

« La Reine de la Vallée Bénie des Immortels »

Synopsis de scénario pour Biohazard, Resident Evil RPG

Ne pas préciser l'année des événements qui vont avoir lieu lors de l'enquête.

Les personnages sont membres d'une organisation semblable aux STARS, mais qui est implantée en France à **Metz** et s'appelle la **CEDMIS** (Cellule de Défense Contre les Mouvements Intégristes et Sectaires). Il s'agit d'une organisation gouvernementale secrète, qui épaula les autres branches de services secrets françaises et européennes.

Les bureaux de la **CEDMIS** se trouvent dans un immeuble de bureaux appartenant à une société américaine, la **Blue Sphere**, spécialisée dans la production de produits recyclables et non polluants. Leurs dernières innovations concernent la technologie avec une voiture roulant à l'électricité, la **White & Light Bolt** (surnommée la **Whelb**).

Un passage secret situé dans la salle de recherche du RdC permet d'accéder à un ascenseur qui conduit directement à un réseau souterrains, composés d'une salle de conférence, d'un centre d'entraînement au tir, d'une cellule pour les écoutes téléphoniques, de bureaux, d'une salle d'archives, et d'une armurerie.

Le directeur : Patrick Maze. C'est lui qui coordonne les opérations de la CEDMIS et informe ses supérieurs de l'échec ou de la réussite des missions. 45 ans, 1m77, 75kg cheveux bruns coupés courts, yeux noisettes, séduisant, élégant, éloquent, habillé en costume noir avec chemise blanche. Signes distinctifs : tatouage d'une femme nue sur l'épaule gauche.

Le génie en informatique : Matthieu Boissier. Il peut créditer de l'argent sur un compte en moins de temps qu'il n'en faut pour dire ouf, pirater les systèmes de sécurité les plus perfectionnés, générer de fausses données informatiques de tous types et les transférer dans les fichiers idoines. 1m74, 76kg, brun, yeux noisettes, fait de l'embonpoint, volubile mais mal à l'aise avec la gent féminine.

La spécialiste en arme à feu : Irène Weinchstein. 31 ans, 1m72, 65kg, blonde aux yeux verts aux cheveux mi-longs bouclés, toujours de bonne humeur, s'habille d'un tailleur blanc du meilleur effet. Signes distinctifs : porte le channel n° 5, une alliance 3 ors à l'annulaire de la main gauche gravée d'un axiome philosophique (**Panta Rei**).

L'expert en démolition : Bruce Chan. D'origine chinoise, 33 ans, 1m68, 70 kg, peu expressif, très efficace. S'habille sobrement d'un jean bleu et d'une chemise noire.

Les personnages sont invités à prendre les rôles suivants :

- Pilote d'hélicoptère
- Informaticien
- Agent de terrain (=STARS)
- Un agent double (infiltré sous une couverture béton)

Exposé initial de la situation :

Plusieurs personnes ont été retrouvées mortes dans une zone d'une trentaine de Km autour de la ville d'**Herkelzen** en Autriche. Elle se situe dans le **Tyrol** (une région fortement boisée, montagneuse, avec de nombreux chalets aux balcons fleuris). Leurs corps ne portent aucune trace de blessure apparente et les autopsies n'ont rien révélé d'autres que des arrêts cardiaques. Depuis trois mois, treize personnes ont ainsi été retrouvées décédées dans la forêt d'**Hezard**. Ces personnes n'avaient aucun lien particulier entre elles.

Patrick Maze apprend aux personnages qu'un groupe prénommé **l'Ordre du Dieu Grand, Fort et Puissant** (ODGFP) s'est récemment porté acquéreur d'un petit château suite à la faillite des affaires de son actuel propriétaire, un industriel allemand du nom de Karl Lindberg. Il s'agit en fait d'une secte, qui sous des dehors affables tente de rallier un maximum de fidèles aux portefeuilles bien gonflés.

Le gourou est un certain **Khatma Bompal**, qui prétend être une réincarnation d'un écrivain indien, et avoir aperçu la lumière divine après sa mort.

