

APOCALYPSE NOW !

(Issu de l'écran HoE : Radiation Screen)

Chapitre 2 : Trinity Springs

Trinity Springs est une ville d'une centaine d'habitants ce qui en fait un gros bourg par les temps qui courent. Son existence est due aussi bien à sa localisation qu'à sa forte milice.

Elle est située près d'une passe dans les montagnes rocheuses et récupère une part des bénéfices des quelques caravanes qui passent par là. La communauté est cependant suffisamment loin des routes principales pour avoir évité le flux des réfugiés qui ont traversé les montagnes quand Famine est apparue dans le Grand Labyrinthe.

LA VILLE

Comparé à ce que l'on voit dans les autres villes survivantes de la Dernière Guerre, Trinity Springs est en très bon état. Ils ont notamment de l'électricité et l'eau courante. Il n'y a cependant pas pour autant d'obèse, mais personne ne meurt de faim, ce qui est déjà bien dans le Wasted West.

LE COTÉ NORD

Cette partie de la ville est inhabitée. Elle contient cependant des bâtiments en bon état qui peuvent servir au besoin. Partant du principe qu'il vaut mieux anticiper sur l'avenir que d'avoir à construire un bâtiment quand le besoin s'en fera sentir. Ils ont été débarrassés depuis longtemps de tout ce qui pouvait être utile.

L'électricité peut être fournie rapidement grâce à un générateur situé dans l'école du village. A la suite de quelques feus dus à des courts-circuits, l'électricité a été coupée dans les bâtiments vides. L'eau courante reste accessible grâce à une pompe qui puise dans la rivière et alimente un réservoir dans les collines au dessus de la ville. La qualité de l'eau est discutable et la plupart des habitants la font bouillir avant utilisation.

LES CHAMPS

Le Sud du village correspond à la principale source de nourriture du village. On y trouve des champs de maïs, de blé et autres céréales.

Tout le monde dans le village effectue un travail dans les champs et dans le moulin qui se trouve le long de la rivière. La nourriture récupérée des champs est complétée par du gibier tué dans les collines surplombant le village.

Le village est également capable d'échanger quelques têtes de bétail (vache et mouton) avec des marchands ambulants. Le petit troupeau est gardé dans une petite vallée à l'Ouest du village et permet aux habitants d'avoir un peu de viande et du lait frais. Les jeunes garçons du village sont chargés de la surveillance du troupeau.

LA MILICE

Elle est composée d'une trentaine d'habitants du village. Leur équipement est de type militaire principalement en provenance de l'Alliance Nord. La plupart de ses armes ont été récupérées lors de l'expédition de Greer à la base de Polson Field. Il y a des caches de munitions et d'armes disséminées à travers la ville.

LE BLOCAGE DES ROUTES

Grace à la géographie montagneuse de la région, il n'y a que 3 accès au village. Cela a permis à la Milice de contrôler de manière efficace l'arrivée de visiteurs indésirables en bloquant ces accès.

La milice maintient un blocage de la route à chaque point d'entrée. Chaque blocage est composée de :

- Une ligne de sacs de sable de chaque côté de la route, avec une mitrailleuse derrière.
- La route elle-même est bloquée par un véhicule imposant, comme un bus scolaire ou un camion renforcé avec des plaques d'armure du côté de l'arrivée.

LA TRAHISON

Evidemment tout a changé quand les bérets noirs sont arrivés en ville.

Une fois que Greer a quitté la ville, Nuebauer a été prendre son poste de garde à l'entrée Sud du village. Dès que la colonne des troupes du Combine a été en vue il a mis en joue les autres membres du poste de garde, et a permis aux soldats d'entrer dans le village sans le moindre échange de coups de feu.

LA SUITE DES ÉVÈNEMENTS

Une fois en ville les troupes du Combine ont agi rapidement. La première chose qu'elles ont faite c'est de récupérer des otages. Elles les ont ensuite utilisés comme bouclier, alors qu'elle rassemblait le reste de la communauté. Tout milicien qui essayait de se révolter était abattu par une nuée de tir d'armes automatiques.

Tout le monde fut emmené sur le parking de l'école primaire et mis sous la surveillance des soldats, pendant qu'une autre partie des hommes de Throckmorton, mené par Nuebauer faisait une fouille de chaque maison pour y trouver des armes. En tant que membre de la milice Nuebauer connaissait l'emplacement de chaque cache d'armes. Une fois toutes les armes trouvées, elles furent rassemblées à l'école.

Devant l'ensemble de la communauté, les armes furent empilées sur le parking. Ensuite quelques soldats du Combine déposèrent quelques grenades thermiques sur la pile, et rapidement tout l'arsenal de la ville ne fut plus qu'un amas de métal fondu.

Maintenant qu'il était sur d'avoir l'entière et absolue attention des villageois, le Major Piatek, commandant des bérets noirs en ville s'adressa à la foule. La foule terrifiée apprit ainsi que le village était maintenant sous le contrôle du Combine et donc soumis à ses lois et que en tant qu'officier le plus gradé et en charge du commandement chaque mot du Major Piatek avait force de loi. A partir de 19h le couvre-feu est déclaré. Toute personne prise dehors après cette heure serait abattue à vue tout comme toute personne trouvée en possession d'une arme.

Pour être sûr d'avoir l'entière coopération de la communauté, Piatek sélectionna 20 personnes parmi la foule pour servir d'otages. Ainsi en cas d'agression sur un de ses soldats deux otages seraient exécutés en représailles.

Pour clarifier une dernière fois les choses, la Major fit amener par ses soldats des hommes de la milice qui avait résisté. On les obligea à se mettre à genoux, puis le Major Piatek passa parmi la colonne et abatis chaque homme d'une balle dans la tête. Après cette ultime démonstration, les villageois furent prié de rentrer chez eux, à l'exception des 20 otages sélectionnés...

LE COMBINE

Il y a 60 hommes de Throckmorton à Trinity Springs. Ils ont un seul but : trouver et capturer Jim Greer pour l'amener à Polson Field.

Si les PJ accompagnent Greer en ville, ils vont devoir se cacher longtemps en ville pour éviter toute confrontation avec les bérêts noirs. Pour te rendre les choses plus facile voici les principales activité et action des troupes du Combine en ville et comment ils réagissent.

MAJOR PIATEK

Le Major Stanislas Piatek est un ancien officier de L'alliance Sud. Il est venu en Amérique du nord avec un contingent de troupes russes. Quand la guerre se termina, il n'avait plus aucun moyen de rentrer chez lui, donc lui et ses hommes se transformèrent en gang de brigands et vivaient de ce qu'ils pouvaient voler et récupérer.

Les actions de ce groupe finirent par attirer l'attention de Throckmorton et il envoya un émissaire pour proposer à Piatek et sa bande de se joindre à son armée. Avec ses hommes il s'engagea sans la moindre hésitation.

La rudesse e Piatek lui a permis de s'élever rapidement dans la structure de commandement du Combine. Il est ainsi devenu l'un des commandants les plus fiables lors d'action sur le terrain. Throckmorton compte sur lui pour faire un bon travail à Trinity Springs.

Major Piatek

Dextérité : 3d8

Agilité : 3d6

Force : 3d6

Rapidité : 2d10

Vigueur : 2d8

Esquive : 4d6 - *Combat (bagarre) :* 4d6 - *Tir (Pistolet, Automatique, Fusil d'assaut) :* 4d8 - *Discrétion :* 3d6 - *Recharge rapide (Pistolet, Automatique) :* 3d8 - *Nage :* 2d6 - *Lancé :* 4d8

Perception : 3d10

Connaissance : 3d8

Charisme : 2d8

Astuce : 4d12

Ame : 2d8

Connaissance (occulte) : 2d8 - *Connaissance (Territoires) :* 4d8 - *Artillerie :* 4d10 - *Bluff :* 6d12 - *Tripes :* 4d8 - *Commandement :* 5d8 - *Médecine (générale) :* 2d6 - *Intimidation :* 5d8 - *Profession (interrogatoire) :* 5d8 - *Dénicher :* 3d12 - *Scruter :* 4d10 - *Recherche :* 3d10 - *Survie :* 3d8

Atouts : Rapidité (permet de jeter sa plus faible carte et d'en retirer une autre) - La voix

Handicaps : Sanguinaire, Laid comme un pou, Revanchard

Equipements : HI thunderer Pistol, HI Blazer, 2 grenades, une armure d'infanterie, une oreillette radio, 4 chargeurs pour chaque arme, un détonateur radiocommandé.

