'un véhicule électrique silencieux et conçu pour déplacer une équipe de 4 personnes équipées en pleine zone infestée (du moment qu'une voiture peut se faufiler sur des axes de communication).

En complément du véhicule furtif, les Death Dealer ne seront équipés que d'armes silencieuses : MS Gun & MS Carbine avec silencieux, arbalètes Falcon 2000 et armes blanches.

Pour profiter de l'effet de discrétion, la mission se déroulera de nuit. La météo a prévu une couverture nuageuse, associée à une nouvelle lune, qui réduiront les capacités de perception des hostiles sur le secteur.

Transport Express

Un hélicoptère CH-47 transportera la/les voiture(s) furtive(s) (fonction du nombre de personnages) jusqu'à une dizaine de kilomètres de la base, afin de réduire le bruit qu'il provoque et les rapprocher au maximum.

Le trajet sera sans surprise mais angoissant, entre les traces de destructions et les hostiles qui errent un peu partout, dont certains frôleront/heurteront les **STREET SHADOW**.

QUE S'EST-IL PASSE ?

Beaucoup de choses ☺

De retour d'une patrouille de 12 semaines (elle a débuté bien avant le début de l'épidémie), ponctuée de défaillances techniques-dont le système de communications-le Maryland est arrivée hier soir à Kings Bay. A peine les échelles de coupées étaient-elles installées à quai que des hostiles ont attaqué l'équipage. Surpris et sans information, les militaires ont difficilement repoussé les assaillants, en subissant de nombreux blessés.

Un groupe est parvenu à sortir du navire pour y collecter des informations. Horrifié, les survivants découvrent l'enfer qui s'est emparé de leur pays.

Quelques heures après, le virus éclate à bord et se répand comme une trainée de poudre, ne laissant que 13 marins vivants sur les 170 membres d'équipage. Ceux qui ont essayé de fuir ont été dévorés où sont venus renforcés les rangs des zombies qui déambulent dans la base.

Les entrailles du navire regorgent désormais d'une centaine de créatures cannibales.

Profitant de la déliquescence des forces militaires américaines, des éléments militaires de la Corée du nord ont infiltré le territoire US depuis plusieurs jours. Ils utilisent un faux chalutier pour pénétrer les bases abandonnées en zone noire afin de s'emparer de tout ce qui peut renforcer la puissance de leur pays (données, matériel de pointe, armes). Ils ont recours à un subterfuge : porter des combinaisons NBC tout en étant recouvert de fluides et viscères de zombies.

L'équipe du colonel Goon a découvert le Maryland et attendaient de voir les effets de la propagation du virus sur l'équipage avant de monter à bord pour éliminer les derniers occupants.

L'arrivée des commandos SEAL a obligé l'officier à lancer ses forces dans un violent combat. Les affrontements ont laissé des traces sur le quai et sur les bâtiments environnants.

Les SEAL ont dû se replier dans les constructions environnantes, poursuivis par les nord-coréens, eux-mêmes pourchassés par les hostiles.

Le nuage d'agent gris sur zone a masqué la présence des nord-coréens aux drones et leur brouilleur rend les ondes radios inopérantes.

Dans le même temps, les derniers survivants du Maryland s'affrontent pour déclencher/empêcher le lancement d'un missile nucléaire sur le Kansas.

DÉROULÉ DE L'AVENTURE

Le déroulement du scénario est le suivant :

- La Death Team arrive dans la base.
- Elle est prise à partie par les nord-coréens et doit se réfugier dans les bâtiments environnants.
- Là, elle rencontre les SEAL survivants et la militaire de l'Alabama qui les informent du plan du capitaine.
- Les personnages doivent monter à bord du sous-marin pour empêcher le tir des missiles nucléaires.
- Sans oublier les nord-coréens et les hostiles qui compliquent la donne.

Tout cela devra s'apparenter au jeu du chat et de la souris.

Notes pour le Meneur : *Les jets et leur difficulté sont laissés à votre appréciation.*

LA BASE NAVALE

Notes : Google Maps propose justement une vision d'un SNLE à quai ☺. Cela aidera pour le support du scénario. Il faut retirer cependant les grues et l'aspect de chargement visible.



La base a été évacuée en semaine 8, dans une série de combats et de destructions résultant de l'arrivée des hostiles. Les navires ont cependant tous quitté les lieux.

Des hostiles convergent vers la base de toute part, attirés par les bruits entendus plus tôt.

