

Quelque part ...

Synopsis

Attention, ce scénario devrait se jouer après le scénario Adam, précisément quand le groupe de z-corps s'apprête à descendre le long d'une corde dans une cage d'escaliers. Ensuite la fin des deux scénarios se fera en même temps.

Les PJs se sont endormis dans des sous-sols à Austin, dans un laboratoire de Génomic Trust. Ils se réveillent en sursaut dans un sous-sol désert, ou il n'y a pas âmes qui vivent. Apparemment, le projet n'a pas dû fonctionner correctement. Ils vont devoir fuir de cet endroit au plus vite car ce laboratoire va bientôt s'auto détruire (ambiance résident evil 1, mais qu'avec des survivants), heureusement une équipe de Z-Corps sera présente pour les aider (cross over avec le scénario Légion de z-team), mais légion l'arme ultime de Génomic trust nettoiera cette erreur. L'association entre Clarence Luther et Génomic trust a raté à l'avantage de Clarence.

1. Le laboratoire

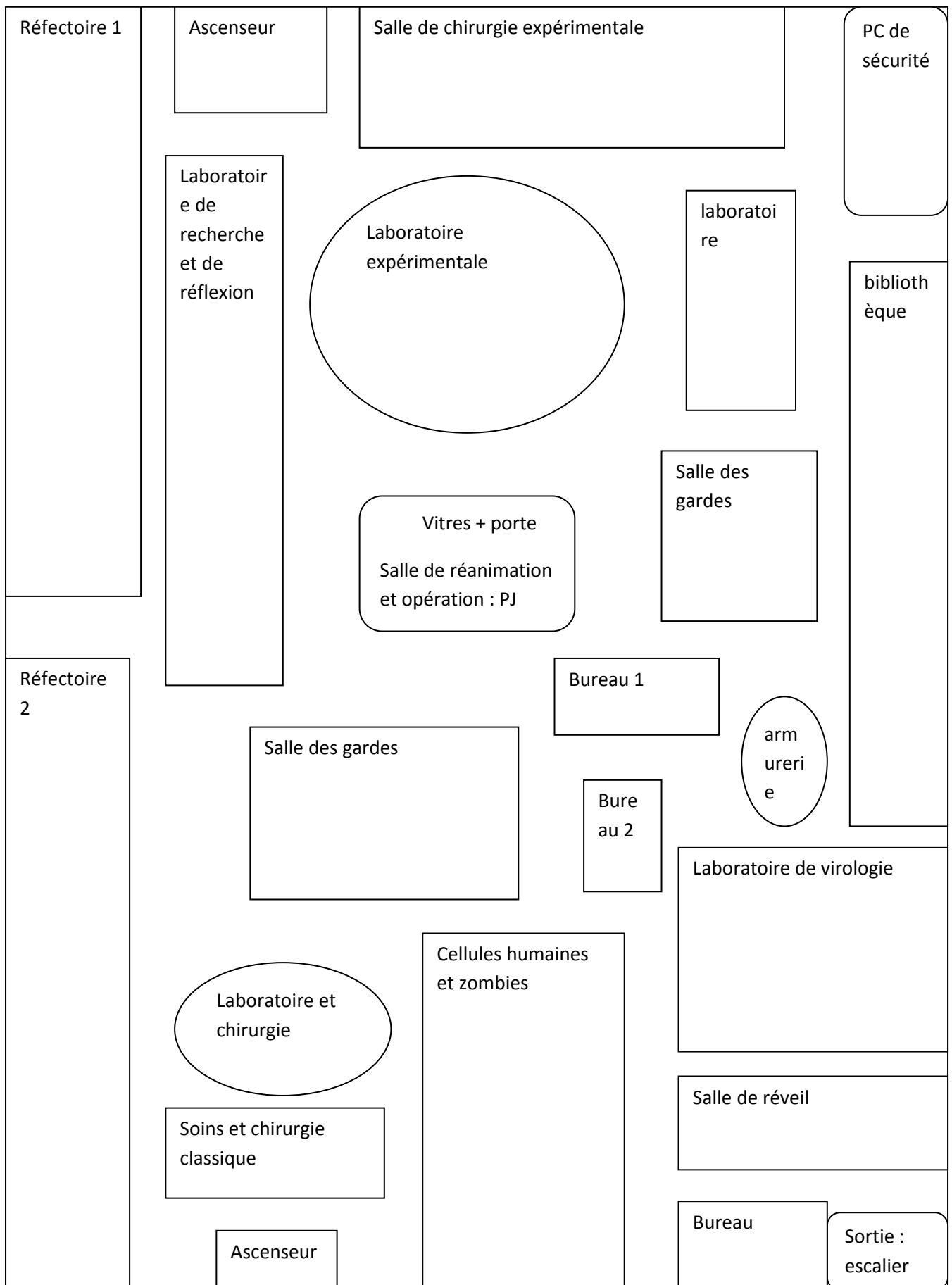
1.1 entourés d'hostiles

Les paupières des PJs s'ouvrent dans une pièce où seul un néon clignote, remplie d'appareils chirurgicaux et de quoi suturer les plaies. D'ailleurs l'un des PJs (au hasard) saigne encore au niveau de la tête. Apparemment quelqu'un a ouvert son crâne pour voir ce qu'il y avait à l'intérieur, mais la plaie n'a pas été correctement suturer, quelqu'un doit lui faire avec les objets présents dans la pièce (jet de médecine avec spécialité chirurgie ce serait bien). Apparemment, les médecins ou scientifiques sont partis à la hâte. Ils sont toujours reliés à des monitorings et des gouttes à gouttes vides, il est évident que la fin commence à les tirailler. Avant cela, le premier souci est de se détacher, car les PJs sont sanglés. Les vitres sont obturées par des rideaux sombres.