LE BLOCAGE DE ROUTE

Ce sont maintenant les hommes de Throckmorton qui gardent les entrées de la ville. Il y a 8 hommes à chaque passage. Les ordres sont de laisser entrer les personnes, de les débarrasser de leurs armes. Toute personne cachant une arme sera emmené pour interrogatoire à l'école. Piatek ne veut pas que la rumeur se répandent que le Combine a pris le contrôle de la ville. En conséquence toute personne s'approchant de la ville doit entrer.

Les troupes ont pour ordre de ne jamais laisser sans surveillance un accès sauf ordre contraire de Piatek lui-même.

Les accès Sud et Nord sont surveillés par des troupes à motos. Ils ont pris positions dans les tranchés derrière les sacs de sable, et leurs motos sont garées un peu plus loin à l'abri. En cas de nécessité ils peuvent les prendre rapidement. Chaque soldat est armé d'un HI Blazer et 4 chargeurs et 2 grenades. Deux soldats ont à disposition un lance roquette anti-char ou cas ou quelqu'un essaierai de forcé le blocus avec un véhicule.

L'accès par le pont est contrôlé par des soldats d'infanterie. Chacun d'eux est armé d'un fusil d'assaut HI, de deux grenades, 4 chargeurs et une baïonnette pour le fusil d'assaut. Ils ont également 2 roquettes anti-char et ont un équipage d'ATAV en renfort.

LES PATROUILLES D'ATAV

Les rue de Trinity Springs sont parcourues par deux ATAV. Ils ne suivent pas de plans bien précis. Les conducteurs tournent au hasard le long des rues. Toute tentative par les PJ d'essayer de trouver une logique aux patrouilles échouera car il n'y en a aucune. Ils communiquent par radios entre eux pour être sur qu'aucune parties de la ville leur échappent.

Les équipages de chaque ATAV ont le même équipement que celui décrits dans le Chapitre 1. Si une patrouille est attaquée, la première action du canonier est de signaler sa position par radio et de donner une estimation du nombre d'assaillant.

Les ATAV ne sont pas intéressés pour s'engager dans un combat. S'il y a plus de d'un ou deux assaillants, le conducteur essaiera de s'échapper pendant que le canonier arroses les assaillants avec sa mitrailleuse. Une fois hors de portée des assaillants l'équipage des ATAV attendra une patrouille à pied arrive depuis l'école afin de supprimer l'opposition. Dans cet engagement l'ATAV servira de support.

Des que les PJ sont en ville, tirez une carte chaque fois qu'il change de quartier ou traverse une rue. Si un Joker est tiré, les PJ tombent sur une patrouille. Tous les PJ font alors un jet de surprise de seuil 5. Ceux qui ne sont pas surpris peuvent alors faire un jet de *Discrétion*. L'équipage de l'ATAV doit alors faire un jet de *Détection* contre le plus faible jet de *Discrétion* des PJ pour noter la présence des PJ.

LES PATROUILLES À PIEDS

Des qu'une anomalie est signalée par les ATAV ou les troupes de surveillance des accès à la ville, une patrouille de 8 hommes part de l'école. Il s'agit de troupes d'infanterie qui sont équipées comme les hommes de garde au pont d'accès à la ville.

LE NEVADA BAR & GRILL

Un groupe d'homme de Piatek ont entendu que le propriétaire du Nevada avait quelques bouteilles de Whisky dissimulées et ils ont décidé de voir si c'est vrai. Ils ont récupéré un pickup en ville et ont pris possession de l'établissement. Il y a 8 soldats saouls quand les PJ arrivent en ville. Regardez les chapitres « L'homme qui court » et « Le Nevada Bar & Grill » aux pages suivantes.

L'ÉCOLE PRIMAIRE

Le reste des soldats du Combine et les otages sont dans ce qui est devenu le quartier général du Combine à Trinity Springs. Comme il est fort probable que les PJ tentent de libérer les otages, le plan de l'école est détaillé dans le chapitre « L'école ».

ALLER EN VILLE

Lorsque les PJ arrivent à proximité de la ville l'armée du Combine a déjà pris possession de la ville. Il fait nuit, mais la lune est au trois-quarts pleine. En supposant que les PJ arrivent de l'Est voici ce qu'ils peuvent observer :

Alors que vous arrivez en haut de la route vous observez Trinity Springs au delà d'une rivière à l'ouest. A l'inverse de nombre de villes que vous avez pu voir, ce lieu semble avoir été épargné par la guerre et ses conséquences. La plupart des bâtiments au Nord de la ville sont bien réparés et la lumière dans les rues brille.

Au Sud de la ville vous apercevez des champs de céréales bien entretenus qui ondulent sous la brise nocturne. Un endroit sympathique pour avoir un bon repas et un lit propre.

Alors que vous commencez à descendre la colline en direction du pont qui mène à la ville, Greer vous demande de vous arrêter.

BLACKOUT

Greer vous explique rapidement que la ville n'allume pas les lumières dans les rues de peur de se faire repérer depuis les airs. De plus ces lumières consomment beaucoup de roche fantôme.

En fait la plupart des édifices ont de lourds rideaux aux fenêtres pour masquer la lumière la nuit. Ils ne veulent pas signaler leur présence et qu'ils ont de l'électricité.

Le sheriff sort ses jumelles et examine la ville. « *Nous avons des ennuis* » murmure-t-il alors qu'il passe les jumelles à un membre du groupe, « *regardez le pont* ».

Alors que vous pointez les jumelles en direction du pont, une vision macabre s'impose à vous. Cinq corps pendent depuis la poutre supérieure du pont comme autant de marionnettes désarticulées.

Vous apercevez un mouvement derrière la barricade bloquant le pont. En zoomant, vous voyez un ensemble de personnes entre les sacs de sable. Chacun d'entre eux porte un béret noir exactement comme les soldats que vous avez combattus précédemment.

Greer s'assoit et prépare son fusil, une détermination inquiétante affichée sur son visage. « Je vais descendre pour voir se qui se passe exactement » grogne-t-il.

