

RETOUR AUX SOURCES

Scénario d'Herbert West

Semaine 4

NOTES POUR LE MENEUR

Ce scénario se déroule à la suite de **CHASSEURS DE TÊTES***, les personnages doivent être revenus en zone contrôlée par les militaires. Il prend pour base que les personnages sont des survivants du scénario **OPEN ALL NIGHT**.

Dans le cas contraire*, ils débarquent sur la base de **Dodge City** en tant que volontaires d'OneWorld pour participer officiellement à l'assistance humanitaire des populations au Kansas. Ils ne disposeront que du matériel standard.

Il est important que vous refassiez le point sur la situation qu'ont laissé vos personnages lors de leur fuite du secteur (bowling, occupants, station-service, etc.) pour remettre le décor tel quel (cadavres, hostiles, objets, véhicules, etc.).

Certaines séquences risquent d'être optionnelles, suivant comment elles ont été jouées par vos joueurs.

Les hostiles croisés près de la base d'Alma seront anciens (2° à 4° générations).

SYNOPSIS

Les personnages retournent au Bowling Paradise pour localiser le trajet parcouru par ce qu'OneWorld pense être un patient 0, afin de découvrir l'origine de l'affaire.

L'itinéraire reconstitué va les conduire jusqu'à la base d'où est sorti le sergent Chambers, alors que les militaires sont en train d'effacer toutes les traces possibles.

LA CHRONOLOGIE

Voici le début de la chronologie de ma campagne. Il vous suffit de déplacer les événements par rapport à la votre pour être raccord😊.

- 12 juillet** : 5 amérindiens sont amenés au cabinet médical du dr Edison à Alma.
- 13 juillet** : Admission de 5 amérindiens à la clinique OW de Kansas City pour empoisonnement.
- 15 juillet** : Une équipe d'OneWorld Water Division se rend dans la réserve près d'Alma.
- 18 juillet** : Localisation de la base abandonnée.
- 19 juillet** : OneWorld Kansas informe le Pentagone, qui ignore tout de cette base abandonnée.
- 20 juillet** : Equipe du Pentagone et d'OW explore le complexe militaire.
- 21 juillet** : John Butler fait partie de l'équipe de décontamination envoyée en renfort.
- 22 juillet** : Fuite de Chambers. Butler mordu, s'enfuit en voiture et s'arrête dans un champ.
- 23 juillet** : Clarence Luther se cache dans un motel le long de la H75 après avoir quitté Chambers à Topeka.
- 24 juillet** : Les militaires bouclent la base secrète.
- 25 juillet** : Butler reprend conscience et va se cacher dans un motel. Maux de têtes violents.
- 28 juillet** : Butler arrive au motel occupé précédemment par Clarence Luther.
- 31 juillet** : Arrivée de Butler au Bowling Paradise.

GOOD MORNING KANSAS !

Préambule



L'activité militaire et humanitaire ne faiblit pas, de jour comme de nuit, sur la base de **Dodge City**, accordant un repos difficile aux personnages.

De retour de leur mission jusqu'à Hoisington, ils ont été débriefés (procédure standard) ou interrogés si les militaires ont découvert des armes.

La situation générale fait qu'un blâme sera adressé à OneWorld mais la consigne sera passée de surveiller les équipes humanitaires.

16 août 2012

07:30

Les employés d'OneWorld sont contactés au petit matin par leur employeur via une liaison satellite.

Suite aux rapports des personnages sur le début de l'infection, OW veut les envoyer au Bowling Paradise pour :

1°Récupérer le patient Zéro (**John Butler**). Ils déposeront le cadavre sur une zone où un hélicoptère de la compagnie viendra le récupérer.

2°Grâce au GPS de la voiture de société, retracer son trajet pour déterminer l'origine du foyer de l'infection.

3°Localiser le site « Alpha » et s'y rendre.

Séquence Paquetage

Les personnages s'équipent de la façon suivante :

- Un sac NBC pour transporter un cadavre,
- Des provisions pour 48 heures maximum,
- Un nécessaire pour prélever des indices,
- Du matériel pour collecter les données informatiques de la voiture,
- Des munitions classiques pour leurs armes (s'ils ont utilisées celles du scénario précédent),
- Un téléphone satellite crypté.

