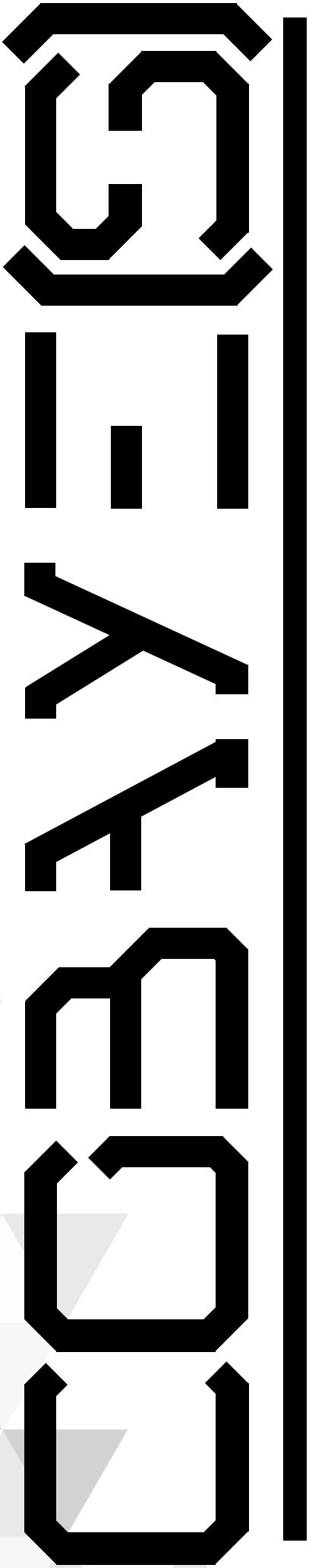
Scénario

12



SOMMAIRE

Synopsis 3

Situation de départ 3

Plan et description des lieux 4

Les douze événements 5

11.00.00 5
10.00.00 6
09.00.00 6
08.00.00 6
07.00.00 7
06.00.00 7
05.00.00 7
04.00.00 8
03.00.00 8
02.00.00 9
01.00.00 9
00.00.00 10

Situation de fin 11

Synopsis :

Les personnages ont signé une décharge afin de participer à une expérience sur le stress. Mais est-ce une véritable expérience et ne sont-ils pas en danger ? C'est ce que les joueurs vont devoir découvrir.

Pour le MJ : les personnages sont dans une réalité virtuelle, il leur sera donc impossible d'en sortir sauf de quelques manières présentées plus loin. L'ensemble de leurs blessures sont virtuelles et n'ont une incidence que dans la réalité virtuelle. Une fois sortie elles disparaissent !

Situation de départ :

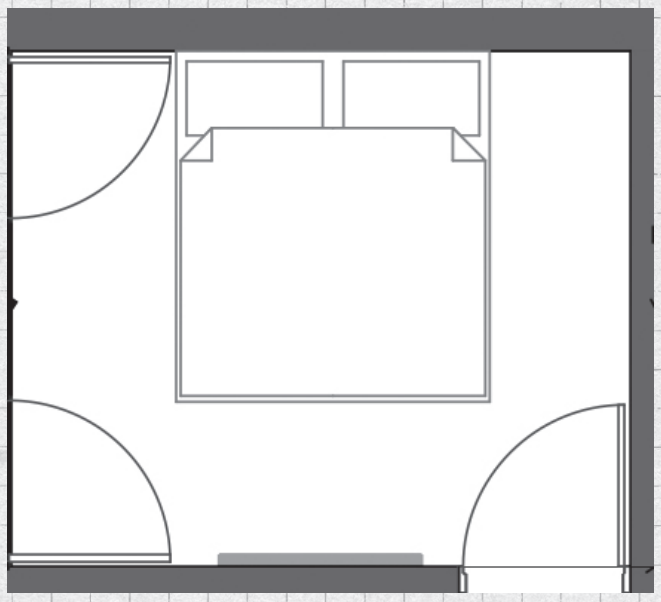
Chaque personnage va se réveiller dans ce qui semble être une chambre d'hôtel différente sans fenêtre. Ils ont tous un gros mal de crâne, faisant penser à une soirée bien arrosée. Pourtant aucun d'entre eux n'en a de souvenir.

