

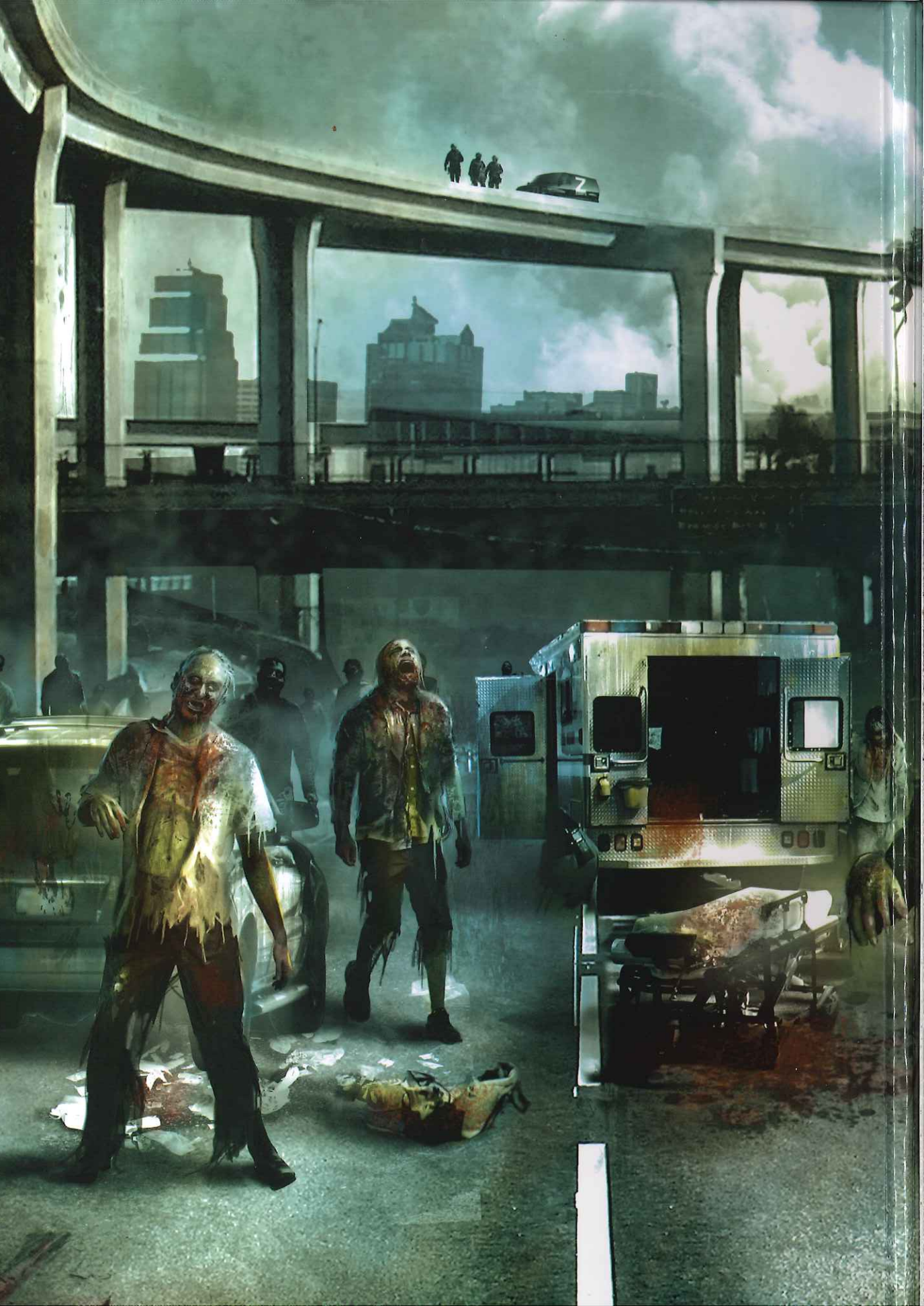


CALL  
**Z**  
CORPS  
888 000

CALL  
**Z**  
CORPS  
888 000

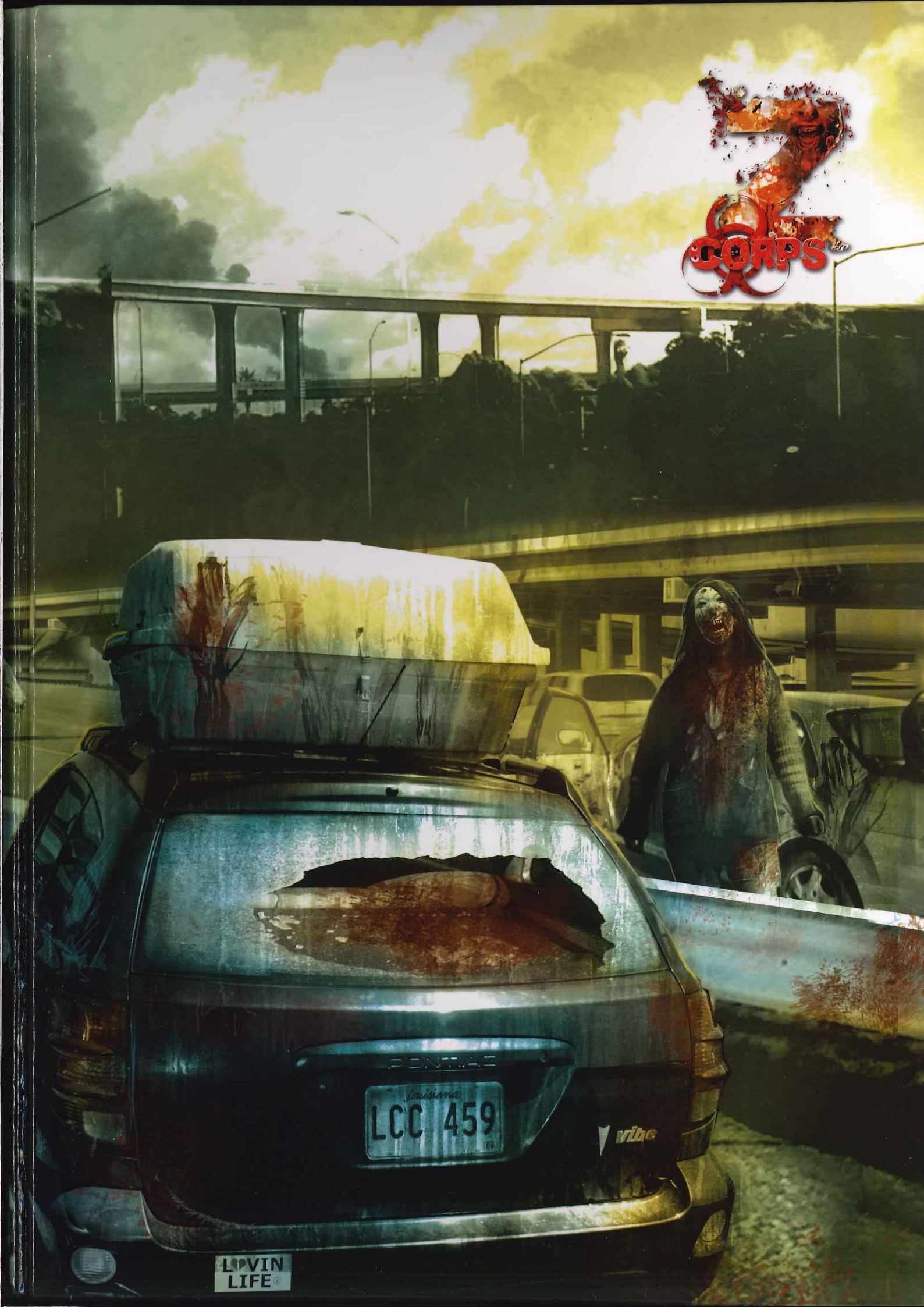
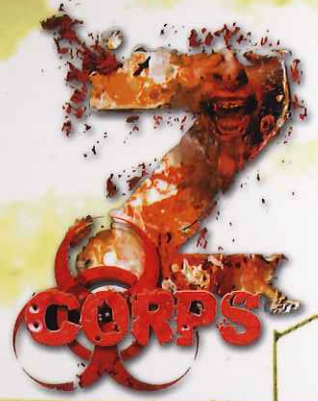
California  
8NE 887

