

WALMART DANS LA BRUME

Scénario d'Herbert West

Semaine 5

SYNOPSIS

L'équipe, pour sa première mission, doit partir prêter assistance à des survivants retranchés dans un magasin Walmart. Celui-ci est pris dans les effets de l'incendie d'une usine chimique qui diffuse un brouillard persistant depuis plusieurs semaines.

Les survivants retranchés ont basculé dans une guerre froide de communautés qui va dégénérer avec l'arrivée des personnages.

Note pour le Meneur : *Ce scénario s'inspire en partie du film **The Mist**. Dans le cadre de ma campagne, ce scénario se déroule le premier jour d'activité des équipes Z-Corps. Vous pouvez le décaler aux premiers jours d'interventions des Z-Corps au Kansas.*

BRIEFING

22 août 2012

Les personnages reçoivent au petit matin sur leur OWPad l'affectation suivante :

REC/EXT-KS-TOP-PIT11-B-1208017

Type : Evacuation de survivants.

Timing : Départ à T0 (06:30) pour un trajet de 8 kilomètres. Durée maximum T0+6 heures.

Terrain : Walmart Supercenter, 1501 SW Wanamaker Road.

Personnel : Z-Team.

L'équipe du MCP « Hunter » fourni les détails de la mission alors que l'équipe est en train de charger son Oshkosh L-ATV :

« Un avion de détection a effectué un survol du secteur nord-ouest de la ville. Des signes de vie ont été détectés dans un magasin Walmart. Les conditions actuelles ne permettent pas une intervention aérienne. Votre mission consiste à vous rendre sur place en déterminant un itinéraire sûr, évaluer le

nombre de survivants sains et préparer l'évacuation par des moyens appropriés ».

Pour clarifier les conséquences, l'équipe se fait rappeler un point fondamental de sa mission :

« Le traitement des personnes infectées sera à effectuer sur place. Comme on vous l'a appris ».

Equipement

La filiale Z-Corps débutant juste, le matériel est disponible et fourni de façon réfléchie (cf.LdB p112).

Par Contrôleur :

1 arme principale (2 chargeurs normaux, 1 spécial*), 1 arme de poing (2 chargeurs normaux), 1 arme blanche, 1 grenade d'Agent Gris, 1 combinaison noire, 1 masque NBC, 1 gilet pare-balles, 1 activimetre personnel.

Par Z-Team :

2 grenades **Crematoria**, 20 seringues « one shot » **Crematoria**, 1 grosse trousse de soins, 1 activimetre pour civils, 1 robot Sentry.

Par véhicule :

Packs d'eau, rations de survie, couvertures pour 20 personnes (1 jour d'autonomie).

*Le type de munitions est laissé au choix du personnage.

TRAVERSER TOPEKA

L'équipe a le temps de planifier un parcours théorique avant de prendre la route. Les complications viendront des destructions engendrées par les bombardements ainsi que les actions résultantes des survivants (dégradations, incendies, explosions, etc.).

Optionnel : *La Z-Team pourra faire une partie du trajet avec d'autres Z-Teams. Cela créera des liens qui pourront servir plus tard dans la*

campagne à votre convenance (antagonisme, amitié).

Roadmap to Hell

Trajets sous Google

Il y a trois trajets rapides possibles, pour une distance de 10 miles (16 kilomètres), qui doivent prendre en compte les faits suivants. Tout trajet plus long devra être repoussé.

Le réseau autoroutier est impraticable. Les voies d'accès et de circulation sont bouchées, sans compter les incendies en série qui ont ravagé les véhicules immobilisés. Le seul moyen de s'y aventurer est de faire du slalom, du hors-piste ou de pousser/dégager les épaves encombrantes, qui sont assez fréquentes.

Les destructions ont rendu tout déplacement extrêmement long et compliqué dans la ville. Façades détruites, carcasses bloquant les routes, chaussées qui menacent de s'effondrer composent le trajet typique.

Malgré les bombardements, la ville abrite encore beaucoup d'hostiles. Même si la plupart n'arrivent pas à rattraper les personnages, ils partiront à leur suite et finiront au Walmart en suivant le bruit et l'odeur du véhicule (de préférence lorsque la Z-Team tentera de quitter les lieux).

