

APOCALYPSE NOW !

(Issu de l'écran HoE : Radiation Screen)

Chapitre 1 : Man on the Run

Cette première incursion dans le Wasted West, emmèneras les PJ aux pieds de la Sierra Nevada et directement dans le maelstrom tournoyant de l'amertume, la cruauté et la folie.

[L'HISTOIRE

En Mai 2081 un commando de la confédération (des Sykers) avait pour mission d'infiltrer une base de lancement de missiles de l'Union. C'était l'opération Valkyrie. Le camp en question qui nous concerne est Polson Field, au Nord du Nevada, juste à l'Est de la Sierre Nevada. Le camp en question était en charge du commandement d'un certain nombre de petit camp d'aviation et possédait une garnison. Le commandement était assuré par le Général George McMasters.

A 5 AM le 23 Septembre 2081, l'assaut était lancé sur Polson Field. Au même instant ou les premiers commandos étaient débarqués pour l'assaut, le téléphone sonnait à Polson Field : ordre de faire décoller les avions avec les missiles à tête nucléo-roche fantomatique. La guerre venait de démarrer.

L'un des pilotes Jim Greer, avait pour chef mécano Ed Nuebauer qui des qu'il s'ennuyait (ce qui arrivait souvent), allait dans un petite cabane ou il distillait lui-même un petit alcool pour sa consommation personnelle. La nuit du 22 septembre avait été particulièrement ennuyeuse...Il fut réveiller le lendemain matin par l'alarme du camp.

Nuebauer arriva dons en retard pour préparer l'avion de Greer, son équipe habituée avait déjà commencé à faire le travail. Malheureusement l'état de Nuebauer lui fit commettre une maladresse qui endommagea un des moteurs de l'avion de Greer. L'équipe commença donc à démonter le moteur pour effectuer les réparations en urgence alors que l'équipier de Greer décollait.

Greer descendit de son avion pour prêter main forte à son équipe, et régler ses comptes avec Nuebauer quand d'un seul coup des tirs se firent entendre à l'extérieur suivi d'explosions. Les commandos de la confédération étaient la. Les tirs de roquettes de leurs hélicoptères commencèrent à détruire les hangars de Polson Field. Alors que Greer et Nuebauer se mettaient à l'abri le reste de l'équipe était tué par les commandos.

Tandis que les commandos continuaient leur progression à travers Polson Field, Greer et Nuebauer ne voulant pas que l'arme atomico-rocho fantomatique tombe entre les mains de la Confédération, démontèrent les bombes et les chargèrent dans un chariot automatique de transport. Ils allèrent ensuite à la réserve d'armement essuyant quelques tirs alors que la conduite alcoolique de Nuebauer évitait les tirs.

Ils mirent les bombes dans le bunker de stockage et activèrent l'autodestruction du tunnel d'accès qui enterrera la bombe sous des tonnes de roches, puis sortirent rapidement. Armé d'un seul pistolet pour deux, alors que la bataille dans le camp faisait toujours rage, ils décidèrent d'avoir fait ce qu'il fallait et que maintenant il était temps de sauver leur peau. A l'aide d'un véhicule, ils s'échappèrent du camp à toute berzingue.

Quelques temps après ils revinrent à Polson Field pour ne trouver aucun survivant encore présent. Après avoir enterré leurs ex-camarades, ils essayèrent d'en savoir plus. La radio leur annonça la destruction de leur monde. Puis alors que certains rapport faisait état d'étranges créatures près des sites ayant subi une attaque, les stations cessèrent d'émettre les unes après les autres...Laissant ainsi Greer et Nuebauer seuls. Ils chargèrent alors leur véhicule avec de l'essence, des munitions et des provisions puis partirent.

Ils finirent par échouer à Trinity Springs une petite bourgade de réfugiés. Ils arrivèrent là bas comme des sauveurs apportant leur expérience militaire à la protection du village. Greer devient rapidement le chef de la milice, en allant s'équiper à Polson Field. Le village possède ainsi un arsenal conséquent pour tenir à distance la plupart des maraudeurs.

Greer se maria à Trinity Springs avec Mary Constanza, et eut une fille. Malheureusement sa femme décéda d'une étrange fièvre 5 ans plus tard. Greer est le sheriff depuis 10 ans maintenant et très apprécié de la population (qui du reste ne s'embête pas avec des élections pour le maintenir en poste).

Nuebauer quant à lui n'eut pas cette intégration aussi réussie. Certes au début il fut salué comme un sauveur de la communauté, mais rapidement ses anciens démons reprirent le dessus et il leva le coude plus que de raisons...Il est maintenant saoul la plupart du temps. Seuls ses états de services et l'amitié avec Greer lui évitent d'être exclu de la communauté. Néanmoins Nuebauer commence à en avoir marre des moqueries des villageois. Il a décidé de montrer qui est le chef...