JÉRÔME  
2013

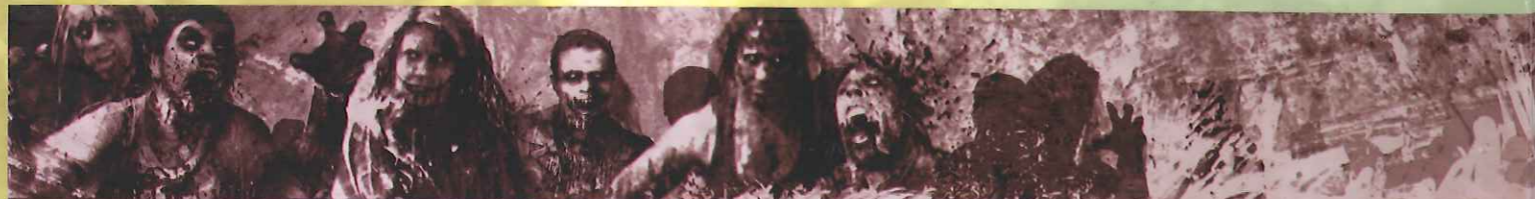




70 KANSAS CITY DOWNTOWN  
EXIT 414B



LUVIN  
LIFE



ARMES À FEU

72

Armes de Poing	Dégâts	Munition	Portée C/M/L	Prix (mun.)
Colt Snub .38 revolver	3D+2	6	10/20/40	F(TF)
Colt .45 Peacemaker	4D+1	6	15/30/45	F(TF)
Glock 17 9mm	3D+2	17	8/16/24D (F)	
Luger P08 9mm	3D+2	7	10/20/30	F(TF)
Derringer .45 pistolet	2D+2	2	2/5/10	F(TF)
Smith & Wesson .38 revolver	3D+2	6	15/30/45	F(TF)
Smith & Wesson .357 Magnum	5D	6	20/35/50	F(TF)
Walter PPK 9mm	3D*	7	7/14/21	M(F)
Desert Eagle IMI .50 AE	5D	7	15/30/50	M(D)
<b>Fusils</b>				
Springfield M1903 Rifle (.30-06)	7D	5	40/80/160	F(TF)
Remington Mod 30	5D+1	6	20/75/200	F(TF)
Winchester 94 lever action (30-30)	6D+1	6	30/60/120	F(TF)
<b>Fusils à pompe</b>				
Remington 1100 TAC4	6D	5	20/40/60	F(TF)
Canon scié (SPAS-15 Frachi) Cal.12	6D	5	15/20/30	M(TF)
<b>Fusil d'assault</b>				
Kalashnikov AK-47 (7.62x39mm)	6D	30	45/85/170	D(D)
<b>Pistolet mitrailleur</b>				
TEC-9 (9mm)	3D+2	30	15/30/45	D(D)
Uzi (9mm)	3D+2	30	20/40/60	TD(D)
<b>Pistolet à impulsions électriques</b>				
Lectro-volt "Taser" X-26	8D spécial*	2	2/4/6	TD
"Shocker" auto-défense	4D spécial*	2	Contact	F

\*Assomme seulement. Envoie sur sa cible deux sortes de dards délivrant une forte décharge électrique qui bloque le système nerveux. Le risque de crise cardiaque est réel mais faible.  
 Les "Shockers", eux, n'ont pas de dards et doivent être utilisés au contact. Ils peuvent prendre la forme d'un poing américain électrique ou d'un bâton, voire un gros stylo.  
**IMPORTANT** : les impulsions électriques n'ont aucun effet sur les morts-vivants et ne passent pas les armures non-conductibles (Kevlar, Biosteel, etc)

ARMES À DISTANCE

73

Type	Dgts	C/M/L	Prix
<b>Armes de trait</b>			
Sarbacane et fléchette (1)	1D	10/40/100	50
Arc composite avec flèche	3D+1	10/60/250	350
Arbalète légère et carreau	4D	10/100/200	350/600
Arbalète lourde et carreau (2)	4D+1	10/100/300	400
Arbalète sur poignet et carreau	4D	10/25/50	150
<b>Armes de lancer</b>			
Boomerang (lourd)	1D+1	5/40/100	150
Fléchette	+1	PUI/PUI+1/PUI+2	20
Cocktail Molotov	6D+2	PUI-3/PUI-2/PUI-1	-
Disque vynile	-1D	PUI-3/PUI-2/PUI-1	5/200
Javeline (3)	+2D	5/25/40	100
Pierre (taille poing)	+1	PUI-2/PUI-1/PUI	-
Dague de lancer	+1D	5/10/15	25
Shuriken	+1D	5/10/15	80

(1) Utilisé en général avec du poison dont les dégâts sont comptés en plus.  
 (2) Exige un round entier pour recharger.  
 (3) Plus de 60 cm/encombrement

ARMES DE MÊLÉE

73

Type	Dégâts	Prix
Pic à glace, ciseaux de cuisine, couteau de poche, tournevis, pieu	+2	\$15
Flèche, carreau d'arbalète, fléchette	+1	\$10
Hache (grande)*	+3D	\$40
Bâton, Matraque, tisonnier	+1D+1	\$50
Poing américain	+1D+1	\$10
Fouet*	+1D	\$25
Massue, batte de baseball, canne*	+1D+1	\$50
Hachette	+1D+1	\$50
Taille-haies, sécateurs	+1D	\$25
Katana*	+3D	\$100
Couteau (survie, grand), dague	+1D	\$50
Baïonnette	+1D	\$50
Masse*	+1D+1	\$50
Machette*	+1D+2	\$20
Nunchaku*	+1D+2	\$50
Marteau (outil)	+1D	\$20
Épée standard	+2D+2	\$100
Tonfa	+1D+2	\$25

EXPLOSIFS

71

Viser avec une grenade	Portée	Difficulté
Bout portant		0
Courte		10
Moyenne		15
Longue		20
<b>Conditions</b>	<b>Modificateur</b>	
Ne peut pas voir directement la zone de sa cible		+6
Le terrain autour de la cible n'est pas plat		+4
Le terrain autour de la cible est très dur (rebond possible)		+4
Le terrain autour de la cible est mou (la grenade peut s'enfoncer)		-4
<b>Explosifs</b>	<b>Portée C/M/L</b>	<b>Dgts Dispo.</b>
81mm mortier	400/700/1km	5D M
Dynamite (bâton)	PUI-3/PUI-2/PUI+1	5D VF
Grenade frag.	PUI-4/PUI-3/PUI+3	6D F
Plastic*	-	5D F
Fumigène, lacrymo,....	PUI-4/PUI-3/PUI+3	0 F
Rayon de déflagration	Distance de l'explosif*	
	Zone 1 / Zone 2 / Zone 3	
81mm mortier	0-3 3-8 8-16	
Grenade frag.	0-3 3-8 8-16	
Dynamite	0-2 2-5 5-10	
Plastic	0-3 - -	
Fumigène, lacrymo,....	10m2 rayon	

\*En mètres. Sauf les grenades lacrymogènes et fumigènes qui ont un rayon de 10m2.

PROTECTIONS

75

Type	Dégâts
Cuir souple	+2
Cuir renforcé, blouson d'aviateur	+1D+1
Gilet pare-balles	+3D

MATÉRIEL Z-CORPS

Masque physiologique	+3D pour filtrer
<b>Munitions de classe Dead</b>	
Deadslugs :	Dgts +1D - Portée +50%
Deadinferno	Dgts+2D6 durant 1D6 actions
Deadsmash	Dgts +4D6
Grenade Crematoria (Napalm-Z)	Effets : 5D6 durant 2D6+3 Rounds
<b>Grenade d'Agent Gris</b>	<b>Portée</b> Effet sur
	C/M/L
	PUI-4/PUI-3/PUI+3 -1D ou
	-1D ou -2D en Puissance
	Durée : 3D6+2 Minutes
Robot Sentry	Vitesse 10/40 km/h
MédiKit LabWatch	Effets : +2D au Test de Médecine ou Survie
<b>Protections</b>	
Gilet pare-balles léger	PUI +1D+1
Gilet pare-balles lourd	PUI+3D+2 / AGI -2D
Gilet BioSteel TM	PUI+3D+2 / AGI -1D
Casque anti-émeute	+1D
<b>Véhicules</b>	
Type	Vitesse Passagers Résist. Manoeuv.
Oshkosh M-ATV	40/105 km/h 4-5 6D+1 +2I
M93A1 Fox	40/105/10 km/h 2-3 10D+1 +1I
<b>Armes à feu</b>	
<b>Armes de poing</b>	<b>Dégâts</b> <b>Munitions</b>
.30 M1 Carabine	5D+1 8
Beretta M9-A1	4D 6
Walter P99-.40	4D 7
<b>Fusils</b>	
M40-A3	5D+2 6
<b>Fusils à pompe</b>	
Mossberg 590	6D+2 2
Mossberg 930	7D 2
Remington 1100 Tac4	6D+1 5
<b>Fusil d'assault</b>	
HK416N/fusil d'assaut	6D 30
Colt M4	6D 20
Colt M16-A4	6D 20
AR-15-A3	6D 20
<b>Mitrailleuse</b>	
Saco. M60-E3 (7.62)	8D+2 500
<b>Mitrailleuse lourde</b>	
XM312 Cal. 50 BMG	10D+2 260
Lance-acide	6D/4D/2D* 15

## NIVEAUX DE BLESSURE

Effets	Blessure	Pénalité
Sonné	1-3	-1D
Blessé	4-8	-1D
Gravement Blessé	4-8	-2D
Handicapé	9-12	-3D ou Inconscience
Mortellement blessé	13-15	Inconscience ou Coma
Mort	16 et +	Désolé... Game Over

## LOCALISATION

Option	Modific. de dégâts
Tête	+12
Coeur	+12
Poitrine, abdomen	0
Bras droit ou gauche	-2
Jambe droite ou gauche	-1
Main droite ou gauche	-2

## MODIFICATEURS DE COMBAT

Portée	Distance de la cible	Modificateur
Bout portant	0-3 mètres	-5
Courte	3 mètres à 1ère valeur	0
Moyenne	1ère à 2nd valeur	+5
Longue	2nd à 3ème valeur	+10

