

# BACK TO THE UNIVERSITY

Scénario d'Herbert West

Semaine 5

## SYNOPSIS

Les personnages viennent de finir le scénario **WALMART DANS LA BRUME** lorsqu'ils reçoivent une mission de sauvetage concernant une autre Z-Team, dépêchée à l'université Washburn. Malgré la fin d'année scolaire, des élèves et du personnel se sont retrouvés bloqués au milieu des hostiles. Sans compter que l'armée avait utilisé comme centre d'isolement de nombreux réfugiés et infectés, avant de perdre le contrôle de la ville.

L'inspiration de ce scénario provient du LdB (p.135).

**Notes pour le Meneur :** *Le scénario peut être joué au tout début du déploiement de la Z-Team de vos joueurs, indépendamment de **WALMART DANS LA BRUME**. Dans ce cas, les Z-Corps sont affectés à une mission de collecte et destruction de cadavres dans la zone est de la ville, ce qui explique les faibles stocks de munitions et d'armes dont ils disposent.*

## PRÉCÉDEMMENT...

Les Z-Corps quittent le Walmart Supercenter pour foncer au secours de leurs camarades coincés à l'université de Topeka. Fonction de leur gestion des événements, ils risquent d'être à court de munitions, de matériel et de véhicule. La seule façon de combler ces manques sera de se réapprovisionner sur le terrain. Ou d'affronter les menaces tel quel.

## EXT/PRE/ERA-KS-TOP-PITH3-1208060

**Type :** Sauvetage de la Z-Team 04. Evacuer d'éventuels survivants. Eliminer tous les infectés sur zone.

**Timing :** Départ dans 05 minutes (T0) pour arriver sur place dans 30 minutes (T1). Evacuation aérienne possible dans T1+1 heure.

**Terrain :** Université Washburn, 100 SW College Avenue.

**Personnel :** Z-Team.

Les Z-Corps reçoivent un fichier vidéo associé à la nouvelle mission, réalisé par l'un des collaborateurs du MCP « Hunter ».

*« Désolé de ne pas vous laisser souffler, mais la situation est tendue ici. Nous avons reçu un message de détresse de la ZT 04 il y a dix minutes. Elle a été affectée à l'université Washburn. Nous n'avons obtenu aucune réponse à nos messages depuis. Votre équipe est la plus prête. Nous comptons sur vous pour leur porter assistance ».*

## ZT-04 « HELL HOUNDS »

La Z-Team 04 se compose de 7 membres. Les seules informations transmises sont relatives à leur nom de code et leur fonction dans le groupe (pas de photographies).

<b>Chacal</b>	Communications
<b>Diablo</b>	Reconnaissance
<b>HellFire</b>	Support
<b>Kentucky</b>	Soins
<b>Razorback</b>	Transport
<b>Sword</b>	Commandement
<b>Valkyrie</b>	Combat

Sa mission était **EXT/ERA-KS-TOP-PITH3-120804**. Elle consistait à explorer l'université à la recherche de survivants signalés par des messages sur le toit du Benton Hall. Elle

dispose de 2 Oshkosh L-ATV, ainsi que du matériel pour traiter une cinquantaine d'hostiles et subvenir aux besoins d'une dizaine de survivants (nourriture, soins) le temps de l'évacuation. Les informations étant classifiées et compartimentées, les personnages n'en sauront pas plus.

Les rapports des militaires sur une forte présence d'hostiles ont visiblement été ignorés, le C.S.O ayant une très haute opinion (à tort ou à raison) des Z-Teams, et une mauvaise estimation des hostiles présents sur place. A moins que ce ne soit la pression médiatique qui le pousse à envoyer des équipes sur des lieux où l'armée a du fuir ?

Obtenir ces informations demandera de forcer les serveurs sécurisés d'OneWorld en perdant un temps précieux (plusieurs **jets d'Informatique # Très Difficile** chacun demandant 10 minutes).