Notes pour le Meneur : *Les équipes OW « lambda » sur place n'ont pas de rapport avec la mission des personnages. La livraison de matériel « adapté » n'a pas été prévue et nécessitera 24 heures supplémentaires. Bien au-delà du délai imparti aux personnages.*

Largage en zone trouble

16 août 2012

09:00

Les moyens mis à disposition d'OW sur la zone de l'épidémie ne lui permettent pas d'acheminer l'équipe par voie terrestre. La zone est en quarantaine dépassée et seules des unités militaires peuvent s'y rendre.

La seule solution est d'hélicopter l'équipe à proximité du **Bowling Paradise**. Les personnages devront être capables ensuite de se procurer tout moyen de transport par eux-mêmes (voiture, van, etc.) pour le reste de la mission. Un **Bell 214** d'une compagnie de transport assurera le voyage.



Un plan de vol a été déposé aux autorités militaires, au cours duquel un « incident » obligera l'équipage à déposer les personnages à 2 miles du Bowling Paradise, puis repartira en effectuant un large cercle, afin d'éloigner « en principe » d'éventuels poursuivants.

Le survol vers le centre du Kansas est encore plus inquiétant qu'il y a 48 heures. La quasi-totalité des voies de communication est désormais saturée, et d'innombrables colonnes de fumée parsèment le paysage à perte de vue.

Des groupes isolés se manifestent à l'attention de l'hélicoptère, tandis que des silhouettes malhabiles, errent seules ou en groupes, se mettant à suivre l'appareil.

Le largage aura lieu sur une route parallèle à l'établissement. Le pilote laissera le groupe près de véhicules accidentés dont l'un d'eux devra servir aux personnages moyennant quelques réparations. Quelques créatures (1D3/personnage), attirées par le vacarme de l'hélicoptère, débarqueront.

De nombreux hectares de culture agricole ont péri, donnant un aspect fané à perte de vue.

Précédemment dans Z-Corps...

Le restaurant n'a pas changé d'un iota par rapport à ce que se rappelle les personnages : vitrine défoncée par la Toyota Yaris, véhicules accidentés sur le parking, etc.

A cette vision, des souvenirs horribles assailliront les survivants (**jet de Volonté**).

Quelques hostiles (1D6+6) s'avancent maladroitement parmi les voitures, à la recherche de nourriture.

A l'abri des regards, d'autres (2D6) déambulent dans les champs de maïs rabougris environnants.

A l'intérieur, des créatures disséminées (3D6) errent dans les différentes pièces de l'établissement. Des mouches se régalent sur les carcasses pourrissantes et la nourriture avarié qui cuisent sous le soleil matinal.

Les indices

John Butler

Les informations suivantes ne sont valables que si le cadavre de John Butler a été enfermé ou tué. Dans le cas contraire, l'hostile est parti.

Le portefeuille contient :

- une carte d'identité au nom de John Butler, 52 ans, résidant au 3100 Kensington Avenue, à Kansas City (Kansas),
- un permis de conduire confirmant cette identité,
- une carte professionnelle d'One World Water Division de Kansas City (Kansas) au même nom,
- des photos d'une femme et de deux jeunes femmes,
- diverses cartes de crédits.

Une morsure se trouve sur le mollet droit. Il s'agit d'une morsure humaine (**Médecine # Moyen**).

La Toyota Yaris

La voiture n'est pas en état de rouler.

Boîte à gants : Une feuille d'emprunt du véhicule à la « One World Water Division Company » de Kansas City (Kansas) en date du 21/07 09h15.

Habitacle : Des plats à emporter trouvés dans la voiture proviennent d'un des magasins de la chaîne **Adil**.

La boîte de premiers soins **Labwatch** a été vidée de ses pansements, désinfectants et cachets antidouleur et fiévreux. *Chaque véhicule de la compagnie possède une boîte similaire.*

Une chemise en carton, portant le logo « OW » est intitulée « Alma ». Aucune feuille ne s'y trouve.

Dans le coffre : Une combinaison anticontamination complète et une mallette de prise d'échantillons non utilisées.

Redémarrer la voiture (clef sur le contact ou **Electronique # Moyen**) déclenchera le klaxon puis

l'alarme, même une fois éteinte (**jet de Réparation # Moyen**). Le GPS se télécharge sur un OWPad en réussissant un **jet d'Informatique # Moyen**. La batterie de la Toyota Yaris a été affectée par l'accident et ne permettra pas plusieurs essais.

Cela suffit pour attirer les hostiles présents dans le bâtiment et le parking, ainsi que ceux des environs (3D6+3) dans les 1D6 minutes qui suivent.