Plusieurs entrées sont toujours fermées, mais au moins deux ont été défoncées. Plusieurs cylindres d'agent gris sont éparpillés aux abords du quai où a été localisé le SNLE. Des traces de combats très récents sont visibles : cadavres d'hostiles, incendies qui finissent de consumer des caisses/véhicules à proximité du quai.

La silhouette noire de l'USS Maryland est visible au bout du quai, les écouteilles sont ouvertes et faiblement éclairées.

C'est parti !

Un chalutier à quai à quelques encablures du sous-marin, attire l'attention des personnages : Aucun navire civil n'est sensé être présent dans une base militaire. Des armes lourdes sont bâchées sur son pont.

Plusieurs silhouettes à proximité du Maryland s'avèrent être des soldats asiatiques (déguisés et évoluant comme des hostiles) qui dégainent AK-47 et RPG7 vers les véhicules des personnages et font feu. La seule solution sensée est de fuir vers un des bâtiments à proximité.

LES PROTAGONISTES

Le commando nord-coréen

Le groupe de 60 soldats nord-coréens a infiltré les eaux territoriales américaines à bord d'un chalutier modifié pour transporter un groupe armé. Malgré son aspect obsolète, le navire est équipé de moteurs puissants, d'armes lourdes camouflées et de systèmes électronique de pointe (brouilleurs, écoute, communications). Les nord-coréens peuvent localiser tout équipement de communication utilisé et les brouiller. Il ne reste que 27 soldats.



Colonel Goon

A la tête du détachement, le colonel voit la situation dégénérer par rapport au plan initial. Les combats ont attiré tous les hostiles de la base et bientôt des environs. L'arrivée des personnages va l'inciter à monter à bord du Maryland pour en prendre le contrôle rapidement (il ne reste plus beaucoup de survivants selon ses calculs), alors qu'il espérait attendre encore quelques heures.



Capitaine Park

Le bras droit du colonel se lance à la poursuite des personnages avec un groupe de soldats. Jusqu'à présent, il avait envoyé une partie de ses homes traqués les survivants des commandos SEAL. Les autres patrouillent les environs du quai et du SNLE.

Les tactiques des nord-coréens.

Les premières unités déployées ont des combinaisons NBC recouvertes de fluides et de chaires d'hostiles

pour leur permettre d'évoluer parmi eux. Dans la mesure du possible, ils essayent d'être discrets et recourent aux zombies pour se charger de leurs ennemis (lancer des objets vers position ennemie, leur dégager la voie, etc.). Ils les utilisent comme diversion pour prendre leurs ennemis à revers ou les contraindre à utiliser toutes leurs munitions.

Les SEAL

Les commandos ont été précédés par une dispersion d'Agent Gris (le Biocide n'a plus la cote pour l'US Navy depuis peu) afin d'affaiblir les hostiles présents, avant d'être largué depuis des hélicoptères furtifs.

Si les créatures n'ont pas constituées de réelle menace au départ, la présence de forces ennemies lourdement armées et embusquées a provoqué une fusillade qui a attiré les hostiles dans la base. Les survivants (5) sont éparpillés dans les bâtiments à proximité du quai.

Notes pour le Meneur : Vous pouvez moduler le nombre de commandos américains pour ne pas trop alourdir le scénario.



Lt Ephraim Zeln

Le chef du commando est pourchassé par un groupe de soldats nord-coréens. Il se trouve dans une grande pièce plongée dans le noir, où des hostiles évoluent, ainsi que des soldats nord-coréens (les seconds pilotant les premiers pour débusquer le militaire).



Titus « Doc » Soto

« Doc » cherche à rejoindre son officier supérieur. Il ne lui reste plus que son poignard, étant pourchassé par les hostiles. Il évolue silencieusement dans les faux-plafonds.



Dave Grey



Theresa Quiver

Dave est tombé sur le Quarter-Master **Theresa Quiver** du Maryland en se mettant à l'abri. Elle tentait de contacter l'état-major pour les avertir du coup de folie qui s'est emparé du capitaine, mais son groupe a été éliminé par les nord-coréens. Ils utilisent les tunnels techniques pour passer entre les bâtiments et se rapprocher du sous-marin.



Lawrence Massabe

Retranché dans une pièce barricadée et assiégée d'hostiles (12), Massabe est gravement blessé. Il ne lui reste qu'un demi-chargeur de son pistolet et une grenade. Coupé de son équipe, il est prêt à emporter le maximum d'ennemis avec lui, dès que la porte cédera.



Marcus Tillis (décédé)

La dépouille du soldat est en train d'être dévorée par 8 hostiles dans une cage d'escaliers. Le défunt militaire se relèvera lorsque les zombies auront été éliminés, la main crispée sur une grenade dégoupillée.