## TRAJET EXPRESS

### *Le moyen de transport (optionnel).*

Cette séquence n'a de sens que si la Z-Team n'a plus son Oshkosh L-ATV (vol, perte, destruction).

Une fois en dehors de la zone du brouillard, de nombreux véhicules sont récupérables, mais dans des états plus ou moins utiles.

Chaque véhicule contrôlé demande 5 minutes. Un **jet de Réparer #Moyen** permet de mettre la main sur un véhicule qui fera l'affaire, sinon il faut en inspecter un autre. Un **jet d'Electronique #Moyen** démarrera le véhicule (il n'y a pas de clefs).

**Quelques idées :** GMC YUKON (2008), RAM 1500 (2011), CHEVROLET AVEO (2010), FORD MUSTANG (2012), DODGE CARAVAN (2003), CHRYSLER 300 SPEC (2006).

### *On fonce !*

Le chemin le plus rapide sera de « tailler la route » plein Est. La Z-Team devra se faufiler à travers les routes encombrées/détruites. Quelques **jets de Piloter #Moyen/Difficile** devront ponctuer cette course contre la montre.

## REAPPROVISIONNEMENT

Le séjour au Walmart a dû consommer une grande partie des ressources des personnages (grenades spéciales, munitions standards et spéciales). Mener une mission de sauvetage dans ces conditions risque d'être des plus compliquée.

Plusieurs possibilités s'offriront aux Z-Corps pour tenter de pallier à cet état de fait.

Gardez à l'esprit de limiter le nombre d'évènements pour rester dans une optique de course contre la montre.

Chaque séquence prend 5 minutes, pendant lesquelles des hostiles vont converger vers les personnages. Sinon les personnages sont pressés donc négligents.

**Notes pour le Meneur :** *Tous les véhicules inspectés ne peuvent pas être employés comme tels.*

### *Sur Le trajet.*

#### **Armurerie.**

Il y a peu de magasins de ce type à Topeka et un seul « près » de la destination de la Z-Team (trouvable via GoogleMaps). Il s'agit du **Pawn Market (futur Integrity Gun & Pawn)** ; une boutique d'usuriers qui vend des armes d'occasion et des munitions.

Le magasin a été dévalisé durant la 3<sup>e</sup> semaine de l'épidémie. Le rideau de fer a été en partie forcé, mais les pillards sont passés par l'entrée du personnel (derrière). Il reste 1D6+3 munitions (au choix) éparpillées à l'intérieur où évoluent 1D6+3 hostiles de 4<sup>e</sup> génération.

### **Jeep US Army.**

De nombreuses patrouilles ont été victimes des hostiles, d'émeutiers ou de pillards. Mais l'attrait d'une mitrailleuse cal.50, de fusils d'assaut-voir de grenades-risque d'être difficile à contenir.

Lancez 1D6 :

1-3 : Humvee dépouillé.

4-5 : Humvee accidenté.

6 : Humvee intact.

L'**Humvee dépouillé** est vide de tout matériel intéressant. Nada.

L'**Humvee accidenté** est bloqué par plusieurs voitures qu'il a emboutit. A son bord se trouve le cadavre d'un soldat mort égorgé. Plusieurs rats se régalaient de ses entrailles lorsque les personnages les dérangeront (il ne s'agit pas de necrobeasts).

L'**Humvee intact** se trouve au niveau d'un point de contrôle. Une dizaine d'hostiles a été abattue à la mitrailleuse (qui est vide). Mais les créatures sont « simplement » en manque de stimuli. Ce qui ne devrait plus durer...

### **Voiture du Topeka Police Department.**

Les policiers, moins bien préparés à la nature de la catastrophe, ont succombé aux différents maux qui ce sont abattus sur leur ville en quelques jours.

Lancez 1D6 :

1-2 : Patrouilleur abandonné.

3-4 : Patrouilleur accidenté.

5 : Patrouilleur brûlé.

6 : Véhicule du SWAT.

Le **patrouilleur abandonné** a été vidé par les nombreux passants de tout ce qui pouvait servir. Un **jet de Chercher#Difficile** permet de trouver 1D6 munitions (9mm ou cal.12) sous les sièges.