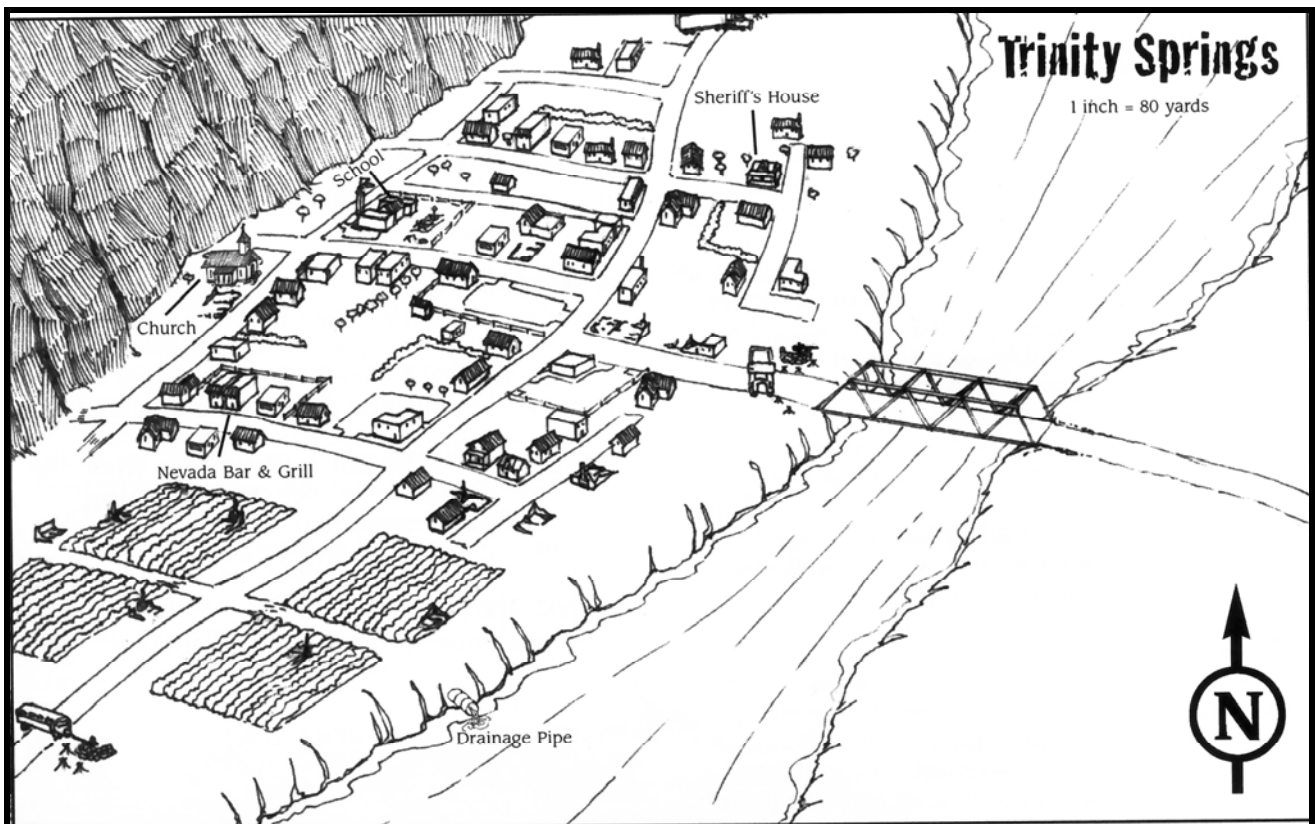
LA CAVALERIE ARRIVE

Rien de ce que pourra dire le groupe ne pourra empêcher Greer d'aller en ville. Les habitants sont de sa responsabilité, et plus important que tout sa fille est en ville.

Greer demandera au groupe de l'accompagner. Si les PJ ne sont pas motivés pour l'accompagner de bon cœur, il offrira de remplacer chaque munition classique utilisée pour l'aider et de leur payer un équivalent de 100\$ en munition ou biens d'échange.

Une fois le marchandage terminé, Greer prévient le groupe d'être extrêmement prudent. Il a entendu des histoires de réfugiés à propos des prises de pouvoir du Combine. Une de leurs tactiques habituelles consiste à prendre des otages parmi la population pour s'assurer du bon comportement du reste des villageois.

ARRIVER EN VILLE



Il y a plusieurs façons d'arriver en ville. Chaque approche a ses avantages et désavantages (bon d'accords certaines méthodes n'ont que des désavantages). Le groupe peut trouver qu'une combinaison de ces approches fonctionnera mieux.

Les barrages sur les routes

Il s'agit de l'approche la plus simple et la plus directe.

Le groupe peut simplement marcher en direction d'un barrage et demander à entrer en ville. Croyez le ou non, mais cette tactique peut fonctionner. A supposer évidemment que le groupe accepte de rendre toutes les armes qu'ils ont, c'est tout.

Si les PJ tentent ceci, quand ils sont à 50m de la barricade, on leur ordonne de s'arrêter, de laisser tomber leurs armes et de faire cinq pas en arrière. Si les PJ ne font pas rapidement ce qui leur est demandé, les gardes

ouvrent le feu. Ils ne sont pas intéressés par le moindre argument que pourrait être tenté d'avancer les PJ. Une fois que les armes sont à terre, deux soldats s'approchent pour les ramasser.

Une fois cette opération réalisée les PJ sont escortés jusqu'au barrage toujours sous la menace d'armes pointées vers eux. Ensuite ils subissent une fouille en règle pour voir s'ils n'ont pas d'armes cachées sur eux. Compétence *Recherche* des gardes contre la compétence *Dissimulation / Ruse* (jet à -8 s'ils n'ont pas la compétence) des PJ. Le garde peut trouver une arme cachée pour chaque degré qu'il réussit sur son jet. Si l'arme est « cachée » dans un endroit évident (le dos du pantalon sous la veste, dans la chaussette, ...), un bonus de +4 peut être donné au garde.

Tous ceux qui sont sans armes sont autorisés à entrer en ville. On les prévient qu'ils ont 10 minutes pour trouver un hébergement, ou ils seront abattus pour avoir enfreint le couvre-feu. On les informera également qu'attaquer des membres du Combine aura pour effet l'exécution des otages.

Ceux qui ont été pris avec des armes cachées sont retenus. 10 minutes plus tard une patrouille arrive pour escorter les prisonniers jusqu'à l'école élémentaire. A moins que les pauvres bougres n'arrivent à s'échapper, ils sont alignés sur un mur de l'école et exécutés.

Passer par un barrage routier a encore un autre désavantage. Si Greer est avec le groupe, il y a une chance qu'il soit reconnu par les gardes. Faire un jet *d'Observation* simple (5) pour chaque garde. Un succès indique que Greer a été reconnu. Si Greer est déguisé, le jet se fait en opposition entre le jet de *Déguisement* et celui *d'Observation*. Si Greer est reconnu le groupe entier est retenu et conduit devant Piatek par une patrouille.

Traverser la rivière

Il est possible de nager pour traverser la rivière et arriver ainsi discrètement en ville. Il y a deux obstacles majeurs à cette solution : il faut nager avec son matériel (et les risques que cela comporte) et ne pas être vu par les Bénévoles Noirs en patrouille ou aux barrages.

Chaque PJ nageant doit faire 2 jet de *Nage* : un pour le milieu de la rivière et un autre lorsqu'il atteint la rive opposée. Si les PJ nagent tous ensemble tous les jets doivent être effectués avant de passer à l'étape suivante.

La difficulté du jet est de 5 si le PJ a une charge légère. Si le PJ essaie de faire la traverser avec une charge lourde, la difficulté augmente de +4 pour chaque niveau au dessus de léger. Si le PJ trouve un moyen pour faire flotter son matériel, il ne subit pas les malus.

Si le PJ rate son jet de *Nage*, il subit des dégâts en *Souffle* pour noyade. Il doit faire un jet de *Nage* à chaque round jusqu'à ce qu'il réussisse.

Rater un jet à un second effet, l'agitation liée au fait de se noyer a une chance d'attirer l'attention des gardes. Faire un seul jet *d'Observation* pour les gardes du barrage du pont, à chaque fois qu'un PJ rate un jet de *Nage*. Le seuil de difficulté est de 9 moins le nombre de PJ qui ont raté leur jet. Si le groupe est repéré, les gardes ouvrent le feu immédiatement et alertent la patrouille d'ATAV pour surveiller la rive.

Si le groupe sort de l'eau à vue d'un barrage ou d'une patrouille d'ATAV (tirer une carte), chaque PJ doit faire un jet de *Discrétion*. Ensuite faire un simple jet de *Recherche* pour les gars de Throckmorton avec un seuil de difficulté égal au plus faible score de *Discrétion* des PJ.

Escalader la montagne.

Si les héros ne sont pas pressés, ils peuvent traverser la rivière sur un pont hors de vue de la ville. Une fois de l'autre côté, ils peuvent faire un arc de cercle pour arriver en haut des montagnes à l'aplomb de la ville, à l'Ouest.

Si le groupe décide de cette option, cela prend environ 2h pour faire le tour par l'autre point et arriver au dessus de la ville. La descente suivant ce chemin demande 3 jets de *Grimper* le long de la pente rocailleuse et glissante. Le premier tout en haut, le second à mi-pente et le dernier juste avant d'arriver en bas. Le seuil de difficulté de chaque jet est de 7.

Un jet raté signifie que le PJ malchanceux glisse ou tombe au palier suivant de la pente en prend 3d6 points de dégâts à une localisation aléatoire. Un échec critique signifie que le héros à atterrit à un endroit particulièrement rocailleux et subit alors le double de dommage.

Un jet raté signifie aussi que les PJ ont une chance d'être repéré par les troupes du Combine. Chaque fois qu'un PJ rate un jet de *Grimper*, faites un jet d'*Observation* pour les gardes les plus près contre un seuil de 7. Si le jet est un succès le groupe a été repéré. Amusez-vous !