LE TRAJET

Notes pour le Meneur : L'exploration complète du trajet prendra plus d'une journée aux personnages.

L'évacuation du cadavre

Une fois le patient zéro récupéré et conditionné dans son paquet, un hélicoptère sera envoyé par OW pour l'embarquer. Encore une fois, cela devra se faire près d'une zone où les hélicoptères humanitaires peuvent circuler sans alarmer les forces militaires.

L'arrivée de l'appareil attirera des survivants (2D6) pas très engageants qui cherchent à fuir par tous les moyens l'horreur qu'est en train de devenir le Kansas.

Ils ont déjà commis des atrocités pour survivre et sont prêts à continuer.

Les hostiles (4D6, puis 1D6/round de fusillade) ne tarderont pas à arriver, histoire de compliquer la situation.

Le Mystérieux Parcours

Les données de l'ordinateur sont des plus étranges quand au trajet effectué par l'employé John Butler. Leur analyse sur un OWPad donne les informations suivantes :

- La voiture a été empruntée le 21/07 à la OneWorld Water Division de Kansas City (départ 09:00 AM).

- Elle s'est rendue à l'hôtel de ville d'Alma (arrivée vers 12:00 PM). Puis près d'un cabinet médical (env. 1 km, arrivée vers 01:30 PM).

- Elle est partie vers la réserve indienne de la ville d'Alma (env. 4 miles, départ vers 02:30 PM, arrivée vers 03:00 PM).

- Elle s'est arrêtée dans une zone boisée près de la réserve (env. 2 miles, départ vers 05:00 PM, arrivée vers 06:00 PM). *La voiture a stationné là 29 heures.*

- Elle repart vers le sud le 22/07 et se perd dans des champs (env. 5 miles, départ 11:00 PM, arrivée vers 01:00 AM). *La voiture a stationné là 45 heures.*

- Elle repart vers l'est le 25/07 et s'arrête au **99 Sweet Motel** (env. 20 miles, départ 04:00 AM, arrivée vers 06:00 AM). La voiture a stationné là 74 heures.

- Elle repart vers le sud le 28/07 et s'arrête au **Turnpike Celest Motel** (env. 45 miles, départ 08:00 AM, arrivée vers 02:00 PM). *La voiture a stationné là 82 heures.*

- Le 31/07 à 06:00 PM, le conducteur rentre les coordonnées de sa maison à Kansas City. Le trajet est une succession de zigzags, pour finir par une sortie de route et traverser de nombreux champs.

La trajectoire se termine au Bowling Paradise.

Vous avez un appel (optionnel)

En plein trajet vers l'origine Alma, le téléphone satellite de l'équipe sonne : **Donaldson**, l'un des conseillers de **Brian Clark**, leur demande leur position et de faire le point sur leur mission.

A la suite de cette conversation, le haut-dirigeant de la société s'entretient à l'écart du téléphone quelques instants.

« *Nous allons vous demander quelque chose d'un peu inhabituel : Vous devez filmer une démonstration sur le terrain de l'efficacité de la grenade M65 contre les hostiles* ».

« *Nous avons besoin d'une vidéo réalisée sur le terrain et en l'occurrence au Kansas. Il faut qu'elle soit réalisée à proximité de Topeka, Lawrence ou Kansas City, pour que l'on puisse identifier où se passe le test* ».

« *Faites nous savoir quand vous serez prêts. Nous demanderons à des professionnels de vous aider pour le tournage à ce moment-là* ».

S'ils acceptent cette demande inhabituelle, les personnages vont être mis en ligne avec des spécialistes des OWPad, de la réalisation et de la communication, pour tenter de réaliser une vidéo dont le but est de marquer les esprits à son visionnage.

Alma

La proximité de la ville avec le foyer d'infection qu'est Topeka a conduit des vagues successives de réfugiés, d'infectés puis de zombies à s'abattre sur elle.

De nombreuses habitations et bâtiments ont été ravagés par les flammes.

Des dizaines de créatures (4D6) de passage se dissimulent en journée. Certains habitants infectés et bloqués dans les habitations y sont encore présents (2D6).

La mairie est fermée. Le service du cadastre ne contient aucune information sur la zone correspondant à la base secrète.

Le cabinet médical du **docteur Edington** a été l'arrêt de **John Butler** à Alma. Des traces de lutte et de sang sont visibles partout à l'intérieur.