Le **patrouilleur accidenté** est en piteux état (tonneau/carambolage/vitrine défoncée). Son conducteur est mort (ou pas) et dispose d'un **Glock 17** (10 balles) et/ou d'un **Remington**

**1100 TAC4** (5 cartouches) verrouillé sur son support.

Le **patrouilleur brûlé** ne l'est qu'en partie. Une boîte entamée de 8 cartouches cal.12 a été noircie par l'incendie. Les 3 premières utilisées fonctionneront parfaitement, mais les suivantes seront défectueuses (impossible de le voir sans les ouvrir).

Le **véhicule du SWAT** est garé devant un immeuble infesté où les membres sont tombés. Plusieurs hostiles ont été abattus autour. Trois membres du SWAT se sont réfugiés à l'intérieur, blessés et recouverts de sang contaminé. Encore équipés pour l'intervention, ils attendent qu'on leur ouvre les portes. Les vitres sont teintées (on ne peut rien voir) et le véhicule est blindé (les grognements sont inaudibles).

**Hostiles armés** : Des individus armés légalement (policiers, militaires, agents fédéraux, gardes) font partie des très nombreux hostiles cachés ou qui déambulent en ville.

**Règle simple** : Plus l'équipement est puissant, plus son obtention sera difficile. *Ex : L'hostile est au milieu d'un groupe, près d'autres hostiles, dans un immeuble infesté, etc.*

**Notes pour le Meneur** : *La ville est encore occupée par des hostiles dispersés un peu partout et d'autres qui attendent à l'abri du soleil (garage, magasin, bouche de métro, etc.) et qui dissuaderont de trop trainer.*

### **Sur place**

**Jeep Z-Corps** : La Z-Team dispose de 2 Oshkosh L-ATV. Elles sont toutes les deux garées devant le gymnase- entrée côté parking. Elles contiennent de l'eau et des rations de survie pour 10 personnes pour 1 journée et aucune arme/matériel.

**Jeep US Army** : Idem qu'en ville.

**Hostiles armés** : Idem que ceux rencontrés en ville.

## WASHBURN UNIVERSITY

L'université de Topeka a subi les ravages de l'épidémie alors que le site était utilisé pour parquer les antennes médicales installées en urgence pour faire face à l'épidémie de grippe qui s'est propagée dans la ville.

En pénétrant sur le campus, le système de communication des Z-Corps est brouillé.

### *Au commencement*

En cette période estivale, l'université était très peu fréquentée.

- Le personnel d'entretien vérifiait les équipements du site.
- Des cours de rattrapages et de perfectionnement étaient donnés à de petits groupes.
- Des étudiants (geek, punk, sportifs, fraternité/sororité) se retrouvaient dans les lieux de vie commune où s'installaient dans la résidence étudiante.

### *L'université dans La chronologie*

#### **Semaine1**

Cf. *Au commencement*.

#### **Semaine2**

Les hôpitaux publics de la ville sont saturés. L'université est réquisitionnée pour fournir des lieux (gymnase, stade) où des centaines de patients sont parqués, observés et soignés. Certains étudiants aident les patients internés. Des habitants viennent voir leurs proches en quarantaine.

#### **Semaine3**

Les patients détectés comme contaminés sont éliminés discrètement sur place. Les corps sont entreposés, avant d'être enterrés, faute de moyens adaptés. L'antenne médicale située dans le gymnase est perdue (70% d'infectés) en fin de semaine.

#### **Semaine4**

Les hostiles infiltrent le périmètre délimité par l'US Army. Toute l'université est considérée

comme perdue. Les militaires barricadent les lieux avant de décamper.

#### **Semaine5**

Les bombardements au napalm épargnent les lieux mais attirent une bonne partie des hostiles hors du secteur. De nombreux hostiles (étudiants, profs, employés, spectateurs) retournent inconsciemment à l'université.