La chambre en elle-même est assez simple, avec une décoration très sobre. Il est juste remarquable qu'il n'y ait pas de fenêtre. On retrouve aussi un écran analogique indiquant **12.00.00** dans chaque chambre.

Depuis le lit, il est possible d'apercevoir trois portes : une vers la salle de bain, une vers les toilettes et la dernière vers le reste du complexe.

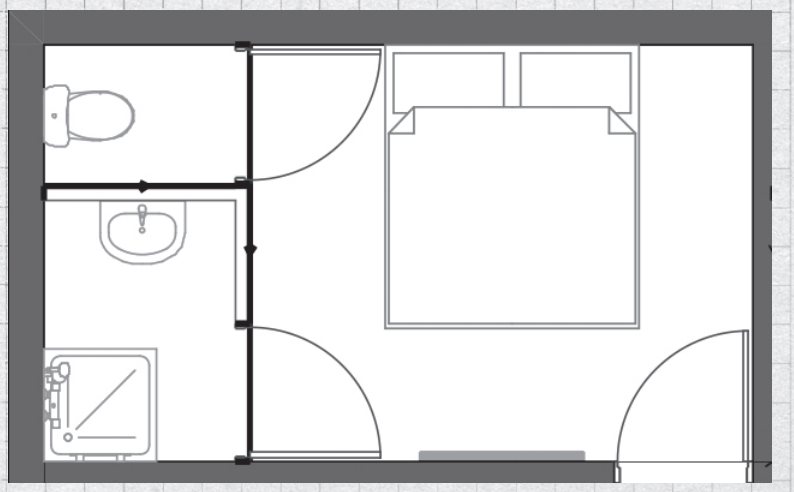
Exemple de chambre :

Si les personnages entrent dans la salle de bain, le miroir au-dessus du lavabo affichera leur nom, prénom, taille, poid et calories consommées dernièrement.

