ZOMBIOLOGY • SYSTÈME D100 • SCÉNARIO DE SUITE

LA POUSSIÈRE ET LE SANG DU RIO GRANDE

De l'enfer désertique de Sonora aux fiefs armés du Texas : un périple survivaliste où les clans dictent leur loi, où chaque litre de carburant vaut une vie et où l'homme est devenu le seul véritable prédateur.

« On pensait que la frontière servait à arrêter les gens. En fait, elle sert juste à trier ceux qui méritent encore une balle dans la tête des autres. »

THÈME & AMBIANCE	ZONE GÉOGRAPHIQUE	MENACE PRINCIPALE	ENJEU CENTRAL
Survival Horror brutal, clans & dilemmes moraux	Désert de Sonora (Mexique) → Ouest du Texas (USA)	Factions humaines armées (Fronterizos, Barbelés)	Carburant, eau, munitions & retour au foyer

1. CONTEXTE : DE NOGALES AU TEXAS

Quitter NOGALES au volant d'un pick-up poussiéreux, c'est troquer la fournaise des fantômes du désert contre le vrai cauchemar de l'après-Chute : la frontière. Les cartels et les milices locales n'ont pas disparu avec l'effondrement des gouvernements ; ils ont simplement changé de nom, de territoire et de méthode. De l'autre côté du Rio Grande, le Texas n'est plus l'État fier et uni des cartes postales, mais un patchwork féodal de fiefs armés, de ranches fortifiés et d'axes routiers verrouillés par des seigneurs de guerre locaux.

La règle d'or de cette suite : Dans ce monde, l'eau propre, le diesel et les munitions de calibre courant valent bien plus cher que la vie d'un étranger. Les infectés sont toujours là — lents, décomposés, prévisibles — mais ils ne sont plus que le décor mortel d'une guerre d'usure entre survivants.

2. ACTE I : LE PÉAGE DE LA FRONTIÈRE

Lieu : Route fédérale défoncée menant vers les postes-frontières d'El Paso ou de Presidio.

Le pick-up avale l'asphalte craquelé sous un soleil de plomb. L'aiguille de température frôle la zone rouge, les amortisseurs grincent à chaque nid-de-poule, et la jauge de carburant rappelle à chaque kilomètre que la panne sèche équivaut à une condamnation à mort.

La rencontre : Les « Fronterizos » de la Mesa

À une vingtaine de kilomètres du fleuve, la route est barrée par un entrelacs de carcasses de semi-remorques calcinés, de herses artisanales et de fûts métalliques où brûlent des pneus. Des hommes en treillis dépareillés, le visage mangé par la poussière et couvert de foulards, émergent des épaves. Ils ne hurlent pas : ils lèvent leurs fusils d'assaut et leurs carabines avec le calme froid de ceux qui font cela tous les jours.

Leur logique (L'extorsion froide) : Ils tiennent ce verrou routier comme un péage féodal. Pour passer, le groupe doit s'acquitter du « droit de passage » : un tiers de leurs réserves de carburant, la moitié de leurs munitions, ou la cession d'un membre du groupe jugé « utile » (mécanicien, soigneur, tireur confirmé).

Le rapport de force : Même si les PJ sont bien armés, les Fronterizos ont l'avantage du terrain : deux tireurs embusqués sur les promontoires rocheux et un groupe d'otages civils (des familles affamées parquées à l'ombre d'un bus) prêts à servir de boucliers humains.

Résolution & Tests d100 : Un test d'Observation (Surveillance) + PER permet de repérer les guetteurs sur les crêtes avant d'entrer dans la zone de tir. Un test de Savoir (Psychologie) + LOG ou d'Arme sociale (Négociation) + CHA (difficile : -10% sans médicament) révèle que le chef du barrage, Mateo, manque cruellement de médicaments contre la dysenterie qui ronge ses hommes — une monnaie d'échange alternative. Si la poudre parle, le vacarme attire une harde d'infectés Zy errants depuis les canyons voisins, que les Fronterizos utiliseront pour fixer les PJ pendant qu'ils contournent le pick-up.

