

# Bienvenue à...

## ...ADVENTURE OF THE DEAD

### Cellule de prison

> Vous êtes réveillé par une explosion qui ne fait rien pour arranger votre gueule de bois. Vous êtes dans ce qui ressemble à une cellule de prison et un policier est allongé à l'extérieur, le long des barreaux. Il fait nuit.

**Les sorties sont :** Sortir de la cellule (impossible tant que la porte est verrouillée).

Le policier est mort et couvert de sang. Son crâne ouvert semble avoir été vidé. Il a sur lui un trousseau de clés que l'on peut prendre pour ouvrir la porte de la cellule. Il porte également un fusil à court de munitions. Le trousseau contient un passe permettant d'ouvrir toutes les portes du commissariat.

### Prison

> Vous êtes maintenant dans la prison du commissariat. Celle-ci se compose d'un long couloir entouré de cellules. A chaque extrémité se trouve une porte.

**Les sorties sont :** rentrer dans la cellule, Sud, Est.

Les cellules sont vides.

### Parking

> Vous arrivez sur le parking du commissariat. Un haut grillage le sépare de la rue. Des dizaines de zombies errent dans la rue derrière le portail. Une voiture de police est garée dans le parking.

**Les sorties sont :** rentrer dans le commissariat, sortir par le portail.

Le portail est solidement fermé à clé. En l'ouvrant avec le trousseau, il grince horriblement et attire les zombies qui se jettent sur le personnage. A moins d'utiliser à nouveau le portail pour le refermer, le personnage meurt.

La voiture de police contient une lampe-torche dans le coffre et un pistolet de détresse (sans munition) dans la boîte

à gant. Elle contient également une radio de la police dans l'habitacle.

La lampe-torche est lourde et fonctionne. Une fois allumée, elle émet de la lumière. Elle peut être utilisée pour tuer un zombie mais une fois seulement. Après cette utilisation, elle est détruite.

La radio de la police fonctionne et permet de joindre les secours. Ils recommandent de ne pas paniquer et de trouver un endroit dégagé pour qu'un hélico puisse venir récupérer le personnage.

Le trousseau de clés peut être utilisé pour démarrer la voiture de police. Si le personnage essaie de sortir par le portail avec la voiture sans l'ouvrir, il meurt dans un accident de la route.

### Accueil

> Vous débouchez dans l'accueil du commissariat. A votre entrée, un zombie en uniforme de policier se tourne dans votre direction.

**Les sorties sont :** nord, sud, est, ouest.

Le zombie se jette rapidement sur le personnage. Il faut utiliser la lampe-torche sur lui pour le tuer. Sinon, le personnage meurt. Une fois le zombie vaincu, il est possible de le fouiller pour récupérer des menottes.

La porte du commissariat donne directement sur la rue. Dans celle-ci se trouvent quelques zombies dispersés.

La porte à l'est donne sur le bureau du shérif. Elle est fermée à clé. Il faut utiliser le trousseau de clés pour l'ouvrir.

### Vestiaire

> Dans le minuscule vestiaire sont alignés des placards métalliques séparés par des bancs.

**Les sorties sont :** Est.

L'un des placards contient des munitions pour le fusil. En les combinant avec l'arme, on obtient un fusil chargé.

### Bureau du shérif

> Le bureau du shérif semble avoir été épargné par les événements. Une fenêtre grillagée donne sur la rue et les zombies qui y déambulent.

**Les sorties sont :** Ouest.

En regardant la pièce, on voit le plan de la ville sur le mur et l'étagère qui fait face à l'entrée.

Le plan de la ville permet de découvrir ce qui semble être une petite bourgade de province. Raccoon, Texas. Un hélicoptère est indiqué sur le toit de l'hôpital. Celui-ci se trouve au sud.

L'étagère contient les effets personnels du personnage ainsi qu'une corde.

### Rue

> Vous êtes maintenant dans la rue avec quelques zombies pour l'instant inoffensifs. Vous distinguez l'hôpital au sud mais la route est encombrée par de nombreux morts-vivants. A l'ouest se trouve le magasin appelé Al's Bazar. A l'est se trouve un immeuble résidentiel.

**Les sorties sont :** Nord, Sud, Est et Ouest.

En allant directement au Sud, vers l'hôpital, le personnage se fait submerger par les zombies, même s'il est armé.

En regardant la rue, on découvre qu'il est possible d'aller de bâtiment en bâtiment par les toits.

Des survivants semblent s'être barricadés dans le bazar.

### Entrée du bazar

> La vitrine de ce bric-à-brac semble avoir été renforcée avec des planches en bois clouées. Imperturbable, Al se tient sur le pas de la porte, sa batte ensanglantée à la main.

**Les sorties sont :** Est, Ouest.

Si le personnage décide d'aller vers l'Ouest, il doit d'abord franchir la porte du magasin. Al le tue directement en le frappant. Il faut au préalable utiliser le fusil chargé sur lui pour pouvoir passer.

### Al's Bazar

> On trouve tout et n'importe quoi dans le magasin. Des bibelots sont entreposés sur le comptoir. Apparemment, suite au coup de feu, les autres rescapés ont fui par la porte de derrière.

**Les sorties sont :** Est.

En fouillant le magasin, le personnage trouve un grappin et une fusée de détresse. En combinant la fusée avec le pistolet de détresse, on lance la fusée de détresse. En-dehors du toit de l'hôpital, ceci n'a aucun intérêt. Une fois utilisée, la fusée est perdue.

En regardant le comptoir, on découvre des souvenirs moches de Raccoon « une ville où il fait bon vivre ». Il est possible de prendre l'un de ces souvenirs.