Avec un jet de perception, les PJs entendent de l'autre côté des grognements et des raclements (évidemment, ils n'ont pas d'armes, mais l'environnement peut leur en offrir une multitude). Avec ce jet, ils savent qu'ils doivent éviter de faire du bruit...Mais ils doivent absolument trouver un moyen de se détacher. Les PJs peuvent essayer de se détacher, les sangles ont une résistance de 3D+2. Il suffit juste qu'un seul réussisse et détache les autres ensuite.

Côté armes, il y a deux scalpels et un hachoir pour amputation. La fuite vers les conduits d'aération est impossible dû à leur petites tailles. Et oui, la seule solution est de sortir au milieu des hostiles. Il faut espérer que les PJs n'aient pas fait de bruit, sinon les zombies sont excités et tapent aux vitres, heureusement résistantes et à la porte. Dans ce cas là, faire une frayeur aux joueurs qui doivent à tout prix se calmer ; ensuite, un moment plus tard, les hostiles se calmeront. Si les morts-vivants ne sont pas énervés, les joueurs peuvent commencer à réfléchir. L'observation à travers le rideau est nécessaire, mais le néon doit être éteint sous peine d'énervement à nouveau les hostiles.

Plan du niveau



Les survivants s'aperçoivent qu'ils sont bel et bien dans un laboratoire, avec différents bureaux ou labos vitrés, les couloirs sont remplis d'hostiles. Le moindre faux pas et la sentence serait implacable.

1.2 Description des pièces et fuite

Les PJs doivent atteindre le PC de sécurité ou ils pourront débloquent les portes des escaliers et de l'ascenseur, gérer les portes coupe-feu à certains endroits, les sprinklers... Ensuite, ils s'apercevront qu'ils se trouvent dans les sous-sols, évidemment, il va falloir remonter. Tout le long de cette partie, les PJs doivent faire attention puisqu'ils seront face à des générations 2 et 3, des phases 2 et des phases 3 (nécrobeast).

- La salle des PJs : elle est décrite brièvement précédemment. Néanmoins, les PJs doivent prendre un maximum d'armes dans cette pièce. Ensuite, calmement, ouvrir la porte, attirer les zombies à l'opposé d'où ils veulent aller et surtout atteindre rapidement une autre pièce.

- Les couloirs : Des zombies vont errer inlassablement dans les couloirs, des tâches de sang recouvrent les murs blancs avec des restes de tripes (jet de volonté) et de corps humains, totalement dépecés (certains portent des vestes blanches de chercheurs, ou des treillis de militaires, d'ailleurs il est possible de ramasser parfois des armes à feu). D'ailleurs certains corps rampent au sol... Les survivants seront face à des scènes gores et horribles dont la seule issue seront les pièces qui leur offriront du repos de courte durée (voire même pas du tout, selon leur description). Avec un peu de RP (et un test de percevoir, les PJ tomberont sur un plan qui sera essentiel pour la suite). D'ailleurs, des nécrobeasts peuvent également trainer dans les couloirs.

- Réfectoires : évidemment, il n'y a pas grand-chose dans ces pièces, à part quelques armes de fortune (couteau, barreau de chaise...) et surtout un bon nombre de zombies que les PJs réveilleront, évidemment entre l'intérieur et l'extérieur, le MJ les obligera à entrer. Ainsi, un bon moment de peur et de panique devront les submerger en même temps que les zombies derrière la porte.

- Salle de chirurgie expérimentale : Quelques informations pourront être révélées, notamment la présence d'un cadavre avec la tête ouverte et le cerveau en l'air, le tout relié à des ordinateurs. D'ailleurs, des électrodes sont branchées dans la matière grise et révèle des courbes représentant des stimuli. En cherchant plus en avant (sur le bureau ou dans un tiroir), les PJs remarquent des documents parlant de souvenirs enfouis au fond de la mémoire et différents stades de la conscience. Apparemment ces tests devaient se terminer avec la réussite sur un patient de haute importance. A part le cadavre (qui est vraiment mort), la pièce contient de quoi soigner (des bandages, des compresses, des antiseptiques...) ainsi que des objets de chirurgie pouvant servir d'armes.