3. ACTE II : LE COMTÉ DES « RANCHERS » (ENTRÉE AU TEXAS)

Lieu : Plaines arides de l'Ouest texan, territoire de la Fraternité du Barbelé.

Une fois le Rio Grande franchi — par la ruse, la négociation ou dans la fumée des échanges de tirs — les grandes étendues texanes s'ouvrent devant le capot. Mais la liberté n'est qu'une illusion : chaque point d'eau, chaque silo à grains et chaque croisement est surveillé par des patrouilles motorisées.

Le clan : La Fraternité du Barbelé

Dirigée par un ancien shérif de comté au regard vitreux, Cole Vance, cette faction a transformé un immense ranch d'élevage en camp fortifié entouré de tranchées et de rouleaux de fil rasoir. Leur devise est peinte sur le portail d'entrée : « L'ordre ou la fosse. »

Le piège de l'hospitalité : Contrairement aux pillards de grand chemin, les hommes de Vance accueillent les voyageurs avec une courtoisie glaciale. Ils offrent un peu d'eau fraîche, de la viande séchée et un abri pour la nuit afin d'évaluer la valeur matérielle et humaine des nouveaux arrivants.

La mécanique interne du clan : Chez Vance, chaque personne est une ligne comptable. Les blessés graves, les malades et ceux qui n'ont aucune compétence technique sont affectés aux « corvées de nettoyage » : envoyés sans armes à feu dans les bourgs infestés pour attirer les rôdeurs hors des axes commerciaux du clan. Le vol d'une ration entraîne l'amputation d'un doigt ; la désobéissance, une balle dans la nuque.

Le dilemme moral : Vance confisque temporairement le pick-up pour « inspection mécanique » et propose un marché aux PJ : déloger un groupe de survivants indépendants retranchés dans une station de pompage solaire à 15 kilomètres, et récupérer la valve principale. En échange, ils récupèrent leur véhicule avec le plein et un sauf-conduit. S'ils refusent, ils repartent à pied dans le désert sans armes. S'ils acceptent, ils découvrent que la station abrite une vingtaine de civils pacifiques qui mourront de soif sans cette pompe.

4. ACTE III : LA VILLE NATALE (LE RETOUR AUX SOURCES)

Lieu : La ville d'origine des PJ au Texas — un foyer devenu champ de ruines disputé.

Après des jours de route, de paranoïa et de privations, les PJ aperçoivent enfin le château d'eau et les premiers panneaux de leur ville natale. L'espoir de retrouver des proches ou un refuge sûr se heurte immédiatement à la brutalité du nouveau monde.

Une ville fracturée : La commune est coupée en deux par une barricade de wagons et de carcasses. À l'est, une milice d'anciens notables et policiers contrôle le château d'eau et l'armurerie ; à l'ouest, un gang de survivants désespérés tient l'hôpital et les réserves alimentaires.

Des visages familiers méconnaissables : Les PJ croisent des connaissances d'avant la Chute. Un ancien commerçant affable est devenu un chef de secteur impitoyable qui exécute les suspects d'infection sans vérification ; un ami d'enfance, terrifié et affamé (Caleb Mercer), est prêt à vendre l'emplacement du pick-up des PJ en échange de quelques boîtes de conserve.

Le Climax (Entre le marteau et l'enclume) : Alors que les PJ tentent de récupérer des survivants proches ou des réserves cachées dans leur ancien quartier, une patrouille hostile repère leur pick-up. Une fusillade éclate en pleine rue, tandis que le bruit des moteurs et des tirs fait céder les grilles d'un ancien centre commercial voisin, libérant une horde compacte de plusieurs dizaines de rôdeurs. Les joueurs doivent trancher dans le vif : sacrifier une partie de leur précieux chargement pour alléger le véhicule et fuir, ou risquer leur peau pour sauver un allié encerclé.