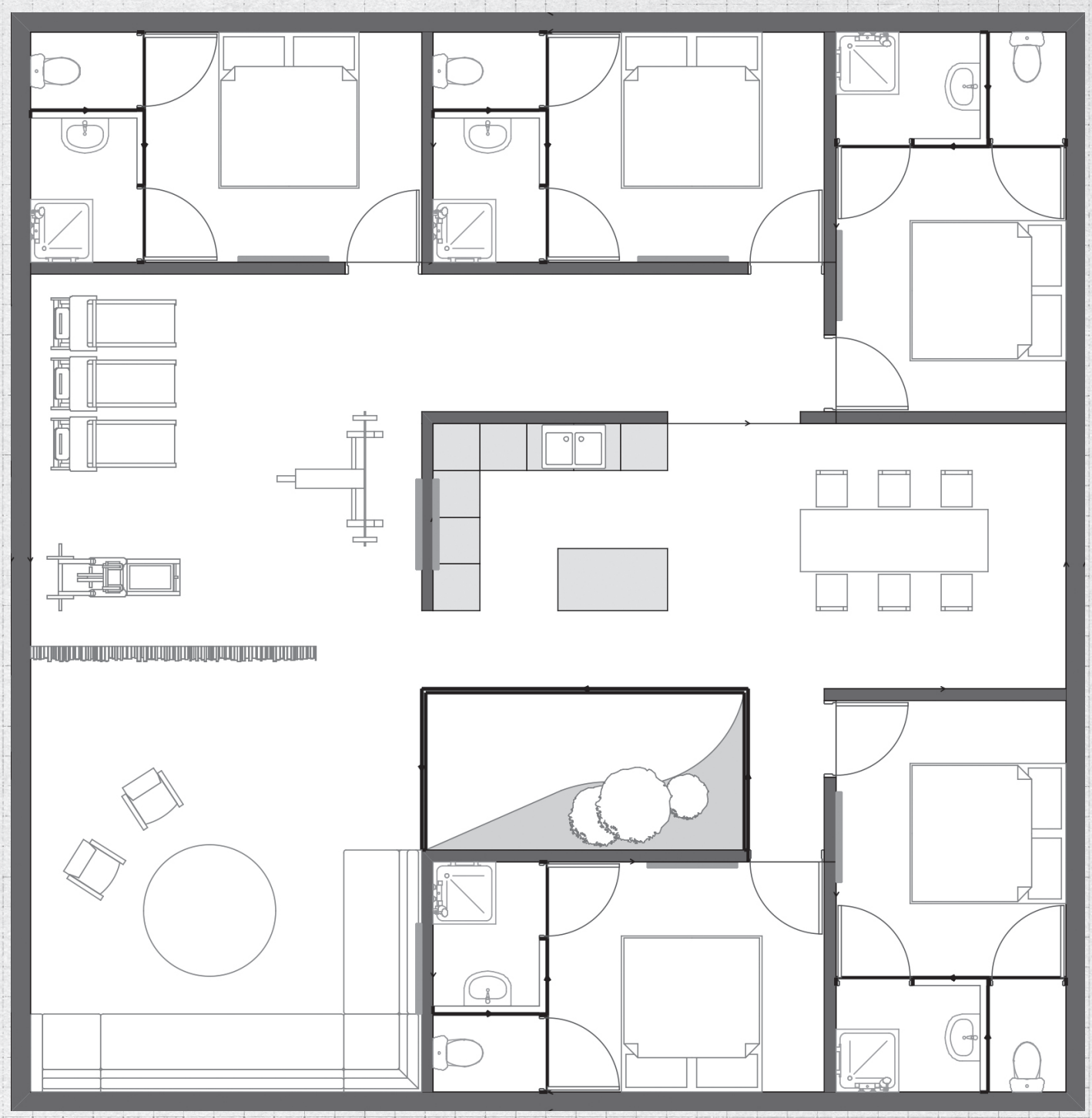


Une fois que tous les personnage sont réveillés, l'écran analogique va commencer un décompte en continu : **11.59.59** --- **11.59.58** --- **11.59.57**...

A chaque heure pleine un événement aura lieu dans ce complexe.



Plan et description des lieux



Le complexe comprend 5 chambres, une cuisine, une salle à manger, un patio, un salon avec sa bibliothèque et une salle de sport.
La décoration est sobre mais travaillée et il fait bon vivre d'y passer un peu de temps. L'ensemble des murs est en béton d'une épaisseur infinie (c'est une realité virtuelle).
Il y a tout ce qu'il faut pour se nourrir dans le frigo de la cuisine.
Le patio est un faux, il est là pour donner une impression d'extérieur mais tout est en plastique et le plafond n'est que peint.
La bibliothèque comporte plein d'ouvrages mais il n'y a pas de textes à l'intérieur, uniquement des pages blanches.

NOTES : Il est impossible pour les personnages de s'évader. Quelques soient les techniques qu'ils vont vous soumettre il faut leur donner une raison logique de l'inefficacité de leur entreprise. Par exemple, ils peuvent démonter les spots de lumière mais sans pouvoir passer à l'intérieur car ceux-ci sont encastrés dans un plafond béton.

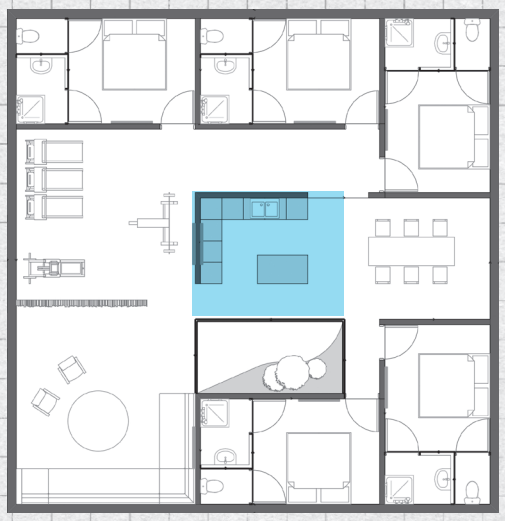
Les personnages découvrent sur la table de salle à manger des contrats individuels avec leur nom que chacun semble avoir signé. Ce contrat est une décharge dédouanant le Laboratoire ORB de toutes responsabilités en cas de blessures, physique ou mentale, et même en cas de mort.

