

Scénario pour Z-Corps

« SnowBlood »

Synopsis :

Un groupe d'amis se retrouve pour passer leurs vacances dans un chalet. Loin des problèmes de l'infection qui commence à s'étendre haut- delà de Kansas City. Les personnages seront témoins des premiers signes de l'infection sur la fin de leur séjour, un peu avant qu'ils rejoignent CottonWood Heights (Utah).

Une fois témoin de l'infection, les Pjs devront fuir jusqu'à être recueillis par une équipe de Z-Corps ou recevoir l'aide de l'armée.

Introduction :

Les Pjs se connaissent bien pour avoir passé leurs vacances et leurs soirées ensemble ces 4 dernières années. La neige est un bon moyen pour s'oxygéner et pratiquer des activités physiques. Soleil et glisse rythment les journées. Le scénario commence sur la fin de la 3^{ème} semaine d'infection. Les personnages étant totalement coupés de la civilisation, ils n'ont pas eu vent de la propagation de l'infection. *Shely Tiwer*, la petite amie d'un Pj doit les rejoindre 2 jours avant la fin du séjour.

La journée va se dérouler dans l'attente de la petite amie...

ACTE 1 :

L'attente...

Les personnages sont arrivés il y a 2 semaines à 3 voitures avec équipement de ski et autre équipement de glisse. Une motoneige a permis de remonter les vivres jusqu'au chalet totalement isolé dans la montagne et sans électricité. Les 3 voitures avec lesquelles les Pjs sont arrivés se trouvent à 2km en contre

bas du chalet. La neige y est abondante et le paysage clairsemé de bouleaux et de pins des montagnes.



La route principale se rendant dans l'Alta (la montagne) est la Little Cottonwood Road (210) et mène à un lac. Le pic de l'Alta se situe à 3216 m, le chalet des Pjs lui se situe à 2500 m d'altitude à plusieurs kilomètres de la moindre habitation.

Le Chalet

Aucun accès par la route à moins de 2km. C'est un petit chalet situé sur une butte dans un encaissement à fleur de montagne. Le chalet dispose de 2 chambres et d'un salon avec un coin cuisine. Il n'y a pas l'eau courante ni l'électricité. Un poêle en bois permet cependant de réchauffer l'habitat et de faire cuire les aliments.

A l'arrière du chalet se trouve un débarras où sont stockés le bois et la moto neige. Une petite cahutte en bois devant le chalet permet de stocker divers outils (marteau, masse, fourche, tronçonneuse..).

Les toilettes sont aussi à l'extérieur.



La venue

Dans le début de la nuit, après qu'un des Pjs aille faire un tour au petit coin, ce dernier sera alerté par un bruit. Il s'agit de *Sam Cunek*, un garde forestier qui gère le parc forestier venu

demander un café avant de rentrer à son refuge. C'est une personne casanière d'une cinquantaine d'année qui exerce son métier depuis plus de 25ans. Cela fait plusieurs années qu'il vit reclus dans la forêt vivant de la chasse et de la pêche. Cela fait plus de 6 mois qu'il n'est pas redescendu en ville. La solitude lui est montée à la tête et la mort de son chien il y a 3 mois l'a profondément bouleversé. Il lui semble entendre des bruits bizarres dans le silence de la nuit...et ce ne sont pas des animaux d'après ses dires. Pour lui ce sont les fantômes de mineurs qui sont morts il y a 50 ans. Jusqu'en 1962, date de fermeture de la mine, le gisement de l'Alta employait 148 personnes dans l'extraction de minerai de fer. Un éboulement la même année coûta la vie à 126 personnes mortes de faim et de froid ou coincées sous les éboulis. Depuis, cet endroit est dit hanté par les âmes des défunts. Est-ce que ces sifflements sont seulement les bruissements du vent qui soufflent entre les flancs de montagne ou l'imagination débordante des citadins voulant installer un mythe local pour attirer les touristes ?

Une attente interminable...

Source son : [street 01] Zombies calmes

Au milieu de la nuit, les Pjs seront réveillés par des bruits de râle. Des silhouettes se dessinent entre les arbres et se dirigent vers le chalet. 8 Zombies essayeront d'entrer pour se faire un repas bien mérité.