5. BOÎTE À OUTILS DU MJ : PROFILS PNJ & FACTIONS (SYSTÈME D100)

Les fiches ci-dessous respectent les règles du d100 System de Zombiology : les tests se résolvent en additionnant la Caractéristique et la Compétence (ou en utilisant le pourcentage total indiqué entre parenthèses). Les Seuils Physiques (SP) et Seuils Mentaux (SM) indiquent les valeurs pour 1 malus (Léger), 2 malus (Modéré), 3 malus (Grave) et 4 malus (Profond).

MATEO « EL FLACO » *[Acte I • Chef des Fronterizos]*

Ancien douanier mexicain recyclé en chef de péage armé. Pragmatique, épuisé et rongé par l'inquiétude pour ses hommes malades de la dysenterie, il privilégie l'extorsion froide au bain de sang.

CARACTÉRISTIQUES
FOR 30% | CON 25% (affaibli) | DEX 35% | RAP 35%
LOG 40% | VOL 40% | PER 45% | CHA 35%

SEUILS DE DÉGÂTS & PROTECTIONS
SP : Léger 6 / Modéré 12 / Grave 17 / Profond 22
SM : Léger 8 / Modéré 16 / Grave 21 / Profond 26
Armure : Gilet pare-balle léger (-1d10 Torse)
Caractère : Pragmatique (-1d10 Culpabilité, Tristesse)

COMPÉTENCES CLÉS (Compétence + Caractéristique = Score testé)
- Arme à feu (Fusil d'assaut) : 45% (Score final PER : 90%)
- Arme sociale (Négociation) : 45% (Score final CHA : 80% ; -10% aux PJ sans médicament)
- Arme sociale (Intimidation) : 40% (Score final CHA : 75%)
- Observation (Surveillance) : 40% (Score final PER : 85%)
- Savoir (Psychologie) : 35% (Score final LOG : 75%) | Survie (Premiers secours) : 30% (LOG : 70%)

ARMES & ÉQUIPEMENT
- Fusil d'assaut AR-15 : DP 3d10+3/+6, Perforante, Aspergeante (cône/trait), Vicieuse +3/+6, Fatale 9+, Portée 80 m
- Couteau de combat : DP 2d10, Tranchante ou Perforante | Talkie-walkie, jumelles, carnet de péage

MILICIENS & GUETTEURS FRONTERIZOS *[Acte I • Sbires du barrage (4 à 6 hommes, dont 2 embusqués)]*

Anciens contrebandiers et villageois endurcis tenant les promontoires rocheux et les carcasses calcinées. Ils utilisent les otages civils comme boucliers humains si la situation dégénère.

CARACTÉRISTIQUES
FOR 35% | CON 30% | DEX 35% | RAP 35%
LOG 20% | VOL 25% | PER 35% | CHA 20%

SEUILS DE DÉGÂTS & PROTECTIONS
SP : Léger 5 / Modéré 11 / Grave 16 / Profond 21
SM : Léger 5 / Modéré 10 / Grave 15 / Profond 20
Armure : Aucune (Couvert partiel/important derrière les carcasses : -2/-4 malus aux tirs subis)
Caractère : Désabusé (-1d10 Tristesse)

COMPÉTENCES CLÉS (Compétence + Caractéristique = Score testé)
- Arme à feu (Carabine / Fusil d'assaut) : 35% (Score final PER : 70%)
- Observation (Surveillance) : 35% (Score final PER : 70%) | Discrétion : 30% (Score final DEX : 65%)
- Art martial (Bagarre) : 30% (Score final FOR : 65%)

ARMES & ÉQUIPEMENT
- Carabine de chasse ou AR-15 : DP 3d10, Perforante, Fatale 9+, Portée 80 m
- Machette : DP 2d10, Tranchante | Foulard poussiéreux, gourde d'eau saumâtre

SHÉRIF COLE VANCE *[Acte II • Seigneur de guerre de la Fraternité du Barbelé]*

Ancien shérif de comté au regard vitreux et à la courtoisie glaciale. Il traite chaque être humain comme une ligne comptable : actif technique utile ou appât jetable pour les corvées de nettoyage.