- Laboratoire : Les murs sont vitrés mais très résistants ce qui peut être un bon moment de répit. Malheureusement deux zombies chercheurs sont présents. Ils ont contractés le virus en étant exposés directement via les échantillons, ceci dû à une fatigue accrue de ces derniers jours. Ils sont assez forts (rajouter 1D voire 2D à leurs caractéristiques, ce sont des générations 2 et 3). Durant l'affrontement, les PJs devront faire attention (avec des jets

adéquats) aux fioles brisées et au sang présent, ceci afin de ne pas contracter le virus (si cela arrive, ne rien dire aux PJs, en effet au dernier moment il pourrait mordre un de ses compagnons). Mis à part des microscopes et des fioles, rien n'est présent. En effet, les échantillons de virus ont été pris.

- Laboratoire expérimental : La salle est immense et des lits sont présents avec des poches de goutte à gouttes. Certaines sont vides d'autres pleines. Un zombie avance en trainant son arbre de poches de sérum, à roulettes. Certains morts vivants sont allongés, sanglés sur les lits, ils essaient d'attraper les joueurs. D'ailleurs, un drap recouvre l'un d'eux et se soulève à l'approche des survivants. Pas grand-chose dans cette pièce à part des zombies, notamment un phase 2 dont les sangles lâchent à l'arrivée des PJ. De plus, des cages sont ouvertes...des nécrobeasts sont présents dans la pièce et dans les couloirs, d'ailleurs ces phases 3 errent dans le complexe à la recherche de viandes fraîches.

- Les trois autres laboratoires :

- celui de recherche ne présentera pas de danger. Il y aura des papiers partout montrant un départ précipité, des tableaux blancs remplis d'écritures et de formules, et une table de réunion. Pas d'armes, mais un endroit de repos bien mérités. Les documents montrent des recherches sur le cerveau et son implication dans les souvenirs à grande échelle. Avec cela, il y a une corrélation entre le virus et la perte de tout cortex cérébral. Mais, apparemment, une faible activité semble en émaner. Ensuite des calculs farfelus ont été réalisés au sujet de l'utilisation du virus comme arme et drogues, évidemment, apparemment que des échecs. Est-ce que Génomic Trust chercherait un remède tout en analysant les bons côtés du virus ?

- Le laboratoire est classique avec des ustensiles de chimie et des placards, ainsi qu'un bureau de travail. Du verre brisé et des tâches de sang parsèment le sol et le mur de cette pièce qui pourrait contenir des armes de fortune. Les murs sont faits de verres...Du bruit résonne dans le placard, les joueurs paranoïaques n'auront pas confiance de son contenu, pourtant un chercheur est présent : David Pullman de Génomic Trust. Ce dernier semble réellement perturbé, mais une discussion peut avoir lieu si l'un des joueurs arrive à le calmer avec un jet de psychologie. Voici ce que ce dernier peut leur apprendre : *« Notre rôle était de deux types : la recherche à un remède au virus et la possibilité de contrôler ces créatures et en parallèle les bons côtés de ce virus. Pour ce dernier point, nous avons besoin d'informations et le village a décidé d'enlever des gens importants et de les interroger, mais malheureusement mon accréditation ne me permet pas de connaître leur identité. Mes compétences en biochimie m'ont permis de travailler sur le remède, mais malheureusement, rien n'a été trouvé. Ce virus mute et s'adapte à l'environnement. Pourtant tout était sécurisé, nous manipulons le virus délicatement, mais les morts vivants ont réussi à s'enfuir...Et tout a basculé de manière rapide. Le PC de sécurité gère les installations, les pans de murs sécurisés, l'électricité, la gestion des incendies...D'ailleurs, ce scientifique est important car il peut les guider dans ce dédale infernal »*. Attention, il est nécessaire de trouver ce scientifique car il connaît le code pour pénétrer dans le PC de sécurité.

- Laboratoire et chirurgie : Une salle horrible plongée dans les ténèbres s'ouvre devant les joueurs, en effet, un néon clignotant laisse entrevoir des corps,

certains sous des draps, d'autres non. Des traces de boucherie sont présentes, et abandonnées aussitôt. Certains corps sont grandement ouverts, notamment au niveau du crâne. Des zombies bougent encore, mais heureusement ils sont sanglés. Rien de spécial à l'intérieur à part des scènes horribles (jet de volonté). Encore une fois attention, car les PJs peuvent être contaminés à tout moment avec les entrailles et le sang présents. (procéder à des jets adéquats).

- Soins et chirurgie classique : Cette salle ne contient aucun danger, mais les portes se bloquent mal, donc les survivants ne peuvent pas rester longtemps. A l'intérieur, des kits de soins peuvent être trouvés et même des kits d'amputation si l'un des PJs doit être amputé, il est même possible de se procurer des armes de fortune.

- Salles des gardes : il y en a deux. A l'intérieur des corps d'humains décharnés et mutilés, certains zombifiés rampent et pourraient mordre les jambes des survivants. Les zombies seront de génération 4 et des nécrobeast peuvent traîner à l'intérieur. Le MJ doit mettre en place une attaque rapide et surprenante des zombies pour alimenter une peur panique aux joueurs. Par exemple, dans l'ombre de la pièce, caché par les armoires et les lits, derrière la porte. L'avantage est que la porte est assez résistante et peut permettre, une fois la salle nettoyée, de se reposer un peu et de se calmer un minimum.