L'évacuation des eaux usées

La dernière possibilité pour une entrée protégée dans la ville est de passé par les conduites d'évacuation. Le groupe peut accéder à la conduite au Sud de la ville près du barrage routier. L'entrée à la conduite est piégée pour éviter que des intrus ne pénètrent dans la ville par ce biais, mais Greer sait comment le désamorcer.

Pour accéder à la conduite il faut traverser la rivière comme décrit plus haut. Cependant les PJ n'ont pas à sortir de l'eau pour accéder à la conduite, par contre un jet de discrétion est encore nécessaire contre l'observation des gardes. Le groupe opère très près du barrage, et il ne faut pas beaucoup d'éclaboussure pour alerter les gardes.

Les conduites ont la même disposition que les routes en surface. A chaque carrefour il y a une plaque d'égout. La plupart des accès aux plaques sont piégés, mais c'est Greer qui les a mis en place et il peut aider à les désarmer. Si le groupe n'est pas avec Greer il faut un jet de *Recherche* contre 9 pour trouver les pièges et un jet de *Démolition* contre 9 pour les désarmer.

ET MAINTENANT QUOI ?

Maintenant que les PJ en ont fini avec les problèmes pour arriver en ville, où vont-ils aller ?

LA MAISON DE GREER

La première chose que Greer veut faire en ville c'est aller à sa maison, vérifier si sa fille va bien.

Le sheriff habite dans une vieille maison à deux étages de style victorien, à la pointe Nord du village, pas trop loin de la rivière. La propriété va jusqu'à la rivière du coté Est, et une autre maison à deux étages borde le coté Ouest de la propriété. Une petite maison à un étage est située de l'autre coté de la route.

La raison pour laquelle la description des lieux est importante est que Piatek a demandé à ses hommes de tendre une embuscade autour de la maison, dans le cas ou Greer reviendrait. Il y a une demi-section (10 hommes) stationné autour de la maison du sheriff. 4 d'entre eux sont à l'intérieur de la maison, 3 sont au premier étage de la maison d'à coté et les 3 derniers sont dans la maison de l'autre coté de la route. Un homme dans chaque groupe possède un fusil hypodermique come ceux de la patrouille de l'épisode 1.

Les hommes dans la maison de Greer opèrent de pair. 2 regardent la rive, et les deux autres le jardin. Les hommes dans les autres maisons surveillent aussi les alentours. Deux hommes dans chaque maison surveillent la rue menant à la maison du sheriff. Les troisièmes hommes surveillent les arrières cours pour éviter qu'ils tombent eux-mêmes dans une embuscade.

Alors que le groupe approche de la maison, Greer arrête les PJ, juste avant qu'ils n'entrent dans la zone d'embuscade.

« Quelque chose ne va pas » soupire-t-il, « à chaque fois que je suis en dehors de la ville après la tombée de la nuit, Vicky laisse toujours une lampe en haut de la maison et laisse le rideau ouvert. Elle dit que de cette façon je pourrais toujours retrouver mon chemin jusqu'à elle ». Il paraît embarrassé de raconter cette histoire à des guerriers comme vous. « J'ai besoin cependant de vérifier si elle est là. Vous n'avez pas besoin de m'accompagner si vous ne le voulez pas ».

Greer continue en direction de sa maison avec ou sans le groupe. Si le groupe ne va pas avec lui (honte sur eux, bouh !). Il détecte l'embuscade et retourne vers le groupe sans avoir été détecté. Si les héros l'accompagnent, faites faire un jet de *Recherche* contre la *Discrétion* des membres Combine et réciproquement. Les troupes ont un bonus de +4 à leur jet de *Discrétion* due au fait qu'ils sont assis dans une maison sombre, à l'affut derrière des rideaux noirs. Si quelqu'un fait un degré sur son jet il repère quelqu'un de l'équipe adverse.

Si le groupe repère l'embuscade, il faut un jet de Seuil 7 pour convaincre Greer de ne pas aller plus en avant, le seuil tombe à 3 si le groupe est au courant des otages retenus à l'école.

Si un soldat remarque le groupe, il avertit les autres et la patrouille par radio. Ils peuvent ainsi prendre le groupe sous un feu croisé, les tireurs ne tirent que lorsque le groupe atteint la maison de Greer.

Avant d'ouvrir le feu, les Bérêts Noirs ordonneront aux PJ de déposer leurs armes et de se rendre. Toute personne qui essaie de s'enfuir ou de tirer est immédiatement la cible d'un soldat avec un fusil tranquilisant. Faites un jet d'Observation de seuil 7 pour chaque soldat à chacune de leurs actions (juste un jet pour tous les soldats) jusqu'à ce qu'ils identifient Greer de manière formelle. Ils n'utiliseront pas leurs fusils d'assaut avant qu'un jet de ce type ne soit réussi (aucun d'entre eux ne veut être celui qui va annoncer à Piatek qu'il a tué la poule aux œufs d'or). Tant qu'il y aura un risque de blesser Greer ils n'utiliseront pas leurs armes en mode automatique (juste coup / coup).

LA MAISON DE NUEBAUER

Greer suggère que le second endroit où l'on pourrait trouver des explications sur ce qui se passe est la maison de son coéquipier de la dernière guerre, Nuebauer.

Votre Manteau, Monsieur ?

Il n'y a aucun signe d'une embuscade près de la maison de Nuebauer. Tous les PJ peuvent faire un jet d'Observation contre 9. En cas de succès ils peuvent entendre un léger craquement provenant d'un placard en face de la porte d'entrée. En ouvrant la porte (du placard) on découvre Eric Sturm, un membre de la milice de Trinity Springs. Dès que sa cachette est découverte, il attaque la personne qui a ouvert la porte avec un couteau. Le groupe doit alors faire un jet de surprise (Perception) contre 5.

Si le groupe n'a pas entendu Eric dans le placard, prenez un PJ au hasard. Cette pauvre âme va subir l'attaque d'Eric lorsqu'il surgira brutalement du placard. Le groupe fait alors un Jet de surprise (Perception) contre 11.

Une fois remis de sa surprise (si c'est le cas) Greer reconnaîtra immédiatement Sturm et calmera tout de suite le jeune homme.

La vengeance est un plat qui se mange froid

Une fois que les choses se sont calmées, Sturm racontera pourquoi il était caché dans le placard de Nuebauer :

Cette saloperie de déchet aviné, il nous a vendu ! Nuebauer était de service au barrage Sud que les Bérets Noirs sont apparus cet après-midi. On s'est mis en position dans les tranchées et nous étions sur le point de les allumer, lorsqu'il nous a menacé d'une arme et nous a demandé de déposer les armes. Il n'y avait rien que nous puissions faire.

Avant que nous puissions les arrêter, les motos du Combine étaient sur nous. Elles sont pris le barrage sans le moindre échange de coup de feu.

Le reste des troupes de Throckmorton ne s'est même pas arrêté, ils se sont dirigés directement vers la ville. Ils ont abattu tous ceux qui pensaient pouvoir résister. Ils ont rassemblé tout le monde dans la cours de l'école élémentaire, pendant que ce traître de Nuebauer montrait toutes les caches d'armes de la milice. Ils ont amené tout notre matériel à l'école et ont tout fait bruler avec des grenades thermiques.

Leur chef, un saligaud du nom de Piatek, a descendu Wilson, Nichols, Marler et tous les gars du barrage du pont, juste parce qu'ils ont voulu se battre avant de se rendre, une balle dans la tête à chaque fois !

Ensuite il a choisi des femmes et des enfants parmi la foule et les a emmené dans l'école. Il nous a dit que s'il voyait quelqu'un dehors après 19h il serait abattu à vue. Si quelqu'un attaque ses hommes, il a dit qu'il tuerait deux otages pour chaque soldat du Combine tué. Ma mère et ma sœur sont restées à l'école !

Chérie, je suis rentré !

Une fois son histoire terminée, le jeune homme s'écroule à terre secoué par des sanglots. Ses pleurs sont rapidement couverts par le bruit d'un moteur qui approche sur la route. Quiconque jette un œil par la fenêtre aperçoit un ATAV du Combine qui s'arrête en face de la maison de Nuebauer et un homme en sort. Il dit quelque chose aux deux hommes restés dans l'ATAV et se dirige vers la porte de la maison.