Il est important de bien noter où est situé chaque personnage au passage d'heure. Certains évènements ne s'activent que dans une zone précise. Libre à vous de changer cela mais le fait qu'un personnage subisse plusieurs événements peut engendrer la méfiance des joueurs envers sa personne et joue sur l'ambiance de la table.

Les douze événements

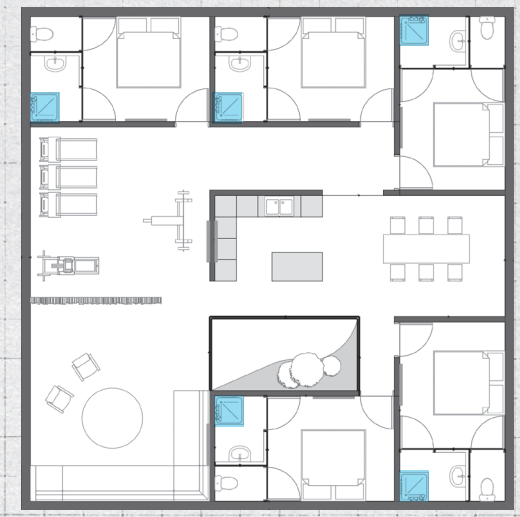
A partir de **11.00.00,** chaque heure sera le point de départ d'un événement particulier, ayant pour but de faire monter le stress. L'arrivée d'un nouvel événement fait disparaître l'ancien.

11.00.00 - Musique en continu : le premier événement peut paraître anodin, mais cela peut vite devenir insupportable pour certaines personnes.
Dans la cuisine une musique répétitive (type contine pour enfant qui se répète infiniment) va commencer à tourner.
Les personnages peuvent tenter un test de réflexion*psychologie difficulté deux. Tout personnage faisant un échec commence à fredonner la musique.
Un joueur peut rechercher les enceintes via un test de perception*vigilance difficulté deux. Celles-ci sont incorporées dans les spots.
Il est bien sûr possible de les détruire, il n'y aura par contre plus de lumière directe dans la cuisine.

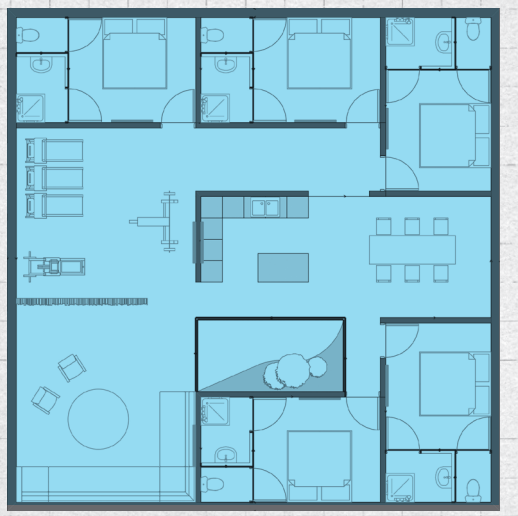


10.00.00 - Lumière stroboscopique :
les lumières du salon vont commencer à clignoter créant un effet stroboscopique. Si des personnages restent dans cette pièce, il finiront sûrement par avoir la nausée. Il leur faudra valider un test résistance*immunitaire difficulté deux pour ne pas vomir.
Les joueurs peuvent choisir de rester dans une chambre ou à un endroit où les spots restent stables.
Ce n'est que le début du scénario, il faut faire monter la pression.