### À couvert

#### Situation

Fumée légère/brouillard léger	+1D (+3)
Fumée épaisse/brouillard épais	+2D (+6)
Fumée dense/Purée de pois	+4D (+12)
Peu de lumière, crépuscule	+1D (+3)
Nuit avec lune	+2D

#### (+6)

Noir total	+4D (+12)
25% de la cible dissimulée	+1D (+3)
50% de la cible dissimulée	+2D (+6)
75% de la cible dissimulée	+4D (+12)
100% de la cible dissimulée	*

### Armes à feu

Tir de barrage	Difficulté	Dégâts
Tir en rafale	+10	+1D
- sur plusieurs cibles	+5 / cible	+1D
- sur une cible	-5	+3D

### Bagarre, Mêlée

Saisir	Difficulté
Faire tomber/pousser /Croche-pied	+2D(+6)*
Plaquer	+2D(+6)*
	+1D(+3)*

### Autres modificateurs

L'attaquant est aveugle ou aveuglé	Difficulté
La cible est aveugle ou aveuglée	+4D (+12)
	-4D (-12)

63

## DIFFICULTÉS STANDARD

Niveau
0
1-5
6-10
11-15
16-20
21-25
26-30

### Période de repos

Niveau de blessure
Sonné*
Blessé
Gravement blessé
Handicapé
Mortellement blessé

### Guérison des blessures

#### Guérison naturelle

Sonné
Blessé
Test de Puissance
Échec Critique
2-5
6+
Gravement blessé
Test de Puissance
Échec Critique
2-5
6+
Handicapé
Test de Puissance
Échec Critique
2-7
8+
Mortellement Blessé
Test de Puissance
Échec Critique
2-7
8+

#### Guérison assistée

Niveau de blessure
Sonné, inconscient
Blessé, Gravement Blessé
Handicapé
Mortellement Blessé

### Guérison assistée

Niveau de blessure
Sonné, inconscient
Blessé, Gravement Blessé
Handicapé
Mortellement Blessé

35

Difficulté
Automatique
Très Facile
Facile
Moyenne
Difficile
Très difficile
Héroïque

## GUÉRISON

64

### Temps de retour

1 minute
3 jours
3 jours
2 semaines
5 semaines

Récupération une minute (12 rounds) de repos

### Résultat

Aggravation vers Gravement Blessé
Reste Blessé
Guérison complète

### Résultat

Aggravation vers Handicapé
Reste Gravement Blessé
Amélioration vers Blessé

### Résultat

Aggravation vers Mortellement Blessé
Reste Handicapé
Amélioration vers Gravement Blessé

### Résultat

Le personnage meurt
Reste Mortellement Blessé
Amélioration vers Handicapé

### Difficulté

Facile (10)
Modérée (15)
Difficile (20)
Très difficile (30)

## ECHELLE DE STRESS

197

N0	N1	N2	N3	N4	N5
Calme	Enervé	Stressé	Angoissé	Paniqué	Choqué
D8 =>	<= D10 =>	<= D10 =>	<= D12 =>	<= D12 =>	<= D12
Le Personnage est calme et se comporte normalement	Le Personnage a du mal à se concentrer.	Le Stress l'emporte et gêne le Personnage dans ses réactions.	Le Personnage est tellement angoissé que cela gêne certaines actions.	Le Personnage est paniqué, désorienté.	Le personnage est en état de choc. Il développe un Traumatisme.
-	Connais. -1D	Connais. -1D Agilité	-1D Connais. -1D Agilité -1D Adresse -1D Présence -1D	Connais. -1D Agilité -2D Adresse -1D Présence -1D Perception -1D	En catatonie ou Évanouie
Ou					
-	Le joueur choisit une Caractéristique et lui donne 1D de malus.	Le joueur choisit 2 Caractéris. et leur donne 1D de malus.	Le joueur choisit 4 Caractéris. et leur donne 1D de malus.	Le joueur choisit 4 Caractéris. et leur donne 1D de malus ainsi que 2D de malus à une 5ème Caract.	En catatonie ou Évanouie

## CONTAMINATION

203

### Temps de contamination

Type	Génération	Diff.	Réussit	Échoué
Patient 0	-	30	3D x min	3D sec
Clarence Luther	-	25	3D x 10 min	3D x min
Infecté / Hostile	1	20	3D x H	3D x 10 min
	2	18	1D x J	3D x H
	3	15	1D+1 x J	4D x H
	4	12	1D+2 x J	5D x H
	5 et +	8	2D x J	6D x H

### Taux de contamination des unités Z-Corps

Type	Génération	Diff.	Réussi	Échoué	Période
Patient 0	-	30	5D x3 %	100%	3D x J
Clarence Luther	-	25	5D x2 %	100%	2D x J
Infecté / Hostile	1	20	5D %	5D x2 %	3D x H
	2	18	4D %	4D x2 %	2D x H
	3	15	3D %	3D x2 %	1D x H
	4	12	2D %	2D x2 %	3D x min
	5 et +	8	1D %	1D x2 %	2D x min

111

62

56

Prix

Portée en mètres

M/L

5/450/600

10/15

2/20/40

0/250/500

0/40/60

5/20/30

0/40/60

5/85/170

5/85/170

0/80/160

0/80/160

0/600/1.2Km

K

5/8

# Fils de l'anarchie





**Z-CORPS**

# CRÉDITS

**Idee originale**  
Florrent et Neko

**Direction éditoriale et artistique**  
Neko

**Textes**  
Laurent Devernay et Vincent Ziec

**Relecture**  
Antoine Bouet et Neko

**Illustration de couverture et d'écran**  
Jérôme Huguenin (Jee),

**Illustrations intérieures et éléments graphiques**  
Jérôme Huguenin (Jee)

**Maquette**  
Florrent

Z-Corps est édité par le 7ème Cercle Sarl, titre et marque déposés.  
©2010 Le 7ème Cercle Tous droits réservés  
10, rue d'Alexandre  
64600 Anglet  
[www.7emecercle.com](http://www.7emecercle.com)

Le système utilisé dans Z-Corps est l'OpenD6- OGL  
West End Games, WEG, and D6 System are trademarks  
and properties of Purgatory Publishing Inc.



*«Je t'ai empêché de devenir le type  
que tu voulais tuer.»*

-- Sons of Anarchy. Bobby

Ce scénario pour Z-Corps est prévu pour se dérouler en semaine 8 ou 9. Toutefois, il peut être librement adapté à une autre période. Le cadre choisi est celui de la ville de Saint-Louis, dans l'état du Missouri, mais une autre ville en zone orange, ou en passe de le devenir, peut parfaitement convenir.

## SYNOPSIS

Les Contrôleurs sont chargés d'escorter un convoi de vivres et de matériel prévu pour une ville bien partie pour passer en zone orange. Grâce à une taupe infiltrée, un gang de motards attaque le convoi et s'en empare. Après maintes péripéties, les PJ finissent par le récupérer pour finalement l'amener à bon port. Juste à temps pour voir la ville sombrer dans le chaos. L'intrusion inopinée des motards ne va rien arranger et il faudra toutes les compétences du groupe pour sauver la ville.

## Introduction pour les joueurs

Les personnages ont intégré, depuis quelques temps déjà, OneWorld en tant que Contrôleurs. Ils n'en sont pas à leur première mission et ces derniers jours ont d'ailleurs été plutôt épuisants. Chacun est tendu à l'extrême et rien ne laisse penser que les choses puissent s'arranger. La prochaine mission avait tout pour bien se passer et pourtant...

Entamez ce scénario directement par une situation qui semble désespérée. Après, il sera toujours temps d'en savoir plus sur le contexte et d'embrayer sur la suite.

L'après-midi touche déjà à sa fin mais il pourrait aussi bien faire nuit. La pluie battante, qui tombe depuis le petit matin, semble ne jamais vouloir s'arrêter. Le groupe est au bord de la route. Trepé. Exténué. Un contrôleur est au sol. Alignez cinq jetons ou dés au milieu de la table.

### Qui comprime la blessure ?

Si aucun joueur ne réagit rapidement ou si l'un d'entre eux pose des questions, répétez votre question et reprenez un jeton ou un dé du milieu de la table. Insistez sur le fait que la blessure est grave et saigne abondamment. Le blessé pourrait bien se vider de son sang si rien n'est fait. Quand enfin l'un des personnages s'en occupe, les dernières heures reviennent par bribes. Si personne n'agit avant que vous ne repreniez le dernier jeton ou dé, annoncez que Rodrigo succombe à ses blessures.

### Mission PRE-MO-StL-P4T3CH2

**Salle de briefing ;** tout le monde est lessivé, sur les nerfs. La cafetière n'a jamais autant servi et chacun tient comme il peut, malgré une fatigue presque débilite. Les photos défilent mollement devant des Contrôleurs ayant bien du mal à ne pas piquer du nez. Les derniers jours ont été harassants. Les missions se sont enchaînées sans temps mort. Les Hostiles continuent à se propager et l'opinion publique ne se gêne pas pour pointer OneWorld du doigt. Les Contrôleurs doivent être partout à la fois et ne sont pas pour autant toujours bien accueillis. Évidemment, certaines missions ne se sont pas très bien finies mais comment demander plus dans une telle situation ? Que se serait-il passé s'ils n'étaient pas du tout intervenus ?

