



Maraudeur

N° 1

e-zine de jeu de rôle



**Des JDR
de l'imaginaire
et VOUS...**

Vous tenez entre vos mains virtuelles le premier numéro du Maraudeur, le magazine toujours à l'affût. La preuve ? Des prises de choix dans ce numéro avec une chronique en avant-première de Tenga, une aide de jeu officielle pour ce même jeu et une chronique du jeu de rôle sur La Brigade Chimérique.

Le Maraudeur a été créé à l'initiative de membres du Studio 09, vétérans de Jeu de Rôle Magazine. Nous le destinions initialement à la publication d'articles décalés pour le plaisir, au soutien de jeux auxquels nous avons participé et afin de permettre au plus grand nombre de mettre la main sur des scénarios que l'on avait écrit pour Jeu de Rôle Magazine, profitant au passage de la possibilité de les sortir en version « uncut » avec tous les bonus possibles qui avait dû être coupés à l'époque au montage pour les faire tenir dans le format d'un magazine papier.

Mais comme nous sommes de grands (malades de) rôlistes, on a eu aussi envie de parler des jeux que l'on a lu, auxquels on a joué, de les chroniquer, de proposer des aides de jeu ou des scénarios. Enfin, nous avons souhaité faire partager nos lectures, nos coups de cœurs cinématographiques, écrire ce qu'on en a pensé et ce qui peut en être tiré pour nourrir vos parties de jeux de rôle.

En bref, le Maraudeur est devenu au fil de notre réflexion un e-zine complet, ayant la vocation d'aborder tous les jeux de rôle et plus uniquement ceux du Studio 09, avec l'avantage par rapport à un magazine papier que nos articles ne sont pas limités en termes de pagination. Alors installez-vous confortablement pour savourer au mieux nos 179 pages !

Et si une fois lu vous avez envie de participer aux prochains Maraudeur, n'hésitez pas à venir frapper à notre porte, son loquet n'est jamais fermé.
Bonne lecture et rendez-vous dans 1D12 semaines pour le n° 2.

Jérémie

Rédacteur en chef : Jérémie Coget.

Auteurs : Cédric B, Jérémie Coget, Pascal Coget, Laurent Devernay, Romuald « Radek » Finet, Simon Gabillaud, Jérôme Larré, KaosFactor, Michel Léger, Mandragorus, Olivier Sbrollini.

Correcteurs : Côme Feugereux, Laurent Séré.

Illustrateur de couverture : Lohran (www.lohran.com/).

Illustrateurs : Pascal Coget, Loïc Dufrenoy (bulbo.revolublog.com/), Martin Tony (scriptoriumludique.over-blog.fr/), LeDupontesque (pentavers.over-blog.com/).

Maquette : Pascal Coget.

Le Site du Studio 09 : www.studio09.net/

les illustrations des Chroniques Ludiques sont issues des jeux chroniqués, tous Droits Réservés.

SOMMAIRE

Boule de Cristal

page 4 : Prochaines sorties

page 13 : Preview Tecumah Gulch

Chroniques Ludiques

page 16 : Anoe l'Âge des Réofs

page 22 : Summerland

page 30 : Tenga

page 36 : Les Ombres d'Esteren

page 46 : La Brigade Chimérique

Inspi.

page 52 : Underword USA

page 58 : Dead patrol

page 59 : Une vérité bien mal venue

Univers et aides de jeu

page 62 : Notre Tombeau

page 73 : Tenga (officiel)

page 78 : BIA

Scénarios

page 82 : Cyberpunk

page 102 : Elric

Recycled and uncut

page 126 : Campagne C.O.P.S.

page 177 : Le club des jeuenderologues

page 178 : Créatures d'antan

AFICHAGE

Sur un ordinateur, pour un affichage optimum, allez dans Affichage puis
Affichage de page, sélectionner Deux pages et Afficher la page de couverture .

AFICHAGE

XII singes

les12singes.com/

- *Trinités : le Livre VIII* : Lieux ocultes qui présente une sélection de dix grands sites de l'univers du jeu sortira en décembre.

- Mnémos sort *Le Guide de la Cité inconnue : Kadath*, la cité onirique des Contrées du Rêve, www.kadathguide.fr/, suivant le même format

que le *Guide de la Cité des Ombres : Abyrne*. Il semblerait probable que les XII singes, s'appuyant sur le guide, sortent un jeu

sur Kadath au même format que celui sur Abyrne.

- *2012 : Extinction* devrait être disponible en décembre. La fin du monde arrive ; les personnages des joueurs sauront-ils l'empêcher ? Ce jeu est le premier d'une nouvelle collec-



tion de l'éditeur. La collection « Clé en main » qui propose des campagnes de jeu de rôle prêtes à jouer, des bursts comme Notre Tombeau de chez John Doe. Chaque volume comprend : 6 fiches de règles fournissant un système de jeu, 10 feuilles de personnages pré-tirés, 1 livret de campagne contenant une suite de scénarios et des aides de jeu en couleur.

7ème Cercle

www.7emecercle.com/

- *Fantasy Craft* : la sortie de la traduction du manuel de l'éditeur Crafty Games adaptant le système D20 est annoncé pour fin novembre 2010.



- *Z-Corps* : l'écran du jeu des zombies est sorti depuis début novembre.


- *Cthulhu* : le livre de base étant épuisé depuis janvier 2010, une seconde édition est en réflexion avec bonus éventuels...

- *Yggsadrill* : le supplément *Uppsala*, est prévu pour début 2011, reprenant le format des précédents suppléments. Il contiendra des informations concernant la résidence des rois de Svithjold, un scénario indé-

2012

Les scientifiques assuraient que ce n'était que de la superstition pour simples d'esprit. Toutes leurs études renforçaient cette thèse. Et pourtant...

Novembre 2012. La planète est secouée par des catastrophes naturelles sans précédent, inexplicables par la science moderne. Quelle est la cause de cette apocalypse? Que signifie-t-elle? Et surtout, que peut-on faire pour l'arrêter?



Incarnez un membre d'ICARUS, force d'intervention polyvalente internationale. Agissez aux quatre coins du monde pour résoudre le mystère 2012. Que votre personnage soit scientifique, commando, psychologue, pilote ou autre, ses talents seront mis à rude épreuve pour la plus importante des missions.

Les actions, les réussites et les échecs des héros détermineront le futur de la planète, au cours d'une campagne à issues multiples. Sont-ils prêts à relever le défi ?

UNE GRANDE AVENTURE PRÊTE À JOUER

Prévue pour 2 à 5 joueurs, elle est composée de cinq actes de 6 à 8 heures chacun.

Le maître de jeu lit les règles et le premier scénario, les joueurs choisissent leur personnage parmi les dix proposés, chacun se munit de 4 dés à 6 faces et l'aventure commence sans plus de préparation !

Dans cet ouvrage clé en main, vous trouverez ainsi :

- 6 fiches recto-verso de règles,
- 10 fiches recto-verso de personnages,
- 7 fiches recto d'aides de jeu en couleur,
- un livret de campagne de 64 pages.



les12singes.com

Collection

CLÉ EN MAIN

pendant et la poursuite de la campagne...



Agate Éditions

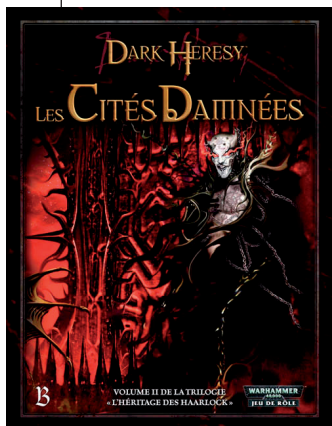
www.agate-editions.com/

- *Ombres d'Esteren* : d'ici fin novembre, L'écran et son livre de 80 pages ou plus sera disponible afin d'accompagner vos parties de ce jeu de rôle médiéval aux accents horribles et gothiques. Il s'agit d'un écran rigide trois volets format paysage, un livre de 80 pages tout couleur avec scénarios, synopsis, aide de jeu, et une carte A2 couleur. Le livre des secrets est annoncé pour courant 2011.