## MAIS OÙ EST CHARLIE ?

Voici la localisation des différents groupes présents sur le site de l'université. Les codes entre parenthèses correspondent à ceux de la carte associée.

La ville étant plongée dans le silence, le moindre bruit fort profitera d'un écho important et d'effets tout aussi désastreux.

**Notes pour le Meneur :** *Les jets et difficulté associés sont laissés à votre appréciation pour garder une certaine fluidité dans l'aventure.*

### *Les hostiles*

Des groupes disparates errent sur le campus, représentant une centaine d'individus. Sans stimuli, ils cherchent la protection du soleil.

Les lieux indiqués ci-dessous sont ceux les plus susceptibles d'être explorés.

**CA**-Carnegie Hall (20)(Moyen).

**CH**-Chapelle Carole (15)(Facile).

**MA**-Bibliothèque Universitaire (25)(Difficile).

**YS**-Terrain de Foot (40)(Très Difficile).

**LEE**-Gymnase (25)(Difficile).

**UH**-Centre communautaire (20)(Moyen).

**SR**-Centre de Loisirs (15)(Facile).

**IH**-Maison Internationale (20)(Moyen).

**\*-**Tunnels Techniques (20)(Moyen).

### **Nettoyage des bâtiments.**

Plutôt que de se lancer dans des séquences de combats répétitives, j'ai opté pour une action de groupe à chaque tentative.

Chaque joueur doit faire un jet Bagarre/Mêlée/Discrétion dont le Seuil de Réussite se cumule avec les autres pour battre un niveau à atteindre (en vert).

En cas de réussite, les personnages se sont frayé un chemin sans encombre (en éliminant une partie des hostiles présents à l'arme blanche/mains nues ou en se faufilant discrètement).

En cas d'échec, la Z-Team est bloquée, en ayant consommé des munitions (1/3 du chargeur employé). Chaque personnage doit retenter son action, avec un seuil global diminué de 5.

### *Les survivants*

**Notes pour le Meneur :** *Pensez à adapter le nombre de survivants pour que l'aventure reste dynamique vue tout ce qu'elle comporte déjà. Elle a été testée avec tous les survivants, ce qui a alourdi la fin de la partie.*

Une poignée de personnes (en rouge) a survécu à l'horreur qui s'est abattue sur l'université. Pour les atteindre, il faut appliquer la règle du nettoyage des bâtiments.

**BH-Centre Benton (0)(15)**(Facile).

**BT-Centre Informatique Bennett (1)(20)**(Moyen).

**FS-Services Généraux (3)(20)**(Moyen).

**SC-Stauffer Food Court (4)(25)**(Difficile).

**ST-Centre Scientifique (0)(15)**(Facile).

**Tunnels Techniques (3)(20)**(Moyen).

### **L'informaticien famélique (BT).**

Coincé depuis la fin de la semaine 3, **Kevin Roncoy** est au bout du rouleau, physiquement (il n'a pas mangé depuis 4 jours) et mentalement (il parle tout seul depuis plus longtemps).

Expert en Informatique (6D), il tente de rentrer en contact avec les différentes équipes, mais son matériel brouille les OWPad lorsqu'il tente d'accéder de force à l'application de communication (*les systèmes sont incompatibles mais il n'est pas en état de s'en rendre compte*). Arrêter son matériel

mettre un terme au brouillage qui affecte les communications des Z-Corps.

Si les personnages n'ont pas de nourriture avec eux ou ne répondent pas à ses demandes, il pétera les plombs (il parle tout seul de base) et les attaquera immédiatement avant de chercher à s'enfuir.

### **Le bunker de la sécurité civile (FS).**

Ce vénérable édifice construit au temps de la Guerre Froide-et entretenu-est situé sous le bâtiment des services généraux.

En milieu de la 3<sup>e</sup> semaine de l'épidémie, **Louise Alton, Denis Gallager et Adonis Vern** s'y sont réfugiés avec de la nourriture et du matériel. La professeure Alton et Denis entretiennent une liaison illégale (elle a 39 ans et lui 17) bien avant l'isolement, alors qu'Adonis supporte difficilement la situation (il est gay). Les amants maudits réfléchissent de plus en plus à l'éliminer...