Aujourd'hui, le groupe va devoir accompagner un convoi de ravitaillement vers Saint-Louis, une ville du Missouri en passe d'entrer en zone orange. Il est vital d'agir au plus vite pour mettre en place une citadelle à même d'empêcher la situation de basculer. Des Contrôleurs sont déjà sur place pour parer au plus urgent mais le matériel et les vivres commencent déjà à leur faire cruellement défaut. Dit comme ça, cela paraît presque trop simple. C'est pourquoi une seconde mission, cruciale pour One World, incombe à l'équipe.

## De quoi se compose le convoi ?

Le convoi est censé apporter à la fois du confort et du réconfort aux habitants de la zone orange. Il se compose :

- D'armes, de munitions et de quelques explosifs (150 pts)
- Des vivres
- D'un camion citerne d'Agent Gris
- De matériel médical (premiers soins, tests d'analyses, etc...) (40Pts)
- De 2 Contrôleurs (100 pts) – en comptant Rodrigo (d'où l'importance de le sauver mais nous y reviendrons par la suite)

À l'est de Saint-Louis, se trouve East Saint-Louis, dans l'État de l'Illinois. Ces deux villes sont séparées par un unique pont traversant le Mississippi. La mission consiste à prendre contact avec Calvin Dimarco, un industriel local. East Saint-Louis est une ville industrielle. Ses installations et sa proximité avec le Mississippi en font un point stratégique pour One World. L'objectif est de prendre contact avec les industriels pour implanter de nouvelles usines One-World.

Le briefing est rapide et les Contrôleurs s'imaginent déjà profiter de ces quelques heures de route pour récupérer un peu de sommeil.

Quelques heures plus tard, ils sont installés confortablement dans un Hummer frappé du logo OneWorld, accompagnant un semi-remorque plein à craquer et un camion-citerne d'Agent Gris. Le conducteur de leur véhicule est **Rodrigo**, un jeune contrôleur d'origine hispanique. Vous n'avez jamais rencontré quelqu'un d'aussi bavard. Vous avez bien réussi à lui faire éteindre l'autoradio qui crachait une musique tonitruante, vous cherchez encore comment le faire taire. D'ici la fin

de la journée, vous saurez probablement tout sur ses huit frères et sœurs et sur la façon dont il a aidé son quartier à s'organiser pour tenir tête aux « bouffeurs de cerveaux ». De chaque côté de la route, les arbres défilent. La pluie battante vous empêche de voir au-delà des premières rangées.

C'est en dépassant un panneau massif annonçant la proximité de votre destination « *Bienvenue à Saint-Louis, Missouri...* » que vous apercevez brièvement le fourgon garé derrière celui-ci. Et surtout l'homme accroupi portant sur son épaule quelque chose. Un gros tuyau ? Un truc capable de projeter une roquette vers votre véhicule, en tout cas.

« *Ho put...* »

Rodrigo n'a pas le temps de finir sa phrase que la route devant le Hummer semble exploser. Le véhicule fait une violente embardée et effectue plusieurs tonneaux avant de finir ses cabrioles contre un sapin. Le temps de reprendre vos esprits, vous entendez un vrombissement que même la pluie ne parvient pas à couvrir. Le fourgon, accompagné par une dizaine de motos sorties de nulle part, se lance à la poursuite du camion. Vous peinez à vous extraire du véhicule. Rodrigo semble être dans un sale état. Malgré sa ceinture de sécurité, sa tête a violemment percuté le volant. Une branche basse s'est frayée un chemin à travers le pare-brise explosé pour perforer son torse.

## Notes réservées au Meneur de Jeu

La destination du groupe est la ville de Saint-Louis mais, dans un premier temps, intéressons-nous à une plus petite agglomération se trouvant à une cinquantaine de kilomètres de celle-ci. Wentzville est, pour beaucoup de travailleurs de Saint-Louis, une cité-dortoir. Ses quartiers résidentiels offrent d'agréables logements pour ceux qui ne sont pas gênés de faire des trajets, matin et soir. Ainsi, depuis les années cinquante, ce village n'a cessé de croître jusqu'à devenir une ville à part entière. Wentzville dispose même de ses propres groupes de malfaiteurs, le plus virulent restant les Raccoons.

## PRINCIPAUX PNJ

### RACCOONS

Cette bande de motards est apparue dans les années 70, à mesure que certains vétérans du Vietnam cherchaient désespérément à rejoindre la civilisation d'une façon ou d'une autre. Pour une partie d'entre eux, la violence resta un mode de vie et un tel regroupement le meilleur moyen de faire face. Il serait abusif de réduire les Raccoons à un simple groupe de criminels. Même si leurs méthodes et leurs activités (trafic d'armes et de drogues, supervision d'un réseau de prostitution, etc...) sont plus que discutables, ils contribuent à leur façon à la tranquillité de la ville. Pour cela, ils mettent un point d'honneur à réguler les activités illégales dont ils ne tiennent pas (encore) les rênes. Il ne fait pas bon enfreindre la loi à leur insu.

Le chef des Raccoons est le même depuis la création de cette bande. Il se fait appeler **Oncle Duke**. Aujourd'hui entré dans la soixantaine pour de bon, il se sait trop vieux pour ces conneries mais n'a toujours pas trouvé le successeur idéal. Les prétendants ne manquent pourtant pas de tré-pigner pour prendre la relève.

En tête de liste, on trouve **Nitro**, le fils d'Oncle Duke. L'un de ses fils légitimes, en tout cas. Nitro n'est pas particulièrement réputé pour sa finesse ni pour son côté réfléchi et posé. Autant dire que les plus anciens parmi les Raccoons appréhendent fortement son éventuelle accession à la présidence du club. Pourtant, Nitro s'est déjà beaucoup calmé depuis son mariage avec Alma et la naissance de leur fille Tiffany. Il serait prêt à tout pour elles.

Son bras droit, **Tiger**, est son ami d'enfance et une source récurrente de problèmes. Le pire reste son addiction pour l'héroïne. Lorsque le club a réalisé qu'il devrait bientôt composer avec l'apparition des zombies, ses membres ont repéré l'orphelinat abandonné pour en faire une place forte à même de mettre leurs amis et proches à l'abri. Alors que Duke et Nitro planifiaient la récupération de matériel et de vivres, Tiger est parti

en quête d'héroïne. Suffisamment pour tenir le coup face à une invasion de morts-vivants. Trois membres des Tucos, une bande rivale de motards, sont restés sur le carreau mais Tiger a désormais dix kilos d'héroïne pure. De quoi assurer un minimum de sérénité pour cette véritable montagne de muscles et de tatouages.

De son côté, Duke sait qu'il peut toujours compter sur le vieux **Jimmy**, alias **Switchblade**. Ils se côtoient depuis presque cinquante ans et ont toujours tout partagé. Au détail près qu'une partie des enfants et petits-enfants de Jimmy se trouvent encore à Saint-Louis et qu'il ne voit pas forcément d'un bon œil le vol du matériel destiné à protéger cette ville. Il sait pertinemment que sa famille refusera de le suivre à l'orphelinat. Cela fait trop longtemps qu'ils ont fait une croix sur ce vieux fou. Il ne doute pas que OneWorld renverra, tôt ou tard, un autre convoi en remplacement mais il fera tout pour éviter toute manœuvre pouvant mettre directement en péril les habitants de Saint-Louis.

En comptant les autres membres du club de motards, leurs amis et leurs proches, on trouve une petite cinquantaine de personnes. Celles-ci ont trouvé refuge dans l'orphelinat fermé l'année dernière par les services sanitaires. Entouré d'une large enceinte en béton, ce bâtiment lugubre constitue un endroit vaste et plutôt facile à défendre. Les nombreuses caisses d'armes et de munitions issues du commerce d'armes mené par les Raccoons devraient également beaucoup aider. Tout comme le semi-remorque volé à OneWorld.

### Autres personnalités

Le shérif local, **Ian Gregor**, est proche de la retraite et connaît la plupart de ces motards depuis leur enfance. Il préfère autant que possible les laisser agir à leur guise du moment qu'ils ne font pas trop de vagues. En revanche, son adjoint **Erik Flint**, beaucoup plus jeune, ne désespère pas de mettre fin aux agissements de ces criminels.



## Z-CORPS

Les **Tucos** sont une autre bande locale de motards beaucoup plus récente que les Raccoons. Issus de la communauté hispanique, ils versent volontiers dans le trafic de drogues pour ces nombreux clients qui se refusent à acheter leur marchandise auprès de blancs. Malgré quelques échauffourées, leurs relations avec les Raccoons sont plutôt cordiales. Leur leader, **Enrico**, est arrivé au pouvoir suite à la mort brutale de son prédécesseur au cours d'un règlement de comptes l'année dernière. Il pense avoir enfin fait comprendre à ses acolytes qu'ils n'ont rien à gagner à chercher des poux à des tarés qui planquent des armes automatiques et des explosifs dans leurs garages. Malheureusement, le vol de dix kilos d'héroïne, accompagné de la mort de son bras droit et de deux de ses amis, lui reste salement en travers de la gorge. Il y a bien eu une vague mise en scène pour faire croire à une attaque de zombies mais c'est d'autant plus vexant que quelqu'un ait pu le croire aussi dupe. Pour l'instant, il s'est barricadé avec son gang dans la maison de sa mère en banlieue. Enrico refuse de toute façon de quitter la ville tant qu'il ne se sera pas vengé de celui qui l'a volé. Il est convaincu (à juste titre) que c'est un coup des Raccoons.