D'où viennent ces zombies ?

Une brèche s'est ouverte à l'endroit où ont péri les mineurs. Ce bol d'air frais a ranimé les corps (presque) parfaitement conservés par le froid. Des centaines de cadavres commencent à se répandre dans la montagne.

Après cet intermède, les Pjs devraient s'inquiéter de l'absence de Shely. Les communications ne passant pas, il faudra redescendre aux voitures pour avoir un peu de réseau.



Shely répondra sur son portable ou son fixe, et, malgré une communication un peu entrecoupée, les Pjs comprendront qu'elle est un peu paniquée.

La contamination a commencé à Cottonwood Height. Les autorités sanitaires ont demandé aux gens d'éviter les déplacements et de se confiner chez eux. Derrière la voix paniquée de Shely on peut entendre les hurlements des sirènes d'une façon quasi-continue.

La fuite...

Source son de la radio : [info 03] Zap Info3

La descente à grandes enjambées dans la neige devrait être rigolote. Si les Pjs ne sont pas assez « speed » un petit groupe de zombies affamés devrait les faire accélérer. Les voitures seront toujours là, ce qui est déjà une bonne chose.

Peut être que la voiture aura du mal à démarrer et la couche de glace sur les vitres rendra le pilotage un peu handicapant. Avec ces zombies qui déboulent la pente à coup de roulé boulet, cela devrait faire paniquer un peu les PJs.

La route est déserte jusqu'en bas de la vallée où se trouvent 2 véhicules de police qui bloquent le passage ainsi qu'un hérisson. 3 policiers aux regards vides et maculés de sang semblent errer autour de leurs véhicules...

Derrière on peut voir la ville cernée par des fumées ça et là venant des véhicules ou de certains bâtiments. Des coups de feu se font entendre au loin, des cadavres sont entassés dans des sacs blancs sur des véhicules militaires apparemment à l'abandon.

La zone semble déserte, comme si le temps s'était arrêté.

Ce n'est qu'un leurre...l'armée a été dépassée, chargée de débarrasser la ville des infectés, elle a du se retrancher, pliée sous le nombre de morts-vivant avant de s'enfoncer vers Salt Lake City, elle aussi touchée par l'infection.

ACTE 2 :

Rejoindre Shely

Cottonwood est une ville typique, avec de grands bâtiments de plusieurs étages en centre ville et autour quelques petites maisons encastrées entre 2 immeubles. Au dessus de la ville se forment les montagnes de l'Utah.

Même si la plupart des Zombies sont morts ou on suivit l'armée en déroute, la ville est toujours considérée comme dangereuse. Il faudra que les Pjs se fassent particulièrement discrets s'ils ne veulent pas tomber sur une petite horde attirée par le bruit et la chair fraîche des joueurs.

Shely n'est plus là, l'armée a fait évacuer la ville aidée par des équipes de la Z-corps. La chambre est en vrac, des habits sont disposés sur le lit encore défait. Tout semble indiquer que *Shely* s'est faite la malle.

La radio diffuse en boucle un message et invite les survivants à rejoindre Evanston.

Acte 3 :

Direction Evanston

La route risque d'être un vrai parcours du combattant. Les zombies attirés par les réfugiés se rendant vers Evanston n'arrangent pas les choses. Voici quelques péripéties que peuvent rencontrer les Pjs :

- Dans un espace vert, les PJs pourront faire *la rencontre de Michonne* (voir BD Walking Dead). Une belle jeune femme noire revêtue d'une grande cape marron. Derrière elle, se trouvent enchaînés 2 zombies sans bras ni mâchoires. Elle se trouve encerclée par 10 zombies qu'elle combat allégrement avec son katana.



