

ZONE 51.5

Tout le monde connaît maintenant la zone 51. Cette base américaine secrète plus si secrète que ça située dans l'état du Nevada à quelques 160km de Las Vegas. Mais si vous savez bien, cette zone militaire où sont faits de nombreux tests aéronautiques militaires américains, cette base où on étudieraient les extraterrestres et leur technologie depuis le crash de Roswell, d'où les Chupacabras se seraient échappés, où un gouvernement mondial secret tiendraient réunion pendant que des ingénieurs fabriqueraient des soucoupes volantes dans des hangars géants et sous-terrains. Oui voilà vous situez maintenant. Et bien sachez que cette base n'est rien d'autre que ce que le gouvernement dit.

Mais ce qu'il ne dit pas c'est qu'une autre base est elle bien planquée sur son territoire. Une base qui attire quand même pas mal de curieux malgré son camouflage. Après tout, pourquoi une vieille ferme serait-elle si étroitement surveillée par l'armée ? Pourquoi y voit-on parfois des éclair de lumière percer la nuit entre les planches de bois qui barricadent les fenêtres de la bâtisse principale ? Pourquoi l'électricité et l'eau sont toujours en marche alors que la ferme est abandonnée ? Et surtout, quels sont ces bruits qui proviennent parfois de ce gigantesque silo à grain couvert de planches vermoulues ?

Ne cherchez plus, vous y êtes. Derrière ces planches de bois et sous ce sol terreux se trouve la zone 51 et demi, et oui le gouvernement aime bien les chiffres. Mais dans cette base là il y a vraiment des choses à garder secrètes, des expériences oui, mais pas sur des extraterrestres ou quelconques OVNI. Non ces expériences là sont faites sur des humains comme vous et moi. Volontaires trompés ou personnes qui ne manqueront pas à une famille absente et des amis inexistant.

Maintenant que vous savez que tout ça est réel passons à la visite si vous le voulez bien.

Le silo

2e étage : bureaux des scientifiques et salle de conférence

1er étage : quartiers militaires et salles d'entraînements

rez de chaussée : section informatique. On peut utiliser une puce pour diriger un bras mécanique ou un robot, mais est-ce possible de contrôler un humain avec ça ? Et si on créait un humain à moitié robotique ça le ferait non ? Et sur un androïde assez humain pour ne pas savoir qu'il ne l'est pas ?

1er sous-sol : instances de clonage. Quand il y en a pour un il y en a pour deux. Un clone c'est toujours utile en cas de pépin ou pour faire un contrôle, c'est important d'avoir un contrôle dans les expériences scientifiques.

2e sous-sol : pôle médecine. Un médicament sans risque ça n'est pas en testant sur les souris qu'on en créera un pour l'humain. Pareil pour les nouvelles techniques d'opération. Et pis les cobayes malades faut bien qu'ils servent.

3e sous-sol : Utopia. Un humain parfait ça se soigne, mais ça se crée aussi. L'immortalité, la beauté, la santé, vous aurez tout ça si vous avez le bonheur d'être choisi pour cette grande aventure humaine. Si vous survivez aux changements aussi.

4e sous-sol : laboratoires de génétique. Car on ne crée pas un humain parfait au dessus avant de tester ce qui peut se révéler parfait. Un humain avec la force d'un bœuf et l'agilité d'un serpent ? Pourquoi ne pas voir en mélangeant les trois ADN, pis tant qu'à faire, lui mettre des ailes ça pourrait être fun.

5e sous-sol : la fosse. C'est là que sont regroupés les cobayes et créations achevés ou non du moment qu'elles peuvent être autonomes en ce qui concerne leur survie. Après tout c'est quand même une base secrète et les cobayes humains ne sont pas achetables sur internet.

Bâtisse principale de la ferme :

Zone de test et arène.

Quitte à créer des êtres parfaits pour la vie ou pour la guerre autant voir de quoi ils sont capables. Les combats se font soit entre deux cobayes soit entre un cobaye et un militaire, après tout la diversité est la clé de toute chose.

Maintenant que vous savez tout, vous comprenez bien sûr que je ne peux plus vous laisser partir. Alors choisissez votre camp, scientifique, militaire ou expérience, nous verrons bien si vous sortirez un jour de cet endroit, et surtout dans quel état.