Note : Si les PJ réussissent à aider Enrico à assouvir sa vengeance, il leur laissera un numéro pour le joindre si besoin. Il aura une dette envers eux (symbolisée par une poignée de main). Cela pourrait être utile pour la suite.

## LES LIEUX, LE DÉCOR

### Wentzville

Les morts-vivants sont déjà nombreux dans la ville. Les habitants arrivent pour l'instant à les contenir tant bien que mal mais les autorités les ont vivement encouragés à rejoindre Saint-Louis au plus vite pour s'assurer une meilleure sécurité. Les rues sont jonchées de barricades de fortune et les rares courageux à tenir bon se sont vus refuser l'accès au seul lieu à peu près sûr : l'orphelinat John Winters, sur la colline qui surplombe la ville.

Mais peut-on encore parler de lieu sûr lorsqu'il est question d'un bâtiment vétuste, occupé par des motards surarmés ?

En-dehors d'eux, il doit rester une centaine de survivants à peine. Parmi eux, on compte le shérif et ses hommes ainsi que les Tucos. Ces derniers se voient mal débarquer à Saint-Louis avec toute leur marchandise. Et encore moins la laisser derrière eux. Même s'il est vrai qu'une bonne partie de celle-ci est maintenant entre les mains des Raccoons.

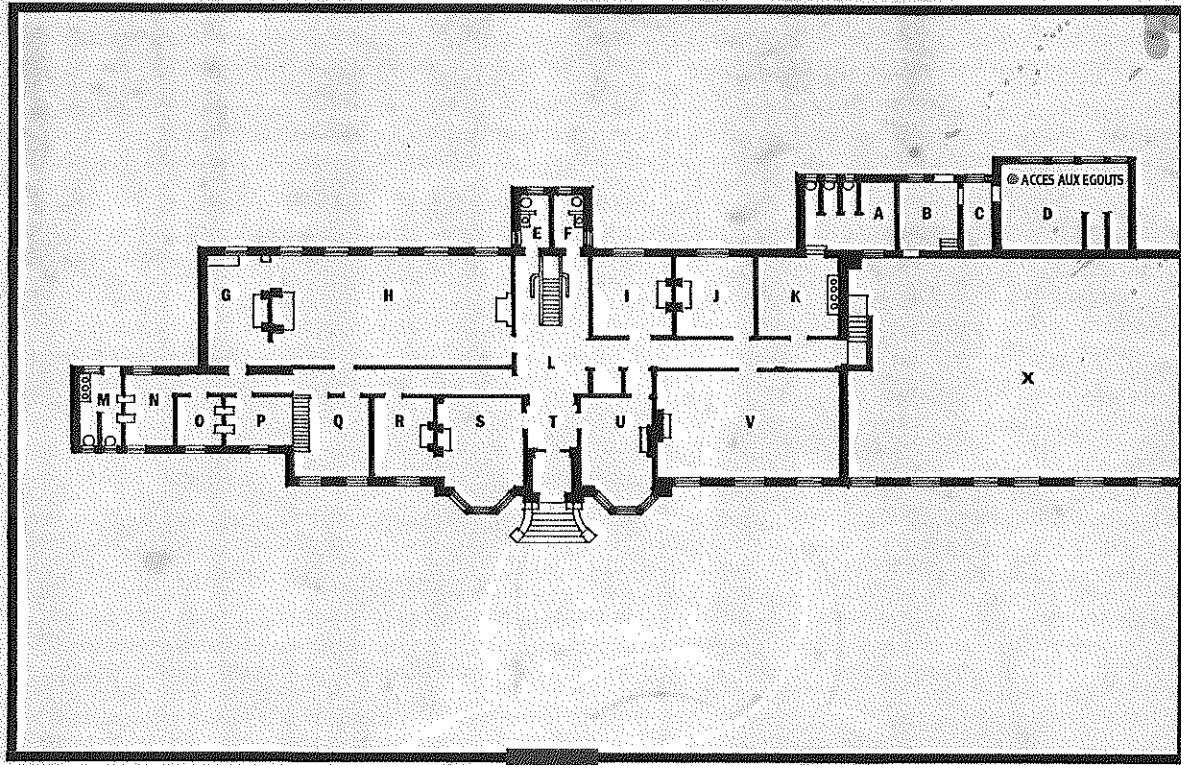
### L'orphelinat John Winters

Construit dans les années 50, ce bâtiment peut se vanter d'avoir vu défile les individus les moins recommandables que la ville compte aujourd'hui. Les dernières années, il remplissait plus le rôle de maison de correction que d'orphelinat. Fermé par les services sanitaires, son enceinte de béton et ses portes blindées en font le lieu idéal pour tenir tête à une armée de zombies. La seule faille à ce plan est que le réseau des égouts de la ville permet d'accéder au bâtiment en toute discrétion. Parmi les survivants en ville, seuls le shérif et Enrico (à cause du long séjour de ce dernier dans ce bâtiment) en ont connaissance. Les Raccoons et leurs protégés se sont répartis dans les nombreux dortoirs. Ils ont d'ores et déjà pu récupérer suffisamment de vivres en pillant les magasins locaux. Les caisses d'armes, de munitions et d'explosifs sont surveillées de près dans l'ancien gymnase au rez-de-chaussée du bâtiment principal.

## ÉCLAIRCIE

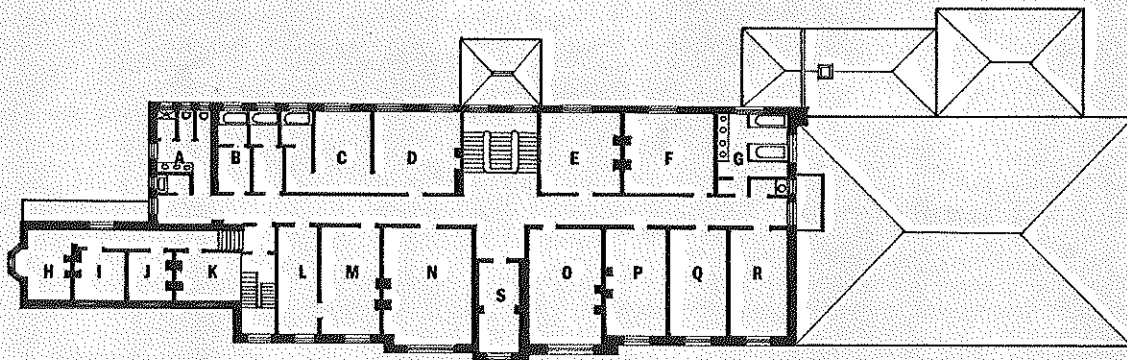
Nous retrouvons donc les personnages en bien fâcheuse posture. Occupés à stabiliser Rodrigo, ils peuvent néanmoins apprécier l'arrêt soudain de la pluie. Le ciel lui-même semble se dégager. Malheureusement, c'est aussi l'occasion

**ORPHELINAT JOHN WINTERS**



**REZ-DE-CHAUSSEE**

- |                   |                 |                      |
|-------------------|-----------------|----------------------|
| A TOILETTES       | I SURVEILLANT   | Q SALLE DE REPOS     |
| B CHAUFFERIE      | J SURVEILLANT   | R SALLE A MANGER     |
| C RESERVE FUEL    | K RESERVE       | S SECRETARIAT        |
| D LAVERIE         | L FOYER         | T ENTREE             |
| E-F SALLE DE BAIN | M SALLE DE BAIN | U BUREAU DIRECTION   |
| G CUISINE         | N INFIRMERIE    | V SALLE DE RECEPTION |
| H SALLE A MANGER  | O-P RESERVE     | X GYMNASE            |



**PREMIER ETAGE**

- |                 |                 |           |
|-----------------|-----------------|-----------|
| A TOILETTES     | I CHAMBRE       | Q DORTOIR |
| B SALLE DE BAIN | J CHAMBRE       | R DORTOIR |
| C DORTOIR       | K BUANDERIE     | S CRECHE  |
| D DORTOIR       | L SALLE DE BAIN |           |
| E DORTOIR       | M CHAMBRE       |           |
| F DORTOIR       | N DORTOIR       |           |
| G SALLE DE BAIN | O DORTOIR       |           |
| H CHAMBRE       | P DORTOIR       |           |



## Z-CORPS

de distinguer les nombreux zombies visiblement attirés sur les lieux par l'embuscade. Il va falloir agir rapidement. Rodrigo n'est pas forcément en état d'être déplacé mais, heureusement, le matériel des personnages se trouve dans le coffre du Hummer. Il y a forcément là de quoi tenir tête aux morts-vivants, pour peu qu'ils ne deviennent pas trop nombreux. Rapidement, le combat s'engage. Heureusement, les personnages voient un véhicule s'approcher de leur position. Fauchant quelques zombies restants au passage, une jeep blindée aux couleurs du shérif de Wentzville s'arrête à proximité du Hummer accidenté. Le conducteur, Erik Flint, invite le groupe à prendre place à bord et à entasser son matériel dans le coffre si besoin. Il explique être l'adjoint du shérif de Wentzville. En voyant les Raccoons revenir avec un camion OneWorld, il a tout de suite compris qu'ils avaient dû le voler. Il a remonté la route principale pour voir s'il y avait des survivants. Brièvement, Erik explique la situation et répond aux éventuelles questions.