CARACTÉRISTIQUES
FOR 35% | CON 40% | DEX 35% | RAP 30%
LOG 45% | VOL 50% | PER 40% | CHA 45%

SEUILS DE DÉGÂTS & PROTECTIONS
SP : Léger 7 / Modéré 15 / Grave 20 / Profond 25
SM : Léger 9 / Modéré 19 / Grave 24 / Profond 29
Armure : Gilet pare-balle sous chemise (-1d10 Torse, Discrète)
Caractère : Impitoyable (-1d10 Anxiété, Peur, Culpabilité) + Bouclier mental (Censure partielle : +2 bonus déf.)

COMPÉTENCES CLÉS (Compétence + Caractéristique = Score testé)
- Arme à feu (Arme de poing) : 50% (Score final PER : 90%)
- Arme sociale (Manipulation) : 45% (Score final CHA : 90%) | Arme sociale (Intimidation) : 45% (CHA : 90%)
- Savoir (Psychologie) : 40% (Score final LOG : 85% ; inflige -20% aux PJ pour percer ses intentions)
- Étiquette (Autorité / Loi) : 45% (Score final CHA : 90%) | Observation (Comportement) : 40% (PER : 80%)

ARMES & ÉQUIPEMENT
- Revolver lourd .357 : DP 3d10, Blessante, Perforante, Fatale 9+, Portée 40 m
- Étoile de shérif ternie, trousseau de clefs du dépôt, radio longue portée

GARDES DU CORPS DE LA FRATERNITÉ *[Acte II • Escorte armée de Vance (4 vétérans)]*

Anciens adjoints et contremaîtres de ranch fanatisés par la discipline de fer de Vance. Toujours positionnés en demi-cercle autour du Shérif, prêts à abattre quiconque lève le ton.

CARACTÉRISTIQUES
FOR 40% | CON 40% | DEX 35% | RAP 35%
LOG 25% | VOL 35% | PER 35% | CHA 20%

SEUILS DE DÉGÂTS & PROTECTIONS
SP : Léger 7 / Modéré 16 / Grave 21 / Profond 26
SM : Léger 6 / Modéré 12 / Grave 17 / Profond 22
Armure : Gilet tactique (-1d10 Torse)
Caractère : Discipliné (-1d10 Peur)

COMPÉTENCES CLÉS (Compétence + Caractéristique = Score testé)
- Arme à feu (Fusil à pompe / AR-15) : 45% (Score final PER : 80%)
- Art martial (Bagarre) : 40% (Score final FOR : 80%) | Observation (Surveillance) : 35% (PER : 70%)

ARMES & ÉQUIPEMENT
- Fusil à pompe cal. 12 : DP 3d10+3, Perforante, Aspergeante (cône courte portée), Fatale 9+
- Matraque de service : DP 2d10, Choquante | Menottes en acier

CALEB MERCER *[Acte III • Ancien voisin / Survivant brisé de la ville natale]*

Survivant paranoïaque et affamé qui connaît chaque ruelle, égout et cachette de la ville, mais dont la loyauté s'arrête exactement là où commence sa propre survie.

CARACTÉRISTIQUES
FOR 25% | CON 25% | DEX 40% | RAP 45%
LOG 30% | VOL 20% | PER 40% | CHA 30%

SEUILS DE DÉGÂTS & PROTECTIONS
SP : Léger 5 / Modéré 10 / Grave 15 / Profond 20
SM : Léger 5 / Modéré 10 / Grave 15 / Profond 20
Armure : Aucune
Caractère : Lâche (-1d10 Culpabilité, mais gagne automatiquement +1 dé de stress au moindre coup de feu)

COMPÉTENCES CLÉS (Compétence + Caractéristique = Score testé)
- Discrétion : 45% (Score final DEX : 85%) | Sport (Athlétisme / Fuite) : 40% (Score final RAP : 85%)

• Culture générale (Connaissance locale) : 45% (Score final LOG : 75%)
• Arme sociale (Bluff) : 40% (Score final CHA : 70%) | Bricolage (Crochetage) : 35% (DEX : 75%)

ARMES & ÉQUIPEMENT
• Pied-de-biche : DP 2d10, Contondante | Sac à dos vide, 4 cartouches de calibre 12 dépareillées

CHEF DE SECTEUR DE LA MILICE *[Acte III • Ancien commerçant devenu chef de quartier]*

Autrefois propriétaire affable de la quincaillerie locale, désormais paranoïaque et impitoyable. Il fait exécuter sans sommation toute personne présentant une égratignure suspecte.