Bibliothèque Interdite

www.bibliothequeinterdite.fr/

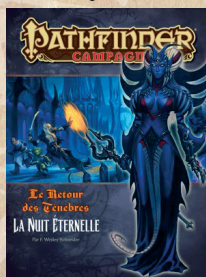
Dark Heresy : vient de sortir *Les Cités Damnées* un scénario jouable indépendamment mais qui en fait est le deuxième volume d'une trilogie initiée par *L'Héritage des Haarlock*.



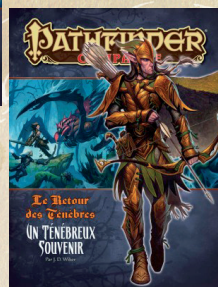
Black Book

www.black-book-editions.fr/index.php

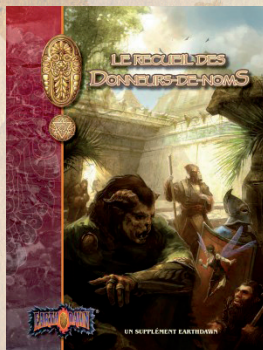
- *Polaris 3* : Créature le supplément est prévu pour novembre/décembre, une réimpression corrigée du livre de base est annoncé pour décembre.
- *Pavillon Noir* : édition spéciale (*La Révolte et A feu et à sang* compilé en un ouvrage) (décembre/janvier)
- *Pathfinder* : les volumes n° 16, 17



et 18, trois derniers épisodes de la campagne *Le retour des ténèbres* sorti-



rons étalés sur novembre et décembre. *Pathfinder* n° 32, premier volume de la campagne *Kingmaker* est attendu pour janvier 2011. Enfin le *Manuel des joueurs règles avancées* devrait sortir avant février 2010.



- *Earthdawn* : le *Recueil des donneurs-de-noms* sera dans les boutiques d'ici la

fin du mois de novembre.

- *Shadowrun* : Deux suppléments sont prévus pour les mois à venir, *Jungles urbaines* en décembre et *Créatures du 6ème monde* en janvier 2011.

Boite à Heuhh Éditions

www.bah-editions.fr/

- Après *Sweet Agatha* sortie il y a quelques semaines qui vous mènera à la recherche d'Agatha, la Boite à Heuhh prépare *Dirty Secret* pour la fin de l'année. Deux jeux « indie » à cheval entre jeu de rôle et jeu de société.

CDS éditions

www.cds-editions.com/

- *Projet : Pélican* : un nouveau scénario est en téléchargement libre sur la page du jeu. Freaks joue carte sur table en traitant directement du thème du monstre.

- *Acheron*, le jeu de rôle d'enquêtes et



d'horreur au XIXe siècle, devrait arriver sur nos étals avant la fin de l'au-

tomne. Ce sera un livre de 230 pages au format 21 x 23 cm (le même que *le Projet : Pelican*) et accompagné d'un petit écran de jeu pour seulement 26 €. Un dé 12 sera même offert au 50 premières souscriptions.

Écuries d'Augias

www.ecuries-augias.com/



- Lancement d'une nouvelle collection *In Vitro*, collection de jeux expérimentaux. *Montségur 1244*, le premier jeu de la collection

est actuellement en souscription et sortira début 2011 si les 50 souscriptions sont atteintes. *Montségur 1244* est un jeu de rôle sans maître de jeu, sans dé, ni système de règles ! Les joueurs incarnent les derniers cathares du château éponyme durant six moments clefs de l'histoire des hérétiques albigeois.

- *Crimes* : un nouveau *Contes de Crimes* arrivent, L'amour d'une étoile, un scénario de 48 pages, disponible au premier trimestre 2011.

- On me chuchote également l'arrivée prochaine d'un nouveau jeu de rôle



stand-alone, dès qu'on en sait plus on vous le fera savoir...

Edge

www.edgeent.com/v2_fr/index.asp

- *LSA quatrième édition* : la maquette



de la version française est en cours. On peut espérer une sortie d'ici une poignée de mois.

- *Anima* : l'*Arcana*

Exxet: les Secrets du Surnaturel, la prochaine sortie de la gamme est annoncée, mais sans date précise...

- *Trône de Fer : Le Guide de Westeros*, est annoncé pour l'hiver 2010. *Le Guide de Westeros* est le livre de référence

sur l'univers de George R.R. Martin. On trouvera dans ses pages l'histoire complète, la description géographique et les personnages principaux des Sept Royaumes de Westeros.



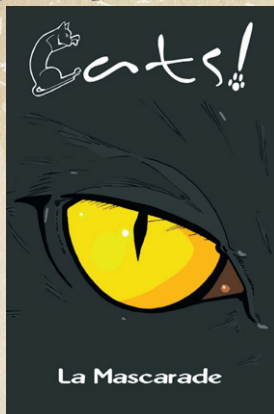
Icare

www.editions-icare.com/

- *Cats ! La Masquarade*, le jeu où l'on incarne des chats qui manipulent les humains, devrait être disponible.

- *Anthéas : la campagne « La Croisée des Prophéties »* est annoncée pour fin novembre, vos joueurs vont pouvoir arpenter l'archipel des Cimes.

- Enfin une souscription sur le jeu préhistorique *Würm* est lancée. Le jeu sera édité si les 100 souscriptions sont atteintes.



John Doe

johndoe-rpg.org/site/

- *Tenga* arrive avant la fin de l'année (Voir Chronique détaillée page 30).

- *Mille Marches*, *Bloodlust* et *Quantiquité*

LICENCE
EYES ONLY



B.I.A.



**Déjà disponible
Chez votre indic
préféré !**

classified case 38677891

Ghost Dance

FILE : 2

sont les prochaines sorties prévues dans les mois à venir.

Le Grimoire

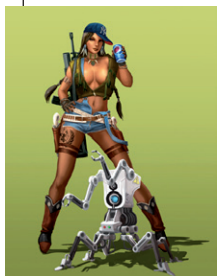
www.legrimoire.net/

- *Loup Solitaire* :

la souscription au *Livre d'Aventure* est ouverte. Sa parution est prévue pour Mai 2011.



- *Manga BoyZ 3, Les Libérateurs de l'Univers* est prévu pour début 2011. Outre la présentation de nouvelles zones géographiques, il devrait contenir une campagne en 5 scénarios. À signaler que *Manga Boyz* a signé un partenariat avec la société Pepsico d'où la cannette sur la couverture !



Ludopathes

www.ludopathes.com/BETA/ACCUEIL.html

- *Shade* le jeu de cape et d'ombre est annoncé pour début décembre. Une édition prestige,



couverture cuir, est à l'étude.

- *Aventures dans le Monde Intérieur* : l'écran accompagné d'un volumineux livret de 96 pages devrait aussi arriver en décembre, la pré-commande est possible.

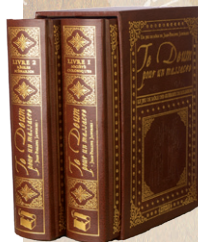
- *Subabyse* et *Manga No Densesu* sont prévus pour début 2011, *Subabyse* étant en souscription depuis quelques temps déjà.

- *Oikouméné* : l'écran est également annoncé pour début 2011.



Matagot

www.matagot.com/



- *Te Deum* deuxième édition arrive, avec un magnifique écrin digne d'un livre ancien. Le coffret contenant deux livres sera disponible fin novembre.

- *Metal Adventure* : le supplément *Le Roi et le Peuple* prévu pour novembre ne devrait plus tarder. *La Science et l'Infini* est annoncé quant à lui à la fin de l'année.

Mongoose

www.mongoosepublishing.com/

- *Deus Vult* vient de sortir en français. Il propose de jouer au XIIe siècle des membres de l'Ordre, une institution

chrétienne qui chasse hérétiques, sorcières et démons. La campagne de trois scénarios *Ex Cathedra* devrait suivre rapidement.

Oriflam

www.editions-oriflam.fr/

- *C.O.P.S.* : après la réédition du fameux livre de base de ce jeu de flics de chez Asmodée, Bienvenue à L.A., le premier supplément de la gamme, est prévu pour une sortie mi novembre. L'écran du Maître est prévu pour début décembre.