## Immeuble

> Vous vous trouvez devant un vieux bâtiment haut de trois étages. L'entrée, entrouverte, laisse échapper de nombreux râles de zombies. Sur le côté débouche une impasse.

**Les sorties sont :** Ouest et Sud.

En entrant dans l'immeuble, le personnage est attaqué par plusieurs zombies qui ont rapidement raison de lui. Le personnage meurt.

## Impasse

> Envahie par une odeur nauséabonde, la rue est encombrée de poubelles. Le long du mur de l'immeuble se trouve un escalier de secours donnant accès au toit.

**Les sorties sont :** Nord.

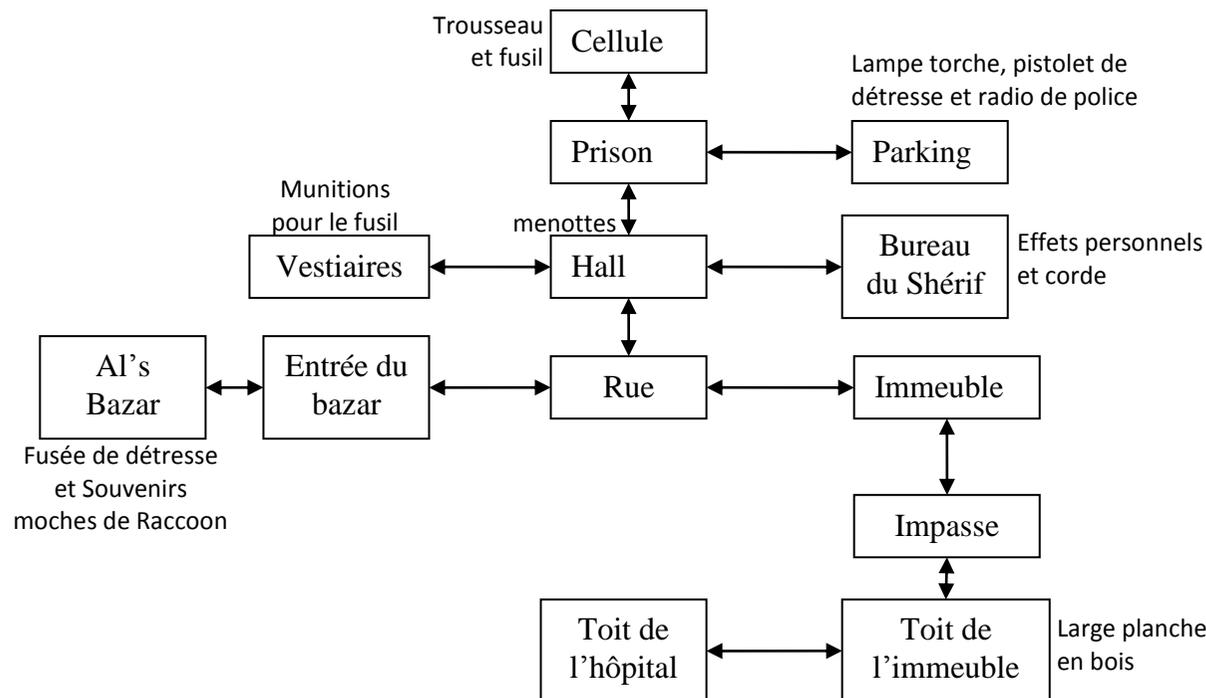
L'escalier de secours est trop haut pour être atteint directement. Il faut combiner la corde et le grappin puis les utiliser pour faire descendre l'escalier de secours et atteindre le toit. **Une nouvelle sortie est alors disponible :** vers le haut.

## Toit de l'immeuble

> D'ici, il est possible d'avoir une vue d'ensemble de la ville. Les zombies semblent avoir complètement envahi les lieux. Un tas de matériaux de construction se trouve sur le toit. Le vide séparant les immeubles empêche de continuer vers l'ouest.

**Les sorties sont :** Ouest, vers le bas.

En regardant les matériaux de construction, le personnage trouve une large planche en bois. En l'utilisant, il devient possible de franchir le vide séparant les immeubles. Une nouvelle sortie est alors disponible : vers l'ouest (en direction de l'hôpital).



## Toit de l'hôpital

> Vous voici enfin arrivé au niveau de l'héliport. Ici, les secours pourront venir vous chercher. Une porte fermée semble donner sur l'escalier conduisant à l'intérieur de l'hôpital.

**Les sorties sont :** Est.

En examinant la porte, le personnage entend des gémissements et grattements provenant de derrière celle-ci. Probablement des zombies. La porte est simplement fermée à clé et peu épaisse. Du côté de la poignée, le long du mur, se trouve un tuyau.

Il faut utiliser les menottes sur la poignée et le tuyau pour empêcher l'ouverture de la porte.

En combinant la fusée de détresse et le pistolet de détresse, le personnage envoie la fusée de détresse. L'hélicoptère de secours arrive rapidement, dans un vacarme assourdissant. Si les menottes n'ont pas été utilisées pour bloquer la porte, les zombies la fracturent et se jettent sur le personnage. L'hélicoptère fait demi-tour. Le personnage meurt.

Si les menottes ont bien été utilisées, la porte retient les zombies le temps que le personnage prenne place à bord de l'hélicoptère et s'échappe de Raccoon.

## Score

L'objectif est bien entendu d'atteindre les 100 points.

S'échapper de Raccoon : 30 points.

Chaque lieu visité : 3 points (maximum 39 points).

Récupérer les effets personnels du personnage : 10 points.

Ramener un souvenir moche de Raccoon : 10 points.

Finir le jeu sans sauvegarder : 10 points.

Le dernier point s'obtient en terminant le jeu sans mourir une seule fois.

.....  
Scénario : Laurent Devernay

©2011 La Boite à Heuhh