09.00.00 - Phéromones :
à 9h, un gaz va se libérer dans les douches. Il est possible que les joueurs entendent le bruit de gaz libéré, s'ils ne sont pas dans les salles de bain au moment du largage du gaz, par un test de perception*vigilance difficulté 3.
Visuellement un gaz très épais violet sort du pommeau de douche.
A moins d'un mètre du gaz, un personnage doit réussir un test de résistance*immunitaire difficulté trois. En cas d'échec, le joueur se jettera sur le premier PJ qu'il croisera pour l'attaquer. Avec l'effet du gaz, il considérera que c'est lui qui déclenche tous ces évènements et qui le garde enfermé ici, il voudra donc lui faire la peau. Cette pensée le quittera dès qu'il prendra des dégâts.

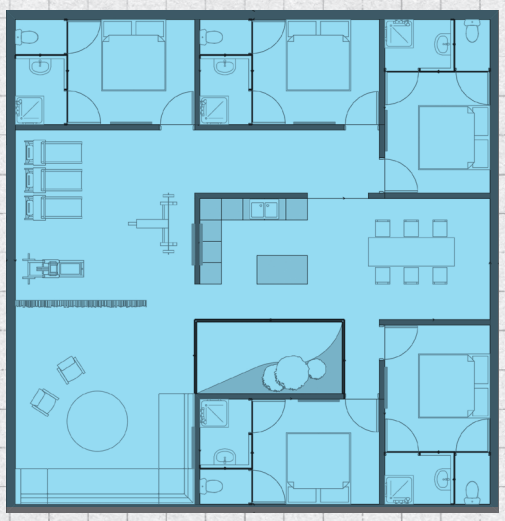


08.00.00 - Test des hologrammes :
à 8h les lumières vont baisser en intensité comme pour faire un cycle jour/nuit.
A **08.05.00** les joueurs verront apparaître des formes fantomatiques : ce sont des hologrammes qui représentent des membres de leur famille disparue ou qu'ils n'ont pas vu depuis un long moment. Ces hologrammes n'auront aucune interaction avec les joueurs mais il seront présents durant une vingtaine de minutes puis disparaîtront.
Ils semblent errer comme des gens perdus que cela soit physiquement ou mentalement.
Psychologiquement, il est possible que les PJ commencent à être touchés et inquiets de ce qui leurs arrivent.
Vous pouvez demander à vos joueurs des tests de réflexion*psychologie difficulté deux. En cas d'échec, le joueur en question aura envie d'être seul et de réfléchir à ce qu'il arrive, il s'enfermera alors seul et ne voudra plus communiquer avec les autres. Si les autres ont besoin d'eux, les personnages touché devront réussir un test de réflexion*psychologie difficulté 3 sinon ils resteront prostrés.



07.00.00 - Insectes volants :

à 7h des nuées de mouches mécaniques vont arriver de toutes parts :
siphons des lavabos
prises électriques
...
Ces insectes ne font pas de dégâts aux joueurs. Ils sont pesants et remplissent entièrement les pièces principales bouchant toute visibilité. L'ambiance générale doit être tendue et des nuées d'insectes viennent perturber la vigilance des joueurs (tous les tests de vigilance voient leur difficulté augmenter à quatre).

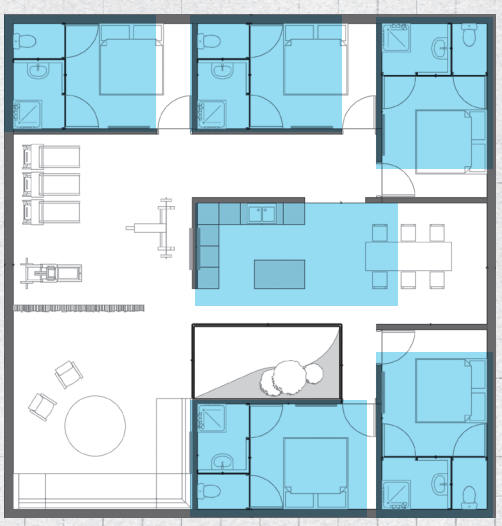


06.00.00 - L'eau remplacée par du sang :