Sans Détour

www.sans-detour.com/

- *La Brigade chimérique* : le livre de base tout couleur de 256 pages adapté de la bande dessinée éponyme viennent d'arriver dans les boutiques et est accompagné d'une sortie en simultané de son Écran. (Voir chronique détaillée page 43)

- *L'Appel de Cthulhu : Par-delà les Montagnes Hallucinées*, le kit d'expédition qui sera composé d'un écran dédié à la campagne, d'un poster 40 x 60 et d'un livret d'aides de jeu devrait sortir en décembre. Un autre supplément pour *L'Appel de Cthulhu* sortira également au mois de décembre, *Les Terres de Lovecraft : Dunwich* un supplément de 176 pages sur ce petit village dont les habitants sont devenus à l'image de leur région, maudits, vides et inquiétants...

Bâtiments pertinents, personnages importants et lieux essentiels du village se voient décrits et illustrés de photographies d'époque. Sont également inclus une carte de 40 x 60 centimètres décrivant la région sur des kilomètres ainsi que deux scénarios. Pour début 2011 est prévu *Les Terres de Lovecraft : Insomouth* et *Le manuel des armes*.

Hollow Hearth Expedition : pour début 2011 est prévu un supplément nommé *Raiders of Adventure*. *Raiders* était un zine consacré principalement à Arkéos. Reprise des articles et articles nouveaux adaptés à *Hollow Hearth Expedition*.

Studio Deadcrows

deadcrows.net/v2/index.php

- *Capharnaüm* : la campagne tant attendue devrait pointer le bout de son nez fin janvier – début février 2011, ce sera un livre d'environ 200 pages.

Studio 09

www.studio09.net/

- *Tecumah Gulch* jeu dans l'ouest sauvage avec le système D6 Intégral arrive avant la fin de l'année.

- *Les Feuilles du D6*, publication d'aides de jeu destinée au système D6 Intégral sort deux fois par mois. Tenez-vous informé sur le blog du D6 Intégral.

D6 INTÉGRAL

Vous voulez vous plonger dans des aventures d'espionnage ?

Incarner des super-héros veillant sur une ville rongée par le crime ?

Parcourir les étendues sauvages de l'Ouest ?

Vaincre un vieux dragon veillant sur un tas d'or ?

Mener votre commando à la victoire dans une mission vitale pour l'avenir du monde ?

Affronter au sabre les meilleurs duellistes du Vieux Continent ?

Vous êtes au bon endroit.

Le D6 Intégral vous offre un système simple et dynamique pour mettre en scène des aventures dans les genres les plus variés.

VOTRE IMAGINATION POUR SEULE LIMITE

Boutique du D6 : <http://www.lulu.com/spotlight/d6integral>

Blog du D6 : <http://d6integral.over-blog.com/>

Site du Studio 09 : <http://www.studio09.net/>



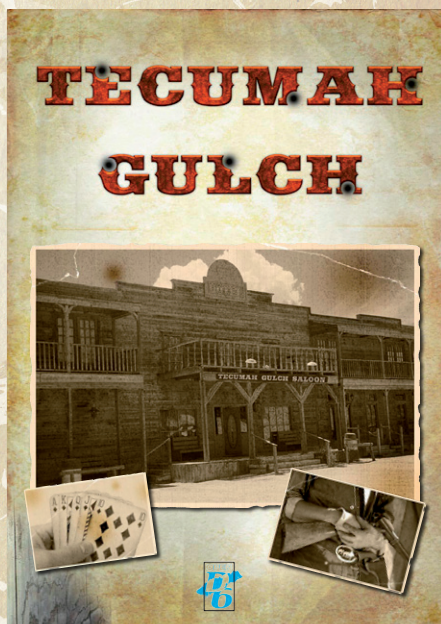
Kevin « Neztach » Baussart

GRATUIT



PREVIEW

TECUMAH GULCH



Studios 09 annoncent la sortie d'un jeu adapté aux règles du système D6 : Tecumah Gulch. Petite présentation en sept questions.

QU'EST-CE QUE TECUMAH GULCH ?

Tecumah Gulch vous propose de jouer dans le cadre de l'Ouest américain des années 1866 à 1869. La Guerre de Sécession vient de prendre fin mais ses braises restent encore vivaces, tout comme celles de la Mexican War close vingt ans auparavant à peine. L'Ouest est en pleine transformation : télégraphe, chemins de fer, appareils photographiques, montgolfières se répandent très vite, trop vite pour certains qui peinent à s'adapter. La pression démographique des pionniers se fait de plus en plus forte sur des territoires que les Indiens considèrent comme les leurs. Tecumah Gulch se veut être un jeu réaliste. Vous n'y trouverez donc ni magie ni phénomènes paranormaux. Seulement du sang, de la sueur et des larmes...

POURQUOI UN TEL TITRE ?

Le jeu tire son nom d'une bourgade imaginaire proche de la frontière mexicaine. Le gros du village est constitué d'agriculteurs et d'artisans, lesquels peuvent être prompts à s'armer pour exercer la justice à leur façon s'ils se sentent en danger. Mais, de plus, toute une faune interlope rôde dans les environs : soldats sudistes qui refusent la capitulation et vivent de rapine en



attendant une nouvelle insurrection, Indiens dont certains éléments cherchent à déterrer la hache de guerre, Mexicains qui mêlent politique et banditisme... Et si vous en voulez plus, sachez qu'on trouve, entre autres, dans les sierras environnantes un monastère franciscain abandonné de l'époque espagnole, une mine d'or sans or, une cité-fantôme hopi... Quel a été le cheminement de la création de Tecumah Gulch ?

Au départ, Tecumah Gulch était un jeu amateur diffusé gratuitement et assez confidentiellement. Il a tout de même connu un petit succès d'estime. Une simple annonce sur un seul forum lui a ainsi valu plusieurs

centaines de téléchargements. Trois raisons nous ont cependant poussés à proposer ici une nouvelle version de Tecumah Gulch. D'une part, nous avons souhaité approfondir la version d'origine. Celle que vous tiendrez entre les mains a été notablement enrichie. D'autre part, nous avons pensé que ce jeu méritait une meilleure exposition. Enfin, le document d'origine posait plusieurs problèmes de légalité, principalement pour les illustrations. Ce n'est plus le cas.

QUELLES SONT LES NOUVEAUTÉS DANS CETTE VERSION DE TECU- MAH GULCH ?

Tecumah Gulch reste Tecu-

mah Gulch et ne s'appelle pas Tecumah Gulch 2. Pourquoi ? Il s'agit en fait de la première version du jeu commercialisée et, par ailleurs, celui-ci a été profondément modifié. Il est plus qu'une reprise de son ancêtre. Outre un texte réécrit et augmenté et une nouvelle maquette, cet opus intègre une centaine d'illustrations, un scénario supplémentaire qui conclue une longue campagne s'étalant sur trois ans, de nouvelles aides de jeu qui visent à s'immerger dans les pratiques de l'Ouest, de nouveaux personnages (vous en trouverez plus de cent au total) et, surtout, des règles complètes : les règles du système D6 Intégral.

CONCRÈTEMENT, QUELLE FORME PRENDRA TECUMAH GULCH À SA SORTIE ?

Tecumah Gulch comptera plus de deux-cents pages. La couverture sera en couleur et l'intérieur en noir et blanc sera richement illustré. Le document sera disponible sur Lulu.com et Thebook.com au format



papier et pdf. D'autres modalités de publication sont à l'étude. Les prix définitifs ne sont pas arrêtés mais ce sera moins de 20€ pour le livre et moins de 10€ pour le fichier numérique.

ET ENSUITE ?

Comme pour le livre de base, nous assurerons un suivi régulier à travers notre blog et les « Feuilletés du D6 » qui, pour l'occasion, se mueront en « Carnets du D6 ». Deux suppléments sont également d'ores et déjà prévus. Le premier est spécifiquement dédiés aux meneurs de jeu qui utilisent un ordinateur, soit qu'ils jouent en ligne (chat...), soit qu'ils aient un ordinateur portable à leur table. Le second sera un gros paquet mélangeant règles additionnelles, aides de jeu et scénarios. De quoi prolonger l'aventure pour de longues heures.



ANOË, L'ÂGE DES RÉOFS

Le genre du médiéval-fantastique occupe déjà le premier rang dans les publications de jeu de rôle et de grosses locomotives s'y sont imposées, qu'il s'agisse de *Dungeons and Dragons* dans ses diverses éditions, de *Pathfinder* ou de *Warhammer*. Joselin Grange, à la fois auteur, illustrateur et maquettiste d'Anoë, l'Âge des Réofs, devait donc relever un défi : se distinguer dans un genre proche de la saturation.



PREMIER CONTACT

Paru en février 2010, *Anoë, l'Âge des Réofs* se présente sous la forme d'un livre format A4 de 284 pages. L'ouvrage est richement illustré, incluant même une petite bande dessinée. Bien rempli, il donne aux joueurs et aux meneurs de jeu tous les éléments nécessaires pour se lancer dans l'aventure : longue introduction présentant les bases de l'univers, règles, guide d'Alanaïs, bestiaire, personnages prêtirés, liste d'équipements, scénarios et synopsis. La quantité est donc au rendez-vous et permet de jouer immédiatement, sans vous demander un grand effort personnel supplémentaire. Qu'en est-il de la qualité ? Que vaut vraiment *Anoë, l'Âge des Réofs* ?

BIENVENUS À ALANAÏS

Anoë, l'Âge des Réofs met en scène le monde d'Alanaïs. Il y a plusieurs siècles, cette planète a connu une invasion inter-stellaire, des entités démoniaques débarquant depuis une météorite. Ce fut la guerre de Wampa. Démunis, les autochtones étaient menacés d'extinction quand des humanoïdes ailés venus eux aussi de l'espace et descendant de leurs navires volants leur vinrent en aide. La menace de la Nécrose fut repoussée, mais pas définitivement vaincue... Alanaïs est formée d'un unique



continent mais celui-ci offre une grande variété de milieux : régions subpolaires, terres arides, îles paradisiaques, jungle tropicale... Des civilisations variées s'y sont épanouies, rappelant plus ou moins nos propres civilisations occidentales et orientales médiévales. Quatorze races coexistent à sa surface. Certaines sont assez classiques (Elfes, Gobs, Nains appelés Afeis, Orks, Trolls...), d'autres apportent un vent de fraîcheur (les Scelin's aquatiques ou les Zoeurs ailés par exemple). Ces races vivent en relative harmonie mais des guerres éclatent parfois entre peuples.

La technologie sur Alanaïs, bien que d'un niveau technologique d'ensemble rappelant notre époque médiévale, propose des objets plus modernes, venus de l'espace, comme des nefs volantes, et permettant une vie plutôt agréable. La magie permet également de se soigner dans de bonnes conditions, de commu-

niquer à distance ou d'enchanter des animaux pour rendre des services simples (transport...). C'est donc un univers medfan teinté de formes primitives de steampunk qui s'offre à vous.

EN ROUTE, LES RÉOFS !

Au premier regard, l'univers d'Alanaïs peut sembler presque idyllique. La guerre est un souvenir lointain et les Hommes disposent de nombreuses commodités. Mais les menaces sont nombreuses. La plus importante d'entre elle est évidemment la Nécrose, qui n'a pas été définitivement éradiquée à l'issue de la guerre de Wampa, mais d'autres couvent. Deux castes œuvrent à maintenir l'équilibre du monde : les Arrangeurs et les Réofs. Les Réofs sont des personnes qui ont décidé de mener une vie aventureuse, loin du confort et de la routine. Certains s'y sont lancés par vocation. D'autres se retrouvent là suite à un accident de



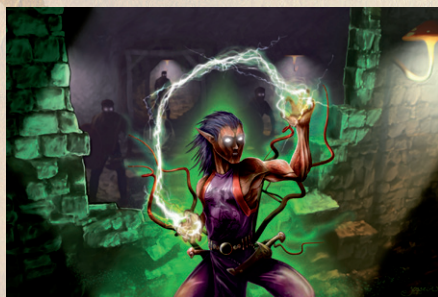
la vie. Les uns sont soldats, espions ou explorateurs, les autres assassins, voleurs... Les Réofs sont les lointains descendants de combattants qui se dévouèrent à combattre la Nécrose dès les premiers temps. Peu s'en souviennent. Aujourd'hui, ils travaillent en groupe et possèdent un insigne, une plaque métallique dans une pochette en cuir... Ça ne vous dit rien ? Les missions des Réofs leurs sont confiées par les Arrangeurs, d'étranges intermédiaires masqués qui tirent les ficelles dans les coulisses. Pour qui travaillent-ils vraiment ? Nul ne le sait encore.

LES CHEMINS DE L'AVENTURE

Pour envoyer les Réofs à l'aven-

ture, l'auteur du jeu nous propose des règles simples d'accès mais qui présentent de petites subtilités. À la base, un personnage se définit par une série d'attributs et de compétences notés de un à dix (quatre en moyenne pour un humain). Un jet se résout par le lancer d'un dé à dix faces. Si le résultat est inférieur à la valeur de l'attribut ou de la compétence, c'est un succès, dans le cas contraire, un échec. Une échelle de « qualité des marges » permet de mesurer à quel point l'action est réussie ou manquée. Jusque là, rien d'original et on retrouve tous les classiques du jeu de rôle dans *Anoë*, *l'Âge des Réofs* : points de vie (appelés Vitalité), initiative (jet avec un dé à six faces), jets de résistance à la magie (avec un dé 100)...

Plus nouvelles sont les règles de marges cumulatives et de stress. Les marges cumulatives permettent de simuler des actions longues. En fonction des réussites, ou des échecs, le temps nécessaire à l'action sera plus ou moins grand. La gestion





des marges cumulatives est utilisée aussi bien pour les actions physiques (creuser une tranchée, construire une cabane, forger une épée...) que sociales (négocier un traité diplomatique, finaliser un important contrat commercial...). Elle est systématiquement prise en compte pour la magie, une capacité rare et difficile d'usage mais qui peut se révéler très puissante.

L'autre élément particulier à *Anoë, l'Âge des Réofs* est la gestion du stress. Au fil du scénario, et en fonction des événements vécus, chaque personnage accumule des points de stress. En les utilisant, il bénéficie de bonus aux dégâts, aux jets de compétences ou pour la résistance à la magie. Le jeu incite fortement à utiliser ces points. En effet, si ce n'est pas fait et que le niveau de Stress Max du personnage est atteint, celui-ci sombre dans l'inconscience pour 3d6 tours et son niveau de Stress retombe à zéro. On le voit, de belles scènes d'ac-

tions s'annoncent, chacun cherchant à utiliser au mieux cette jauge à son profit avant d'en subir les foudres !

Dans le Kit de présentation, téléchargeable gratuitement sur <http://www.gdjeux.com/anoe/>, un scénario d'introduction vous est proposé. Il s'agit en fait d'une grande scène d'action, parfaite pour tester son personnage (ou les six personnages pré-tirés) ainsi que les règles du jeu, notamment les règles de stress. Cependant, il est bien léger et ne permet pas de jauger réellement tout le potentiel du jeu. Ne vous y fiez pas. Le manuel de jeu propose d'ailleurs trois scénarios progressifs : le premier pour initier, le second pour mieux découvrir Alanaïs à travers une enquête et le dernier pour tester les règles sur la durée grâce à une mini campagne. De quoi mieux appréhender le potentiel de *L'Âge des Réofs*.

ALORS ?

Les illustrations, nombreuses, rappellent les bandes dessinées modernes qui utilisent les logiciels de dessin assisté par ordinateur. Leur style donne le ton. *Anoë, l'Âge des Réofs* est un jeu empli de fraîcheur. Alanaïs nous présente un univers simple et cohérent, avec une touche maîtrisée de steampunk. L'ouvrage est bien présenté, le texte est clair, pédagogique et se veut « prêt à jouer



». Pour toutes ces raisons, ce jeu peut se révéler un bon outil d'initiation, d'autant qu'il s'agit un jeu à missions, les Arrangeurs lançant les personnages dans l'action.