Complications

Voici quelques idées pour allonger le temps de trajet jusqu'au Walmart. Elles doivent donner un peu de fil-à-retordre aux personnages.

Un camionneur infecté est décédé il y a peu de temps dans son camion, dont le moteur tourne toujours. Il va foncer-sans le vouloir-sur les personnages (qui doivent effectuer un **jet d'Esquive # Moyen** pour ne pas se faire écraser), avant d'encastrier son semi-remorque dans un réservoir de gaz de ville et d'exploser. Un **jet de Courir # Moyen** permettra de sortir de la zone d'effet.

La chaussée empruntée a été affaiblie et s'affaisse au passage du L-ATV. Pour éviter que le véhicule ne chute plusieurs mètres plus bas, un **jet de Conduite # Difficile** est nécessaire. La présence d'hostiles dans les égouts à cet endroit est possible. La route est désormais inaccessible, obligeant à un détour.

En avançant au ralenti entre plusieurs véhicules, les occupants (1D6/2 par personnage) d'un car GreyHound-tous transformés-défoncent les vitres et tombent sur l'Oshkosh (slalom)/sur les Z-Corps (dégagement des voies). Une survivante se porte vers les Z-Corps lorsqu'elle est interceptée par une petite horde. Quelque soient les efforts des personnages, la femme en se débattant laisse rouler une grenade dégoupillée vers ceux-ci...

Parmi des hostiles qui convergent sur le trajet les personnages se trouvent plusieurs pompiers transformés. Ils sont équipés de bouteilles à oxygène, qui ne manqueront pas d'exploser si elles ont impactées/embouties/perforées.

LA BRUME

Un étrange brouillard grisâtre et persistant s'est installé sur un vaste secteur où vont se rendre les Z-Corps. En l'absence de précipitations et de vent, il persiste sur la zone.

L'origine en est un incendie chimique qui ravage depuis la semaine 3 les installations de la **Ash Grove Resources**. Les épais nuages lourds se propagent vers le sud, englobant la zone commerciale où se trouve le magasin.

La visibilité est réduite à moins de 5 mètres. Les viseurs thermiques et nocturnes sont gênés. Une étrange odeur accompagne la brume, gênant l'odorat. Pour finir, les particules en suspension dans l'air étouffent en partie la propagation des sons.

Notes pour le Meneur : *Les jets de Perception/Chercher/Pister subissent un malus de 5. Les jets de Discrétion/Camouflage bénéficient d'un bonus de 5.*

Est-ce que cette brume est toxique ? Pas plus que l'Agent Gris à fortes doses...à priori.

Les habitants de La brume

Au sein de cette étendue évoluent des hostiles et des animaux (échappés du zoo de Topeka). Les premiers semblent s'être habitués à cette zone de protection et de chasse.

Rencontres

Tous les 4 Rounds passés dans la brume, faites un jet (2D6).

2-8 : Rien.

9-12 : Quelque chose.

Tous les 4 Rounds supplémentaires d'exposition, rajoutez +1 au jet.

Dès qu'une Rencontre est tirée, le jet suivant sera normal.

Table des Rencontres (2D6)

1 : Hostile isolé.

2-3 : Eléphant/Hippopotame.

4-5 : Groupe d'hostiles (1D6)

6-8 : Hyènes/Ours/Lions

9-12 : Groupe d'hostiles (2D6)

LE WALMART SUPERCENTER

Notes pour le Meneur : *Tous les jets de Crochetage nécessitent forcément de l'outillage adapté. Tout accès forcé le sera de façon bruyante, entraînant une réaction des occupants.*

Le parking est occupé par une cinquantaine de voitures dispersées, appartenant pour la plupart aux infortunés occupants coincés dans le magasin.

Plusieurs ont été forcées et dévalisées, d'autres portent des traces de sang coagulé, ou ont été embouties par d'autres véhicules ou quelque chose (Eléphant/Hippopotame). Certaines pourront servir pour fuir précipitamment le Walmart, mais nécessiteront des réparations sommaires (batterie, antivol, forcer l'ouverture, etc.). Les jets seront à votre convenance.