L'équipage du Maryland



Le capitaine **Horacio Wells**, est en proie à une terrible dépression suite à toutes ces horreurs que son

équipage vient de découvrir et vivre en quelques heures, cumulées au long séjour en mer.

Il veut incinérer les zones du pays contaminées par le feu nucléaire. Les survivants de l'équipage le suivent dans son idée pour sauver ce qui peut l'être du pays.

Ses derniers fidèles (8) sont en train de terminer le piratage de deux ICBM qu'il destine à frapper le Kansas et Washington (il a capté brièvement les infos sur le speech de Luther lors de la mission de reconnaissance). Ils sont positionnés dans la tranche missile (étage supérieur) et dans le poste de contrôle des missiles, communiquant par talkie-walkie. Ils ont dévalisé l'armurerie du navire (pistolet M9, Remington 870, M-16).

Liste des fidèles : *Lieutenant Roy Zimmer (Communications), Lieutenant Peter Ince (Armement), Warrant Officer Linketter (Navigation), Warrant Officer Danny Rivetti (Sonar), Warrant Officer Russell Vossler (Radio), Lieutenant Paul Hellerman (Energie), Matelot William Barnes, Cuisinier Rollins.*



La poignée d'opposants (3) est dirigée par le lieutenant **Maggie Donovan**, qui cherche un moyen de s'opposer à l'action que projette le commandant. Elle a envoyé le Quarter-Master Quiver à la tête d'une petite équipe pour contacter les autorités. Sans nouvelle d'elle, elle projette de faire sauter la salle des ordinateurs, ce qui empêchera le lancement des missiles. En dernier recours, elle déclenchera l'explosion du comburant d'un missile pour détruire en partie le S.N.L.E. Son groupe est situé dans la salle des machines auxiliaires n°2. Ils ont récupéré quelques armes sur des hostiles (à votre convenance).

Liste des opposants : *Peterson "Chief of the Boat", Matelot Graham, Lieutenant Bobby Dougherty (Propulsion).*

USS MARYLAND

L'immense navire (170 mètres de long) est à quai, retenu par des aussières. Plusieurs cadavres de membres d'équipages sont sur le quai, à proximité d'une échelle de coupée qui a été repoussée à l'eau. Un **jet de Sauter # Difficile** est nécessaire pour arriver sur le sous-marin sans tomber dans l'eau.



Quelques hostiles (1D6+2) sont actuellement au fond de l'eau, à gratter la coque du navire. D'éventuels baigneurs ne manqueront pas de les attirer en 3 rounds (le temps de remonter).

Des traces de sang encore frais sont visibles sur la coque près des trois trappes d'accès.

Un groupe dispersé de 40 hostiles (Phase 1 de 6^e génération) traîne le long du quai. Un groupe de 6 soldats nord-coréens patrouille calmement parmi eux, guettant les mouvements des américains.

Le cercueil de métal

A l'intérieur du navire, 50* hostiles Phase 1 de 7^e génération déambulent dans certains secteurs : Quartiers de l'équipage (chambres, cantine, infirmerie), tranche des missiles (étage inférieur), salle des machines, poste de commandement et de contrôle, poste central de navigation et chambre des torpilles.

Un mélange d'odeurs prend à la gorge lorsque l'on monte à bord : Chairs putrides, sang, incendie.

Des sections ont été ravagées en partie par des explosions ou des incendies mineurs, entraînant une absence de courant et d'éclairage. De nombreux cadavres de membres d'équipages dévorés ou tués gisent un peu partout.

Notes pour le Meneur : *Ce chiffre* dépendra de l'état des personnages. S'ils sont mal en point, baissez le (30-40). S'ils se sont promenés jusque-là, augmentez le (60-70).*

Décompte mortel

Lorsque les DeathDealers réussiront à monter à bord du sous-marin, les mutins parviendront à déverrouiller les sécurités sur deux missiles au bout d'un certain temps (toujours à votre convenance). Il leur faudra alors 14 minutes pour lancer les lancer sur Topeka et Washington.

Bien évidemment, si les personnages sont repérés sur le quai, que des coups de feu éclatent à l'intérieur du navire ou que les compartiments des missiles s'ouvrent, les nord-coréens montent à l'abordage.

Rencontres

Des interactions avec les différents groupes sont possibles.