Des dossiers médicaux « anormaux » sont datés du 13 juillet. Cinq amérindiens de la réserve à proximité ont été admis pour

- Le 12 juillet, 5 amérindiens Winnebagos de la réserve proche ont été amenés en urgence.

- Cochese Stanton (9 ans),
- Bill Lakani (7 ans),
- Jane Stormcrow (25 ans),
- John Blackfeather (45 ans),
- Elioth Wasenstein (27 ans),

Le docteur a diagnostiqué une lourde intoxication des reins, possiblement dû à un empoisonnement au mercure. Ils ont été ensuite transférés en urgence à Kansas City, à la clinique d'OneWorld.

Le laboratoire d'analyse médical a identifié du méthyle-mercure dans le sang des 5 malades. Ce produit était utilisé dans les transformateurs électriques jusqu'à la fin des années 60 (**Erudition # Très Difficile**).

- Le 15/07, des experts d'OneWorld Water Division de Kansas City avaient rendez-vous avec le praticien.

Il n'y a pas d'autres informations en rapport.

Des rapports sur des patients mordus/griffés sont mentionnés à partir du 23 juillet.

La réserve indienne

Dévastée par l'épidémie, elle n'abrite plus aucun être vivant, hormis des cadavres dévorés (hostiles puis charognards). Elle se compose de mobile-homes rouillés et de maisons préfabriquées dans un piteux état (certains ont brûlé).

Des prélèvements dans l'eau du robinet ou du cours d'eau qui borde la réserve mettra en évidence la présence de méthyle-mercure.

La base secrète

Elle est en retrait du cours d'eau qui alimente la réserve indienne. Aucune information n'est accessible à son propos (cadastre, internet, etc.). Les applications de type « Maps » indique un terrain qui ne correspond pas à la réalité.

Un épais grillage surmonté de barbelés et dissimulé par des hauts bosquets épais délimite le périmètre.

Les portes du grillage sont gardées de jour par une patrouille de 5 marines. Une autre équipe est placée à l'intérieur du périmètre de jour comme de nuit. Les militaires sont présents depuis le 24/07.

L'entrée d'un bunker se trouve à l'intérieur du périmètre. Une grosse cloison blindée est actionnée par une commande électrique (**Electronique # Moyen** avec les outils pour la forcer sans la clef/code).

Des alarmes de périmètres ont été rajoutées suite aux récents événements (**Discretion # Difficile**).

Des hélicoptères militaires y effectuent quelques rotations pour des inspections scientifiques* et l'évacuation d'objets/cadavres. L'endroit est quasiment nettoyé des événements (sang coagulant, douilles, impacts, explosions).

*(optionnel) Certains ont pu être aperçus sur la base **Garden City Army Airfield (Perception # Très Difficile)** Des conseillers du chef de l'état-major des armées (**Erudition # Difficile**).

Si les alarmes sont déclenchées, et/ou que la patrouille de garde ne répond pas au code d'identification, un commando aéroporté, escorté de deux hélicoptères de combat ira inspecter les lieux.

Toute infraction du site précipitera les décisions du général Dunwoody. Il associera la destruction de la base avec les bombardements au napalm qu'il planifie secrètement (cf.**PAS DE TRACES, PAS DE TEMOINS**).

Le premier arrêt

Butler s'est arrêté à la lisière d'un champ de maïs pour s'y soigner : Des bouteilles d'eau vides et des compresses recouvertes de sang séché sont retrouvées à proximité.

Le motel 1

C'est là que John Butler est resté plusieurs jours, en proie au délire du virus.

Le **Kansas 99 Sweet Motel** se compose de 12 chambres en bordure de la route du même nom, près du **Lake Wabunsee**.

Depuis, l'endroit a été attaqué et une voiture s'est encastrée dans plusieurs autres, provoquant un incendie.

Dans la chambre (en consultant le registre) on découvre un PC portable détruit, des feuilles recouvertes d'un charabia sans queue ni tête et des tâches de sang séché dans les draps mis en boule dans un coin de la chambre. Des restes de plats non consommés et des pilules contre les maux de têtes sont retrouvés dans la poubelle.

La femme de ménage **Maria** a été contaminée en faisant le ménage et s'est transformée en Phase 2 (2^e génération) dans la salle de bains. Elle défoncera la cloison dès que des stimuli sonores la réveilleront.

Le motel 2

John Butler a été attiré, en repartant, par la « présence » de Clarence Luther. Cet endroit sert de balise pour les hostiles du secteur.