Nuebauer a contacté le Combine via un marchand plus ou moins honnête. Le message précise que Nuebauer connaît l'emplacement d'une bombe nucleo-rocho fantomatique en parfait état de marche. Un agent de Throckmorton vint rencontrer Nuebauer pour fixer les détails de l'arrivée des troupes du Combine. Il a momentanément renoncé à la bouteille pour garder ces derniers temps l'esprit clair. Il a même repris sa place dans la milice au niveau des véhicules qui bloquent les accès au village. Ce revirement d'attitude a surpris tout le monde dans la communauté.

Quelques heures avant l'arrivée des troupes du Combine, Nuebauer à informer Greer qu'il avait vu quelques maraudeurs du côté de Wise, une ville abandonnée à environ 10 miles à l'Est. Connaissant la personnalité de Greer il est sûr que celui-ci va aller jeter un coup d'œil. Et effectivement Greer a pris sa moto pour aller jeter un œil aux étrangers et voir quelle menace ils représentent sans se douter qu'il se dirige droit dans une embuscade. Le Combine a décidé de le capturer afin qu'il ne puisse pas assurer la défense du village.

MISE EN PLACE

Impliquer vos PJ dans cette aventure n'est pas très compliqué. Il suffit juste de les faire voyager dans la région pour qu'ils tombent sur Greer en mauvaise posture.

Trinity Spring est un endroit qui accueille régulièrement des caravanes de marchand à cause de sa sécurité. C'est donc un endroit prospère qui commence à avoir bonne réputation. Par ailleurs les PJ peuvent avoir entendu parler d'une ancienne base militaire dans la région et peuvent à la rechercher pour trouver du matériel. Enfin ils peuvent être juste à la recherche de roche fantôme dans la Labyrinthe et croise juste la région en chemin.

LE COMBINE

Le Combine est la plus grande organisation militaire du Wased West, il est dirigé d'une main de fer par le Général Samuel Throckmorton, un ancien général de la Confédération (l'Alliance Sud). Le Combine a été formé à la fin de la Dernière Guerre, Throckmorton a rassemblé des vétérans des deux cotés pour former une nouvelle

civilisation épuré des défaut de l'ancienne. En fait il est devenu un dictateur à la volonté d'expansion sans fin voulant diriger le monde...

Throckmorton entend conserver son avantage, ainsi chaque membre du Combine à une puce implantée en bas du crâne qui lui permet d'utiliser le matériel et les armes du Combine. Toute personne tentant d'utiliser ce matériel sans puce cause son autodestruction...

L'autodestruction s'accompagne de l'explosion d'une petite charge thermique qui détruit l'équipement et la personne qui tente de l'utiliser. Les petits équipements comme les pistolets ou les fusils font généralement 3d8 de dégâts, alors que les véhicules peuvent aller jusqu'à 3d20.

De même les munitions de ses armes sont spécifiques : il s'agit de munitions sans douille. Ces types de munitions ne peuvent être fabriqués que dans des usines hautement sophistiquées et utilisés avec des armes sophistiquées avec un système de mise à feu électronique. Toute personne tendant d'ouvrir un chargeur de munition en dehors d'une arme correspondante s'expose à une explosion de 3d12 avec un rayon de 5.

Cette information est largement répandue dans le Wasted West et les PJ devraient être au courant de cette information avant de tenter d'utiliser un équipement du Combine.

[LA CHASSE EST OUVERTE !

L'aventure commence sur une petite route de l'Ouest du Nevada à 15 miles de Trinity Springs. C'est la nuit tombante et les PJ ont dressé un camp dans une clairière au milieu des pins. Ils viennent juste de commencer à manger lorsque le son d'une fusillade se fait entendre. Des armes automatiques et le bruit d'une moto rempli l'air.

Le bruit se dirige vers la route que les PJ ont empruntée récemment pour arriver à la clairière :

Alors que vous regardez vers l'ouest de la route, vous voyez un homme sur une moto. L'homme roule à vive allure et est totalement aplati sur la moto comme s'il ne voulait faire qu'un avec la machine. Derrière les arbres du virage des lumières surgissent arrivant vers vous rapidement.

OUCH ! CA DOIT FAIRE MAL !

L'homme sur la moto est Jim Greer. Si les PJ se montrent il se dirige vers eux, sinon Greer essaie de sortir de la route pour semer ses poursuivants :

Alors que la moto approche, elle ralentit et le moteur commence à avoir des hoquets. L'homme essaie de relancer la moto en poussant sur le guidon, mais le seul effet est d'envoyer la roue avant vers la gauche, propulsant ainsi le conducteur à 15m dans un arbre...