- Bibliothèque : La porte est fragilisée et quelques zombies errent à l'intérieur. Il est évident que cette salle est envahie puisque le bastion mis en place a été défoncé. La salle est immense avec un étage et plusieurs rayonnages. Les zombies sont de natures militaires, scientifiques et autres (les zombies enlevés pour les tests). Les PJ doivent trouver un autre endroit car ici nul repos ne sera possible.

- Armurerie : Enfin un endroit intéressant pour les PJs. Des armes à feu sont encore présentes, mais bien peu...en effet, il est évident que les gardes les ont utilisées. Selon les visites déjà effectuées, les PJs peuvent faire un rapprochement entre les armes restantes, les armes disparues et les corps des humains. Ainsi, vu leur nombre, un groupe de paramilitaires a dû quitter le lieu. Ne donnez pas trop d'armes aux joueurs, mais quand même un peu. Selon la fin du scénario, les PJs auront la possibilité de cacher les armes quelque part s'ils le souhaitent.

- Salle de réveil : Comme dans les hôpitaux, une salle de réveil est présente avec un homme sanglé dans un lit. Le silence règne à l'intérieur et cet humain semble dormir. Aucun drap ne le recouvre, son corps semble difforme avec des muscles imposants, un masque qui recouvre son visage. Ce masque représente une cagoule noire métallique comme un bourreau des temps modernes. Il n'est pas réveillé. Dans la pièce, des ordinateurs tournent et semblent faire des calculs. A côté, des vêtements correspondant à un costume de grande qualité et provenant d'un grand tailleur est sur un porte-manteau. Les papiers montrent que cet homme appartient à OneWorld : il se nomme Adam Clevens, son métier étant garde du corps. Le corps se lève et tourne la tête vers les joueurs, à ce moment un compte à rebours se déclenche : 1h.

« *N'ayez pas peur, je me nomme Adam, je travaille pour OneWorld...Mais comment se fait-il que je n'arrive pas à enlever mon masque ? Oui, je me souviens, mon enlèvement...Bryan, ou est Bryan ?* » Les PJs peuvent discuter avec lui et surtout essayez de comprendre à quoi correspond ce compte. « *Nous devons trouver les cellules et libérer Bryan Clark. A la suite*

du vote du congrès, nous avons été victimes d'un attentat dans le parking souterrain de son hôtel. Nous nous sommes réveillés dans des cellules ici. J'ai subi bon nombre d'expérience et ils m'ont transformé en ce que je suis...Mais je ne sais pas de quoi je suis capable et surtout à quoi correspond ce compteur qui vibre au fond de mes entrailles...Je ne sais pas comment mais je suis lié à cette putain d'horloge. Bryan a subi d'autres expériences, mais je ne sais pas lesquelles car nous avons été séparés. J'ai subi le programme Légion. ».

Le compteur continue à défiler, des lumières rouges s'illuminent dans les pièces et les couloirs, tout semble croire qu'une autodestruction s'est mise en route. Rien dans cette pièce ne peut montrer qui est cet homme, et pourtant il deviendra d'ici moins d'1h une machine de destruction et de nettoyage incontrôlable au service de Génomic Trust.

- Laboratoire de virologie : A l'intérieur, il y a évidemment des fioles brisées et du sang sur le sol en quantité non négligeable. Trois zombis laborantins errent à l'intérieur. Mais, la porte est brisée, il est donc difficile de rester à l'intérieur à part de barrer la porte. Une fois les zombis défaits, les PJs peuvent faire un peu de recherche notamment sur le virus. Seule une personne ayant des connaissances scientifiques peut comprendre les différents rapports et schémas. Le virus semble incontrôlable et sa mutation est variable selon le type d'organisme. Aucune solution n'a été apportée, seulement des échecs.

- Cellules humaines et zombies : La porte s'ouvre sur des escaliers descendant dans les ténèbres. Une odeur nauséabonde s'en dégage, une odeur de mort et de décomposition. Un bureau vide, avec un ordinateur allumé et des documents. Une porte à barreaux métalliques, bien résistante et fermée. Le scientifique qui les accompagne ou le garde du corps de Clark confirme qu'ils se trouvent devant le couloir des cellules. Voici ce qu'ils apprennent par le biais de l'ordinateur ou des deux autres PNJs : de l'autre côté de la porte métallique se trouve les cellules de zombis et d'humains participants aux différentes expériences du complexe. Est-ce que Bryan Clark est toujours à l'intérieur...Ou alors est-il dans un autre endroit du complexe scientifique ? L'ordinateur fournit une liste des personnes présentes dans les cellules, et le nom de Clark y figure.