La station-service bordant le parking a été ravagée par un incendie qui s'est propagé aux véhicules limitrophes. Des dizaines de carcasses noircies attestent de l'évènement particulièrement destructeur.

Le centre-commercial est privé de courant depuis trois semaines. Il dispose de 4 accès pour la clientèle, de deux quais de livraison pour camions, de 10 sorties de secours et de 3 accès pour le personnel. Il n'y a pas d'accès sur le toit.

Le magasin automobile accolé est fermé pour travaux depuis début juillet. Les rideaux métalliques sont bloqués (découpage/défonçage nécessaire) et les portes reliant au Walmart fermées (**Crochetage # Moyen** ou les défoncer).

La zone complètement clôturée pour l'**espace jardinage**.

Le magasin se compose des services suivants :

Walmart Auto Care Centers (Pneumatiques),
Walmart Bakery (Boulangerie),
Walmart Connection Center (Téléphonie),
Walmart Deli (Epicerie Fine),
Walmart Garden Center (Jardinerie),
Walmart Grocery Pickup (Livraison de courses à emporter),
Walmart Money Center (Transfert d'argent),
Walmart Pharmacy (Pharmacie),
Walmart Photo Center (Matériel de photographie),
Walmart Vision & Glasses (Opticien),
Coinstar (Bornes de monnaie),
ecoATM (Récupérateur d'appareils usagés),
MoneyGram (Transfert d'argent),
Redbox B de location de films),
Regal Nails Salon & Spa (Salon de manucure),
SmartStyle Hair Salon (Salon de coiffure),

Comment rentrer dedans ?

- Les quais de livraison des camions ont leur lourd rideau métallique baissés et soudés de l'intérieur (Les postes à chalumeau du magasin ont été utilisés à cette fin).
- Les 4 accès sont barricadés de l'intérieur (caddies, distributeurs vides, objets encombrants divers, etc.). Plusieurs traces de combats avec l'extérieur sont visibles : vitres étoilées, impacts de balles, voiture-bélier encastrée. Des dépouilles humaines calcinées sont réparties près des accès. Trois d'entre eux sont particulièrement bien fortifiés et ne permettrait pas de passer « discrètement ». Le quatrième.
- Les accès de services et les sorties de secours sont bloqués de l'intérieur. Les premiers nécessitent un jet de **Crochetage # Difficile**. Les seconds doivent être forcés bruyamment avec du matériel que les personnages ne devraient pas avoir (disqueuse, chalumeau, voir explosifs). Dans les deux cas, les personnages s'exposent à des rencontres dans la brume.
- La zone de jardinage est isolée par un double grillage qu'une pince coupante (disponible dans l'Oshkosh) permet de

Des alarmes et des pièges rudimentaires sont tendus à chaque accès. Des **jets de Perception # Difficile** et **Crochetage # Moyen** sont nécessaires pour les repérer et les neutraliser.

ATTENTION ! Une fois ceux-ci inopérant, les menaces de l'extérieur peuvent rentrer.

Une fois à l'intérieur du bâtiment, une forte chaleur (la climatisation ne fonctionne plus), mêlée à de puissantes odeurs (produits frais avariés, musc, brûlé, etc.) assaillent les nouveaux-venus. Sans leur masque, un **jet de Puissance # Moyen** évitera d'être pris de vomissements.

En effet, même si la climatisation ne fonctionne plus, les conduits sont fermés pour

empêcher la brume de pénétrer par le toit dans la construction.

Un brin d'histoire récente

Voici les événements qui ont ponctué la survie des occupants du magasin de la célèbre chaîne durant les trois dernières semaines. Les occupants sont coupés de toutes informations depuis la fin de la semaine 2.

Fin de la semaine 2.

Les journaux locaux commencent à parler de l'épidémie de grippe qui prend des proportions inquiétantes. L'explosion de l'usine chimique coïncide avec l'apparition des hostiles dans cette partie de la ville. Les clients sont contraints de rester confinés dans le magasin. Le magasin attendait un réapprovisionnement complet qui n'a pas eu lieu (30% de stock).

Semaine 3.

De nombreuses personnes tentent de s'enfuir. Certaines reviennent, blessées et déclencheront une épidémie qui sera jugulée de justesse. Les groupes se constituent, instituant des rapports de force pour les ressources et les décisions. Plusieurs groupes externes essayent de pénétrer dans le magasin. Ils sont repoussés +/- violemment. Les animaux échappés du zoo errent désormais dans la brume aussi.