Le but des personnages est d'essayer de faire le lien entre la secte et les morts suspectes. Ils se feront passer pour de riches estivants (l'aventure se passe en été) s'intéressant à la culture autrichienne et au **château Zarkandis** et se feront ainsi inévitablement approcher par les recruteurs de la secte.

Irène Weinchestein fournira aux personnages un équipement de base (voir Biohazard RPG), comprenant des jumelles infrarouges, une carte de la région, une boussole, des gilets de protection de la CEDMIS, ainsi qu'un pistolet et deux chargeurs.

Le château Zarkandis : Tout en angles aigus, cette bâtisse du haut Moyen-Âge a servi de forteresse il y a longtemps, abritant une garnison de soldats qui défendirent le Tyrol qui finit par tomber en 1363 aux mains de l'armée autrichienne. Elle abrite maintenant la secte de l'ODGFP. Pour la description, s'inspirer du château dans Indiana Jones et la Dernière Croisade.

Ce qui se passe : Khatma Bompal est en fait un agent d'Umbrella chargé de tester un nouveau virus permettant de transformer des humains en de véritables machines à tuer. Il est inféodé aux ordres de sa maîtresse, qui se fait appeler **Gauri** (l'autre nom de la déesse indienne Khali, son visage souriant et maternel). Son vrai nom est **Mabel Sethen**. Âgée de seulement 24 ans, elle dispose d'une très forte personnalité. C'est elle qui a convaincu son amant indien Khatma de servir Umbrella pour la gloire et la richesse. Comme Khatma est un mystique illuminé, il a suivi aveuglément Mabel sans se douter qu'elle l'utilise pour parvenir à ses fins. Son physique sculptural, les courbes harmonieuses de son corps, les traits admirablement fins de son visage lui sont autant d'atouts qu'elle utilise sans vergogne ; son intelligence et son charisme naturel font le reste.

Mabel qui a élaboré le vaccin avec l'aide de scientifiques qui gisent maintenant dans leurs tombeaux solitaires, a fait une erreur dont elle sur le point de se rendre compte. Elle a mal interprété un vieux texte en grec, qui indiquait comment constituer un virus engendrant des mutations terribles chez ceux qui en étaient victimes. Deux jours après que les personnages aient commencé leur enquête, elle se replongera un peu par hasard dans le texte

et comprendra que celui-ci a été codé. Elle passera la nuit à le décrypter et au matin saura qu'il lui faut chercher en Allemagne, dans une vieille nécropole proche de Berlin.

Les personnes découvertes sans vie dans la région sont mortes d'authentiques crises cardiaques en rencontrant la « Créature », un humain ayant horriblement muté suite à l'inhalation d'un virus test, dont Umbrella n'a pas souhaité poursuivre l'amélioration et la diffusion. La « Créature » est aux ordres de Mabel, dont le sadisme se repaît de la mort de ses semblables. (Ses caractéristiques sont semblables à celles du Bandersnatch, page 49 de Resident Evil RPG).

En fouillant correctement, les personnages pourront découvrir le laboratoire secret d'Umbrella cachée dans le château Zarkandis, après des rencontres avec des sectateurs de plus en plus hostiles et prêts à tout pour repousser des intrus. Le laboratoire est bien sûr protégé par des pièges et des serrures informatiques de haute technologie que seul un expert en sécurité peut désamorcer.

Eventail d'évènements susceptibles d'intervenir lors du « séjour » des personnages dans le Tyrol :

- Enlèvement d'une petite fille par les sectateurs en vue d'un sacrifice.
- Apparition de la « Créature »
- Cérémonie des sectateurs (tous habillés en robe blanche brodée de la silhouette d'un homme puissamment bâti – vu de dos - et écartant les bras devant un soleil diffusant quatre rayons qui forment une croix terminée à ses extrémités par les lettres D (en haut) G (à gauche) F (à droite) et P (en bas). Ils entonnent de sinistres litanies rythmées par une musique d'orgue digne d'un requiem.