Si les héros se dirige vers la porte de derrière, faites faire des jets de *Discrétion* contre l'*Observation* de l'équipage de l'ATAV pour vérifier s'ils s'échappent sans être repéré. Si le groupe décide de resté sur place pour voir ce qui va se passer, faites faire un jet de *Discrétion* pour voir comment ils vont se fondre dans le décor.

La porte de devant s'ouvre pour révéler Nuebauer en personne. Faites lui faire un jet de *Observation* à -4 (il a bu à sa flasque tout l'après-midi jusqu'à ce que les troupes du Combine arrivent) pour voir s'il remarque les ajouts à son entrée. S'il remarque une personne, il se met à crier et à courir en direction du véhicule qui l'attend dans la rue. Il est temps alors de faire des jets de *Rapidité* et de sortir le paquet de cartes d'action. Faites un jet de surprise contre 11 pour l'équipage de l'ATAV.

Sur la première action de l'équipage de l'ATAV ils appellent de l'aide à la radio. Si les PJ peuvent les mettre hors d'état de nuire avant sans bruit, il n'y a pas d'alerte déclenchée.

Si ses deux camarades dans l'ATAV sont descendus, Nuebauer s'effondre comme une masse saoule en tremblant sur le pas de sa porte. Il commence alors à raconter à tous ceux qui l'écoutent qu'il peut tout expliquer.

Edward Nuebauer

Dextérité : 2d6

Agilité : 3d6

Force : 3d8

Rapidité : 3d6

Vigueur : 2d8

Esquive : 2d6 - *Combat (Bagarre) :* 4d6 - *Tirer (Pistolet) :* 4d6 - *Tirer (Fusil d'Assaut) :* 4d6 - *Discrétion :* 2d6 - *Recharge Rapide (Pistolet) :* 3d6 - *Nager :* 2d6 - *Lancer :* 3d6

Perception : 2d8

Connaissance : 3d6

Charisme : 2d6

Astuce : 3d8

Ame : 4d6

Territoire : 4d8 - *Artillerie :* 4d8 - *Tripes :* 2d6 - *Commandement :* 1d6 - *Dérober :* 3d8 - *Observation :* 4d8 - *Recherche :* 3d8 - *Survie :* 2d8 - *Bricolage :* 6d8 - *Commerce (moteur d'avion) :* 5d6

Handicaps : Alcoolique

Equipements : Flasque de Whisky - Pistole .45 avec 7 munitions.

L'Histoire de Nuebauer

En supposant que personne n'ai mis une balle dans la tête de Nuebauer, Il déballe son histoire au groupe. Il a passé le dernier mois à la préparer, elle n'est donc pas si mal :

Throckmorton m'a forcé à l'aider. Il a trouvé des références à la bombe de son côté. Il a eu entre les mains des listes de personnels militaires de l'Air Force et des listes de cibles et avec un ordinateur il a effectué des recoupements entre les listes et les rapports de ses troupes sur le terrain. Quand il a découvert que la base que Greer devait bombarder n'avait pas été touchée, il a cherché dans ses données quelle base de L'alliance Nord avait été assignée pour détruire la cible.

Throckmorton a envoyé des agents à la base et ils ont découvert l'avion de Greer la bas. Après ils ont cherché tous ceux qui pourraient savoir ou se trouve la bombe. Ce n'est pas un secret que Greer est un pilote de chasse et que la Milice se fournit en armes et munitions dans la base militaire. Je suppose qu'il a rassemblé tous ces éléments.

Ils me sont tombés dessus et m'ont forcé à les aider. Throckmorton a retrouvé ma sœur à Denver. Il a menacé de la tuer si je ne coopérais pas. Je ne savais pas quoi faire d'autre. J'ai pensé que si on leur donnait ce qu'ils voulaient personne ne serait tué dans l'opération...

Malheureusement pour Nuebauer il avait prévu de raconter son histoire aux habitants, après la mort du sheriff. Greer exprime des doutes tout de suite sur l'histoire de Nuebauer, et notamment que Throckmorton puisse avoir le moindre enregistrement sur Poison Field, étant donné que c'était une base faisant parti d'un programme top-secret mis en service seulement quelques mois avant la fin de la guerre. Il ajoute ensuite que Nuebauer n'a jamais parlé de la moindre sœur depuis 15 ans qu'il le connaît.

Tous les personnages qui écoute l'histoire peuvent faire un jet D'observation contre le Spectacle de Nuebauer à -2 (-4 à cause de l'alcool et +2 à cause de la préparation minutieuse). Tout PJ qui obtient un degré est persuadé que le chef mécanicien ment.

Dans ces conditions, pousser Nuebauer à la faute et à craquer n'est pas trop dur. Un jet d'intimidation en avec 3 succès (Broken) ou un succès sur un jet de Profession (interrogatoire) contre 9, fait s'effondrer en larme Nuebauer, son histoire ne tient pas la route il raconte donc la triste vérité.

Si par contre le groupe fait confiance à l'histoire de Nuebauer, il reste avec eux et attend la première occasion pour les trahir et retrouver Piatek et ses hommes.

Si le groupe n'accepte pas le généreux mensonge de Nuebauer, son destin appartient au groupe...

L'OMME QUI COURT

A un moment donné lors de leur visite de la ville, le groupe entend des tirs venant de la direction du Nevada Bar & Grill. Quand cela se passe exactement est à la discrétion du MJ, mais cela serait bien si votre groupe tombe dans un moment d'incertitude sur ce qu'il faut faire en ville.

Les tirs ne ressemblent pas à une fusillade. Ils sont trop espacés, et donnent l'impression que la même arme tire de manière continue. Si le groupe se renseigne, ils peuvent voir la scène suivante. Sinon, amenez la scène à eux, en les faisant croiser la course d'Ingram.

Vous voyez un homme se trainant au milieu de la route devant vous. Le côté droit de son pantalon est taché de sang et chaque pas laisse une trace sanglante sur la chaussée. Il regarde derrière son épaule et protège ses yeux alors qu'une lumière brillante vient de l'arrière.

« C'est Doug Ingram » murmure Greer. Ingram regarde frénétiquement de gauche à droite, cherchant un endroit où se dissimuler. Il commence à se trainer vers une maison du côté droit de la route lorsque qu'une détonation sourde retentit et une veille cannette de métal tombe à côté de lui et commence à rouler. L'homme se dirige alors à nouveau vers le centre de la rue.

Il est évident que la source de lumière et le coup de feu proviennent du même endroit : un gros 4x4 qui apparaît alors. Il y a une rangée de projecteur au dessus de la cabine de pilotage. Le véhicule se traîne comme s'il suivait pas à pas l'homme blessé. Derrière les projecteurs, vous distinguez des formes se tenant debout sur la plate-forme arrière du 4x4.

Le son d'une arme de gros calibre se fait alors encore entendre en provenance du 4x4, et une balle s'écrase juste derrière les pieds d'Ingram. L'homme tombe presque alors qu'il essaie d'accélérer ses pas. Vous entendez des rires en provenance du 4x4.

Si le groupe ne fait rien, les soldats du Combine s'amuse encore pendant un block de maison, puis fatigué de ce jeu là, ils truffent de plombs le pauvre Ingram.

Si le groupe décide d'intervenir, il y a 5 soldats du Combine dans le véhicule. Le 4x4 a été capturé de la Milice locale. Il est équipé avec une vieille mitrailleuse de calibre .50 monté sur le haut de la cabine, pour une utilisation depuis la plate-forme, en dessous 4 projecteurs halogènes. Toute personne tirant en face du 4x4 subit une pénalité de -4 due à l'éblouissement. On peut viser une lampe avec un malus de -4. Chaque lampe détruite réduit le malus de 1.

Les Bérêts Noirs du 4x4 se sont organisés avec les patrouilles pour que leurs tirs ne les alertent pas, et qu'ils puissent s'amuser sans problème. Si le groupe se débarrasse des clowns rapidement (2 rounds) la patrouille supposera que ce sont toujours leurs collègues qui s'amuse. Comme les soldats ont but, tous leurs jets se font à -2.