Semaine 4.

Les tensions entre les groupes arrivent à leur paroxysme. Certains décident de sortir chercher de l'aide. Les bombardements au napalm dissuadent quiconque de quitter le magasin.

Début de la semaine 5.

Cloîtrés, les survivants attendent un hypothétique sauvetage. Des attaques d'hostiles +/- dangereuses sont repoussées.

Plusieurs survivants ont tenté de rejoindre les lieux. Refoulés, ils ont été attaqués à proximité par des hostiles. D'autres ont tenté de forcer l'accès.

Des pillards ont essayé de prendre d'assaut le magasin en défonçant une des entrées avec une voiture-bélier, sans succès.

Les communautés du Walmart

De façon générale, l'hygiène est devenue secondaire par rapport à l'alimentation et à la survie.

Les religieux (R) (10)

C'est le groupe le plus important. Il s'est constitué autour du **pasteur Dallas** et de **Miss Carmody**. Les horreurs vécues ont fait sombrer la plupart des membres dans une ferveur religieuse totale. Ils obéissent aveuglément au pasteur et à Mis Carmody tant qu'une force supérieure n'est pas employée contre eux.

Notes : Si les personnages sont au nombre de 4, le chef du groupe religieux les identifiera aux 4 cavaliers de l'Apocalypse et les accueillera en récitant le passage de la bible qui correspond (à votre Google ☺). Dans le cas contraire, il citera des extraits qui s'apparentent aux événements.

Les « sensés » (S) (5)

Cette poignée de gens a gardé une approche rationnelle des faits. John Cesear fait tout ce qui est en son pouvoir pour protéger sa fille.

Les musiciens (M) (4)

Le duo rock « **Rock Ex Machina** », en tournée dans le Middle-west, s'est retrouvé bloqué alors qu'il réapprovisionnait avant de repartir vers l'ouest. Ils passent leur temps à boire, fumer ou se droguer. En manque de tout, ils délirent, entraînant des tensions avec les autres groupes. Le chef de la sécurité ; **Carlton Mitchell**, a réussi jusqu'à présent à calmer la situation, ainsi que leur impresario **Laura Brenton**. Mais les deux membres du groupe sont de plus en plus incontrôlables.

Le personnel (P) (5)

Le patron du magasin ; **Bud Brown**, a essayé de s'imposer comme chef, mais son manque de charisme et de psychologie n'a pu empêcher l'apparition de différents groupes. Il a son mot à dire sur l'usage des ressources et

contrôle difficilement son équipe. Ses employés ont subi l'influence des autres groupes, qu'ils rejoindront si la situation dégénère.

Les armes dont disposent les occupants sont des couteaux, des manches de balais taillés en pointe, des pelles, des pioches, des cocktails Molotov rudimentaires et des sprays bricolés en lance-flammes. Aucune arme à feu.

Les infectés

Les occupants contaminés sur place ou en arrivant ont été rapidement mis à l'écart dans la salle de réunion du personnel, à la fin de la semaine 2. Ils se sont tous transformés, errant désormais dans cette pièce barricadée de l'extérieur. Personne n'a voulu les éradiquer (croyance, courage, liens, etc.). Quinze hostiles de 4^e génération attendent de pouvoir sortir.

Les cadavres

Les dépouilles de 12 hostiles et de 7 victimes sont entreposées dans la zone jardinage qui donne à l'extérieur. Elles sont enroulées dans des draps imbibés de désinfectants (javel, chlore) pour masquer les odeurs.

NOUS VENONS EN PAIX

L'arrivée des Z-Corps va entraîner de nombreuses réactions et des événements.

On est là !

Signaler sa présence depuis l'extérieur provoquera une vive inquiétude des occupants qui vont devoir être convaincus de laisser rentrer les nouveaux venus. Un jet de **Persuasion # Très Difficile**-pouvant être modifié par un bon roleplay-est nécessaire et prendra de nombreuses minutes (pensez à faire quelques jets de rencontre dans la brume).

