

## **Jouer « Fils de l'anarchie » avec un groupe de survivants.**

Le bruit court depuis quelques jours que Saint-Louis, Missouri, bénéficiera prochainement du soutien de la compagnie OneWorld pour se fortifier et devenir une zone orange (voir le supplément U.O.A).

Une fois sur place, les PJ se font refouler à l'entrée. Le « quota d'hospitalité » de la semaine, récemment imposé par le maire, a été atteint ce matin. Il faut que le labo fasse passer quelques examens aux derniers arrivants. En fonction des résultats, les portes seront peut-être ré-ouvertes. Leur interlocuteur, un simple garde, leur explique qu'ils pourront revenir tenter leur chance d'ici cinq jours.

Parmi les congédiés, il y a un couple originaire de Wentzville : Bradley et Tiffany. Ayant assisté aux échanges entre le garde et les PJ, ils viendront expliquer au groupe que ce n'est pas la peine d'insister. C'est la troisième fois qu'ils viennent à Saint-Louis, toujours sans succès. Les règles imposées par le nouveau maire n'aident pas.

Bradley et Tiffany proposent aux PJ de les accueillir chez eux quelques jours, à Wentzville. C'est à une demi-heure de route de Saint-Louis. Sur la route, le couple parle des derniers événements de leur ville et pourquoi ils souhaitent la quitter : les habitants désertent de plus en plus et la ville subit la suprématie des Raccons. De plus, les amoureux souhaitent un endroit paisible pour élever leur enfant (car Tiffany est enceinte).

Les PJ arrivent à Wentzville en même temps que le shérif adjoint et les Z-corps. Ces derniers expliquent ce qui s'est passé, établissent un plan d'action et demandent de l'aide aux civils. Les PJ peuvent donc décider de leur venir en aide. En échange, ceux qui le désirent pourront les accompagner à Saint-Louis, voire même être recrutés en tant que Deathkeepers (en attendant de devenir Z-Corps).

[Jouer ici l'assaut de l'orphelinat, QG des Raccoons, comme indiqué dans le scénario]

Une fois leur mission accomplie, les PJ reprennent la route de Saint-Louis en compagnie du convoi OneWorld. Une fois à l'intérieur, n'hésitez pas à développer les intrigues et les PNJ proposés dans le scénario. Les PJ peuvent donner un coup de main au dispensaire ou à la logistique. Les Z-corps peuvent demander au Deathkeepers de garder un œil sur William Chasterfall, le temps qu'ils aillent à East Saint-Louis, etc.

Durant l'assaut des zombies, les PJ sont tout aussi acteurs que les Z-Corps. Ils peuvent protéger le dispensaire ou l'église, défendre les barricades aux cotés des Z-Corps, condamner la quatrième entrée faite par les Raccons, etc.

Si la ville tombe et qu'un hélico vient chercher les Z-Corps, il n'y a pas de place pour les PJ à bord. Les Z-Corps leur proposent d'utiliser le camion ou le pick-up de Scooter pour charger tout ce qu'ils ont à bord et forcer le passage pour sortir de la ville. Les Z-Corps assurent qu'ils feront tout pour honorer leur promesse de recruter les PJ. Au MJ de décider l'image qu'il veut donner de OneWorld.

Dernière petite complication : forcer le passage avec le camion marche à coup sûr mais va surtout laisser la porte ouverte pour toutes les saloperies qui veulent entrer dans la ville.