L'histoire d'Ingram

Ingram saigne d'une blessure grave à la jambe. Une fois traité, il raconte au groupe ce qu'il s'est passé :

Après que Piatek ait laissé tout le monde partir, avec d'autres membres de la milice ont s'est réuni pour comparer nos opinions. Nous avons estimé qu'il y a a peut prés de 50 à 60 bâtards en ville moins ceux que vous avez éliminé. Nous avons aussi réalisé que Nuebauer devait avoir oublié la cache d'arme du Nevada, parce que le Combine n'est jamais allé sur place.

Nous avons décidé de nous rendre sur place avons qu'il fasse noir, et de chercher le matériel. Ils m'ont laissé dans le bâtiment d'à coté pour surveiller les alentours. Cela pris un moment avant qu'ils récupèrent les armes, parce qu'elles étaient sous le plancher de la réserve.

Pendant qu'ils travaillaient quelques hommes de Piatek ont du entendre parler du brassage maison de Hinckle et sont venus pour la gouter. Ils ont commencé à organiser une vraie fiesta et ne semblaient pas vouloir partir. Les gars dans la réserve ne pouvaient pas sortir sans passer devant les hommes du Combine.

Une fois que les soldats du Nevada m'oint semblé commencer à être bien saoul, j'ai décidé de faire diversion. Je pensais être capable de les distancer facilement, mais je n'avais pas pensé qu'ils prendraient le 4x4 pour me poursuivre. Je pense qu'il devait rester 2 ou 3 autres gus derrière au Nevada, mais heureusement les gars de la réserve s'en sont occupés.

Ingram ne se sentant pas en grande forme pour bouger, il demande au groupe de vérifier si ses amis ont pu s'échapper du bar.

LE NEVADA BAR & GRILL

C'est un petit établissement près du centre de la ville. Son propriétaire, Hiram Hinckle, utilise un petit alambic. En temps normal, le bar sert du whisky et un savoureux ragout (fait à partir de gibier que ses 3 fils chassent dans les montagnes) aux voyageurs qui passent en ville. Cette nuit l'endroit a été transformé en centre de résistance contre le Combine.

Il est possible que le groupe attire l'attention des troupes du Combine sur le bar, donc une rapide description de l'intérieur est fournie (Vous pouvez aussi faire intervenir une patrouille si les PJ prennent trop de temps pour planifier l'assaut sur l'école).

Le bar a une pièce principale avec 6 tables. Une de ces tables est occupée par 3 hommes du Combine morts qui étaient trop occupés à boire pour se joindre à leurs collègues du 4x4. Ils ont payés leurs péchés par leur vie. Une fois que les autres sont partis dans le 4x4, les membres de la milice coincés dans la réserve, sont sortis et les ont attaqués. Les hommes du Combine était tellement bourrés qu'ils n'ont rien pu faire, et sont mort rapidement sans même avoir pu pousser un cri.

Le coin Sud du bar est occupé par une table de billard fortement usée. La table n'était déjà pas en bon état, mais après 13 ans d'utilisation par des routiers de passage son état est déplorable avec de grosses marques de verres et des griffures.

Un vieux bar dégingué est à l'arrière de la salle. Les étagères derrières étaient autrefois garnies de différents alcools, mais maintenant elles ne contiennent que des bouteilles du whisky rustique d'Hinckle.

Derrière le bar on trouve une petite cuisine. La réserve occupe une grande part de la pièce. Le plancher a été soulevé avec des barres par atteindre la réserve d'arme qui était cachée en dessous.

Allez au Nevada

Il est fortement probable que le groupe se dirige vers l'établissement à la suite de leur rencontre avec Ingram, mais cela peut tout aussi bien être dû à une rencontre avec des habitants dans une maison, dont l'un des membres de la famille fait parti de la milice. Ils peuvent être inquiet car personne n'est revenu du Nevada, et ont besoin de quelqu'un pour aller vérifier ce qui se passe.

Le Quartier Général des rebelles

Le Nevada fourmille d'activité lorsque le groupe y arrive. Un petit groupe de civils armés est facilement visible à travers la baie vitrée de la devanture du bar. Greer reconnaît immédiatement la plupart d'entre eux comme étant des membres de la milice.

Si le groupe rentre dans l'établissement ils sont salués par Stuart Peck, le responsable de l'expédition pour récupérer les armes de la cache du bar. Il explique rapidement à Greer que plutôt que de transporter les armes à travers la ville, il a demandé à des messagers de rameuter autant de personne que possible au Nevada pour distribuer les armes et mettre au point un plan d'attaque. Il y a actuellement 15 personnes dans le bar.

Peck désigne les 3 soldats du Combine morts, « ils vont finir par manquer aux autres soldats, nous devons agir rapidement. »

Si le groupe a montré des capacités militaires précédemment, ils seront invités à donner leurs idées quant à la démarche à suivre. Greer pense qu'il vaut mieux un petit groupe d'assaut pour l'école dont ferait parti les PJ et éventuellement quelques membres de la milice (s'il n'y a pas beaucoup de PJ). Le reste de la milice doit se déployer dans la ville en petits groupes pour monter des embuscades à tous les renforts qui se dirigeraient vers l'école depuis les barrages routiers.

Les citoyens de Trinity Springs ont pris la plus grande partie du matériel de la cache mais il reste quelques objets que le groupe peut s'approprié si besoin. Greer prendra toutes les grenades si aucun membre du groupe ne les prend.

1 Fusil d'assaut NA avec 30 cartouche de calibre 5.56

Coups : 30 - Vitesse : 1 - RoF : 9 - Portée : 10/20 - Dg : 3d8

2 revolvers à canon court avec 20 cartouches de calibre .38

Coups : 6 - Vitesse : 1 - RoF : 1 - Portée : 5 - Dg : 2d6

1 ancienne mitrailleuse de style Thomson avec un disque de 50 munitions de calibre .45

Coups : 30/50 - Vitesse : 1 - RoF : 6 - Portée : 10/20 - Dg : 3d6

2 grenades lacrymogènes

Rayon : 10 - Effet : jet de vigueur contre 9 à chaque début de round. Echec => -4. L'effet dure 12 rounds.

2 grenades éblouissantes

Rayon : 5 - Effet : jet de vigueur contre 11 (-2 par chaque tranche de 5). Ceux qui échouent sont assommés (impossible de faire quoique ce soit tant qu'un jet de vigueur n'est pas réussi contre le seuil initial).

3 radios portables

La Milice

La milice est composée de citoyens de Trinity Springs. Les membres s'entraînent régulièrement et font de fréquents tours de gardes, mais presque tout le monde de la ville sait se servir d'une arme et est capable de donner un coup de main en cas d'échauffourées. Il y a autant d'hommes que de femmes dans la milice. Chaque main est une aide potentielle.

La plupart de ceux qui sont au Nevada ont de la famille à l'école.

Milicien

Dextérité : 2d6

Agilité : 3d6

Force : 3d6

Rapidité : 3d6

Vigueur : 2d8

Esquive : 3d6 - *Combat (Bagarre, Couteau) :* 3d6 - *Tirer (Pistolet, Fusil d'assaut, shotgun, SMG) :* 4d6 -

Discrétion : 2d6 - *Recharge Rapide (Pistolet, Fusil, shotgun, SMG) :* 3d6 - *Nager :* 2d6 - *Lancer :* 3d6