Le bunker dispose d'un vieux système radio qui émet sur les fréquences radios civiles, mais celles-ci ne dépassent pas le périmètre de l'université. Il gênera l'emploi de la radio des Z-Corps mais pourra être détecté et localisé.

### **Le groupe de Cheerleaders (SC).**

Le coach **Allan Mitchell** et trois étudiantes se sont retrouvés coincés dans le grenier du bâtiment. L'intelligence ne fait pas vraiment partie des talents dont disposent ces survivants, qui ont été incapables de trouver un moyen de s'enfuir.

C'est ce qui a coûté la vie à quatre autres étudiantes, qui trainent dans le coin, se rappelant vaguement que de la chair fraîche est là.

L'une des membres (**Laura Bond**) a disparu il y a deux jours alors qu'elle était partie récupérer de la nourriture. Les réserves du groupe étant au plus bas et l'accès aux réserves de la cantine étant devenu trop dangereux, l'idée de tenter de fuir par les toits commence à faire son chemin. Tout comme celle de manger le coach

## Les tunnels techniques (\*).

*\* Les tunnels courent sous les différents bâtiments du campus pour permettre d'accéder aux installations techniques de chacun d'entre eux. Les tuyaux d'eau, de gasoil, les câbles électriques passent par ces tunnels. Ils sont plongés dans les ténèbres, sauf près des trappes d'accès qui laissent passer une faible lumière. Des locaux sont présents dans les sous-sols de chaque bâtiment, ainsi que des postes techniques en surface, dissimulés par la végétation.*

**Daniel Bargest** a débarqué en haillon sur le campus à la fin de la semaine 1. Muet la plupart du temps, il est pris parfois de crises de démences. Il a été pris en charge par les médecins. Lorsque l'université a sombré, il est parvenu à se sauver et se cache depuis dans les tunnels qui courent sous le campus.

Il a dessiné de nombreux dessins à la craie sur les cloisons des tunnels, représentant les événements auxquels il a été confronté. Le plus intéressant sera un homme albinos en tenue militaire, seul témoignage de sa rencontre avec le **sergent Chambers** alors qu'il se dirigeait vers le nord de la ville (vers Cedar's Crest). Peut-être que des soins thérapeutiques et des médicaments pourront l'aider à

### Le message de détresse (ST).

Un système composé d'objets brillants a été installé par un survivant en semaine 3, alimenté par une batterie et une cellule photovoltaïque. Malheureusement, l'homme est mort de faim en semaine 4.

## BAND OF BROTHERS

### *Petit résumé de L'histoire..*

La ZT-04 traverse la ville jusqu'au campus. Elle a commencé à nettoyer le Washburn Village puis passe rapidement devant les maisons des confréries/sororités. Après avoir exploré le lieu supposé abriter des survivants, les émissions du bunker sont détectées. Les 2 Oshkosh L-ATV se séparent pour localiser la source. « HellFire » qui est originaire de

Topeka et qui s'est engagé pour retrouver sa fille étudiante croit l'apercevoir. Il fonce (il est chauffeur) vers le gymnase où il abandonne son groupe.

Les militaires embusqués décident d'aider les hostiles : Le sergent abat Chacal et force la Z-Team à se mettre à l'abri loin des voitures. A découvert, les Z-Corps tentent de rester ensemble mais finissent par se séparer dans le campus.

Les tentatives de **Kevin Roncoy** perturbent le système de communication et « Sword » a émis le message de détresse, sans avoir le temps d'y répondre.

## *Les Z-Corps*

Les positions GPS des OWPads sont détectées à proximité du campus, sans précisions, en raison du brouillage qui perturbe les communications.

### **Chacal** (LEE).

Il finit d'être dévoré par une dizaine d'hostiles. Il a reçu une balle en pleine tête.