Il essaie brièvement de se remettre debout, mais finit par retomber. Il vous regarde s'approcher de lui et murmure : « des bérets noirs » avant de tomber inconscient. Vous entendez le grondement de plusieurs engins à moteur qui se rapprochent.

L'HOMME MYSTÈRE

Les PJ ont environ 2 minutes avant que les soldats du Combine chassant Greer arrivent.

Si les PJ examinent Greer, ils découvrent qu'il a de nombreuses plaies et bosses du à sa chute, en dehors de cela il n'est pas blessé. Il est habillé d'un jean, d'un T-shirt, de bottes et d'un blouson de cuir épais. Il a aussi un holster avec un pistolet automatique (NA officer pistol) et 4 chargeurs dans sa ceinture. Sur la moto se trouve un fusil d'assaut (NA assault rifle) et 3 chargeurs correspondant.

Un jet de *Détection* de seuil 5 permet de remarquer que ces vêtements sont propres et qu'il porte un Badge d'officier de police. Il ne ressemble en rien à un vagabond du Wasted West. Avec un seuil de 9 on peut également remarquer un petit bout de métal dans son épaule droite. Un jet de *Médecine* avec un seuil de 3 permet d'identifier ce bout de métal comme étant l'aiguille d'une grosse seringue.

Greer a été drogué avec un puissant sédatif. Rien de moins qu'un effet magique avec un *flush* pourra le ramener à la conscience.

Jim Greer

Dextérité : 3d8

Agilité : 3d12

Force : 3d8

Rapidité : 3d10

Vigueur : 4d10

Esquive : 4d8 - *Conduite (Moto, Voiture, Avion à réaction, Hélicoptère) :* 6d12 - *Combat (bagarre) :* 4d12 - *Equitation :* 2d12 - *Dégainer (Pistolet) :* 4d10 - *Tirer (Fusil d'assaut, Pistolet, Fusil) :* 4d8 - *Discrétion :* 4d12 - *Recharge rapide (Pistolet, Fusil) :* 4d10 - *Natation :* 2d12 - *Lancé (Couteau, Objet divers) :* 2d8

Perception : 2d10

Connaissance : 2d6

Charisme : 2d8

Astuce : 2d8

Ame : 2d8

Connaissance (Occultisme) : 2d6 - *Connaissance (Territoire) :* 4d6 - *Artillerie :* 3d10 - *Tripes :* 4d8 - *Commandement :* 4d8 - *Médecine (Générale) :* 2d6 - *Intimidation :* 4d8 - *Profession (Pilote de chasse) :* 5d6 - *Dérober :* 3d8 - *Scruter :* 3d10 - *Recherche :* 4d10 - *Survie :* 3d8 - *Pister :* 3d10

Atout : Homme de Loi, Brave

Défauts : Borné, Obligation (les habitants de Trinity Springs)

Equipements : pistolet d'officier NA, fusil d'assaut NA, 4 chargeurs pour chaque arme, un couteau de chasse, une boussole, des jumelles.

LES INVITÉS SURPRISES

Il y a une grosse troupe à la poursuite de Greer : 2 buggy ATAV (All Terrain Attack Vehicle) et 3 motos. Cela fait au total 10 hommes à sa poursuite : un conducteur et un canonnière dans chaque buggy et un pilote et un passager sur chaque moto.

A moins que les PJ n'ouvrent le feu à vue, les hommes de Throckmorton s'arrête à 50m de la position des PJ, et chaque passager des motos en descend et se déploie en se mettant à couvert. Une fois cette opération terminée, le motard s'approche à 10 m du premier PJ visible et demande à ce que Greer lui soit remis. Si on lui demande pourquoi, il rétorque de Greer est un dangereux criminel qu'ils traquent depuis plusieurs jours. Si les

PJ refusent le motard commence à menacer le PJ. S'il refuse encore, il finit par retourner vers le reste du groupe. Ses coéquipiers ouvre le feu des que le motard n'est plus dans la ligne de mire.

Les troupes du Combine

Les conducteurs de chaque ATAV ont un HI thunderer pistol (9mm - 1 - 8 coups - RoF : 1 - Dg : 3d6 - RI : 10)
S'ils sont forcé de quitter le véhicule il y a dans la portière un HI Blazer SMG (9mm - 1 - 24 coups - RoF : 6 - Dg : 3d6 - RI : 5/10).