- **Le groupe du capitaine** : Certains membres pourront être amenés à revoir leur point de vue s'ils ont le temps d'assimiler les informations que détiennent les personnages. *A vous de définir qui et les jets/le roleplay nécessaire.*

- **Le groupe du lieutenant** : L'arrivée de renforts les confortera dans leur détermination d'arrêter le capitaine dans son plan insensé.

- **Les nord-coréens** : En dehors d'un bluff **Très Difficile/Héroïque**, les intrus ne reculeront devant rien pour s'emparer du gigantesque navire et de ses armes mortelles.

ET SI...

Les personnages trouvent un moyen de neutraliser le brouillage des nord-coréens ? Dans cette hypothèse, le commandement militaire va reprendre contact avec les survivants sur place (sauf le Maryland dont le système est toujours en panne) et pourra affecter des ressources matérielles pour supporter les personnages ou décider d'une frappe pour neutraliser les nord-coréens et/ou le sous-marin.

HAPPY END ?

Si les personnages ne parviennent pas à reprendre le contact avec les autorités, le président ordonnera le tir de missiles Tomahawk : Des images satellites ont révélé la présence de soldats ennemis près du bâtiment/ l'ouverture des trappes des missiles.

Le premier missile détruira le chalutier nord-coréen (rétablissant les communications très dégradées) et le

second (1D6 minutes plus tard) frappera le Maryland si la situation n'est pas sous contrôle.

Les personnages vont devoir être capable de fuir les environs du sous-marin très rapidement (aux joueurs d'être imaginatifs).

Sans oublier les balles perdues dans le compartiment des missiles (sur des échecs critiques) qui pourraient provoquer des dégâts considérables, classiques...ou pas.

GOOD JOB

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

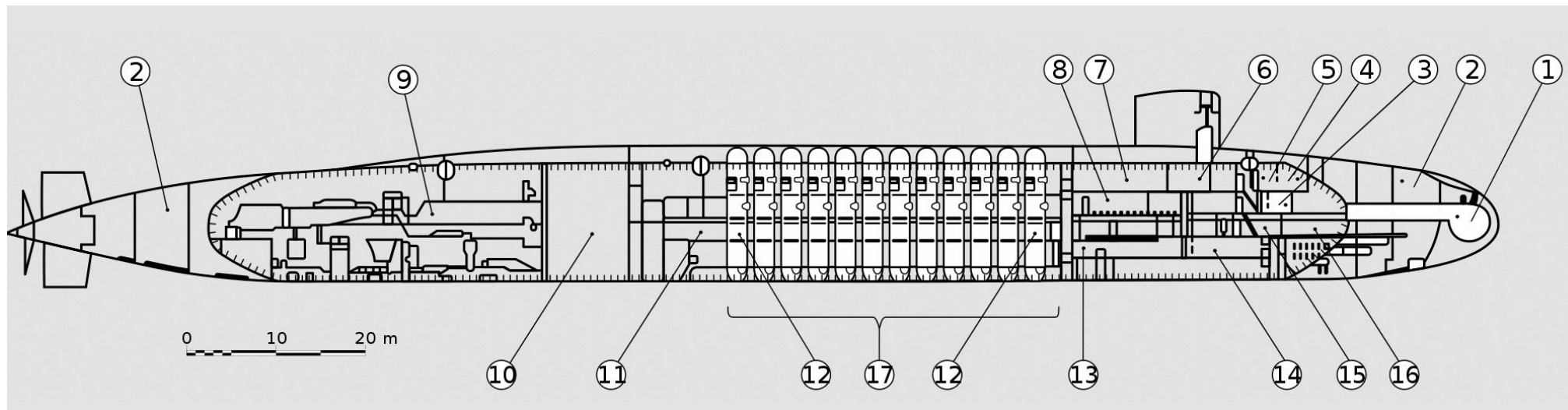
- **Empêcher le lancement des missiles** : 4 points de Personnage.

- **Neutraliser les nord-coréens** : 2 points de Personnage.