### **Diablo** (LEE).

L'homme se tient contre une cloison (de dos), plusieurs cadavres d'hostiles près de lui. Gravement blessé, mordu plusieurs fois, son activimètre s'est cassé dans la bagarre et indique 97%. Aura-il le temps de parler pour justifier son état ? En crachant du sang, cela risque d'être difficile.

### **HellFire** (PC).

L'homme est en plein délire, pensant suivre sa fille disparue il y a 3 semaines dans la ville. Il s'enfonce dans les sections médicales où des bonbonnes de gaz sont stockées. Lorsque les personnages le rattraperont, il tombera sur un groupe de Phase 3 (rats) qui l'attaquera. Il tirera par mégarde sur les fûts pressurisés qui exploseront et enflammeront les lieux.

### **Kentucky** (MA).

Lorsque les personnages arrivent, une fusillade éclate au premier étage. Un Z-Corps se jette par la baie vitrée pour échapper à un

Phase 2 militaire (avec un casque et un gilet pare-balles).

#### **Razorback (IH).**

Deux grenades d'Agent Gris finissent de se vider lorsque les personnages arrivent. Des Phase 4 (5 insensibles, 4 réfractaires) font partie du groupe d'hostiles.

Retranché dans une pièce à l'étage, le Z-corps est silencieux, son arme de poing à la main. L'homme ne peut pas accepter ce qui lui arrive : Son activimètre indique 55% et continue de grimper. Toute personne le menaçant se prendra une balle : Il ne partira pas tout seul en Enfer...

#### **Sword (CA).**

L'OWPad est dans l'entrée du bâtiment, ainsi qu'un PN-90 abandonnée, avec 10 balles. Acculée dans un placard sur lequel des dizaines d'hostiles s'acharnent et sans moyen de communication, la jeune femme (elle est Paniquée) va sa tirer une balle dans la tête 1D6+3 Rounds après l'entrée des Z-Corps. Arriveront-ils à se frayer un chemin jusqu'à elle ?

#### **Valkyrie (YS).**

Le grillage délimitant le terrain de jeu a été éventré en plusieurs endroits. Des dizaines de tentes se dressent à l'intérieur du périmètre, maculées de sang. Pas de trace de la Z-Corps (elle se trouve dans les tunnels technique en-dessous du terrain).

Elle a repéré Daniel dans un bâtiment et veut essayer de le sauver. Vrai tête brûlée, elle fonce sans s'inquiéter. Elle tombera sur sa cachette sous le bâtiment d'art (AB) mis finira poignardée par l'homme.

### ***Course contre La montre***

Le but de l'aventure étant de porter rapidement secours aux membres de la Z-T04, les personnages n'auront qu'un certain temps avant que leurs collègues ne soient confrontés à leur funeste destin.

S'ils perdent vraiment trop de temps (à votre convenance), les événements prévus se dérouleront dans cet ordre :

1°Kentucky se fera dévoré par le phase 2 devant la bibliothèque.

2°Sword se suicide plutôt que de tomber vivante sous les dents des hostiles.

3°Valkyrie sera mortellement blessée en tentant de sauver la cheerleader et le forcené.

4°HellFire se fauter sauter accidentellement en tirant dans des bonbonnes de gaz inflammables.

5°Diablo subira une attaque de trop et finira dévoré.

## **MAUVAIS PERDANTS**

L'armée, qui était en charge de contenir l'épidémie, a perdu le contrôle de la situation dès la fin de la 3<sup>e</sup> semaine de l'épidémie. De nombreuses unités ont été perdues dans l'université.

En apprenant que OneWorld tente de sauver d'éventuels survivants dans un lieu « sensible », une poignée de militaires aigris par la nomination d'amateurs civils et choqués par les événements entend bien leur montrer.

En observation, ils ont vu la situation tourner au vinaigre dans le gymnase. C'est à ce moment-là qu'ils ont tiré sur les Z-Corps, en blessant mortellement Chacal. Les autres ont reflué dans le gymnase ou se sont dispersés sur le campus. Ils sont planqués dans une maison hors du périmètre qui donne la vue sur les L-ATV, attendant la suite des événements.