cet événement peut passer inaperçu si personne ne se sert des canalisations durant cette heure. Sans utiliser les douches ou les robinets, les joueurs ne verront pas qu'il n'y a plus d'eau mais du sang qui en coule.
Si un personnage se sert d'un des robinets pour n'importe quel usage, il devra réussir un test réflexion*psychologie difficulté trois pour ne pas crier en voyant ce qui sort des canalisations. Le test passe en difficulté quatre si le personnage est en train de prendre une douche.

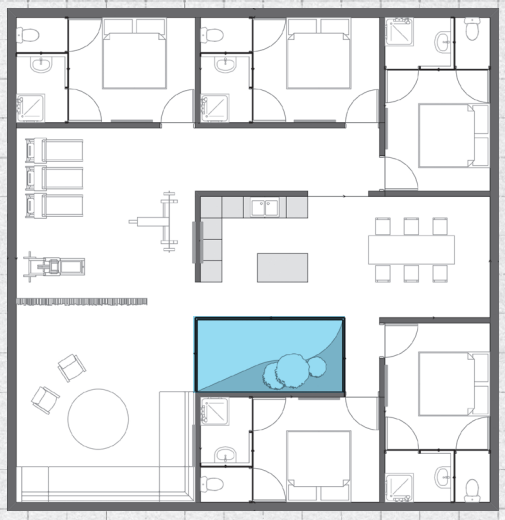
05.00.00 - Inondation par le sang :

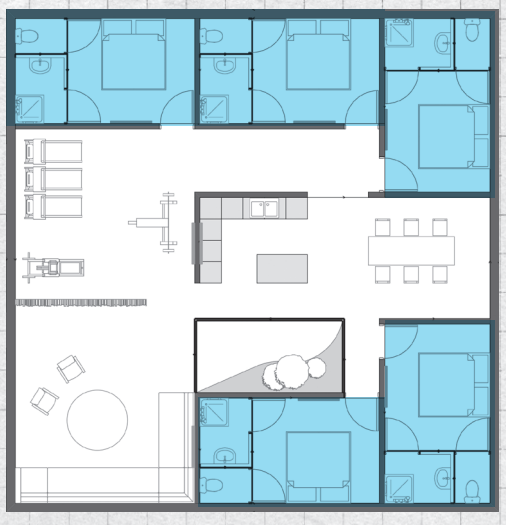
les robinets vont tous s'allumer et couler en continu.
L'ensemble des évacuations semblent bouchées, l'eau commence donc à s'accumuler rapidement dans les éviers/lavabos. Les lavabos vont déborder et l'eau va commencer à se cumuler sur le sol et à monter. Les joueurs pourront tenter de se calfeutrer et de boucher les issues avec les draps enfin de garder une pièce au sec.
L'eau ne suffira jamais à remplir l'ensemble du complexe, mais les joueurs l'ignorent.



03.00.00 - Tir de fléchettes :
à cette heure, dans chaque chambre seront tirées des fléchettes. Si personne n'est dans une chambre à ce moment là, les joueurs entendront les tirs décochés et s'ils s'y rendent, ils verront des fléchettes plantées dans les murs.
Si par contre l'un d'entre eux est dans une chambre lors des tirs, il faudra qu'il réussisse un test de rapidité*esquive difficulté 3 sinon il sera touché par une fléchette. Celles-ci sont remplies de micro-robots qui dévorent les chairs.
A partir du point d'impact les chairs deviendront violettes et la douleur sera de plus en plus insupportable pour la personne touchée. Celle-ci subira 100 de dégâts au niveau du point d'impact toutes les demi-heures. En réussissant un test de résistance*immunitaire difficulté quatre, il est possible de ralentir la progression et de ne prendre que 100 points de dégâts toutes les heures.