Le silence règne dans le couloir, la superficie est immense et seules quelques lampes torches peuvent illuminer l'endroit. Certaines cellules sont ouvertes, vides...d'autres sont fermées, vides ou pleines. Des raclements et des râles s'entendent dans les couloirs, au départ un ou deux zombis peuvent apparaître et à un moment une petite horde peut surgir de partout, les PJs pourraient être encerclés. Pour s'en sortir, il faudrait jouer avec le labyrinthe qui s'offre à eux (ne pas hésiter à faire tomber les lampes, à courir dans les ténèbres, à perdre des armes, à enrayer les armes à feu, à être à cour de balles...) (attention faire un plan pourrait être utile), à se cacher de temps en temps dans des cellules putrides en attendant que les zombis se calment, à passer en force s'ils ne sont pas très nombreux. Dans tous les cas, les cellules seront vides d'humains (à part pourquoi pas 1 ou 2 ayant perdu l'esprit). Bryan Clark sera de toute façon absent, le scientifique doit obligatoirement être vivant pour ouvrir le PC de sécurité...Si ce dernier a déjà été visité avant, il peut ensuite mourir. Adam va évidemment les aider face aux hordes surtout avec sa force herculéenne et sa résistance accrue au virus...Mais attention, le tout avant 1h, sinon comme dit précédemment son rôle est de détruire la base et d'empêcher tout être organique de sortir du laboratoire.

- Bureau 1 : Shelley Birkin. Quoiqu'il arrive, les PJs doivent barricader la porte pour avoir un moment de répit et surtout le temps de fouiller le bureau. Ce dernier contient

des informations intéressantes sur le programme Légion et le programme One. Le programme Légion semble être l'ancêtre du programme One. Evidemment, il faudra faire un bon jet de connaissances pour comprendre ce que les documents veulent dire : Avec des drogues de combat et d'anti douleurs, la durée de vie du cobaye est fortement réduite, en effet les cellules utilisent leur capacité d'une vie en un temps plus réduit. Les capacités humaines deviennent surhumaines et la résistance au virus est accrue. Dès son réveil, le sujet n'a plus qu'1h pour profiter une dernière fois de ses souvenirs, ensuite ces derniers sont effacés et le contrôle devient total et irréversible. Le rôle de ces supers soldats est de réaliser des missions à hauts risques voire suicidaires si c'est la dernière solution.

Le programme One permettrait d'intégrer le virus Z dans le programme Légion, mais aucun résultat n'est probant aujourd'hui. Plusieurs tests entre humains et hostiles doivent être effectués pour atteindre notre but.

- Bureau 2 : Sigourney William : Comme précédemment, les PJs doivent barricader la porte pour se reposer un minimum. A l'intérieur, les documents trouvés ne concernent que la recherche sur un remède au virus. Même si Shelley Birkin souhaite utiliser le virus Z, Sigourney souhaite trouver un remède avant One World et notamment grâce à ses missions d'espionnage, une recherche attentive permet d'avoir des documents là-dessus, mais malheureusement aucune avancée dans ce domaine n'a réussi.

- Bureau 3 : Nathan Bane : voici le bureau du bras droit du président de Génomic Trust. En effet, à chaque déplacement, il possède son propre bureau. La seule note que les PJs peuvent trouver concerne Bryan Clark et l'obligation d'aller chercher des souvenirs enfouis au fond de la mémoire du dirigeant de OneWorld. Le village souhaite avant tout une avancée considérable sur l'insertion de souvenirs, leur verrouillage et déverrouillage. Bryan Clark possède des informations importantes au fond de son inconscient et le principal est de trouver un moyen de déverrouiller sa boîte et d'en extraire les données...

1.3Le PC de sécurité

Enfin, le PC de sécurité qui permettrait aux PJs de contrôler le complexe se trouve devant eux. Une horde de zombis provenant des différents couloirs et des salles se dirigent vers eux. La porte est blindée et il est impossible de la forcer à moins de connaître le code, même un pro de l'informatique a besoin d'un ordinateur portable et de logiciels pour la forcer. Le seul moyen est d'avoir David Pullman avec eux. Ce scientifique connaît le moyen de pénétrer dans le PC de sécurité.

Une fois à l'intérieur, les PJs sont tranquilles et peuvent souffler. Malheureusement, il n'y a pas d'armes car les derniers occupants sont partis avec. Mais, le PC est leur dernier espoir, en effet il contrôle le complexe sauf la mise d'autodestruction que l'on ne peut couper.

Les ordinateurs contrôlent des portes coupe-feu, des sprinklers, des caméras et des ouvertures de portes, notamment les ascenseurs et les escaliers. Ainsi, les PJs peuvent condamner certaines parties du complexe (jet d'informatique avec une difficulté variable selon le choix des joueurs) et (re)-visiter des salles. Ils peuvent également visionner des anciennes vidéos.

Le lien avec le scénario Légion/Adam se fera ici, en effet les PJs pourront voir (avec les tests adéquats) l'arrivée d'un groupe paramilitaire. En jouant avec la console, les zooms et les caméras, ils verront le brassard des z-corps. Avec une autre caméra, dans les escaliers ils verront un humanoïde se défaire facilement des zombis. Il fait 1.80 m, mince mais athlétique, son visage est constamment dissimulé derrière un curieux masque blanc, représentant un faciès grotesque et inquiétant, un masque de gardien de hockey. Il est habillé en permanence d'une combinaison noire intégrale, aux jointures métalliques. Il est armé jusqu'aux dents et rien ne semble l'atteindre. A ce moment précis, Adam commence à perdre les pédales et les joueurs feraient mieux de le mettre à l'extérieur du PC.