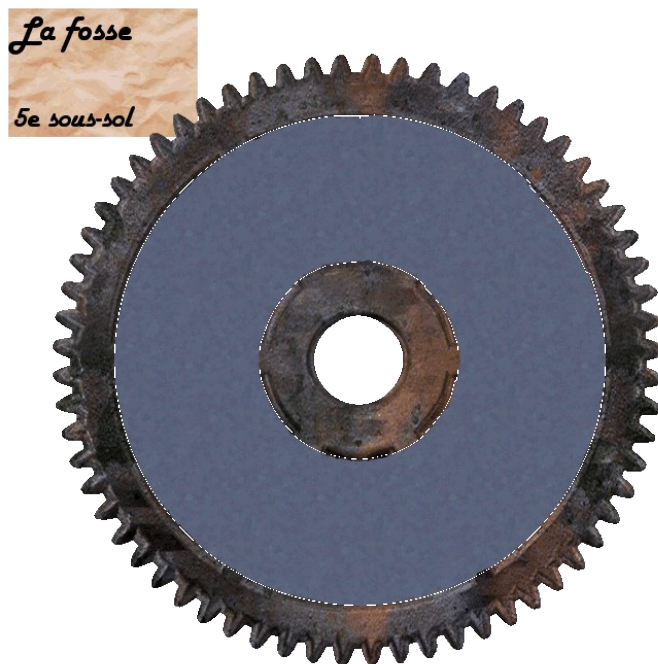
Règlement de la zone 51.5

- Les cobayes sont appelés Daeva sur les dossiers, mais les scientifiques ont parfois leur façon bien à eux de les désigner*
- Les Daeva n'ont pas le droit de sortir du silo sauf pour aller dans la bâtisse principale, et dans de rares cas ailleurs dans le pays ou dans le monde selon les besoins du gouvernement.*
- Les scientifiques et militaires vivent sur la zone 51.5. Leur bureau étant aménagé comme un studio.*
- Les scientifiques peuvent vivre à deux dans un même studio.*
- Les Daeva non sollicités doivent rester dans la fosse sous peine d'être abattus. Ils vivent, mangent, boivent, dorment et autre là bas.*
- Les Daeva sont officiellement morts au yeux du monde extérieur (s'ils ne le sont pas vraiment)*
- Une division militaire est formée spécialement par zone de test. Parmi ces divisions il y a un capitaine et ses soldats. Seul le capitaine est autorisé à monter dans les bureaux des scientifiques.*
- Les soldats vivent leur vie dans le quartier militaire.*
- Aucun contact avec l'extérieur n'est autorisé pour les Daeva, les militaires ont interdiction de parler de leur travail de même que les*

scientifiques. Travailler à la zone 51.5 c'est pratiquement se couper du monde.

- Les animaux de compagnie sont strictement interdits s'ils ne sont pas en cage dans les appartements privés du personnel.

Plan du silo



Règles général du topic

- Les règles de bienséance du forum sont, évidemment, à respecter ici aussi.
- Oui il s'agit d'expériences humaines, oui il s'agit de tester des choses pas très catholiques dans les sous-sols d'un silo à grain d'une ferme abandonnée. Mais par pitié ça n'est pas la peine de refaire le film Hostel. Les Daeva ne sont même pas considérés comme des animaux mais ça n'est pas la peine de décrire leurs tortures en long en large et en travers.
- Si vous voulez arrêter ou faire un break **PRÉVEINEZ MOI** au moins pas MP que je sache quoi faire de votre perso. Et si vous quittez le RP autant que vous le fassiez de façon RP en tuant votre personnage par exemple au moins ça sera clair pour tout le monde.

- Les couples sont autorisés dans la limite imposée par les règles récemment écrites noir sur blanc par Calie
- 1 scientifique par Daeva ou deux Daeva max par scientifique en cas de clonage. Les scientifiques peuvent demander conseil à leurs pairs mais ils bossent sur leur projet à eux (règle modifiable selon le nombre d'inscrits)
- Vous pouvez faire un humain qui n'a à priori rien à faire dans cette zone et qui va le payer cher (places limitées)
- Tant que vous savez gérer vos personnages, pas de limite à leur nombre.
- J'aime les pavés, ou du moins j'ai horreur du mono ligne. 5 lignes minimum par personnage histoire qu'on ait un peu de description pour les paroles et dans les actions.

Les formulaires

Formulaire Daeva

Pseudo:

Nom:

Prénom:

Age:

Sexe:

Description Physique/Image:

Histoire:

Caractère:

Finis ou en cours de création ?

Division:

Autre:

Formulaire Humains Max 2

Pseudo:

Nom:

Prénom:

Age:

Sexe:

Histoire:

Caractère:

Raison qui l'emmène dans la Z.51 ?

Description/ Image:

Autre:

Formulaire Scientifiques

Pseudo:

Nom:

Prénom:

Age (min 25 ans):

Sexe:

Histoire:

Caractère:

Division assigné:

Description/ Image:

Autre:

Formulaire Soldat

Pseudo:

Nom:

Prénom:

Age (min 20 ans):

Sexe:

Grade:

Histoire:

Caractère:

Description/ Image:

Autre: