

## LE REFUGE DE WISHEK ET SES OCCUPANTS

Le refuge se situe dans un poste de police laissé à l'abandon après la catastrophe. L'endroit a été remis en état et transformé en refuge sûr par les personnages-joueurs (PJ).

De base, le poste de police offrait déjà des avantages évidents en termes de sécurité : les portes d'accès extérieures et intérieures étaient blindées ou renforcées ; le poste disposait d'assez d'espace pour stocker du matériel et d'un garage attenante pouvant accueillir deux véhicules.

Prévu pour fonctionner en autonomie, le lieu disposait d'une cuisine, de cellules pouvant être reconverties en dortoirs, d'un groupe électrogène et d'une chaudière au fuel (la citerne offre encore 6 semaines de chauffage, plus en se rationnant.)

En arrivant sur les lieux, les PJ ont aussi découvert un 4x4 dans le garage ; le véhicule demande quelques réparations mais ils ont bon espoir de le remettre en état de marche.

Les PJ occupent le refuge depuis quelques mois. Ils ont fortifié les fenêtres et renforcé les portes. Ils ont ajouté de l'isolation un peu partout et ont remis en marche le système de surveillance caméra. Ils sont en mesure de surveiller l'extérieur sans devoir s'exposer au froid et au vent.

Au cours des derniers mois, ils ont exploré les alentours immédiats de leur refuge, glanant ce qui pouvait encore l'être.

Ils disposent de 5 bidons de 10 litres d'essence pour le 4x4 (qui doit encore être réparé.)

Le groupe électrogène est fonctionnel mais les PJ préfèrent économiser le fuel et réduire le temps d'alimentation à quelques heures par jour.

Ils ont aussi une radio mais ne captent plus rien depuis des mois. Le message d'alerte du gouvernement s'est tu depuis déjà longtemps.

Au début de l'aventure, les survivants disposent encore de vivres pour 2 semaines.

Ils vont être obligé d'élargir leur périmètre d'exploration.

Ils ont des médicaments mais envisagent d'aller explorer la pharmacie qui se trouve un peu au sud du refuge.

Côté armement, les PJ ont rassemblé un petit arsenal : 2 gilets pare-balle, 2 fusils à pompe, 3 grenades lacrymogènes et une paire de talkie-walkie, en plus de leurs armes personnels.

Les PJ partagent leur refuge avec 3 autres personnes :

- Lin, une serveuse débrouillarde
- Gabe, un ancien agent de sécurité et ex militaire
- Wilson dit « Doc », vétérinaire faisant office de médecin

Tout ce petit monde vit et partage l'espace et la sécurité du refuge, mais pour combien de temps encore...

## PERSONNAGES

Vous pouvez créer votre propre personnage ou choisir parmi les occupants du refuge.

Nous avons déjà évoqué les 3 PNJ présents dans le refuge. Viennent s'ajouter les personnages créés par mon groupe de joueur-euse-s.

### LIN, SERVEUSE DÉBROUILLARDE

Habilité : 8                      Endurance : 16                      Chance : 12

Lin a toujours été très débrouillarde. Au lendemain du Grand Froid, elle a réussi à survivre plusieurs semaines en collectant ça et là des vivres et en se calfeutrant chez elle.

Il y a plusieurs mois, ses réserves épuisées, elle est venue en ville et y a rencontré Gabe et Wilson. Plus tard, avec l'aide d'autres survivants, ils ont investi un poste de police abandonné qui est devenu au fil du temps leur nouvelle maison.

Ayant survécu seule pendant des semaines, Lin a appris à se défendre. Elle sait se servir d'un pistolet et à l'occasion d'un couteau.

### GABE, ANCIEN AGENT DE SÉCURITÉ ET EX-MILITAIRE

Habilité : 10                      Endurance : 21                      Chance : 9

Bien avant le Grand Froid, Gabe a fait l'Irak, trois rotations. Du gâteau par rapport au monde d'après la catastrophe. De retour à la vie civile, il s'est reconverti dans la sécurité.

Pendant des mois, il a vécu comme il a pu, faisant ce qu'il fallait pour survivre.

Il a rejoint le groupe il y a quelques mois. C'est un dur-à-cuire et il se sent souvent différent de Lin et de Wilson qui sont des « civils ».

### WILSON « DOC », VÉTÉRINAIRE FAISANT OFFICE DE MÉDECIN

Habilité : 9                      Endurance : 18                      Chance : 10

Vétérinaire de formation, Wilson a dû s'adapter et soigne maintenant des gens. Il est le seul parmi les survivants à avoir des connaissances médicales sérieuses.

Il a rassemblé quelques fournitures médicales de base mais il manque encore de pas mal de choses pour pouvoir faire face à une urgence médicale ; du coup, chaque sortie est l'occasion pour lui de collecter des médicaments et du matériel.