Anoë, *L'Âge des Réofs* mérite donc qu'on s'y intéresse, proposant des éléments originaux et une vision débridée et ludique du medfan. De par sa fraîcheur il arrive à proposer un équilibre entre sérieux et humour. Il permet de nombreuses ambiances différentes mais évite la faiblesse des jeux plus sérieux nécessitant une immersion totale de la part des joueurs, au risque de voir la partie exploser si les joueurs ne sont pas du tout dans le ton (comme jouer à Pendragon avec des fans de Kaamelot...).

De plus, le suivi du jeu est à la hauteur : l'écran est déjà sorti et d'autres suppléments papier sont prévus. Sur Internet le site officiel est très actif, il fournit une première approche de l'univers de jeu et de nombreux pdf. Outre le Kit de présentation mentionné, citons quatre scénarios et des aides de jeu qui permettent rien qu'avec le livre de base de nombreuses parties de jeu.

Sur le long terme, *L'Âge des Réofs* pourrait bien surprendre. D'une part, la menace de la Nécrose reste diffuse mais qui sait quelle ampleur elle pourrait prendre à l'avenir ? En outre, tous les éléments sont en place

pour donner une ampleur galactique au jeu. La Nécrose vient d'un autre monde, tout comme les guildes de commerce qui tiennent les vaisseaux noeufologiques et les quelques astropports d'Alanaïs.

En conclusion, Anoë est une excellente surprise de cette année, un rayon de soleil dans des ténèbres de jeux sérieux, sombres et adultes, un coup de cœur inattendu ; essayez-le, vous ne le regretterez pas.

JÉRÉMIE COGET

Fiche technique

- **Prix** : 39 €
- **Format** : Couverture rigide, A4
- **Nombre de pages** : 284 dont 16 en couleur
- **Éditeur** : GD Jeux et Ludopathes





Nom du personnage **Morgane** Race **Elfe Noir** Taille (C, D ou E) **D / 1m75** Âge **32** Vision Nocturne **oui**
 Nom du joueur _____ Pays **Bolro** Poids **55** Sexe **Femme** ☐ Droitier ☒ Gaucher

Attributs (x5/ x8/ x10)

Agilité (A) # **9**
 Charisme (Ch) **7**
 Constitution (C) **3**
 Force (F) # **4**
 Force Mentale (FM) **6**
 Intelligence (I) **5**
 Perception (P) # **5**
 Rapidité (R) # **6**

Vitalité (Forces+Const) x2 +10			
Vie	Vie/2	Vie/4	0
/	-2	Coma	Mort
24	12	6	0
24			

Rés Sociale			Rés Choc			Rés Magie			Ini #		
(Ch+FM)/10	Modif	Total	(C+FM)/10	Modif	Total	(C+FM)/10	Modif	Total	(I+R)/2	Bonus Divers	Malus Divers
2	+	2	1	+	1	1	+	2	6	+	-2
Destinée 1			Nécrose 0			Action Rapidité/5 2			Ini Total 4 +D6		

Stress			
0	FMx2 +10	Max	FMx3 +20
/	Assoc -2 Sec +2 Combat	Saturation	
0	22	38	
0			

2 pts Stress = +1 Déclin / +1 en Comp
 5 pts Stress = +1 ou 1 en Rés
 10 pts Stress = relance un jet de D6

Compétences (x2)

Combat

Armes de jet # _____ P
 Armes de trait # _____ P
 Boucliers # _____ F
 Épées # **9** A
 Esquive # **5** P
 Haches/masses # _____ F
 Poignards # _____ A
 Pugilat # **5** A
 Stratégie _____ I

Sociales

Baratin **7** Ch
 Diplomatie _____ Ch
 Empathie _____ I
 Étiquette _____ Ch
 Interrogatoire _____ I
 Intimidation _____ C
 Marchandage **7** C
 Séduction _____ Ch
 Réseau _____ Ch

Connaissances

Artisanat _____ A
 Cartographie _____ I
 Conduite **4** P
 Crochetage # _____ A
 Dissimulation # _____ A
 Évaluation _____ P
 Faune/flore _____ I
 Héraldique _____ P
 Jeu _____ R
 Musique # _____ P
 Politique _____ I
 Théologie _____ I

Physiques

Acrobatie # _____ A
 Course Vol # _____ R
 Discretion # **5** A
 Escalade # _____ F
 Équitation # **4** A
 Filature # _____ P
 Forge # _____ A
 Natation # _____ R
 Pickpocket # _____ A
 Survie # _____ C
 Recherche # **5** P
 Vigilance # **5** P

Langages

Hum Élique **5** I
 Jarg. Esotérique **5** I
 Naisien **5** I

Spéciales (x3)

Alchimie # _____ I
 Médecine # _____ I
 Vision-Faon # **6** +3 FM

Magie (x3)

Air # **6** (F+C/R)
 Eau # **5** (F et I)
 Énergie # **7** +1 (A et Ch)
 Nécrose # **6** (I-FM)/2
 Terre # **5** (C-FM)/2
 Vita # **6** (A-FM)/2



• Nombre de Sorts en Mémoire : FM
 • Nécrose : 1 point de Nécrose par utilisation de cette compétence.

Grade **Apprentie** : RS:3 / +1 Rés Magie

Armes

Armes	Ini	Dégâts	Portée en mètres	Rés
Épée bâtarde (Elevée et +1 en dégâts)	-2	1D6+12+F	83	

Dégâts sur équipement : Résistance d'armure (Rés) doit être supérieure aux Dégâts sinon elle casse.

Protection

Type d'Armure	Ini	Malus	Rés	Constitution	Bonus Divers	Armure	Protection	Total
Cuir (Luxe +2 Armure)	0	0	80	3	+	5	=	8

☐ 1 Tête - ☐ 2-4 Tronc - ☐ 5 Bras D - ☐ 6 Bras G - ☐ 7 Jambes D - ☐ 8 Jambes G - ☒ 9 Ailes - ☒ 0 Queue

Avantages

Avantages	Niv	Coût Stress	Avantages	Niv	Coût Stress
Vision Nocturne			Richesse (90)	Niv2	
Nocturne (Avantage de Race)			21 000 Hélias de Biens : 3 pierres Loane (MC100) 3x3000 Hélias / Animat de terre 4000 Hélias / Poubechamp 100 Hélias / Gali 1000 Hélias / Charette 1500 Hélias / Épée bâtarde (Elevée et +1 en dégâts) 2700 Hélias (450x3x2) / Cuir (Luxe et +2 en Armure) pour mettre sous ses robes 2400 Hélias (60x10x2x2) / des robes et des bricoles pour 300 Hélias. 4 200 Hélias de Liquidité		
Mage (50)					
Carrière réof Mage (55)					
Attributs +3 (45)					
Compétences +5 (10)					

Faiblesses

Faiblesses	Rés en Stress
Sensible au soleil (Faiblesse de Race)	
Animosité Vernez (+20)	
Phobie : Nœufophobie (+30)	

RS Rang Social	3
Caste	Réof
Fonction	Apprentie Mage
Renommée	1
Gloire	5 %

Richesse

Transportée **25**

À domicile **4 200**

+500

Encombrement

F+C **7** kg

Max (F+C)x10 **70** kg

Déplacement

Normal Normal Rapide Rapide

m/T Km/h m/T Km/h

14 **5** **50** **18**

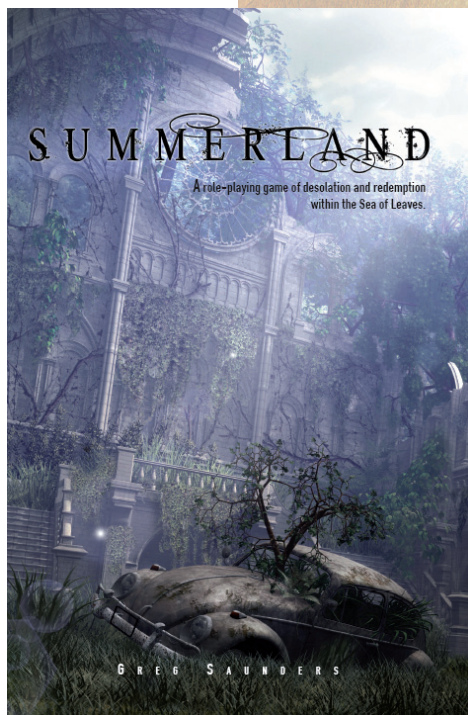
(x3 aux comp #)

Expérience

Restant **0**

Total **0**

Peu Expérimenté



SUMMERLAND

Les Éditions Icare nous proposent ici la traduction d'un jeu de rôle américain post-apocalyptique à tendance narrativiste, signé Greg Saunders.