04.00.00 - Source d'acide :
Test de perception*vigilance difficulté deux. Tous les joueurs ayant réussi entendent un bruit mécanique. Ce sont des arroseurs automatiques qui sortent de l'herbe du patio (tout le patio est en plastique). Les arroseurs automatiques vont commencer à cracher leur liquide : de l'acide qui va faire fondre l'ensemble du patio.
Toutes les personnes présentes subiront des blessures de type brûlure entraînant 400 de dégâts - la résistance*physique du personnage- répartis comme il le souhaite.



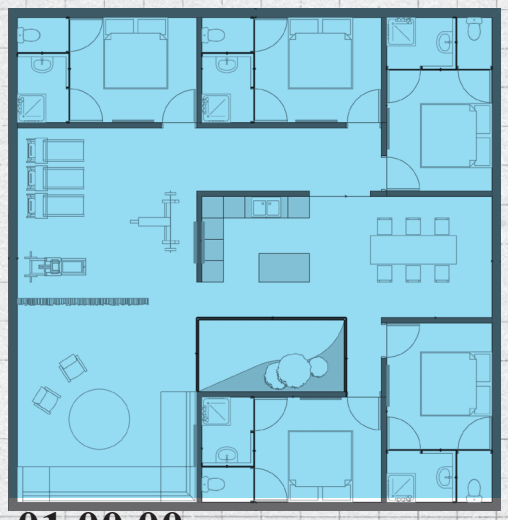


A partir du prochain événement, les événements antérieurs ne s'arrêteront pas à la venue du suivant.

02.00.00 - Araignée marionnettiste :
une araignée marionnettiste sera libérée dans le complexe. Elle se déplacera et essayera de prendre possession des PJ. Ces araignées mécaniques se jettent sur le dos de leur victime et plantent leurs 8 pattes dans les bras et les jambes de celle-ci pour prendre son contrôle. En général les araignées marionnettistes sont dirigées à distance par un humain derrière son ordinateur mais elles sont parfois suffisamment bien programmées pour être autonomes. Quand elles ont planté leurs pattes dans les membres d'un individu, elles ont le contrôle total de sa locomotion mais quasi aucun contrôle de sa préhension. En effet les mains des victimes restent libres de toute emprise. Les araignées peuvent donc commander d'enlacer, de porter ou de donner des coups mais le choix de serrer le poing ou de garder la main ouverte reste celui de la proie. Elle ne pourra pas être forcée de taper sur un clavier ou de parler au téléphone, par exemple. Néanmoins, les araignées savent employer la force pour torturer et forcer leur esclave à obéir et les prisonniers finissent en général par collaborer. En effet, quand elles sont téléguidées, les araignées sont équipées de hauts parleurs et de microphones laissant la possibilité de transmettre un ordre ou de répondre à une question.

Cf. page 240

Elles vont tenter d'attaquer les joueurs les plus faibles, en se faisant discrètes et en leur sautant dessus.
Il est bien sûr possible de les esquiver en leur opposant un test de rapidité*esquive. En cas d'échec, les autres joueurs devront tenter de libérer le joueur en détruisant l'araignée. Mais le joueur "captif" attaquera ses compagnons sous l'obligation de l'araignée.