- *Le bébé qui pleure* : au beau milieu d'une ruelle, des cris d'enfants se font entendre. Un jeune enfant de 10 mois pleure dans une voiture. Il souffre de déshydratation et a faim. Cela fait 3 jours qu'il est là et il ne passera pas la nuit s'il ne reçoit pas les soins nécessaires. A savoir si les Pjs s'encombreront du petit Paolo Douglas ? Peut-être aussi que les pleurs n'ont pas qu'alerté les Pjs...
- *Eden palace* : Un gang armé a décidé d'établir un camp de base dans cet ancien hôtel. Voilà déjà quelques jours que les employés et les clients ont été évacués. Il y a tout ce qu'il faut pour tenir quelques mois et les tirs d'automatiques sur des Pjs trop aventureux montreront bien qu'ils ne sont pas prêts à partager.
- *Les chasseurs* : Un peu avant la dernière nuit avant l'objectif des Pjs. Voilà plusieurs jours que 2 mercenaires suivent les Pjs à la trace. Ils essayeront de kidnapper un des Pjs pour savoir qui ils sont et qu'est ce qu'ils transportent comme vivres et équipements
- *Père Gabriel* : un prêtre fanatique du haut du clocher vocifère des paroles

extrémistes. Son public : une trentaine de morts-vivants qui tentent de défoncer la porte de l'église.

L'enfer déborde, Satan envoie ses morts chez nous, pourquoi ? Parce que vous pratiquez l'avortement, vous avez des relations homosexuelles, des mariages homosexuels, vous mettez des préservatifs, mes amis nous savons que lorsqu'il n'y aura plus de place en enfer, les morts reviendront sur terre.

Acte 4 :

Le camp militaire

Deux choix suivant la suite à donner :

- Soit le camp n'est plus que l'ombre de lui-même avec des hordes de plusieurs centaines de zombies civiles ou militaires errants au milieu de véhicules en feu et de cadavres jonchant le sol.
Les Pjs n'auront plus qu'à fuir encore vers d'autres horizons et se poser la question si *Shely* est encore en vie ?
- Soit les militaires ont pour l'instant repoussé les hordes et accueillent encore des réfugiés pour les transporter vers des zones sécurisées.
La transition peut-être faite avec le scénario « survivant » de l'écran du jeu.
Ils pourront peut-être apprendre que *Shely* a été envoyé en zone sécurisée la nuit dernière...

Les PNJ

Zombies de base : AG 3D
Bagarre 3D+2 Adresse 1D
Puissance 3D Soulever 3D
Pe 1D chercher et pister 3D
Déplacement 4
Bonus aux dégâts : 2D

Michonne : AG : 5D
Bagarre, esq, mêlée 7D
Connaissance 2D
Adresse 4D+2

Puissance 5D (courir, endurance)
PE et présence 2D+1 (volonté 3D+2, charmer 2D+2, déguisement 3D, chercher, pister, survie)
Déplacement : 10 m
Bonus aux dégâts : 3D
Katana +3D

Le gang

AG 3D +2 Discrétion 4D
Bagarre 5D+2 Adresse 4D
Arme à feu 5D
Puissance 3D+1 courir 3D+2
Pe 3D chercher et pister 3D
Connaissance, présence 2D
Déplacement 7
Bonus aux dégâts : 2D
Fusil d'assaut 6D
Machette

Les chasseurs

AG 4D
Bagarre 5D+1 Adresse 4D+1
Arme à feu 5D+1
Puissance 3D+1 courir 3D+2
Pe 3D camouflage et pister 3D
Connaissance, présence 2D
Déplacement 7
Bonus aux dégâts : 2D
Fusil d'assaut 6D
Gilet pare-balle +3D
Couteau de combat

Père Gabriel : AG : 2D+1 esquive
Connaissance 4D Bible, Théologie 5D
Adresse 2D+2
Puissance 3D
Perception 3D Chercher
Présence 3D Empathie 5D, Persuasion 5D, Volonté 5D
Bible, crucifix, Gourde d'eau bénite.
Déplacement : 5 m
Bonus aux dégâts : 2D

Militaire lambda : AG : 3D+1 Bagarre 4D+1 esquive 5D, Grimper, Mêlée 3D+2, Sauter
Connaissance 2D+1 Démolition 2D+2
Adresse 4D Arme à feu 5D, Pilotage
Puissance 3D+1 endurance
Perception 3D Camouflage 4D, Survie

Présence 2D Volonté 3D

Gilet pare balle +3D

Déplacement : 7 m

Bonus aux dégâts : 2D

Plan Intérieur du chalet :