Pour la suite du scénario, si les PJs n'ont pas tout visité, ce n'est pas grave, ils n'auront pas tous les points de personnage. Néanmoins dans le foutoir ambiant, ils pourront visiter encore quelques lieux, mais attention, soyons logique, à un certain moment Adam et Légion les extermineront pour nettoyer le complexe et les seules issues seront les escaliers ou les ascenseurs. L'équipe z-team a pour ordre de ramener Bryan Clark et Adam Clevens, il est évident que les survivants leur diront précisément ce qui se passe.

2. La fuite du complexe

2.1 l'effaceur

Une fois à l'extérieur du PC de sécurité, Légion et Adam exterminent les zombis. L'un avec des armes à feu de gros calibre et l'autre en déchirant les entrailles des hostiles. Ce sont de véritables machines à tuer et un véritable carnage se déroule sous les yeux des joueurs. D'ailleurs, le meneur est invité à décrire cette scène de manière gore et sans retenue pour montrer que l'enfer sur terre existe bien, des jets de volonté difficiles seront demandés aux PJs avec la possibilité de perdre des niveaux de calme. A tout moment, les survivants doivent ressentir que tout est perdu et qu'il n'y a plus d'espoir. Les z-corps doivent passer pour les vrais sauveurs.

D'ailleurs des pans de vitre éclatent et s'effondrent sur le sol qui peut devenir coupant. A chaque fois qu'un PJ tombe (en glissant par exemple, pour cela faire des jets d'athlétisme), il a la possibilité de se couper et de se contaminer avec les tripes sur le sol. Des zombis peuvent apparaître à tout moment, en tombant du plafond (voies d'aération), en sortant des différentes portes et attaquer par la suite les joueurs. Le MJ pourra engager ce genre de combat, et faire intervenir à tout moment les exterminateurs dans un flot de sang. L'un avec des armes à feu en éclatant les zombis (attention à la contamination) et l'autre en déchirant leurs entrailles au corps à corps.

A un moment précis, une voix résonne dans le complexe : « *la base s'autodétruira dans 1h, veuillez quitter le complexe immédiatement...* »

2.1.1 Les escaliers

Un peu de silence et de calme avant la tempête. Il n'y a pas de zombis dans la cage d'escaliers, donc l'ascension devrait bien se passer. Néanmoins, des caméras sont présentes et

semblent suivre les gestes des joueurs. Le bruit et le chaos du bas semblent disparaître progressivement...Pourtant le passage par les escaliers est très dangereux, en effet Légion a reprogrammé les défenses automatiques pour empêcher toute sortie du laboratoire souterrain. Ce dernier possède une télécommande lui permettant de gérer ces défenses et lui permettre de partir une fois le travail achevé. Les survivants auront droit à un jet de vigilance difficile dans le but de tenter un jet d'esquive, sauf si d'eux-mêmes ils avancent prudemment, là ils auront droit au jet d'esquive.

En effet, des tourelles scellées dans certains murs se déclenchent et balancent une salve de balles. Difficile de passer inaperçue, néanmoins en étudiant les rotations et les périodes de ces armes, les PJs auront une faible chance de passer. L'autre possibilité est d'attendre que les armes se vident, mais ces dernières se rechargent automatiquement et l'attente peut être extrêmement longue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de chargeurs.

L'autre possibilité est de mettre en place des lasers comme dans Résident Evil qui tirent dans tous les sens. Les survivants peuvent évidemment les éviter avec des jets d'esquive, mais à un moment ils risquent de se faire toucher. L'objectif est de les obliger à passer par les ascenseurs, et surtout les forcer à faire demi-tour. Les joueurs doivent être dégoutés et penser que leur dernière heure est arrivée. Un sentiment de frustration sera au maximum, mais la survie passera au-dessus et leur dictera de redescendre.

Pourtant Légion règlera le problème expéditivement en déclenchant une bombe qui obstruera définitivement le passage. Un éboulement de pierre, de terres, de métal et de déchets tomberont sur les survivants qui seront tous sonnés. Pour éviter d'être blessés, ils feront tous des jets de puissance...

Devant eux, un passage s'est ouvert donnant sur la cage d'ascenseur, heureusement une partie de l'ascension a été faite.

Le début de l'ascension vers la surface se fera soit par les escaliers soit par la cage d'ascenseur, mais quel que soit leur choix, ce passage sera difficile, dangereux et mortel. La suite se passera dans la cage d'ascenseur.

2.1.2. Les ascenseurs

La première difficulté est d'atteindre les ascenseurs dans ce chaos ambiant où Légion et Adam exterminent les zombis. Les survivants auront des difficultés à atteindre les ascenseurs, en effet des zombis pourraient attaquer les PJs, sortant des portes, des conduits d'aération, des couloirs. A cela, il ne faut pas oublier le nettoyage des supers soldats qui ont l'ordre de ne laisser aucune trace, ainsi les survivants pourraient se faire shooter. Cette scène dans les couloirs doit être dantesque et héroïque, avec du sang, des vagues de zombis, les deux exterminateurs et, enfin, les survivants au milieu qui atteignent in extremis les cages d'ascenseurs.