### SNAKE, ANCIEN DES FORCES SPÉCIALES

Habilité : 10                      Endurance : 24                      Chance : 9

Seuls les forts survivent. C'est ce que pensait Snake avant de rencontrer Lin, Gabe et Wilson. Snake est une force de la nature et un combattant entraîné. Sa formation et son expérience au sein des Forces Spéciales l'ont préparé à faire face à n'importe quelle situation. Signes distinctifs : un tatouage sur le côté de la tête et des piercing aux oreilles.

### Équipement :

Fusil Hera CQR Rifle avec lampe torche intégrée + chargeur 15 balles

Beretta 9mm + chargeur (30 balles)

Couteau militaire

5 grenades lacrymogènes

Arc carbone + 15 flèches

## MALCOM, SURVIVALISTE

Habilité : 11                      Endurance : 20                      Chance : 8

Malcom était préparé à tout ce merdier. C'est un survivaliste ; avant il était membre d'un groupe mais l'a quitté dans des circonstances qu'il préfère garder pour lui. Il est originaire de Wishek et dispose d'une cache, son plan B, un peu au nord est de la ville.

Outre son équipement, il possède un traîneau et deux chiens, Roxy et Wolfy, auxquels il est très attaché, peut-être plus qu'aux êtres humains d'ailleurs.

### Équipement :

Fusil de guerre AK47 + chargeur (30 balles)

Couteau de survie militaire

Fusil sniper (+10 balles)

Talkie-walkie

Gilet pare-balle

## ROXY, CHIEN DE TRAÎNEAU, COULEUR ROUX ET BLANC

Habilité : 7                      Endurance : 11

## WOLFY, CHIEN DE TRAÎNEAU, COULEUR GRIS, NOIR ET BLANC

Habilité : 8                      Endurance : 10

## LOST, SURVIVANTE AMNÉSIQUE

Habilité : 9                      Endurance : 18                      Chance : 11

Lost est une jeune femme, dans la vingtaine, plutôt en bonne forme physique MAIS elle n'a que peu de souvenirs de sa vie d'avant le Grand Froid.

Elle a été recueillie par le groupe lors de la fouille d'un supermarché abandonné.

### Équipement :

Pistolet Beretta 9mm + chargeur (15 balles)

Batte de base-ball cloutée

Poignard

Gilet pare-balle

Talkie-Walkie

## LA VILLE DE WISHEK

Wishek est une petite ville située dans le comté de McIntosh, dans le Dakota du Nord.

Le dernier recensement date de 2010 et dénombrait une population autour des 1000 habitants. Avant le Grand Froid, c'était une communauté composée essentiellement de fermiers. Le paysage autour de la ville se résume à d'immenses plaines à perte de vue. Jadis fertiles, ce ne sont plus aujourd'hui que des steppes désolées où souffle un vent glacial.

Vous pouvez vous baser sur le plan en page 11 et 12 pour explorer la ville.

Les points d'intérêt sont notés et numérotés de 1 à 15.

## 1. LE REFUGE

Le groupe de survivants a trouvé refuge dans un poste de police abandonné.

## 2. LA CACHETTE DE MALCOM

En bon survivaliste, Malcom a aménagé une cache dans une maison au nord est de la ville.

Il appelle cette cachette son « plan B », une retraite au cas où les choses tourneraient mal.

## 3. SUPERMARCHÉ ABANDONNÉ

Un supermarché pillé par le groupe. C'est là qu'ils ont découvert Lost. Elle se cachait dans un des réserves. L'endroit a été fouillé de fond en comble. Inutile d'encre chercher. Il ne reste plus rien. Cet endroit marque la frontière ouest du périmètre contrôlé par le refuge.

## 4. LA SECURITY STATE BANK

L'unique banque de la ville ; l'endroit n'a que peu d'intérêt vu que l'argent n'a plus vraiment de valeur dans le monde du Long Hiver. En explorant les lieux, les survivants sont tombés sur un gars rendu fou par le froid et la faim ; Snake n'a pas eu le choix et l'a abattu.

La banque marque la frontière nord du périmètre du refuge.

## 5. MC TWIST, RESTAURANT

Le McTwist est un restaurant où les survivants ont trouvé des frigos pleins, miraculeusement épargnés des pillages. Cela les a grandement aidé lors des premiers mois de survie dans la ville.

Cet endroit marque la frontière est du territoire contrôlé par le refuge.

## 6. LA PHARMACIE

Wilson a littéralement pillé l'endroit mais hélas il n'était pas le premier. Du coup, il manque encore des médicaments essentiels. Le groupe n'a jamais poussé plus loin leur exploration de la ville vers le sud.

## 7. PINKE LUMBER, BOIS DE CONSTRUCTION

Lorsque le groupe a entrepris de calfeutrer le refuge et de renforcer les portes et les fenêtres, ils sont venus se servir à cet endroit. Ils étaient intéressés par les grandes plaques d'isolant à base de copeaux de bois compressés et les grandes planches idéales pour barricader une porte ou une fenêtre.

L'endroit contient encore une belle quantité de bois de construction mais qui pourrait le cas échéant devenir du bois de chauffage.