La liste des clients contiendra plusieurs entrées jusqu'au 29 juillet. Dont John Butler (chambre 25) et Clarence Luther (chambre 07). Les chambres ne sont pas affectées sur le registre.

Le **Turnpike Celest Motel**, sur l'**Interstate 335** se compose de 20 chambres sur 2 étages. Des dizaines d'hostiles semblent converger aléatoirement vers l'endroit. Ils s'agglutinent près d'une chambre (n°07 au rez-de-chaussée) avant de s'éloigner au bout d'un moment.

A l'intérieur se trouve une petite fille contaminée indirectement par Luther. C'est un concentré de puissance malgré sa forme chétive (à votre convenance : Très forte, résistante et rapide mais uniquement dans l'obscurité de la maison). Les murs

de celles-ci sont recouverts de citations bibliques sur l'Apocalypse.

LES RENCONTRES

Ce scénario étant quasiment de l'enquête, les rares rencontres prévues sont celles des hostiles. Vous pouvez rajouter quelques événements qui ne devront pas compliquer l'histoire

Le père et sa petite fille (contaminée).

Donald Sutter et sa fille **Cheryll** ont fui Wichita il y a cinq jours. La fillette a été contaminée en étant piquée par un moustique. Dévasté, le père refusera la vérité, quitte à fuir avec elle ou à la suivre dans une mort paisible. Il deviendra fou si elle est éliminée sous ses yeux.



Les bikers (pillards).

Cette bande de sept motards sévit depuis qu'elle a fuit Lawrence, progressant très rapidement dans l'art du pillage, de la violence et de la cruauté.



Patrouille Garde Nationale.

Ces trois soldats sont les seuls rescapés de leur unité. Épuisés, choqués, ils tentent de rejoindre les premières lignes pour continuer la lutte ou s'enfuir discrètement sans s'embarrasser de témoins (à votre choix).



PAS DE TRACES, PAS DE TÉMOIN

Le général Dunwoody ordonne le bombardement du bunker pour deux raisons :

1° Une intrusion a été détectée.

2° Il apprend que Bryan Clark compte s'y rendre.

Dès cette décision prise, les équipes en charge de la sécurité du lieu partent, laissant la cloison blindée ouverte (cela facilitera la pénétration des bombes anti-bunkers).

Quelques heures plus tard, la zone sera brouillée (aucun moyen de communication ne fonctionnera) puis des chasseurs-bombardiers largueront des bombes anti-bunkers pour détruire l'accès à la base et les premiers niveaux souterrains de celle-ci.

Dans le même temps, les bombardements au napalm commenceront sur les villes en phase critique (Topeka, Lawrence, Wichita, Kansas City).

Cela peut être l'occasion de filmer le bombardement où le bunker avant/après sa destruction.

ET ENSUITE ?

Les événements projettent les personnages dans la phase de création des Z-Corps qui va suivre.

Fonction des indices recueillis, les personnages vont pouvoir améliorer la connaissance du virus, son origine et discréditer un peu plus l'armée.

Cela entraînera des modifications que vous devrez intégrer : Nouveaux équipements développés plus rapidement ou plus puissants, discrédit important de l'armée et/ou de Dunwoody (cela peut gêner/décaler son retour en semaine 9), augmenter le nombre de recrutements.

GOOD JOB

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

- **Sauver des civils** : 1 point de personnage/3 civils sains évacués.
- **Collecter des indices** : 2 points de personnage.
- **Filmer le bombardement** : 1 point de personnage.
- **Survivre à la mission** : 2 points de personnage.

HOSTILES

(LdB p.208 à 210).

MILITAIRES/DÉSERTEURS

Agilité 3D *Mêlée 3D+2*

Adresse 3D+2 *Armes à feu 4D*

Connaissance 2D

Puissance 3D

Perception 3D+1 *Chercher*

Présence 2D

Armes : M9 (1 chargeur), M16A4 (2 chargeurs),
poignard.

PILLARDS

Agilité 3D *Bagarre, Discrétion, Mêlée 4D*

Adresse 3D+2 *Armes à feu 4D, Discrétion, Piloter
4D+2, Réparer*

Connaissance 2D

Puissance 2D+2

Perception 2D+1 *Chercher 3D+1*

Présence 2D *Intimidation 4D*

Armes : Armes de mêlée (poignards, machettes,
haches, battes de base-ball, quelques armes à feu
(Colt .45, Remington 100 TAC4, AK-74).