Les ascenseurs ne fonctionnent plus, mais il est possible de passer par la trappe pour remonter, mais Légion veille et il serait facile de tirer sur un des survivants. L'ascension dans la cage d'ascenseur sera difficile et hardcore. Tout d'abord, elle est plongée dans les ténèbres avec seulement des lumières de secours et elle semble bien haute comme s'il fallait grimper plusieurs niveaux. Les PJs feront alors des jets de grimper en lançant également des jets de

volonté. Légion peut les exterminer assez facilement dans la cage d'ascenseur, avec ses armes automatiques et sa capacité à viser. De plus, Il n'y a pas d'étages ou des recoins pourraient exister dans le but de se protéger des balles. Heureusement pour les joueurs, Légion est également occupé avec les zombies ce qui leur permet pendant ces moments de répit de grimper rapidement et de s'éloigner des tirs (la conséquence est d'augmenter la difficulté du test de tir de Légion). A un moment où tout semble perdu, envoyez Adam à leur poursuite. Il est fou furieux et la haine dirige ses mouvements, ses mains sont remplies de sang et de tripes de zombies. Une poursuite dans la cage d'escaliers peut alors commencer.

Il ne faut pas oublier la déflagration de l'explosion dans les escaliers qui secoue la cage d'ascenseur et oblige les PJ's à effectuer un test d'acrobatie, d'athlétisme ou de grimper pour ne pas tomber. En effet, selon la hauteur, le PJ ne pourra pas s'en sortir.

Une opposition de la compétence athlétisme (avec une spé grimper) permet de savoir si Adam rattrape les PJ's. Or, le combat au corps à corps contre Adam risque d'être insurmontable et la mort du survivant semble inexorable (utilisation de points de personnages et de coronas).

L'opposition entre les nettoyeurs et les PJ's doivent atteindre un certain paroxysme et un point de non-retour. Cette scène doit durer longtemps et mélanger des scènes de poursuite, de grimper, de mêlée et de chance.

A un moment, quand les PJ's sentent que la fin est proche, sans aucune issue. Le MJ a le choix entre laisser la moitié du groupe se faire dézinguer (voir tous se faire massacrer) ou faire intervenir un groupe de z-corps. Evidemment, ce dernier cas pourrait correspondre avec la rencontre d'un groupe de personnages d'un scénario z-team (ici ce sera le scénario Adam).

En regardant vers le sommet, les survivants aperçoivent des paramilitaires avec le symbole z-corps. L'équipe z-team peut occuper Légion en lui tirant dessus pendant que les survivants continuent de grimper et qu'un groupe de z-team commence à descendre. D'ailleurs Adam se jette sur un survivant et un combat au corps à corps commence et se termine par la mort du survivant (probablement) si personne ne lui vient en aide. L'équipe de survivants doit penser à leur dire de reculer malgré les questions posées par la z-team : « savez-vous où est Bryan Clark, Adam Clevens...répondez !!! », Et les survivants vont sans doute répondre que Clark n'est plus ici et que leur poursuivant n'est autre que Adam. Les z-corps vont enchaîner avec un certain nombre de questions, mais le temps presse et la situation n'est pas propice à la discussion, du style : « Mais que faites-vous ici, c'est quoi ces installations et que se passe-t-il dans les sous-sols.

Adam peut tuer un certain nombre de survivants et/ou de z-team. En parallèle Légion balance la sauce. Normalement la z-team a prévu un tir de barrage couvrant la retraite de tout le monde. Des que Adam meurt, ce dernier explose pouvant tuer un certain nombre de PJ's, mais ces derniers (surtout les survivants) peuvent penser que c'est une bombe ambulante et le déséquilibrer ; dans ce cas-là il tombe tout en explosant et les dégâts sont moins pires. En effet, proche de Adam, les dégâts sont de 8D, un peu éloigné (dans la cage d'ascenseur) 6D, ensuite 4D et pour finir 2D. S'il tombe en explosant, les dégâts sont de 5D, 3D. A tout moment les PJ's peuvent se faire toucher par une balle de Légion dont le seuil devient de plus

en plus difficile (au départ : 15, ensuite, 20, 25...). Le PJ peut alors tenter un jet de grimper/esquiver (le plus faible des deux).

2.2. Sortir de cet enfer

Pourtant, cet enfer n'est pas encore fini, en effet, les survivants doivent passer par le même chemin que les z-team, à savoir la salle du laser. Comme dans Resident Evil, le moindre faux pas serait fatal et deux jets d'esquive sont nécessaires (faites varier la difficulté selon l'état de vos joueurs) pour atteindre la salle des ordinateurs. Un laser horizontal de couleur bleu parcourt le long de la pièce et coupe en deux tout être organique voulant passer par ici, de plus, l'intelligence artificielle du laboratoire calcule un déplacement aléatoire du laser pouvant apparaître n'importe où, le MJ peut alors demander un test de chercher, au préalable des test d'esquive.