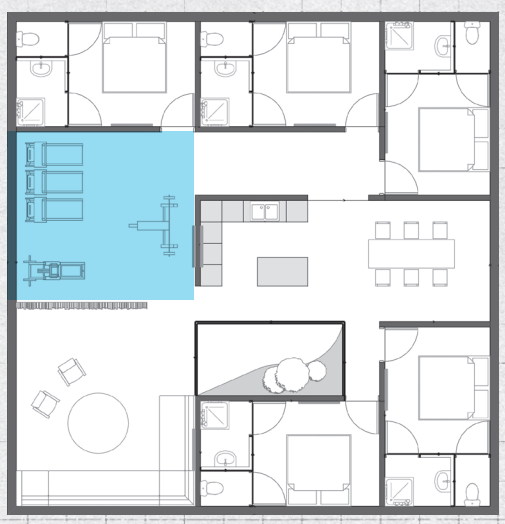


01.00.00 - Invasion de vagabonds :
des trappes s'ouvrent au niveau de la salle de sport et des vagabonds en sortent.
Ce sont des êtres monstrueux qui ont mutés après avoir été exposés involontairement à toutes sortes d'essais des Laboratoires faits sur leur habitat naturel. Les Vagabonds errent en solitaire sans but dans les campagnes, en hurlant à la mort. Ne ressemblant plus à aucune espèce animale connue, ces pauvres bêtes haïssent la lumière du soleil et se complaisent dans l'obscurité la plus totale. Toujours en proie à la douleur de leur chair et en constante mutation, elles attaquent à vue et dévorent tout être sur leur passage. Leur donner la mort est un acte de miséricorde. Encore faut-il y arriver.

Cf. page 231

Les vagabonds dévoreront tout sur leur passage : meubles comme personnages. Il est possible de les combattre avec tout ce que trouveront les joueurs. Mais les combattre peut être une épreuve qui durera quelques minutes.

Les joueurs pourront apercevoir que le compteur accélère. Cette technique vous permet de maîtriser la temporalité du jeu, cela peut arriver à un autre moment dans l'aventure.



00.00.00 - Despote des chairs:
une porte s'ouvre dans le complexe laissant entrer cette masse qui cherchera par tous les moyens à détruire les personnages. Par contre la porte ne se referme pas derrière la masse. Les joueurs peuvent apercevoir un trou béant noir au niveau de la porte.
Le despote des chairs a été créé de toute pièce en laboratoire. Il est le fruit d'expérimentations sur des hormones de croissance et des embryons humains et animaux. Les despotes mesurent entre 2m et 2m50. Ils ont une force brute et une résistance hors du commun. Ce sont des êtres extrêmement musclés, lourds, peu rapides et avec un caractère très agressif. Ils attaquent sans raison et sans se soucier de qui est leur adversaire.

Capacités spéciales : Un despote des chairs peut encaisser jusqu'à 2 000 points de dégâts. La règle des coups portés au tronc et à la tête ne s'applique pas.

Cf. page 203

Situation de fin FIN

Les joueurs se sont donc soit enfuis par la porte laissée ouverte pour l'arrivée du despote soit ils sont morts.
si un personnage passe par la porte, il aura l'impression de tomber dans le vide comme lorsque l'on se réveille en sursaut.
si un personnage meurt, il ressentira une douleur énorme et hurlera. Il sera alors tiré d'un profond sommeil, son cri de douleur le forcera à avaler un liquide.

En fait les joueurs sortent de la réalité virtuelle dans laquelle ils étaient plongés. Ils se sentent flotter dans des tubes transparents remplis de liquide. Les joueurs portent un masque complet prenant la bouche, le nez et les yeux. Devant leurs yeux un écran bloque leur vue, sauf pour ceux qui sont morts (dans la réalité virtuelle) car ils l'ont enlevé dans leur mouvement réflexe lors du réveil, d'où le fait qu'ils aient avalé du liquide qui les garde en suspension.

Les tubes se vident, les joueurs arrivent à enlever leur masque. Ils s'aperçoivent qu'ils sont habillés d'une tenue bourrée de récepteurs. Une foule devant eux les applaudit. Les joueurs semblent être l'attraction de la soirée.
Cette foule est constituée d'hommes et de femmes en tenue de gala et ayant un niveau de vie très élevé. Un homme vient vers eux pour les féliciter et les remercier.
Les souvenirs leur reviennent : ils ont été "volontaires" pour tester la nouvelle réalité virtuelle d'Orb, contre une forte rémunération (5 000 MM la soirée pour chaque personnage) pour cette démonstration. Devant eux, ce sont des investisseurs que le Laboratoire Orb a invité pour la démonstration de leur nouvelle technologie.