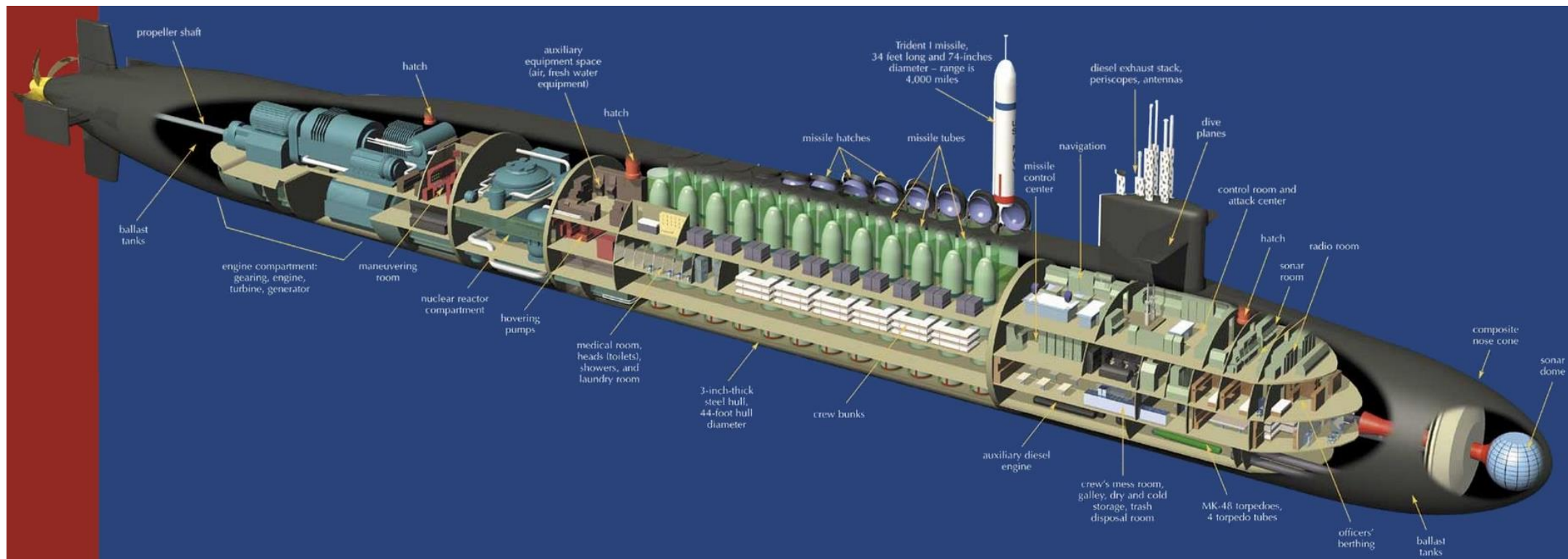
- **Sauver les membres de l'équipage** : 2 points de Personnage.

- **Sauver les SEAL** : 1 point de Personnage.

SSBN MARYLAND CLASSE OHIO



① Dôme du sonar. ② Réservoirs des ballasts principaux. ③ Salle des ordinateurs. ④ Salle radio. ⑤ Salle du sonar. ⑥ Poste de commandement et de contrôle. ⑦ Poste central de navigation. ⑧ Poste de contrôle des missiles. ⑨ Salle des machines. ⑩ Compartiment réacteur. ⑪ Salle des machines auxiliaires n°1. ⑫ Postes d'équipage. ⑬ Salle des machines auxiliaires n° 2. ⑭ Chambre des torpilles. ⑮ Carré des officiers. ⑯ Quartiers des Premiers maîtres. ⑰ Tranche missile.



PNJS

HOSTILES

Phases 1 (*cf. LdB p 208*)

AMERICAINS

Marins

Toutes les caractéristiques à 2D+2.

Natation 3D+2, Armes à Feu 3D, Bagarre, Compétence de Métier 4D+2.

Equipement : Armes improvisées, armement léger (pistolet M-9, Remington 870, M-16).

Navy SEAL

Toutes les caractéristiques à 3D+2.

Trois compétences de combat à 5D+2, Quatre compétences à 4D+1.

Equipement : Casque, gilet pare-balles, CAR-15 (silencieux, 5 chargeurs), H&K USP (silencieux, 3 chargeurs), poignard.

NORD-COREENS

Soldats

Toutes les caractéristiques à 2D+2.

Bagarre 3D+2, Mêlée 3D+2, Armes à Feu 4D, Esquiver, Lancer 3D, Discrétion 3D+2.

Equipement : Casque, gilet pare-balles, grenade explosive (1), AK-47 (2 chargeurs).

Capitaine Park

Toutes les caractéristiques à 3D.

Bagarre 4D, Mêlée 5D, Armes à Feu 5D, Esquiver 4D, Discrétion 4D, Tactique 4D, Langues (Coréen, Anglais).

Equipement : Gilet pare-balles, grenade explosive (1), AKS-74 (3 chargeurs), poignard.

PP 4

Colonel Goon

Toutes les caractéristiques à 3D.

Bagarre, Mêlée, Armes à Feu, Navigation 4D, Tactique 5D, Langues (Coréen, Anglais).

Equipement : Makarov (2 chargeurs).