Une fois dans la salle principale du laboratoire, celle des ordinateurs, les joueurs peuvent souffler un peu, mais Légion peut revenir à tout moment. Les survivants aperçoivent les restes du phase 2 unique éliminé par les z-corps. Une petite discussion peut avoir lieu entre les deux groupes, concernant les événements dans le laboratoire... Il est évident qu'un départ précipité est la seule alternative.

Maintenant, le groupe doit atteindre l'ascenseur qui le mènera à l'air libre... Reste-t-il des zombies ou alors ont-ils tous été éliminés ? Plus aucun bruit n'est entendu de l'autre côté de la porte blindée... Dans le tunnel, un silence de mort règne, l'odeur de la poudre et de la chair en décomposition envahit l'atmosphère. Un véritable charnier s'ouvre devant les yeux des survivants avec un nombre considérable de zombies exterminés, et de viscères éparpillés un peu partout. Il faut avancer progressivement parmi les cadavres en faisant attention que l'un d'eux ne morde pas... Le lieu est envahi par le virus.

Durant leur progression vers l'ascenseur, les PJ doivent faire des jets de chercher (spé vigilance) pour remarquer les quelques zombies vivants, mais ne pouvant plus avancer. Néanmoins, ils continuent à mordre... Une attaque simple pouvant traverser la protection des z-corps et, bien évidemment toucher les survivants. Oh, le souci n'est pas de perdre des PV mais plutôt des pourcentages ou à ce stade de l'aventure, il doit être bien haut. Pour les survivants, la moindre morsure serait fatale, ainsi la protection et le nettoyage des z-corps deviennent vitaux. Si vous voulez être plus mesquin, les PJs peuvent tenter un jet de chance pour éviter d'être touché par du sang contaminé.

Une fois devant l'ascenseur, les z-corps voient Rhodes toujours vivant, ensanglanté. Son activimètre indique 48% et ses blessures sont assez graves. Une fois stabilisé, les PJs le portent dans l'ascenseur. Pendant l'ascension, le groupe discute : « Les hostiles étaient vraiment très nombreux, les z-corps se sont fait débordés et nous nous sommes même battus au corps à corps... Beaucoup des nôtres sont tombés... Mais la mission est un échec car je ne vois pas Bryan Clark. »

L'ascenseur arrive au niveau du hangar, les z-corps ont nettoyé le complexe et il est assez facile d'en sortir. Les survivants racontent tout ce qu'ils ont vu dans le laboratoire, les recherches, les expériences... Même si Clark n'est pas ici, les informations sont conséquentes. Mais il faut partir rapidement car l'autodestruction de la base est imminente. Les PJs survivants apprennent que le congrès des Etats-Unis a voté officiellement l'existence des z-

corps, comme le dernier espoir et d'ailleurs pas mal d'individus s'engagent. One World a besoin de soldats et appelle la population à rejoindre ses rangs.

Epilogue

Nous sommes au début de la semaine 6 de contamination et One World amène les survivants vers un camp de réfugiés où ils seront bien traités. Evidemment, à la suite de ce scénario, certains survivants ont la possibilité de devenir des z-corps. Ce camp se situe au cœur de la ville de Phénix dans l'Arizona en bordure de zones infectées (environ 100 kms).

Sur les ondes, des messages du gouvernement et de One World tournent sans discontinuer. Autant de conseils pour éviter la maladie, autant d'avertissements pour survivre aux zombies.

PNJs :

Hostiles Phase 1 : Zombie : P.208. Pour certains, n'hésitez pas à les rendre plus costaud, c'est-à-dire des zombies ayant une meilleure mutation : +1D en bagarre et/ou +1D en puissance.

Hostiles Phase 2 : Blob : P.208.

Hostiles de Phase 3 : Nécrobeast : P.208-209

Légion : P.183

Adam : Aberration expérimentale de Génomic Trust : Au départ, c'est le garde du corps de Bryan Clark. Lors de son isolement, il a subi les expériences fantasques et gothiques des savants fous du village. Ainsi, avant le contrôle informatique de son cerveau, il a une puissance de 6D, Agilité : 4D, Présence : 3D, connaissance : 3D, perception : 3D, adresse : 4D. Et des compétences de combat allant de 6D en armes à feu (et deux spé : pistolet à 9D et fusil d'assaut à 9D) à 5D en bagarre (arts martiaux 8D). Dès qu'il perd le contrôle, toutes ses compétences de combats gagnent 3D au contact et perdent 2D à distance. Puissance : 8D, agilité 6D, Présence 1D, Connaissance 1D, perception : 5D, adresse 2D. Bagarre passe à 8D et 11D dans sa spé.

De toute façon Adam est voué à mourir puisque son corps résiste au virus et aux morsures mais durant un temps très court, ensuite il meurt rapidement. GT a réussi à lui faire développer des anticorps, ils ont cru avoir trouvé le remède mais ensuite les cellules se détruisent à vitesse exponentielle.

Si le MJ le souhaite, il peut rendre Adam comme un véritable cyborg avec des morceaux de métal un peu partout sur le corps, ainsi que des tuyaux avec du liquide verdâtre bizarre qui circule.