Pénétrer discrètement demandera du temps (pensez à faire des jets de rencontre dans la brume). Suivant où la Z-Team s'introduit, elle

risque de tomber sur une zone occupée par un des groupes de survivants.

Pénétrer bruyamment est considéré par tous les occupants comme une attaque. Ils vont profiter des pièges tendus et de leur connaissance des lieux pour surprendre les intrus. Les survivants ne cesseront pas le combat tant qu'ils n'auront pas de nombreux blessés/morts ou que les Z-Corps ne désamorcent pas la situation (baisser les armes, se rendre, etc.).

Notes pour le Meneur : *Attention à qui récupère des armes à feu parmi les survivants ! Cela peut dégénérer en règlement de compte.*

Vous êtes chez nous !

Les religieux vont prendre les « hommes en noir » pour des suppôts du Malin quoiqu'ils disent ou fassent. Ne travaillent-ils pas pour une compagnie qui est pour l'avortement et l'euthanasie ? Qui sont-ils après tout pour s'opposer au dessein du Tout-Puissant ?

Pour ramener une des brebis du pasteur dans la réalité, un jet de **Persuasion # Héroïque** est nécessaire, avec un SR.

Les sensés et le personnel poseront plein de questions sur la situation actuelle (pourquoi les bombardements ? OneWorld est bien responsable ? Y-a-t'il un remède ? Etc.).

Les musiciens demandent à être évacués immédiatement et/ou à parler à un responsable haut-gradé (de préférence lui d'ici). *Ils joueront la comédie pour recevoir des antidouleurs.*

Discuter et écouter chaque groupe permettra de faire des **jets d'Empathie # Difficile** pour déterminer leur état mental.

Quelqu'un est malade ?

Vient forcément le temps d'examiner les survivants.

Un jet de **Médecine # Moyen** révèle que tous les occupants du magasin souffrent de malnutrition et de déshydratation (les stocks, qui sont au plus bas, ont été mal gérés). Suite aux attaques de pillards et d'hostiles, ainsi qu'aux conditions d'hygiènes, plusieurs personnes (à votre convenance) sont légèrement ou malades. Personne n'ayant de formation médicale ni de médicament, leur état risque de s'aggraver.

Faire accepter les tests avec l'activimètre réclamera un bon roleplay ou des **jets de Persuasion # Moyen (S, P), Difficile (M) Très Difficile (R)**.

Trois personnes ont été blessées par des hostiles au cours des dernières 24 heures. Deux sont infectées : **Laura Berton** (35%) et **Titus Day** (66% mais sans les symptômes « habituels »). La troisième **Tabitha Halliwell** est immunisée (46% en régression lente) mais l'ignore.

Comment vont faire les personnages pour éliminer ces sources d'infection, sans se tromper et sans provoquer une émeute ?

A vous de me le dire ☺

On évacue !

Une fois les occupants calmés, soignés et triés, il est temps de contacter la base pour demander les renforts nécessaires à l'évacuation des survivants sains.

Un convoi de 3 camions sera envoyé depuis la base de Forbes Field.

Le temps de trajet sera plus long que celui de la Z-Team, permettant à de nombreux évènements et tragédies de survenir. *Comptez au minimum 2 heures.*

LOI DE MURPHY

L'arrivée des Z-Corps déclenche une série d'évènements au sein des survivants et dans le refuge. A vous de les mettre dans un ordre chronologique qui vous convient, mais qui fasse augmenter la tension et la pression jusqu'à l'évacuation/fuite.

Des hostiles arrivent de façon désordonnée.

L'arrivée de la Z-Team attire progressivement les hostiles qui trainent dans le coin. Si rien n'est fait pour les éloigner, leurs bruits vont en faire venir d'autres.

Les tensions entre les groupes éclatent.

Certains crimes ont été perpétrés par les uns et les autres. La Z-Team est prise à partie pour faire arrêter le(s) coupable(s) et que justice (immédiate) soit faite.

Les hostiles enfermés dans une remise s'échappent.

La menace qu'apportent les Z-Corps peut conduire des extrémistes ou des fuyards à les libérer (3D6 hostiles de 4^{ème} génération) en voulant sortir par une sortie de secours.

Des hostiles tombent du plafond.