LE PITCH

Le réveil fut des plus déconcertants. Un beau matin, si tant est qu'il puisse être beau, le monde tel que nous le connaissions avait disparu. Disparu sous une immense forêt, véritable Océan Vert qui recouvrit toute la planète, détruisant les infrastructures et plongeant la civilisation moderne

dans une ère archaïque où la lutte pour la survie redevint permanente. Mais l'apparition mystérieuse de cette étendue infinie d'arbres fut accompagnée d'un événement encore plus étrange : l'Appel venu des Abysses de la Forêt. Appel qui envoie ceux qui s'endorment sous les frondaisons et leur fait tout oublier de leur nature humaine, les transformant en Sauvages des Bois. Maintenant, il ne subsiste que quelques communautés humaines, tentant de survivre tant bien que mal dans ce monde bouleversé. Essayant de reconstruire un semblant de civilisation faite de bric et de broc, lut-



tant contre les nombreuses menaces de la nature et celles d'autres groupes mal intentionnés...

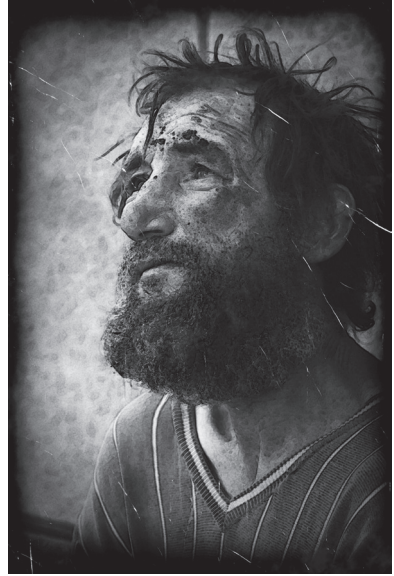
Le seul lien entre les différentes communautés est maintenu par des hommes ou des femmes, les Errants, dont des traumatismes passés les ont rendus insensibles ou tout au moins résistants à l'Appel. Ces Errants peuvent donc traverser la Forêt, non sans devoir affronter ses dangers, et essayent de se trouver une communauté accueillante ce qui est très rare, ces voyageurs étant au mieux tolérés... Bien entendu c'est précisément ces rôles que vont incarner les joueurs.

LE RAMAGE

Summerland se présente sous la forme d'un livre à couverture souple au format royal (un peu plus grand que du A5) de 150 pages. Une superbe illustration de couverture nous plonge immédiatement dans le thème du jeu. Quelques illustrations de Jérôme Hugenin (*Cthulhu*, *Devâstra*, *Qin*, *Yggdrasil*...) et de nombreuses photos légèrement retouchées accompagnent une maquette sobre et élégante rendant pleinement l'ambiance voulue par l'auteur. Toutefois le côté épuré de la maquette nuit un peu à la lisibilité de l'ouvrage. Il est en effet difficile de différencier titres et sous-titres, ce qui donne la désa-

gréable impression d'avoir affaire à de nombreux chapitres distincts sur une seule et même page.

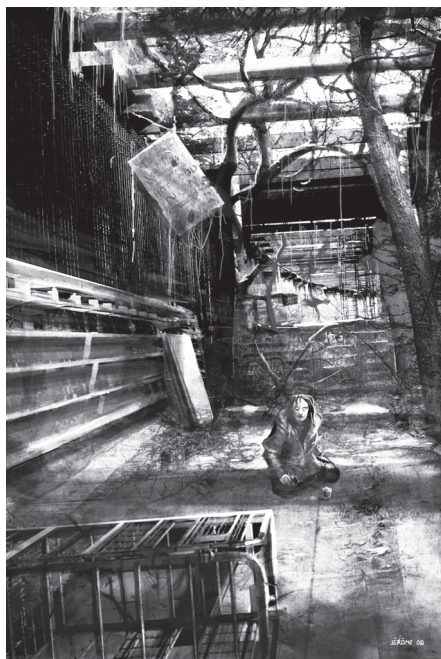
LES ERRANTS



Les personnages sont définis par quatre Qualités : le Corps représentant à la fois la force brute et l'endurance ; la Finesse proche de l'agilité et la dextérité ; l'Esprit à la fois l'intelligence et la connaissance ; et l'Empathie pour influencer une tierce personne, la convaincre, apaiser un animal... Ces Qualités ont pour les humains des valeurs comprises entre 2 et 8, et le joueur dispose de 20 points à répartir entre elles. À chacune de ces Qualités est associé un Trait de caractère (deux pour la Qualité la plus élevée) représenté par un mot ou une courte



phrase. Un Trait a pour score la moitié du score de la Qualité à laquelle il est lié. Il peut être descriptif (grand, fort...), négatif (distract, raciste...), professionnel (une compétence liée à un métier), loisir (lié à un loisir) ou encore lié à l'avènement de l'Océan Vert. Les traits de caractère sont un élément primordial de la création du personnage, car ils participent autant à sa description physique, à la définition de son métier, de ses loisirs ou de sa personnalité. Enfin, sur la fiche de personnage, sera noté le niveau de Traumatisme et de Stress qu'il a subi. Le Stress est lié aux diverses situations angoissantes que pourrait connaître un personnage et le Trau-



matisme est relié à ce qui fait de lui un Errant.

Le Traumatisme, à cheval entre règle et narration, est l'élément central de votre alter ego. Défini dans son historique, il influe sur son comportement et son score permet de résister à l'Appel mais aussi empêche le héros, tant qu'il reste positif, de s'intégrer définitivement à une communauté.

LE SYSTÈME

Summerland se présente comme un jeu de rôle de type narrativiste, privilégiant l'histoire vécue et racontée au profit des jets de dés. De nombreuses actions seront simplement jugées par le bon sens du Narrateur (le MJ à *Summerland*) sans aucun jet. Néanmoins les jets de dés ne sont pas absents du jeu. Le système est simple et chaque jet de dés est associé à un objectif déterminé à l'avance.

Avant d'effectuer une Action (contre l'environnement, voire soi-même) ou un Conflit (face à un autre personnage) le joueur doit déclarer une Intention, c'est-à-dire l'objectif qu'il vise dans son acte. Le Narrateur choisit quelle Qualité est concernée et éventuellement si un ou deux Traits peuvent être utiles. L'addition de tout cela donne le Score qu'il ne faudra pas dépasser - en lançant des dés à six faces - pour réussir son ac-



tion. Le nombre de dés est fixé par le Narrateur qui doit évaluer la faisabilité de l'Intention : Routine - deux dés -, Ardu - trois dés -, Très Ardu - quatre dés - et Quasi Impossible - cinq dés.

Les Intentions représentent la particularité narrative du système. Car bien qu'elles puissent être des objectifs simples (crocheter une porte, sauter par-dessus un fossé...) le plus intéressant c'est quand les objectifs sont plus complexes (crocheter une porte pour fuir des hommes à ses trousses, sauter par-dessus un fossé pour semer des animaux sauvages...) et aussi lors de Conflits quand les Intentions des protagonistes sont différentes (repousser un

assaillant en essayant de le calmer pendant que l'assaillant veut mettre au sol sa cible). Du coup les conséquences sont plus variées et induisent un rebondissement dans le scénario.