Des zombies dans des cuves en plexiglas (au nombre de 12) se trouvent dans le laboratoire. Ces cuves se briseront (pas forcément toutes) au moment où les personnages se croiront en sécurité. Elles sont dissimulées dans des alcôves fermées par de lourds rideaux noirs.

Ce qui n'arrangera rien, c'est qu'au bout d'un quart d'heure, une escouade de 6 U.B.C.S débarquera pour éradiquer les fouineurs.

La Nécropole : Située à 20km dans le sud de Berlin, celle-ci est accessible via les bâtiments de la Biovatech Corporation qui abrite dans ses locaux une équipe d'archéologues renommés menée par le professeur Alex Mc Guy, un bel homme de 50 ans portant une barbe blanche du meilleur effet, écossais de naissance, en bref imaginez Sean Connery dans Indiana Jones et la dernière croisade et vous ne serez pas loin de la vérité.

La Nécropole est un vaste complexe souterrain bâti par les Romains. Elle menace de s'écrouler en certains endroits. Cette nécropole abrite la momie d'une puissante reine égyptienne que les romains avaient du éloigner d'Egypte, persuadés du fait que son fantôme continuait de se venger par delà la mort sur les envahisseurs. Elle avait une tête de chat, qui témoignait de son appartenance par le sang au rang divin ; du moins c'est ce que la rumeur prétendait, et elle ajoutait que ses pouvoirs étaient terrifiants et qu'elle n'hésitait jamais à en faire usage lorsqu'elle le jugeait nécessaire. Son nom n'était jamais prononcé par crainte de s'attirer ses foudres, et elle était ainsi désignée uniquement par son titre « Reine de la vallée bénie des immortels », « Immortelle à la peau de lait et à la voix de miel », « Harmonieuse plaine des délices safranés », etc.

De sorte que Mabel Sethen, en décryptant le vieux texte remis par des chercheurs d'Umbrella a commis une erreur, et après avoir recoupé différentes informations en a déduit que le virus se trouvait au Tyrol, au château Zarkandis.

Le virus contenu au sein des bandelettes de la momie s'est depuis longtemps échappé et a contaminé des cadavres de légionnaires romains, de dames de compagnie et de serviteurs enterrés avec elle. Ils ont ressuscité et se nourrissent de rats, d'insectes et autres vermines.

De nombreux pièges parsèment la nécropole, destinés à empêcher les fouineurs de ressortir vivant du gigantesque tombeau.

La scène finale se déroulant dans la Nécropole devrait se passer dans le tombeau de la reine momifiée. Mabel et des gardes d'élite d'Umbrella (au nombre de 3 encore en vie) s'appêtent à s'emparer de la souche mère du virus. La momie se lève et des cercueils s'extirpent 6 autres momies (mineures). Les personnages arrivent à ce moment là. S'ensuivra sans doute un combat titanesque (ou une fuite penaude)... jusqu'à ce que des membres de la Compagnie (dont fait partie l'un des personnages incarné par les joueurs) pointent le bout de leur nez et tentent de s'emparer du virus.

Les Momies :

Force : 7 Constitution : 6
Agilité : 3 Perception : 4

Poings 2d6 +2 (FOR+AGL)

Bandelettes (AGL+PER) immobilise sa cible (jet sous FORx2 pour se libérer)

Protection : 3

Points de vie 30 (prend double dommage du feu)

Reine Momie : 1ere forme

Force : 7 Constitution : 7
Agilité : 5 Perception : 5

Poings 2d6+2 (FOR+AGL) + Paralysie (ESPx2 pour résister)

Bandelettes (AGL+PER)

Protection : 7

Points de vie : 50

Reine Momie : 2eme forme

Force : 8 Constitution : 7
Agilité : 7 Perception : 5

Poings 3d6+2 (FOR+AGL) + Paralysie (ESPx2 pour résister)

Morsure empoisonnée (x2 têtes de chat) 1d6+2 + poison

Protection : 7

Points de vie : 100

Régénération : 3/tour

FIN DU SCENARIO