Les Raccoons sont un gang de motards qui ont toujours eu une emprise certaine sur la ville. S'ils font généralement profil bas et prétendent œuvrer pour le bien de tous, ils sont dangereux et redoutés. Malheureusement, ils sont trop influents pour être confrontés directement. La ville se contente donc, la plupart du temps, de vivre dans la crainte. Lorsque les zombies sont apparus, ils ont été parmi les premiers à leur tenir tête avant de décider de se barricader dans l'orphelinat. Pour cela, ils ont pillé tout ce qu'ils ont pu, laissant les autres survivants dans une situation peu enviable.

Les survivants doivent également tenir compte des Tucos. Barricadés à l'écart, ils semblent être restés en ville pour une bonne raison. L'adjoint Flint a effectivement retrouvé les cadavres de trois de leurs membres mais n'a pas vraiment eu le temps de chercher à en savoir plus.

Menés par le shérif Gregor, les survivants se sont tous installés dans le bureau du shérif et dans les bâtiments alentour. Des barricades de fortune permettent pour l'instant de tenir les zombies à l'écart mais tout manque. Pour autant, ceux qui sont là ne veulent à aucun prix quitter la ville, chacun pour ses propres raisons. **Chloe Monroe**, l'institutrice, veut tenter de retrouver sa fille avant de partir. **Joe**, ouvrier en bâtiment plutôt imposant, a grandi ici et ce n'est pas aujourd'hui

qu'il va quitter Wentzville. **Bill Hicky**, délégué du journal de Saint-Louis à Wentzville espère bien se faire connaître en faisant découvrir les événements en cours au reste du pays. Le père de **Tom Hopkins** est trop malade pour être déplacé. Il ne veut pas que son fils risque sa vie pour lui mais n'est pas, jusque-là, parvenu à lui faire entendre raison. **Sophie Connors**, l'ex-femme de Tiger, ne partira pas sans son fils que ce salaud de motard a emmené dans l'orphelinat.

Les personnages bénéficient en tout cas d'un léger sursis. **Le docteur Hammond** est très attaché à Wentzville et a lui aussi décidé de rester. Il peut prodiguer les premiers soins à **Rodrigo** mais il faudrait du meilleur matériel et rapidement pour espérer le sauver. Le poumon gauche du blessé a été percé par la branche. Il est possible de contacter OneWorld mais la compagnie n'a malheureusement pas vraiment de ressources à mettre à disposition pour récupérer ce qui a été volé. Au mieux peut-elle proposer un détachement de Deathkeepers mais ceux-ci ne sont pas forcément rompus à ce genre d'exercice. D'ailleurs, la nouvelle de la perte du camion n'est, pour le moins, pas très bien accueillie. Les personnages ont intérêt à le récupérer au plus vite car les derniers rapports laissent penser que Saint-Louis en a plus que jamais besoin. À eux de se débrouiller.

Heureusement, ils peuvent compter sur quelques alliés à Wentzville. **Erik Flint** pense pouvoir convaincre le shérif de lui indiquer comment accéder discrètement à l'orphelinat. Il conseille également, même si ce n'est pas sans risque, de rendre visite à **Enrico** des Tucos. Ce dernier peut effectivement y voir l'occasion de prendre sa revanche sur les Raccoons. Quelques civils sont également motivés pour récupérer des vivres voire reprendre l'orphelinat.

## UN PEU D'ACTION

Concrètement, les personnages devraient tôt ou tard envisager de mettre au point un plan pour accomplir les choses suivantes :

- **Pénétrer dans l'orphelinat** : passer par l'unique portail de fer forgé est pour le moins risqué. Il est gardé par des hommes armés, comme le montrent les restes de zombies empilés à l'entrée. C'est également à travers ce portail que l'on peut voir que le camion se trouve bien dans la cour. La situation surélevée du bâtiment rend très difficile de s'en approcher discrètement. Heureusement, **le shérif Gregor** peut indiquer comment accéder directement à la laverie *via* les égouts de la ville. Une fois sur place, Enrico ou un autre survivant s'étant déjà rendu sur place par le passé peut aider à s'orienter dans l'orphelinat.

- **Récupérer les clés du camion** : pour cela, il suffit de mettre la main sur **Switchblade**. Celui-ci, étrangement, sera d'ailleurs plutôt bien disposé pour les rendre aux représentants de OneWorld, même s'il sait qu'il court ainsi de graves risques.

- **Récupérer les camions** : heureusement, en agissant rapidement, les motards n'ont pas encore trop eu le temps de le décharger. Les véhicules sont suffisamment puissants pour défoncer le portail d'entrée. Toutefois, une diversion serait la bienvenue pour couvrir la fuite. Ceci est tout à fait possible en faisant appel aux Tucos voire en appâtant des zombies. Les morts-vivants risquent en revanche de mettre en péril ceux que les motards tentent de protéger dans l'orphelinat. Les simples civils, en revanche, ne voudront pas risquer leur vie ainsi. D'autant plus que cela ne viendrait pas à l'esprit des personnages, n'est-ce pas ?

Les Raccoons ne s'attendent pas à ce que quelqu'un ait le culot de venir reprendre le camion. L'effet de surprise joue donc largement en faveur des personnages. Ils découvrent dans l'orphelinat (et contre toute attente), un havre de paix où des familles entières ont trouvé refuge, loin du chaos qui s'instaure à l'extérieur. Celles-ci ne verront pas forcément d'un bon œil l'intrusion des Contrôleurs mais ne réagiront pas nécessairement de façon hostile mais plutôt dans l'appréhension, voire dans la panique. Certaines personnes demanderont même aux PJ de les accompagner en indiquant qu'ils se sentiraient plus en sécurité dans une vraie zone orange. Malgré la réputation sulfureuse qui les précède, les motards sont entièrement dévoués à la protection des civils ayant trouvé refuge avec eux dans l'orphelinat. Les PJ peuvent également

trouver une carte de la région avec le chemin du convoi tracé (investigation 12). Mais comment les bikers ont-ils eu cette information ?

Concrètement, la récupération du camion ne doit pas présenter de grosses difficultés pour le groupe, même s'il risque d'y avoir des pertes parmi les PNJ. Laissez les joueurs décider d'un plan en les harcelant régulièrement pour leur rappeler que la survie de Saint-Louis et de ses habitants dépend entièrement d'eux. De même, l'état de Rodrigo nécessite l'intervention rapide d'un médecin disposant du matériel adéquat.

Il y a de fortes chances que tout ce remue-ménage attire en masse les zombies alentour et la destruction/ouverture du portail leur permettra d'entrer sans trop de difficulté. Alors que le camion s'éloigne, les personnages peuvent voir derrière eux l'orphelinat subir un assaut massif de morts-vivants.

En contrepartie de leur aide, les alliés des personnages réclament chacun une petite part des marchandises transportées dans le camion (20 points d'armes et de matériel pour les civils, 30 pour les Tucos).

## PENDANT CE TEMPS, À SAINT-LOUIS

Être sélectionné comme ville orange commence à avoir plus d'inconvénients que d'avantages. Et **Doug Weaver** – le maire de la ville – se fait la remarque à chaque fois qu'il voit un groupe de survivants débarquer et tenter de passer les premiers contrôles d'entrée. Foutu bouche à oreille ! Cinquante survivants en à peine deux jours et toujours aucune nouvelle du convoi OneWorld !

Alors, pour endiguer ce flux de nouveaux arrivants, les contrôles sont de plus en plus sélectifs. Malgré les premières révoltes, la solution portait ses fruits, jusqu'à l'intervention du Dust Bowl (U.D.O.A p.14). Ces derniers ont, en effet, ouvert

fossé entre ce discours plein de bonne volonté et les méthodes employées, dignes d'un authentique tyran.

• **Concernant l'attaque du Dust Bowl** : La sécurité est du ressort de William Chasterfall.

• **Ce qu'il pense de Jennifer Cole** : « C'est une chieuse. » Il n'y va pas par quatre chemins et c'est l'un des rares sujets pour lesquels il ne fait pas preuve de diplomatie. Les intérêts de Jennifer sont louables mais pas d'actualité.

• **À propos d'East Saint-Louis** : C'est une zone sinistrée. Il déconseille au PJ d'aller là-bas. De toute façon, on n'y trouve que des bons-à-rien. La ville pourrit à petit feu entre les déchets qui brûlent sur les trottoirs et les sous-sols contaminés par les produits chimiques.

#### Comment aider M. le Maire ?

Faire comprendre à Jennifer qu'il faut recentrer ses activités. Soigner en priorité les membres actifs de la communauté pour continuer à avancer. Il y a encore beaucoup de travail pour que la ville devienne une zone orange digne de ce nom.