La difficulté pour les joueurs sera de toujours trouver des Intentions variées et pas seulement « J'abats le Sauvage qui vient sur moi parce qu'il ne m'inspire pas confiance ». Le Narrateur, quant à lui, doit savoir utiliser les conséquences de ces Intentions, improviser dessus, pour relancer le scénario sans que ça y mette fin ou ne le rende inintéressant. Heureusement, de nombreux exemples parsèment le jeu et permettent de bien se l'appropriier.



À ces règles s'ajoute celle de Niveau de Détresse, qui est là pour gérer les conséquences agressives physiques ou morales d'une Intention comme par exemple tenter de blesser une personne. La marge entre le Score et le résultat des dés comparé à la Qualité visée fixe le Niveau de la Détresse (plus la marge est importante par rapport à la Qualité et plus les effets seront importants). C'est le vainqueur d'un conflit qui décrit les conséquences de son Intention en gardant comme limite la marge obtenue.

Enfin, des règles sur la gestion du Traumatisme et du Stress complètent le système. Hormis le Trauma-



tisme, qui évolue au cours des scénarios pour atteindre le zéro donnant à un Errant la possibilité d'être accepté dans une communauté, on pourra regretter l'absence de règles concernant l'expérience et la progression d'un personnage.

À LA DÉCOUVERTE DE L'Océan VERT

Une fois la création de personnage et le système expliqués, en moins de soixante pages, le reste du livre se consacre à dépeindre le cadre de *Summerland*. La Forêt, l'Appel, ses habitants humains ou animaux, les communautés... Tout est présenté sommairement, comme un monde dans lequel le Narrateur créera son propre Océan Vert, celui qui lui convient ainsi qu'à ses joueurs.

En fait le jeu s'attarde plus à proposer de nombreux instruments utiles au Narrateur : des pistes, des thèmes de scénarios, des PNJ, des communautés, des idées d'aventures... L'ensemble est souvent peu développé et demandera du travail de préparation à un Narrateur peu habile en improvisation, mais constitue au final une grande boîte à outils permettant de créer d'abondantes situations variées et captivantes pour les joueurs.

L'absence d'un univers complet et détaillé, l'impression de n'avoir que des bribes de décors et



pas de scénarios entiers est semblait-il voulu par l'auteur. En effet, le cadre du jeu est volontairement flou car il propose aux joueurs et au MJ de choisir ensemble un thème et un style de jeu principal. L'espoir peut poindre de ce nouveau monde ou au contraire l'horreur être omniprésente. Les Errants peuvent être actifs, découvrir le monde, sauver des communautés ou ils peuvent aussi passer tout leur temps à simplement essayer de survivre dans cet environnement hostile...

Ces choix, à faire avant de commencer de jouer, se traduiront par un univers de jeu précis et consensuellement déterminé, qu'il soit plein

Summerland vs Vermine

Impossible de ne pas penser à Vermine lorsqu'on découvre Summerland. Dans Vermine la nature a aussi repris ses droits, mais de façon différente, plus violente peut-être. Hormis l'approche narrativiste du système de Summerland, c'est un univers finalement proche que présentent ces deux jeux. Si vous possédez Vermine, et toute sa gamme, vous trouverez *Summerland* léger, manquant de détails, en bref incomplet. Les deux jeux ont effectivement des approches différentes, celle de Vermine s'appuyant plus classiquement sur ses suppléments, tandis que *Summerland* est une boîte à outils pour MJ n'hésitant pas à créer à partir d'une base sommaire. Par contre, si vous n'avez pas Vermine (ou n'arrivez pas à mettre la main dessus...) *Summerland* vous permettra de jouer dans le même type d'ambiance.



d'espoir, sombre, magique, violent ou encore désespéré.

CONCLUSION

Summerland est un jeu agréable qui permet de découvrir en douceur les principes narrativistes ce qui n'empêche pas d'y jouer de façon plus classique. La présence de moult exemples et la quantité de pistes sur l'univers permettent à tous MJ, même peu confirmés, de s'y lancer sans soucis. Néanmoins, il demandera du travail au MJ et de l'implication de la part des joueurs pour prendre tout son sel.

En effet, un MJ aimant bricoler son

univers, n'ayant pas peur de mettre la main à la pâte, pourra proposer à ses joueurs des communautés, des PNJ, des situations variées. Quant aux PJ, tout repose sur leur désir de rédemption, l'envie de retrouver une vie « normale » dans une communauté auprès de laquelle ils trouveront leur place, charge aux joueurs d'exprimer cela en jeu.

Enfin, *Summerland* semble être fait pour du one-shot ou pour une courte campagne centrée sur les personnages. L'absence de règles de progression et le fait que lorsque le Traumatisme a disparu on ne puisse plus voyager conduisent à une fin programmée du PJ.

Prenez votre sac à dos, tout ce qui peut permettre de vous défendre, et lancez-vous dans l'Océan Vert à la recherche de votre salut...

JÉRÉMIE COGET

Fiche Technique

- **Prix** : 19,95 €
- **Format** : Couverture souple, Royale
- **Nombre de pages** : 150
- **Éditeur** : Éditions Icare



SUMMERLAND

NOM : James Brolley

DESCRIPTION :

35 ans, type caucasien.

STRESS : 5 4 3 2 1 0

TRAUMAS (5) 4 3 2 1 0



CORPS [6]

TRAIT Solide 3

TRAIT Varape 3

TRAIT _____

FINESSE [6]

TRAIT Archer 3

TRAIT _____

TRAIT _____

ESPRIT [4]

TRAIT Mecanique 2

TRAIT _____

TRAIT _____

EMPATHIE [4]

TRAIT Egoiste 2

TRAIT _____

TRAIT _____

POSSESSIONS & NOTES

Materiel de camping et d'escalade.
Arc de chasse.



Tenga

TENGA

« C'EST LA NUIT, IL PLEUT ! »

Je dois vous avouer que j'ai eu beaucoup de chance pour cette critique. J'ai pu tester *Tenga* avec son auteur, Jérôme « Brand » Larré, comme maître de jeu durant le Festival du jeu de Toulouse 2010. Vous pouvez donc considérer que j'ai aussi une connaissance du jeu en tant que joueur et donc pas uniquement comme un MJ qui aurait fait l'acquisition du livre. Après cet avant propos, attaquons le cœur de la bête.

LES VOIES DU CŒUR

Il y a des jeux de rôle qui exhalent la passion. On peut y sentir au travers de chaque ligne une implication complète de l'auteur, l'existence d'un lien intime entre son œuvre et lui et c'est ce qui ressort pleinement de *Tenga*. Jérôme n'a pas simplement écrit un jdr, il donne une passion à partager. Même s'il se défend de présenter une monographie ou un travail de recherche, *Tenga* est une mine d'informations sur une période

passionnante de l'histoire du Japon mais qui a été jusqu'à récemment occultée par l'histoire impériale ultérieure, qui a eu un plus grand retentissement international.

L'époque de jeu de *Tenga* est une charnière dans l'histoire du Japon. Il s'agit du tristement célèbre incident du Honnô-Ji. Je plaisante, vous ne connaissez pas et c'est normal.

Il s'agit du coup d'état orchestré le 2 juin 1582 dans la cité de Miyako. Le seigneur de guerre le plus puissant de l'époque, Oda Nobunaga, est attaqué à plus de 100 contre un par un de ses généraux, Akechi Mitsuhide. Acculé dans le temple, Nobunaga se suicide rituellement pendant que son jeune page retarde au prix de sa vie les ennemis qui voulaient le capturer vivant.

Ça aurait pu être une attaque comme les autres si ce n'était la personnalité de Nobunaga. Fils d'un petit seigneur provincial, il a réussi en une vie à se retrouver à la tête du Japon et à démarrer la réunification d'un pays déchiré par la guerre civile. Durant son « règne », le Japon va se transformer radicalement. D'un pays agraire et peu développé, basé sur un antique modèle chinois depuis longtemps dépassé, naîtra une nation dynamique aux codes juridiques unifiés, à la littérature naissante, où la base de l'État moderne (entre autres



le Nengu ou impôt) sera fondée.