(1D6+3) infectés ont tenté de fuir la remise et sont décédés dans les conduits de ventilation, au-dessus des allées. Bloqués pendant plusieurs semaines, sans stimuli sensoriel, ils attendent d'être tirés de leur torpeur. Des coups de feu, voir des explosions, les activeront et ils chuteront sans dommage dans les allées désertes pour attaquer les occupants retranchés.

Le véhicule des personnages est volé.

Les musiciens et leur garde du corps s'éclipsent vers l'Oshkosh dès que possible pour fuir les lieux.

Une horde passe dans le coin.

Elle se compose des nombreux monstres qui ont suivi-à leur rythme-les personnages dans leur trajet à travers la ville. Elle débarque avant que les véhicules d'évacuation n'arrivent.

Les fanatiques pètent les plombs.

Cette masse de monstres risque de faire sombrer dans la folie les esprits les plus faibles. Quitte à leur faire commettre des erreurs tragiques ou des actes sans nom...

Les blessés se transforment.

Bien que Titus soit le plus proche de devenir un hostile, ce sera Laura qui succombera à une vitesse foudroyante. L'homme sombrera dans une folie où la Fréquence Morte semble déjà le guider vers ses « frères ». Il fera tout pour les rejoindre et les libérer.

CLIFFHANGER

Alors que les personnages s'apprêtent à quitter le Walmart en bon ordre ou en plein chaos, ils reçoivent une nouvelle affectation prioritaire. Pas le temps de souffler ou de retourner faire le plein à Forbes Field !

Ne manquez pas la prochaine aventure de vos Z-Corps dans **BACK TO THE UNIVERSITY** ☺ !

Notes : *Comme les deux aventures se suivent, notez précisément les stocks d'armes et de munitions dont disposent les personnages. Ils n'auront aucune logistique d'OneWorld pour la mission qui va débiter.*

GOOD JOB

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

- **Evacuer les survivants** : 1 point de Personnage pour 4 personnes sauvées.

- **Contrôler la situation dans le Walmart** : 2 points de Personnage.

- **Survivre dans la brume** : 1 point de Personnage.

PNJS

HOSTILES

(cf. LdB p 208-210)

ANIMAUX

Tigre/Lion (cf.LdB p.211).

Ours Agilité 2D *Bagarre 4D, Esquive, Grimper 3D, Adresse 2D, Perception 3D Chercher, Pister 4D, Connaissance 1D, Puissance 4D Courir, Nager* Présence 1D *Intimidation 4D, Volonté 3D*

Déplacement : 5

Bonus aux Dégâts : 2D

Niveaux de blessure : 4, Fourrure épaisse (+1D), Morsure (+1D), Griffes (+1D)

Éléphant Agilité 1D *Bagarre 3D Adresse 1D Lancer 3D Perception 2D Puissance 5D Soulever 7D* Présence 2D *Intimidation 4D*

Déplacement : 4

Bonus aux Dégâts : 3D

Niveaux de blessure : 6, Cuir épais (+2D), Trompe (+2D).

Rhinocéros Agilité 1D *Bagarre 3D Adresse 1D Perception 1D Puissance 4D Courir* Présence 1D

Déplacement : 3

Bonus aux Dégâts : 4D **Armure** : 4D

Niveaux de blessure : 5, Cuir épais (+4D), Corne (+2D)

SURVIVANTS

Toutes les caractéristiques à 2D+2.

Trois compétences à 3D+2 pour les pnjs lambda.

Armes : Improvisées (bâton, tournevis, couteau) fonction des pnjs.

Musiciens

Artiste (Musique) 4D, Charmer 3D+2

Garde du corps

Bagarre 4D, Esquive, Mêlée 3D+2, Intimidation 4D.

Pasteur Dallas

Charmer 4D, Erudition (Bible) 5D, Persuasion 4D, Volonté 4D+2

John Cesear

Empathie 3D, Persuasion, Commander 3D

Tom Jessup

Piloter (Moto) 4D+2, Bagarre 3D, Mêlée 4D

Bill Wonka

Erudition (Chimie) 4D+2, Electronique 3D.

Jim & Byron

Réparer 4D, Electronique, Crochetage

Everett McKay

Mêlée 4D (Hachoir)