Le canonnier de chaque véhicule à une mitrailleuse fixé au buggy ce qui lui permet d'éviter une grande partie du recul (pénalité que de -1 pour chaque balle supplémentaire). Si le buggy est touché, en 2 actions le canonnier peut démonter la mitrailleuse et la porter avec lui. HI Saw (12mm - 1 - 60 coups - RoF : 9 - Dg : 4d10 - RI : 10/20)

Chaque conducteur de moto porte un HI Blazer (9mm - 1 - 24 coups - RoF : 6 - Dg : 3d6 - RI : 5/10).

Chaque passager de motos a un HI Damnation Assault Rifle (10mm - 1 - 30 coups - RoF : 6 - Dg : 4d8 - RI : 10/20).

L'un d'entre eux possède un fusil hypodermique, mais il ne sera pas utilisé contre les PJ.

Les grenade qu'ils portent sont protégé contre une utilisation non Combine (sauf que cela explose au lieu de bruler). Les radios qu'ils portent elles aussi sont piégées. Les vestes en kevlar qu'ils portent par contre sont réutilisables.

Soldat du Combine

Dextérité : 3d8

Agilité : 3d6

Force : 3d8

Rapidité : 3d6

Vigueur : 2d8

Esquive : 2d6 - *Combat (Bagarre) :* 3d6 - *Crochetage :* 2d8 -

Tir (Pistolet, Automatique, Fusil, Mitrailleuse) : 3d8 - *Discrétion :* 3d6 -

Recharge rapide (Pistolet, Fusil, Automatique) : 2d8 - *Natation :* 2d6 - *Lancé (Couteau, Objets divers) :* 2d8

Perception : 2d6

Connaissance : 2d6

Charisme : 2d8

Astuce : 2d6

Ame : 2d6

Connaissance (Occulte) : 2d6 - *Connaissance (Territoires) :* 2d6 - *Artillerie :* 1d6 - *Démolition :* 2d6 -

Jeu : 4d6 - *Tripes :* 3d6 - *Commandement (pour les chefs uniquement) :* 2d8 - *Médecine (Générale) :* 2d6 -

Intimidation : 2d6 - *Dénicher :* 3d6 - *Scruter :* 2d6 - *Recherche :* 3d6 - *Survie :* 3d6 - *Pistage :* 3d6

Equipement : voir plus haut.

Remporter l'engagement

Les hommes du Combine savent combien Greer est important pour leur commandant donc ils mettent le paquet pour le récupérer. Si les choses commencent à mal tourner pour eux (50% de l'équipe hors d'état de combattre) ils se retirent.

Greer reprend conscience peu de temps après la fin de l'affrontement. Il remercie chaleureusement ses sauveteurs providentiels et raconte ce qu'il sait des évènements :

Un de mes adjoints m'a raconté que des rodeurs armés avaient été vu à l'Est de la ville. J'ai l'habitude d'aller jeter un œil à tous les groupes qui traversent

la région pour être sûr qu'ils ne représentent pas une menace. Donc je me suis mis en route pour aller jeter un rapide coup d'œil.

J'ai remarqué ce qui ressemblait à un camp récent dans les ruines de Wise, une ville à environ 3 miles de la sortie d'autoroute. Je me suis donc arrêté pour aller voir de plus près.

J'ai aperçu un béret noir avant d'être entièrement pris dans l'embuscade. Je me suis mis à courir et l'un d'eux m'a tiré dessus avec un tranquillisant, mais j'ai réussi à rejoindre ma moto et à partir. Mais au bout d'un moment les effets du tranquillisant ont commencé à prendre le dessus et j'ai perdu conscience. Je pense que vous connaissez la suite.

Greer ne sait pas pourquoi les troupes du Combine sont dans la région et pourquoi ils sont intéressés pour le capturer vivant. Il dit ensuite au héros qu'ils seront les bienvenus s'ils le ramènent à Trinity Springs. Il pourra leur fournir un lit chaud et leur donner des munitions en remplacement de celles utilisées pour le protéger contre les hommes de Throckmorton.

Interrogatoire

Souvenez-vous que chaque homme du Combine est équipé d'une puce à la base du crâne. Cette puce possède une intelligence artificielle limitée. Si jamais elle s'aperçoit qu'un porteur est sur le point d'aller à l'encontre des directives de secret défini par Throckmorton, elle explose tuant immédiatement le porteur, et éclaboussant l'interrogateur de matière cérébrale.

Si les PJ essaient d'interroger un membre du Combine, celui-ci a un bonus de +4 pour résister. Si un soldat est sur le point de révéler une information cruciale, faites un jet de *Perception* 4d10 contre un seuil de 3. En cas de succès le crâne de la personne explose...