Contactez OneWorld pour avoir un nouveau convoi. D'autant plus si celui-ci est incomplet parce que les PJ en ont partagé une partie avec les habitants de Wentzville).

### Liz Hepman - Assistante du maire et, accessoirement, la taupe

Ancienne institutrice, elle s'est portée volontaire pour servir le nouveau maire. Ce dernier passe son temps à la réprimander et à lui imposer des tâches sans ménagement. Femme de confiance, Liz a accès à toutes les informations du maire.

#### Pourquoi est-elle la taupe ?

Sa sœur a été enrôlée dans le réseau de prostitution des Raccoons et risque de mourir si Liz ne fait pas ce que les motards lui demandent. Sa sœur a déjà été « humiliée » par plusieurs bikers, la seule fois où Liz n'avait pas obéi.

### Jennifer Cole – Responsable du dispensaire

Les PJ devront, à un moment ou à un autre, aller à sa rencontre pour lui donner les médicaments et autres produits pharmaceutiques présents dans le convoi.

Jennifer est un jeune médecin, la trentaine, engagée dans l'aide à la personne. Elle ne cesse de se plaindre du comportement du maire. D'après elle, il fait tout le contraire de ce qu'il faudrait pour accueillir et soigner les survivants.

#### Comment aider Jennifer ?

- Aller voir le **Père Felipe** pour lui donner également quelques médicaments et fournitures nécessaires aux premiers soins. L'occasion pour les PJ de se confronter à la population locale.
- Faire quelques piqûres, pour les PJ qui ont **Premiers Soins**, et apprendre ainsi quelques rumeurs locales de la bouche des patients.

#### Exemples de rumeurs :

« J'ai entendu dire que l'orphelinat de Wentzville avait brûlé. C'est horrible ! »

« Vous pensez que nous sommes en sécurité ici ? Mon mari craint que les habitants de East Saint-Louis ne soient notre perte »

« Je pensais que M. Barry, le maire de la ville était plus accueillant que cela [...] Il est mort ??? Ah mais je ne savais pas... »

« C'est vrai ces histoires comme quoi l'Agent Gris serait toxique ? Je veux bien qu'on se débarrasse des zombies mais si c'est pour choper un cancer derrière, merci bien ! »

« Jennifer Cole ? Elle fricotait avec le petit Weaver avant qu'il ne devienne maire. Pour sûr que ça a dû mal finir, vu comme ils se font la guéguerre. »

### William Chasterfall - Chef de la sécurité

William était militaire bien avant l'apparition du virus. S'il avait su ! Il aurait été beaucoup plus utile dans l'armée. C'est pourquoi il a accepté le rôle de chef de la sécurité de Saint-Louis.





Z-CORPS

C'est une manière pour lui de faire son devoir de protection des civils. Signe particulier : William a le bras en écharpe depuis la dernière attaque zombie (celle où le maire élu est décédé). Il a juste été blessé, mais pas mordu (ce qui est vrai – mais vous pouvez toujours laisser planer le doute).

### Comment aider William ?

- Contrôler chaque entrée. Ce qui permet aux PJ de prendre connaissance de la situation militaire. Vérifier chaque fréquence radio.
- Apporter du matériel et des vivres à ses hommes en poste à chaque entrée.
- Un groupe de militaires revient du pont reliant Saint-Louis et East Saint-Louis. Si les PJ leur demandent, ils expliquent qu'ils viennent de poser des explosifs le long du pont, comme leur a ordonné William. Le style de vie nonchalant des habitants d'East Saint-Louis ne tiendra pas longtemps face à une attaque zombie. Potentiellement, il y a donc 30 000 zombies en devenir.

## Autres PNJ

Ils peuvent être mis en avant pour donner un peu plus de vie à Saint-Louis

• **Père Felipe**, prêtre d'une soixantaine d'années avec une bonne bouille. Très chaleureux et paternel avec tout le monde. Bref, on lui donnerait le Bon Dieu sans confession. Il officiait à l'orphelinat avant la fermeture de celui-ci. Il est donc bien connu de ceux qui ont fréquenté ce lieu, même si tous ne semblent pas le porter dans leur cœur.

• **Scoter**, le mécano. Il bricole, il rafistole, il répare pour un résultat toujours concluant : au final, ça roule ! Dans son garage, il est en train de rafistoler une magnifique Dodge Ram BFT. Qui sera peut être utile pour les PJ... si seulement ils parviennent à trouver la pièce qui lui manque. Ils trouveront probablement leur bonheur dans le garage tenu par les Tucos. À condition d'être en bons termes avec eux ou qu'ils soient déjà partis.

## EAST SAINT-LOUIS

Ville industrielle laissée quasiment à l'abandon depuis le milieu des années 90. Sa population est constituée à 90% d'afro-américains. À leur arrivée, les PJ attirent donc rapidement l'attention sur eux. Sans pour autant susciter une quelconque menace, mais plutôt de la curiosité.

Ils peuvent donc être aiguillés, voire même accompagnés, s'ils demandent de l'aide pour trouver l'adresse de **Calvin Dimarco**.

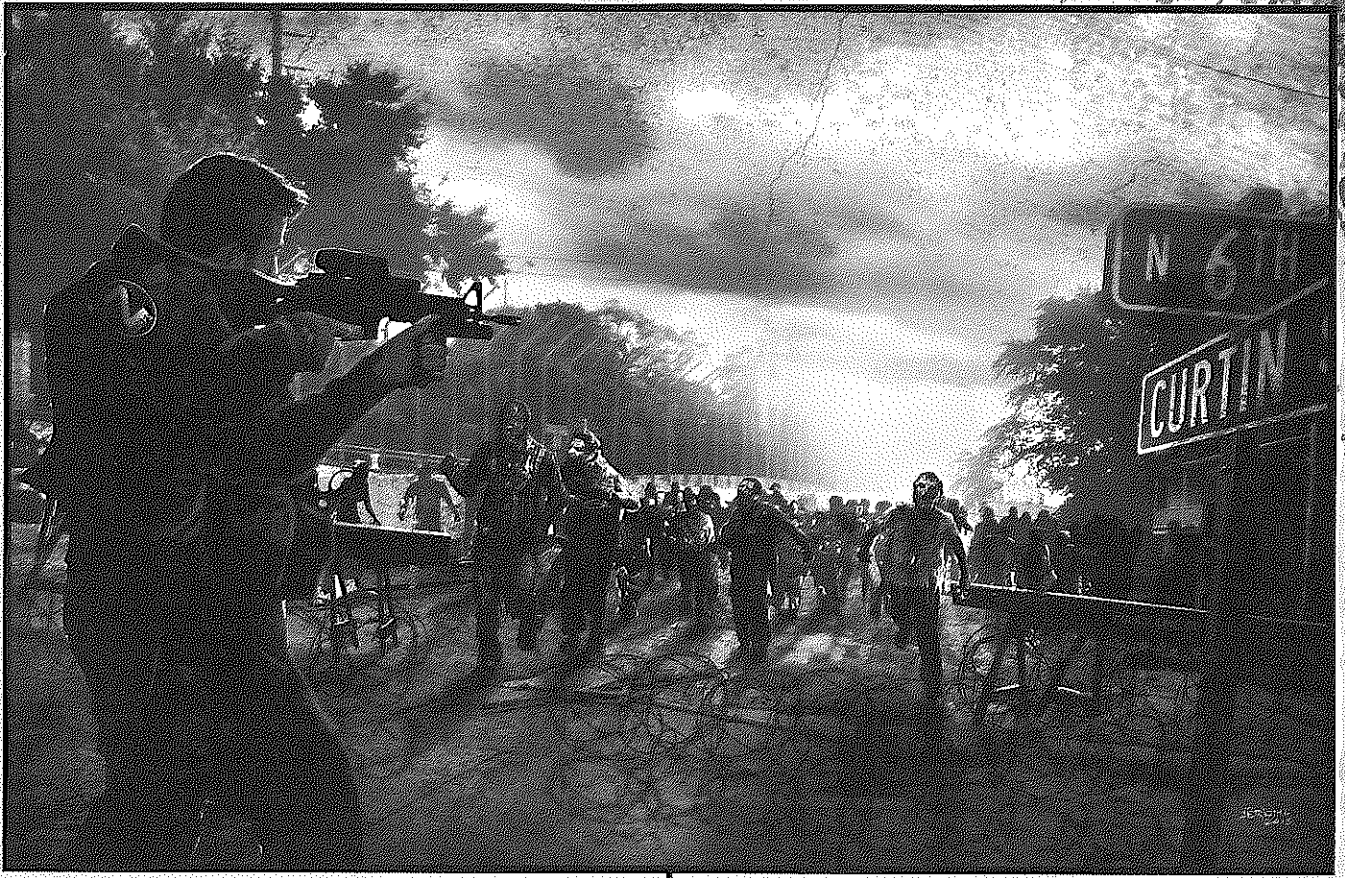
**Calvin Dimarco** est un afro-américain d'une petite quarantaine d'années. Habillé d'un costume un peu usé, il accueille les PJ simplement, dans son bureau. Il leur explique qu'il possède quelques usines en pause depuis quelques semaines mais qui ne demandent qu'à tourner. Ces usines étaient louées à Monsanto et à BudWeiser, dont les sièges sociaux sont à Saint-Louis.