Perception : 3d6

Connaissance : 2d6

Charisme : 2d6

Astuce : 3d6

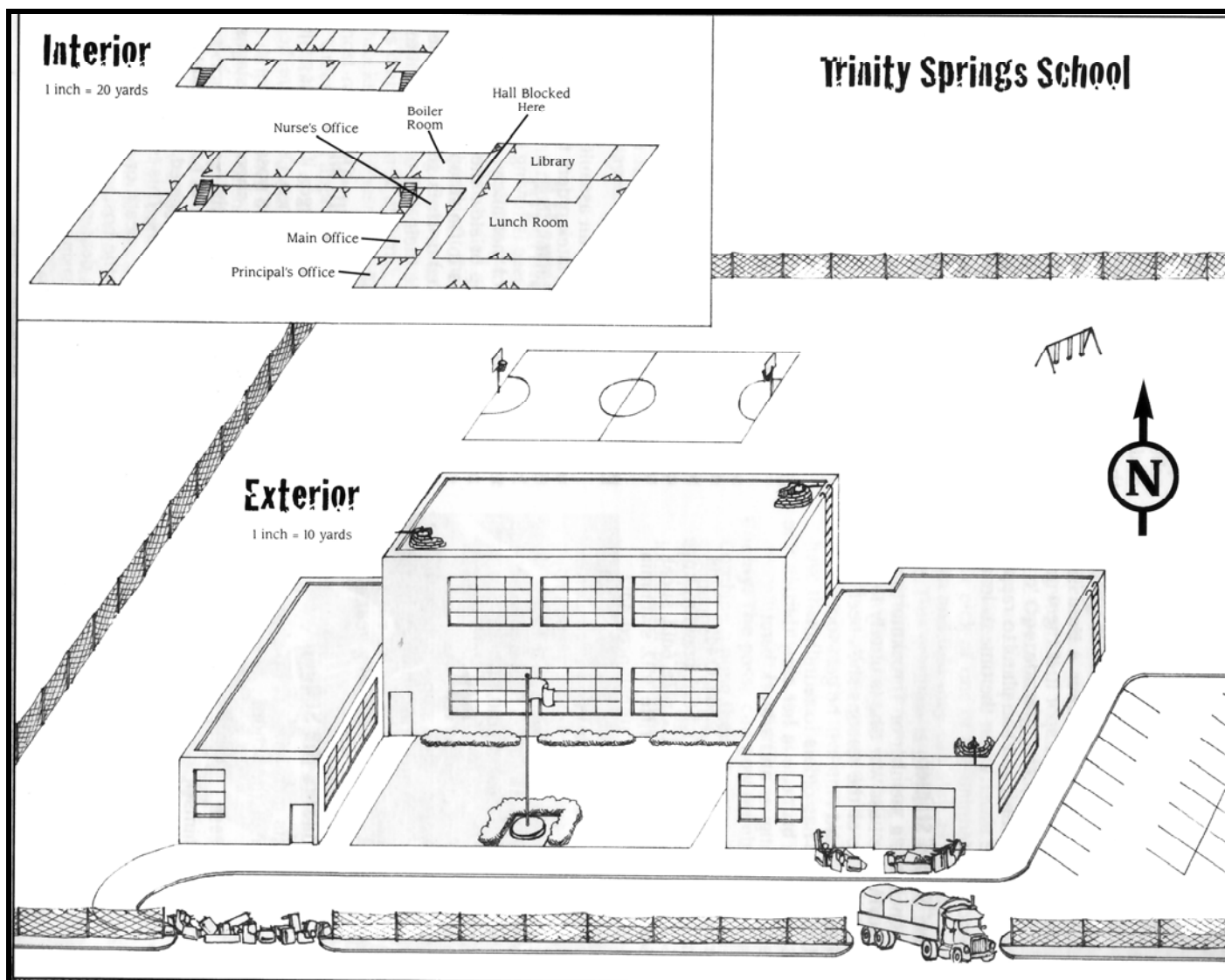
Ame : 2d8

Territoire : 3d6 - *Tripes :* 2d8 - *Dérober :* 3d6 - *Observation :* 2d6 - *Recherche :* 3d6 - *Survie :* 3d6

Equipements : Fusil d'Assaut NA (avec 2 magasins chargés) - un grand couteau

L'ÉCOLE

L'école est une forteresse difficile à prendre. Les hommes de Piatek sont sur leurs gardes, et ils ont au moins 20 otages enchaînés dans la cantine (ou moins selon les actions des PJ). Regardez ce que vont devoir affronter vos PJ.



La clôture

Le terrain de l'école est entouré d'une clôture standard en grillage de 3m de haut. Il n'y a ni barbelés, ni quoique ce soit en haut de la clôture pour empêcher l'escalade. Il est donc possible pour un PJ d'escalader cette clôture en réussissant un jet d'escalade contre un seuil de 7. C'est la seule action que pourra faire le PJ ce round.

Si les PJ pensent à demander, ils peuvent récupérer des pinces coupantes de la milice. Réaliser un trou suffisamment large pour un adulte prend 3 actions. Passer à travers le trou sans être agrippé par le grillage nécessite un Jet d'Agilité contre 5.

Les hommes de Piatek ont fermé les 2 ouvertures dans la clôture. L'ouverture Ouest a été comblée avec des tables, des bureaux et des chaises de l'école. Tout a été mis en tas donnant une barrière instable, si un poids s'appuie dessus une bonne partie peut s'écrouler dans un énorme vacarme. Grimper dessus nécessite un jet d'Agilité contre un seuil de 9.

Plus important, les occupants ont piégé l'amas. Le premier PJ qui franchit la barricade, déclenche une grenade faisant 8d12 dg dans un rayon de 10m.

L'ouverture Est a été fermée par le camion du Combine. Et comme tout véhicule du combine si on essaie de s'en servir sans avoir la puce Radio Fréquence, il explose. Le camion explose faisant 3d20 dg dans un rayon de 5m.

Les nids de mitrailleuse sur le toit.

Il y a 3 positions protégées par des sacs de sable sur le toit de l'école. Chacune d'elle a une paire de soldats qui l'occupe. Ils sont armés comme les soldats de patrouille à pied, mais ils ont en plus une mitrailleuse capturée à la milice (calibre .50).

Si l'école est attaquée, un soldat s'occupe de la mitrailleuse et son coéquipier le protège avec son fusil et s'occupe du rechargement (1 action) lorsque la mitrailleuse doit être ravitaillée. Chaque position a un ruban de 100 munitions supplémentaires.

MH2B (Mitrailleuse)

Coups : 100 - Vitesse : 1 - RoF : 3 - Portée : 40 - Dg : 5d10

La barricade

Il y a encore une autre barricade en face de l'entrée principale de l'école. Celle-ci est aussi construite à partir de tables, bureaux et chaise en provenance de l'école. Il y a une ouverture en son centre pour permettre aux personnes de passer à travers. Mais en cas d'attaque les hommes derrière la barricade bénéficient d'une protection et mettent une table en travers de l'ouverture pour éviter tout passage. La barricade procure 1 point d'armure aux hommes derrière.

Il y a en temps normal 4 hommes pour surveiller les entrées dans l'école.

Le clocher de l'église

A un bloc de maison de distance de l'école on trouve l'église baptiste de la ville. Depuis le clocher il y a une splendide vue sur les toits de l'école et l'entrée principale de l'école. Si lors de la planification de l'attaque les PJ demandent s'il y a une bonne position pour un sniper, l'église est évidemment l'endroit.

Malheureusement pour le groupe, Piatek y a aussi pensé et en premier. Il a donc placé un sniper dans la tour.

Le sniper est sa garde du corps personnelle que lui a assigné personnellement Throckmorton : Sharon « Scopes » Stegner. Elle est mortellement dangereuse avec un fusil comme avec un pistolet et est aussi dure que l'homme qu'elle protège (et actuellement elle fait plus que le garder, mais ceci est une autre histoire).

Stegner a donc pris position dans la tour surveillant l'école. Elle est là pour abattre toute personne qui tenterait de s'introduire dans l'école discrètement et éventuellement pour couvrir la retraite de Piatek s'il devait abandonner la ville.

Son arme de prédilection est un fusil sniper de calibre .50. Il est équipé d'une puissante lunette de visée nocturne qui ajoute 30m à la portée de l'arme tant que la personne passe une action à viser sa cible. Cela signifie que dans les 200m autour du clocher ajoute seulement +4 à la difficulté de tir. Si elle ne passe pas une action à viser, elle n'obtient pas le bonus de la lunette et subit aussi la pénalité de -2 de tir sur une plate-forme instable.

Elle ne veut pas se signaler trop rapidement, et donc elle n'ouvrira le feu sur des personnes qui s'infiltreront que quand elle n'aura plus le choix. Au début, elle informera par radio l'école et demandera aux soldats de s'occuper d'eux. S'ils n'arrivent pas à se débarrasser des cibles, elle les abattra.

Stegner ne tire pas pour tuer généralement. Elle préfère faire des tirs ajustés aux jambes car si une cible blessée a des amis, ils vont souvent aller à son secours. A ce moment la elle peut leur tirer dessus aussi !