## 8. WISHEK, STEEL & MANUFACTURING (MATÉRIEL AGRICOLE)

Lors de leur dernière exploration au-delà du périmètre du refuge, les survivants ont découvert cet endroit. Ils y ont récupéré une batterie et des pièces détachées pour réparer le tout-terrain. Ils ont découvert des traces de pas dans la neige ; la piste semblait venir du sud. Ils ne sont pas seuls dans la ville.

Plus tard, ils ont aperçu de la fumée montant d'un quartier au sud du refuge, possiblement l'église près de la 4e rue.

### 9. L'ÉGLISE DE LA 4E RUE

Un petit groupe s'est réfugié dans l'église de la 4e rue ; sous la houlette du père Mathew, ils ont longtemps erré avant d'échouer dans le lieu saint. Ce sont pour la plupart des femmes et des enfants, quelques hommes mais tous sont épuisés, fatigués, malades, et pourchassés depuis quelques jours par une bande de pillards qui ne tardera pas à retrouver leurs traces.

### 10. WISHEK INN

Taverne abandonnée où se sont rassemblés les pillards. Ils traquent un groupe de survivants depuis plusieurs jours. Ayant perdu la piste aux abords de la ville, ils se sont rassemblés là et ont envoyé des éclaireurs dans le centre-ville. Il est fort à parier qu'ils tomberont sur les PJ.

### 11. L'HÔPITAL CENTRAL DE WISHEK

Wilson voudrait se rendre à l'hôpital central pour y chercher des médicaments. Gabe s'y est opposé jusqu'à présent, arguant que l'endroit ne lui semblait pas sûr, craignant les éventuels pillards. Les sous-sols de l'hôpital abritent une bande de cannibales, des survivants rendus fous par le froid et la faim. Telles des bêtes fauves, ils se terrent dans les caves de l'hôpital et attaquent les imprudents.

### 12. LE TERRAIN DE BASE-BALL

Terrain de base-ball municipal, en bordure de la ville. L'endroit semble calme mais c'est le territoire d'une meute de chiens redevenus sauvages, extrêmement dangereux.



### 13. CARQUEST AUTO, CONCESSIONNAIRE DE VOITURES

Si les PJ ne réussissent pas à remettre le 4x4 en état avec ce qu'ils ont rapporté de leur dernière expédition, ils devront se rendre là-bas. C'est un peu à l'ouest de la ville, un grand atelier où on répareit les voitures ; pas mal de pièces détachés.

Si les PJ s'y rendent, ils seront surpris par une tempête et devront se résoudre à passer la nuit sur place.

Durant la nuit de tempête, l'un des PJ apercevra d'inquiétantes silhouettes... des zombies ?

### 14. AÉRODROME DE WISHEK

Les fermiers du coin faisaient appel à une petite compagnie d'avions pour pulvériser les produits sur les champs. Hangars, atelier et deux petits avions, des biplans, hors d'état.

Par contre, il y a une antenne radio encore en état de marche et nettement plus puissante que la radio dont dispose les PJ.

Peut-être la chance de capter une émission du monde extérieur.

### 15. LIVESTOCK, MARCHÉ AGRO-ALIMENTAIRE DU COMTÉ

L'endroit où il y a le plus de chance d'en encore trouver des sacs de grains et des denrées non périssables. Gabe envisage de s'y rendre une fois le 4x4 réparé. Il ne tient pas à s'éloigner trop de la ville avec les tempêtes de neige et le vent glacé qui souffle sur la plaine.

Avec le tout-terrain, ils seront en mesure de se rendre là-bas assez vite et de charger suffisamment de vivres pour tenir plusieurs mois.

C'est sans compter sur un groupe de survivants qui se sont installés dans les anciens hangars. Ils ne sont pas spécialement hostiles mais se montreront rétifs à l'idée de céder un peu de leurs réserves.

### ET ENSUITE...

J'ai imaginé la ville de Wishek et ses alentours sur base des propositions faites par mes joueur·euse·s lors d'une session qu'on pourrait qualifier de session zéro.

Après, j'ai repris une carte sur Googlemaps et j'ai imaginé ce que les PJ pourraient rencontrer dans tous ces endroits.

Dans un premier temps, j'ai placé un groupe de survivants en fuite réfugiés dans une église, une bande de pillards à leurs trousse, des ressources à récupérer, un autre groupe de survivants assis sur de précieuses réserves, des cannibales cachés dans les sous-sols d'un hôpital abandonné, une antenne radio possible billet de sortie pour un ailleurs peut-être meilleur, une tempête de neige, des vents glacés et potentiellement des zombies venus du froid, autant de dangers et d'aventures potentiels auxquels je soumettrai mes joueur·euse·s.

La suite ne dépendra pas uniquement de moi mais d'eux aussi.

L'un de mes joueurs a déjà suggéré hors jeu l'envie de monter un convoi pour aller explorer l'extérieur et essayer d'atteindre une autre ville.

Le personnage de Malcom est un survivaliste qui a quitté son groupe ; et si ce groupe, c'était celui qui s'est installé au marché Livestock (point 15 sur la carte).

Le personnage de Lost est un point d'interrogation, même pour la joueuse qui l'incarne, une porte potentielle pour d'autres aventures.