Les PJ devront négocier finement pour obtenir gain de cause. Calvin n'est pas bête, il réalise l'opportunité que représente cette offre. Mais sa fierté le pousse à ne pas accepter si facilement. « Les habitants de Saint-Louis savent toujours où nous trouver quand ils ont besoin de nous. Il serait bon qu'un jour cette entraide se fasse dans les deux sens ! ».

Les PJ peuvent emmener avec eux quelques locaux malades au dispensaire de Jennifer. Elle est ravie de les accueillir. Ils perdent par contre le peu d'estime que leur accordait encore le maire, qui ne manque pas de leur faire comprendre.

## ALARME !! ALARME !!

Au moment que vous jugerez opportun, faites intervenir l'événement suivant : un éclaireur revient pris de panique, ordonne de faire fermer les portes et fonce vers le chef de la sécurité pour lui annoncer qu'une vague de zombies est en approche. Combien ? Au moins une centaine...



## Comment gérer l'assaut ?

Dans un premier temps, la zone orange ne couvre que quelques quartiers du centre-ville (Cf. 28 semaines plus tard pour l'inspiration). De ce fait, les points d'entrée sont choisis, limités et contrôlés. Ce qui simplifie sa défense.

Les PJ sont convoqués au bureau de William Chasterfall s'ils ne sont pas avec lui à l'arrivée de l'éclaireur. Il leur demande leur avis d'expert pour planifier la défense de la zone orange.

La liste des équipements du convoi (p.4) est accompagnée d'une valeur en point. Cette dernière représente un pourcentage à répartir sur divers endroits.

**Note :** n'oubliez pas de soustraire les ressources données par les PJ, en pourcentage, aux habitants de Wentzville.

**Exemple :** Après quelques négociations stratégiques, les joueurs décident de répartir les 150 pts du pack « Armes, munitions et explosifs » comme ceci : Entrée 1 = 60, entrée 2 = 60 et entrée 3 = 30.

Une fois affectée, cette valeur représente la difficulté à ne pas dépasser avec un D100. Si la valeur du dé est inférieure à la difficulté, le jet est réussi et la différence indique le nombre de zombies éliminés. Si la valeur du dé est supérieure, le jet est un échec et la différence, divisée par deux arrondis au supérieur, indique le nombre de zombie qui entre dans la zone orange. L'objectif est de rendre le combat épique en éliminant plus de zombies que d'en laisser entrer.

**Exemple :** une première vague de 20 zombies se rue sur l'Entrée 1. Le MJ (ou un joueur) jette un D100 et obtient 46. En reprenant l'exemple précédent (60% pour l'entrée 1), on constate que la barricade tient bon et les défenseurs éliminent 14 zombies ! (60 (difficulté) - 46 (résultat au jet)).

## Gérer l'usure de la barricade.

Malgré les défenses, le nombre de zombies fait plier chaque barricade petit à petit. Pour représenter cette usure, il vous suffit de retirer 10% après **chaque vague** (pour reprendre l'exemple précédent, les 6 zombies restants font toujours partie de la première vague).

Ce système simplifié est là pour donner un côté épique à l'assaut, permettre de jouer sur tous les fronts, tout en gardant une fluidité dans le jeu.

### Le convoi servira donc :

- **Armes, munitions et explosifs** : contrer les zombies sur chaque entrée (pourcentage à répartir)
- **Contrôleur** : Coordination des civils ou idem que « armes, munitions et explosifs », mais pour l'entrée 4 (voir plus loin).
- **Médicaments** : Aide aux défenseurs. La valeur en points représente une réserve à distribuer pour regonfler la valeur de défense d'une entrée. Contraintes : Jennifer ou un PJ ayant Premiers soins doit se trouver à l'entrée où il souhaite augmenter la valeur de défense. Ne peut s'utiliser qu'à partir de la 2ème vague.
- **Agent Gris** : Gérer une attaque massive de zombies en confectionnant quelques grenades ou en condamnant une entrée (Cf. plus bas).

## L'assaut

L'assaut se déroule en 4 vagues. Vos PJ doivent bien organiser leurs défenses pour ne pas perdre cette zone orange.

**Vague 1** : 30 Zombies à répartir sur les 3 entrées

**Vague 2** : 30 Zombies à répartir sur les 3 entrées. Les PJ perçoivent un groupe de bikers qui arrivent au loin.

**Vague 3** : Les Raccoons passent par une 4ème entrée (cf. plus bas). Une brèche est ouverte !!!

**Vague 4** : 40 zombies à répartir sur les 4 entrées

Bien évidemment, l'assaut final ne se résume pas à vaincre plusieurs vagues de zombies à la suite. C'est pourquoi nous vous suggérons quelques éléments à placer à votre convenance entre chaque vague, pour rythmer et diversifier cette scène :

Les PJ peuvent suivre l'état de chaque entrée grâce à leur liaison par talkie-walkie. Les civils se ruent vers l'église et le dispensaire. C'est la panique à l'intérieur de la ville.

Entre la vague 2 et 3, les PJ peuvent faire un jet de perception pour repérer la taupe. (Diff. 12 s'ils ont des soupçons sur Liz, 18 le cas échéant). Et ainsi l'empêcher d'ouvrir la quatrième entrée, un entrepôt désaffecté faisant la jonction entre la zone sûre et l'extérieur et dont les entrées ont été renforcées à la va-vite.

Si la brèche est ouverte, les contrôleurs (s'ils sont toujours en vie) font tout pour contrer l'attaque. Utilisez le même système que pour les autres entrées avec une valeur de 30% de défense par contrôleur.

Si les Raccoons sont bloqués à l'extérieur, cela attire les zombies et offre un peu de répit aux PJ. Jennifer Cole pourra venir soigner les défenseurs.

Faire exploser le camion-citerne d'Agent Gris condamne une entrée. Les PJ peuvent le faire proprement si l'idée vient d'eux. Sinon, William ChasterFall, se sentant impuissant avec son seul bras, prend le volant et fonce dans le tas.

Les PJ peuvent appeler les Tucos (s'ils les ont aidés au début du scénario) pour éliminer les zombies. Pour autant, le gang n'est pas assez fou pour se jeter dans un combat perdu d'avance.

Si les PJ ont appelé le central pour bénéficier d'un nouveau convoi (Cf. requête du maire), leur radio sonne à ce moment, les informant que ce ne sera pas possible. S'ils expliquent la situation, leur correspondant leur fait comprendre qu'il faut absolument sauver la zone pour plusieurs raisons. Mais surtout, l'armée bombardera la ville sans hésiter s'ils n'y parviennent pas.

Si des zombies réussissent à entrer, une bonne partie se dirige vers l'église ou le dispensaire (faisant office pour eux de garde-manger)

À partir de 20 zombies dans la ville, le maire ordonne de tirer dans le tas malgré la panique qui pousse les civils à s'enfuir. Difficile de distinguer les morts-vivants des autres. Que font les PJ ?

Des habitants d'East Saint-Louis, venus se faire soigner, se dirigent vers le pont pour retourner chez eux. Une poignée de zombies les poursuit. Si ces derniers atteignent la ville, ses 30 000 habitants deviendront des zombies. Seule solution, éliminer les zombies ou faire sauter le pont en dernier recours.

## Quand la ville est-elle perdue ?

- Si les zombies arrivent à pénétrer dans l'église ou le dispensaire.

Pour ce faire, utiliser les règles de résistance des planques expliquées dans le supplément 8 semaines plus tard p.59

*Église* : Résistance : 19/25

*Dispensaire* : Résistance : 15/22

- S'il y a plus de 25 zombies dans la ville

## CONCLUSION

« J'ai pas pleuré autant depuis Titanic... »

-- Zombieland. Talahassee

## Cas 1 : La ville est perdue

### Seule solution : la fuite.

Les PJ peuvent prendre le pick-up de Scooter s'il est réparé. S'ils ont appelé de l'aide, l'hélicoptère OneWorld arrive *in extremis* et va créer pas mal de convoitises : il n'y a pas de place pour tout le monde. Si cela semble trop dangereux pour lui de se poser dans la ville (trop de zombies, trop de confusion parmi les civils, présence en masse des Raccoons), il se pose à l'extérieur et il faut aller le rejoindre malgré le danger. Le temps presse, les bombardiers sont en route. Nitro peut tenir là sa dernière occasion de se venger des Contrôleurs.

Quelle que soit la manière dont ils quittent la ville, les PJ assisteront à la perte et au bombardement de la ville. L'un des PNJ qu'ils ont emmenés avec eux conclut le scénario par « Mon Dieu, qu'avons-nous fait... »

## Cas 2 : La ville est sauvée

Vous en avez douté ? Les Z-corps ont jugulé l'assaut de zombies, géré la menace des Raccoons et que sais-je encore ! ? Les occasions de briller n'ont pas manqué durant ce scénario. L'image de OneWorld se voit grandie par cette action héroïque des Z-corps. Et la remise en marche des usines de East Saint-Louis est d'une importance stratégique capitale pour gérer la menace zombie. Pour conclure, si les Z-corps avaient droit à des congés, ils auraient été bien mérités ! Malheureusement pour eux, leur prochaine mission est déjà prévue.