Elle a piégé l'accès à sa position dans le clocher en plaçant un fil en travers de l'échelle qui monte à sa position. Un jet de recherche contre 9 est nécessaire pour remarquer le fil. Si le fil est rompu, il dégoupille une grenade à fragmentation (4d12 sur 10m).

Stegner a une corde et elle a prévu de descendre en rappel le long du clocher quand le temps de partir sera venu.

Sharon « Scopes » Stegner

Stegner était un membre de l'unité de Throckmorton durant la Dernière Guerre. Elle lui est complètement loyale. C'est une des raisons pour laquelle elle a été désignée pour protéger Piatek. S'il devient trop ambitieux, elle a des ordres pour le retirer de la circulation.

Stegner est une petite brune d'une trentaine d'année. Elle porte des vêtements noirs et un béret noir.

Dextérité : 3d12

Agilité : 3d8

Force : 3d8

Rapidité : 4d10

Vigueur : 2d8

Grimper : 5d8 - *Esquive :* 4d8 - *Combat (Bagarre, Couteau) :* 5d8 - *Tirer (Pistolet, Fusil, SMG) :* 6d12 - *Discretion :* 5d8 - *Recharge Rapide (Pistolet, Fusil) :* 3d12 - *Nager :* 4d8 - *Lancer :* 4d12

Perception : 3d10

Connaissance : 3d8

Charisme : 2d8

Astuce : 4d8

Ame : 2d10

Connaissances (Occulte) : 3d8 - *Territoire :* 4d8 - *Artillerie :* 4d10 - *Tripes :* 3d10 - *Commandement :* 2d8 - *Médecine (Générale) :* 2d8 - *Intimidation :* 4d8 - *Profession (Interrogatoire) :* 5d8 - *Dérober :* 4d8 - *Observation :* 4d10 - *Recherche :* 4d10 - *Survie :* 5d8

Atouts :

Rapidité (permet de jeter sa plus basse carte pour en reprendre une nouvelle).

Ambidextre (pas de malus de -4 pour utilisation de la mauvaise main).

Sommeil léger (peu de besoin de sommeil, bonus de+2 pour reprendre ses esprit au réveil)

Défauts :

Sanguinaire

Rancunier

Equipements :

Pistolet HI Thunderer (Coups : 8 - Vitesse : 1 - RoF : 1 - Portée : 10 - Dg : 3d6).

Fusil Sniper (Coups : 10 - Vitesse : 1 - RoF : 1 - Portée : 40 - Dg : 5d10).

Lunette de visée nocturne - 2 x Grenades à fragmentation (Dg : 4d12 - Rayon : 10).

Armure d'infanterie (-4 aux dg dans les jambes et les bras ; Armure 2 dans le torse (-1 AP)).

Casque radio - 4 magasins de munition pour chaque arme

Corde - équipement de rappel.

A L'INTÉRIEUR DE L'ÉCOLE

Piatek et ses hommes sont positionnés dans la moitié Est de l'école.

La Grosse légume

Piatek a pris quartier dans le bureau du principal. Son aide de camp et l'opérateur radio sont dans le bureau général (ces deux hommes sont équipés comme les motards du Combine). L'infirmerie a été réquisitionnée pour les hommes du Combine qui ont été blessés. Tout soldat blessé par le groupe et qui aura pu retourner à l'école ce trouvera dans cette pièce.

La Barricade Intérieure

Les forces de Piatek sont relativement dispersées il a donc opté pour n'occuper qu'une petite partie de l'école. Il y a donc encore des barricades de tables et de chaises en travers du hall menant à la partie Ouest de l'école. 4 Hommes sont positionnés la pour garder cette barricade et la porte incendie qui donne accès à l'école.

Les Otages

Les otages sont gardés dans la Cantine. Ils ont été menottés à 6 grosses tables de cantine (soit environ 3 personne par table) qui ont été mises en cercle au centre de la pièce. Tout otage qui aurait été exécuté se trouverait encore attaché à sa table.

Il y a 6 gardes dans la pièce. 2 sont au centre du cercle de tables, les 4 autres parcourent la pièce.

Les Patrouilles à pieds

Si une patrouille doit être envoyée à l'extérieur, Piatek la composera de la façon suivante : 2 gardes de la salle des Otages, les 4 gardes de la barricade intérieure, et 2 des soldats de l'entrée de l'école. Son aide de camp et l'opérateur radio prendront alors le relais au niveau de la barricade intérieure.

Les Renforts

Une fois qu'il apparaît évident qu'un assaut est donné sur l'école, Piatek ordonne aux hommes restés aux barrages routiers d'abandonner leurs positions et de venir les aider à l'école. A moins que le groupe n'ait eu aucune difficulté lors de l'assaut de l'école, on supposera que les embuscades de la milice ralentissent les renforts de Piatek jusqu'à ce que les PJ finissent l'assaut de l'école.

Des que Piatek est tué ou fuit, le reste des troupes du Combine s'échappent de la ville aussi rapidement qu'ils le peuvent.

LE DERNIER BAROUD D'HONNEUR

Piatek se dirige vers les otages s'il sent que le groupe peut battre ses hommes. Une fois sur place, il se positionne à l'intérieur du cercle. Si le groupe arrive aussi loin, il menace d'exécuter les otages s'ils ne partent pas immédiatement.

Chaque table de cantine est reliée à des explosifs qui peuvent être déclenché par le détonateur radio de Piatek. C'est le dernier atout qu'il a dans sa manche. S'il sent qu'il risque d'être tué ou fait prisonnier, il menacera de faire exploser tous les otages. Le bouton du détonateur est un bouton qui se déclenche des qu'on le relâche. Une fois que Piatek a appuyé dessus, s'il le relâche sans avoir désactivé l'explosion, les explosifs sont déclenchés.

Si Piatek est acculé, il utilisera les explosifs comme un levier pour sa sécurité et obtenir un sauf-conduit pour sortir de la ville. Il promet de désarmer le détonateur une fois qu'il sera en dehors de la ville avec ses hommes sains et saufs.

Le major n'a bien évidemment aucune intention de respecter sa parole. Une fois à l'abri à l'extérieur de la ville, il déclenchera l'explosion. Cela donne au groupe environ 10 minutes pour désarmer les explosifs sous les tables ou libérer les 20 otages de leurs entraves.

Désarmer les explosifs requiert 6 jets de démolition contre un seuil de 9. Chaque essai prend 1 minute. Un échec signifie que la charge est toujours active. Un échec critique signifie que la personne vient de déclencher l'explosion. Chaque charge produit 4d20 de dg sur un rayon de 10m. Une charge explosant déclenchera ainsi les autres...

Libérer les otages est également difficile car il n'ya pas de clés pour les menottes les entravant aux tables. Il y a beaucoup de méthodes pour libérer les otages des tables, nous laissons donc au MJ la difficulté d'évaluer le temps qu'il faut pour libérer les 20 otages selon la méthode des PJ.

Vicky, la fille de Greer n'est pas parmi les otages. Les autres otages diront qu'elle a été emmenée hors d'ici par un homme de Piatek pour l'emmener au terrain d'aviation. Ceci s'est produit il y a environ 4 heures, donc à moins que le chauffeur n'ait eu des problèmes, la fille de Greer doit déjà être arrivée à Polson Field.

LA SUITE

Si les choses se passent bien et que la ville est libérée, les membres du groupe sont considérés comme des héros.

Avant la fin de la nuit et que les festivités commencent, Greer informe les PJ qu'il va se diriger vers le Nord jusqu'à Polson Field. Il va récupérer sa fille et s'assurer que jamais Throckmorton ne s'appropriera la bombe à Roche Fantôme.

Greer apprécierait que le groupe se joigne à lui. Les troupes du Combine ne sont pas loin et sûrement encore à l'affut dans la région, il ne veut pas dépouiller la ville de ses défenses.

Avant de partir, Greer retourne à sa maison à l'extrême Nord de la ville. Il creuse ensuite pour récupérer un vieux coffre dans son jardin. De là il extrait un vieil uniforme de l'Air Force, un casque de pilote de chasse, quelques photos, des munitions supplémentaires pour son pistolet et le plus important de tout un passe magnétique de l'Air Force. Il explique alors au groupe qu'ils en auront besoin pour entrer dans la base si le système de sécurité est toujours opérationnel.