CARACTÉRISTIQUES
FOR 35% | CON 35% | DEX 30% | RAP 30%
LOG 35% | VOL 40% | PER 35% | CHA 35%

SEUILS DE DÉGÂTS & PROTECTIONS
SP : Léger 6 / Modéré 14 / Grave 19 / Profond 24
SM : Léger 7 / Modéré 15 / Grave 20 / Profond 25
Armure : Blouson en cuir épais (-1d10 Bras et Torse contre morsures/griffures)
Caractère : Paranoïaque (-1d10 Colère)

COMPÉTENCES CLÉS (Compétence + Caractéristique = Score testé)
• Arme à feu (Carabine) : 40% (Score final PER : 75%) | Arme sociale (Intimidation) : 40% (CHA : 75%)
• Étiquette (Milice / Commandement) : 35% (Score final CHA : 70%)

ARMES & ÉQUIPEMENT
• Carabine semi-automatique : DP 3d10, Perforante, Fatale 9+
• Lampe torche lourde : DP 2d10, Contondante | Brassard rouge de la milice

HARDE D'INFECTÉS ZY (RÔDEURS DU DÉSERT & HORDE URBAINE) *[Actes I, II & III • Menace environnementale (ND 6)]*

Cadavres desséchés par le soleil du désert ou piégés dans les galeries commerciales. Lents et décérébrés, ils avancent en ligne droite vers tout bruit ou mouvement et deviennent mortels en meute.

CARACTÉRISTIQUES
FOR 20% (ou 30% si frais) | CON 30% | DEX 30% | RAP 20% | PER 30%
Zone de détection : 3 m (4 m si frais) | Déplacement : 2 m (3 m si frais)

SEUILS DE DÉGÂTS & PROTECTIONS
SP : Léger 4 / Modéré 9 / Grave 14 / Profond 19 (ou 5 / 12 / 17 / 22 si frais)
SM : Immunisé (État Insensible)
Défense : Non (tous les tests d'attaque contre eux gagnent 4 bonus)
État Insensible : Immunisé au stress, aux attaques mentales et aux états Exposé/Vulnérable. HS uniquement si malus ≥ Art martial ou dégâts Profonds/Massifs à la tête.

COMPÉTENCES CLÉS (Compétence + Caractéristique = Score testé)
• Arme psychologique (Dégoût zombie) : 50% (Attaque gratuite 1ère fois ; DM 1d10 ou 2d10 au contact, Fatale 9+, Localisée Peur)
• Art martial (Zombie) : 30% (10% + FOR) — Saisir, Agripper, puis Mordre
• Observation (Proie) : 40% (10% + PER)

ARMES & ÉQUIPEMENT
• Morsure infectieuse : DP 1d10 + Contamination par le sang (50%) + Terreur de l'infection (50%)
• Bave infectieuse (si cible Saisie) : Contamination respiratoire (30%)

Conseils de maîtrise pour le ton « The Walking Dead »

- **L'économie de la survie :** Tenez à jour l'inventaire exact du pick-up (litres d'essence, bidons d'eau, cartouches par calibre). Quand la jauge clignote, la paranoïa fait le reste.
- **Les zombies comme aléa climatique :** Ne faites pas des infectés des « boss ». Ils sont la tempête qui se lève dès qu'un coup de feu éclate, forçant les ennemis à coopérer ou à se sacrifier mutuellement.
- **L'impact des choix :** Chaque vie épargnée consomme des ressources ; chaque vie sacrifiée laisse une trace morale sur le groupe et modifie leur réputation auprès des clans texans.