Bien évidemment, ils feront ça sans se faire repérer.

## HAPPY END

L'évacuation aérienne se fera sans trop de problème, sauf si les personnages se sont baladés. A peine arrivé le groupe subit de nouveaux tests de sang. Les survivants seront séparés des Z-Corps. Ces derniers auront le droit à une bonne douche et une collation équilibrée avant d'enchaîner un long débriefing (si vous avez maîtrisé **WALMART DANS LA BRUME**, ils auront double dose pour la peine 😊).

Alors que la nuit tombera sur Topeka, sous la couche de fumigènes et d'Agent Gris qui sont déployés aux environs de la base militaire, les mauvaises nouvelles tombent : près de 50% des effectifs des Z-Corps sont perdus (morts, contaminés, portés disparus, blessés).

La lutte contre les hostiles s'annonce difficile, mais OneWorld mettra tout en œuvre pour triompher du virus d'Alma et sauver l'Humanité !

## GOOD JOB

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

- **Evacuer les survivants** : 1 point de Personnage pour 4 civils sauvés.
- **Sauver la Z-Team 04** : 1 Point de Personnage par membre sauvé.
- **Entendre mentionner le mystérieux soldat pâle** : 1 point de Personnage.
- **S'enfuir sans sauver la Z-T04** : Deux niveaux de Stress.

# PNIS

## HOSTILES

(cf. LdB p 208-210)

### Z-T04

Les Z-Corps ont toutes les caractéristiques à 3D.

### Diablo (*Gravement Blessé*)

*Bagarre, Esquive, Mêlée 4D, Armes à Feu 3D+2, Pister 4D, Discrétion 4D+2, Crochetage 5D.*

**Equipement :** Poignard.

### HellFire (*Délire*)

*Bagarre, Mêlée, Armes à Feu 4D, Piloter (voiture).*

**Equipement :** Poignard, Colt M-4 (2 chargeurs), Walther P-99 (1 chargeur).

### Kentucky (*Blessé*)

*Esquive, Mêlée 3D+2, Armes à Feu 3D+2, Courir, Médecine (Premiers Soins) 5D.*

**Equipement :** Colt M-4 (vide), Walther P-99 (10 balles).

### Razorback

*Bagarre 4D, Esquive, Mêlée, Armes à Feu 4D, Réparer 4D, Piloter (voiture) 5D.*

**Equipement :** Poignard, Walther P-99 (8 balles).

### Sword (*Paniquée*)

*Bagarre, Esquive, Mêlée 5D, Armes à Feu 3D+2, Commander 3D+2, Volonté*

**Equipement :** M-9 (5 balles).

### Valkyrie

*Bagarre, Esquive, Mêlée 3D+2, Armes à Feu 5D Pister, Discrétion.*

**Equipement :** Poignard, Colt M-4 (1 chargeur), Walther P-99 (1 chargeur).

## SURVIVANTS

Les survivants ont toutes les caractéristiques à 2D+2.

### Kevin Roncoy

*Bagarre, Esquive, Informatique 6D*

**Equipement :** Poignard improvisé (+2).

### Cheerleaders

*Acrobatie 4D, Esquive 3D, Courir, Artiste 3D+2, Persuasion 4D+2.*

### Coach « Mitch »

*Bagarre 3D, Courir 3D, Endurance 4D+2, Soulever 4D, Commander 3D+2, Persuasion 4D*

**Equipement :** Batte de baseball.

### Professeure Alton

*Erudition (Histoire) 4D+2, Langues (Anglais, Espagnol) 3D+2, Charmer 4D, Persuasion 3D, Volonté 3D*

**Equipement :** Rien.

### Denis, Adonis

*Une compétence à 3D+2*

**Equipement :** Rien.

## MILITAIRES

**Adresse 3D+2 Armes à Feu 5D.**

**Equipement :** Colt M4.