Dans le Japon de cette époque, on est bien loin de ce qu'il deviendra par la suite et qui est généralement connu via le cinéma et les clichés. À l'époque de Nobunaga, les samourais peuvent aussi cultiver la terre et s'ils essayent de vivre selon une éthique, finalement un petit meurtre ou une petite trahison ne fait jamais du tort qu'à celui qui en est victime. Les Geishas sont encore des hommes. Ici, un paysan peut ramasser des armes et se mettre au service, payant, d'un seigneur et s'élever dans l'aristocratie militaire. L'empereur est muré vivant avec sa cour dans une cité impériale où il vit un rêve éveillé, tenu en laisse par les puissants chefs militaires de l'archipel. Les sectes et ordres de prêtres guerriers sont un État dans l'État contre lequel Nobunaga n'aura de cesse de se battre. Le fantastique existe mais toujours par la rumeur, par la légende... On est dans l'histoire, pas dans le médiéval-fantastique. Les occidentaux sont présents et les jésuites ont le droit de répandre la parole divine et de convertir des Japonais à cette étrange religion venue de par delà les océans. D'ailleurs, ces fameux occidentaux sont une bonne source de profits pour une bourgeoisie d'affaire qui tire un important bénéfice de la technologie des armes à feu. Oda No-



bunaga ne s'y est pas trompé et a, le premier, enrôlé des paysans et autres gens du peuple dans ses armées. S'il faut quelques jours pour former un paysan au tir, il faut des années pour former un samourai à l'art séculaire du sabre. Devant ce déséquilibre, les armes à feu sont devenues la coqueluche des champs de bataille et l'objet de bien des trafics. C'est dans ce monde qui cherche son équilibre entre modernité (les armes à feu) et tradition (l'empereur est toujours officiellement descendant du soleil) que vont vivre les personnages des joueurs.

La mort de Nobunaga est un moment clé. Il est celui où le Japon peut basculer dans la guerre civile perpétuelle qu'il a connue jusque là ou bien passer à cette période d'unification et de modernité. C'est le



moment où rien n'est certain et tout peut basculer, le moment rêvé pour vivre « en des temps intéressants ».

JOUER UN RÔLE

Tenga est un des rares jeux, depuis longtemps, qui m'a donné la sensation de réellement jouer un rôle. Tout le système de jeu repose sur l'identification de la personnalité que vont jouer les joueurs. Ici, un personnage ne se définit pas seulement par ses caractéristiques mais surtout par ce que le joueur attend de lui. Un personnage ne devient un héros que parce qu'il a choisi de le devenir. À un moment donné, le personnage connaît une révolte face à sa situation, révolte qui va le pousser à accomplir son Ambition (ce que le personnage veut pour lui), son Karma (ce que le joueur veut pour son personnage) ou son Destin (ce que prépare le meneur de jeu).

Paradoxalement, réaliser son Karma ou son Destin ne signifie pas obligatoirement avoir une fin heureuse. Un personnage peut tout simplement mourir en restaurant son honneur

bafoué et son joueur considérer qu'il a réussi la vie de son personnage. La mort est parfois le bout du chemin inévitable. Ce concept peut désarçonner à première vue mais finalement il retranscrit bien l'intensité dramatique du jeu et de la période.

En plus d'avoir une vie à vivre individuellement, le groupe de joueurs existe en tant qu'entité identifiée dans *Tenga*. Le groupe aussi a une existence dont il faudra tenir compte. Bien souvent, d'ailleurs, les personnages survivront moins longtemps que le groupe. Il est généralement bien plus rapide pour un individu de croiser sa destinée que pour un groupe son destin.

Par exemple, si le groupe a comme Ambition de fonder une église chrétienne dans la région de Matsu, mais comme Destin de se faire révoquer par les jésuites, chaque personnage peut avoir des buts bien différents.

On peut avoir une Miko timorée qui vient de quitter son temple et dont le Karma est de devenir nonne et le Destin de renoncer aux dieux pour les beaux yeux d'un samouraï. Un autre personnage peut être un marchand ruiné, inapte au combat, dont le Karma est de retrouver un sens à sa vie dans la nouvelle religion alors que son Destin est de périr dans un combat qu'il aura provoqué par erreur. Ou encore un Daimyo en deve-





nir dont le Karma est de reprendre les rênes du domaine familial alors que son Destin est de devenir le fondateur d'une école de sabre.

C'est autour de la réalisation de ces Ambitions, Karmas ou Destins que va tourner l'histoire des personnages.

Le fantastique, bien que présent sous forme de légende ou de rumeurs, n'est pas un élément de l'histoire. Si on peut en appeler aux Kamis (aux esprits) ceux-ci donneront des signes, des rêves ou des coïncidences mais n'apparaîtront jamais directement. Le surnaturel n'existe pas, les Kamis font partie de la nature mais ce sont les hommes qui ne comprennent pas toute la nature. L'étrange vient de l'inconnu, pas du fantastique. Le monde est suffisamment étrange avec ses prières exaucées ou ses technologies qui tiennent de la magie pour qu'on n'ait pas besoin de démons pour faire dans l'étrange.

Au passage, n'espérez pas jouer des samouraïs indestructibles. Si l'époque est propice pour entrer dans l'histoire les armes à la main, elle l'est aussi pour y entrer les pieds devant. Les combats sont presque toujours mortels et les blessures ne se soignent pas par magie mais avec des soins, sommaires et parfois pire que le mal, et surtout du repos. Ici, si on prend un vilain coup, il vous



suivra le restant de vos jours, en vous handicapant définitivement. Parfois même, c'est tout simplement le Destin du personnage que de perdre ce qui faisait sa force pour le mener vers un Karma dont il ne soupçonnait même pas l'existence. Un conseil : ruse et subtilité seront toujours moins dangereuses que force brute et hauts faits d'arme mais bon, c'est vous qui voyez au final.

On pourrait être tenté de comparer Tenga et Le Livre des Cinq Anneaux (LSR), mais cela reviendrait à comparer un jeu médiéval fantastique comme Donjons & Dragons à un jeu médiéval historique comme Miles Christi !



ALORS C'EST TOUT BON ?

Si le jeu est génial (oui, un superlatif) à jouer en tant que joueur car on y vit réellement le personnage et on le « joue » réellement, la vie du MJ dans *Tenga* n'est pas un long fleuve tranquille.

Les règles bien écrites disposent d'une version simplifiée qui permet de jouer tout de suite. Avec 54 archétypes disponibles, il est possible de jouer en 10 minutes, explications comprises. De plus, comme les personnages historiques, les joueurs ne connaissent pas le monde dans son ensemble mais seulement quelques infos sur leur lieu de vie, voire des rumeurs ou des on-dit. Il n'y a que quelques personnages importants qui soient connus de tous, comme Oda Nobunaga. Donc, il y a peu de travail de préparation de la part des

joueurs.

Par contre, le MJ, lui, a du pain sur la planche. Le monde est déjà particulier à maîtriser. Si l'exotisme du Japon de cette époque devait être comparé, il le serait au moins à l'univers de Tolkien. Entre les clans, les sectes, les religions, les habitudes, traditions, cérémonies du thé et autres codes d'éthique, il y a de quoi apprendre. Même si l'auteur insiste sur la jouabilité plus que sur la réalité historique, un MJ digne de ce nom se devra de faire un sérieux travail de recherche et d'écriture. De plus, la création d'une campagne se base sur le Karma et le Destin du groupe et des personnages. Dès lors, toute campagne sera faite sur mesure, scénario par scénario. Malgré le fait qu'on nous donne une très belle leçon de « jeuderologie » en proposant toutes les clés pour réussir, il n'en reste pas moins un travail plus que conséquent.

Devant une telle tâche, *Tenga* n'est décidément pas destiné à des MJ débutants ou des MJ n'ayant que peu de temps disponible. Pourtant, une fois le monde maîtrisé et la campagne structurée, le plaisir de jeu en vaut largement la chandelle mais libre à chacun de tenter ou non l'expérience.

En résumé, si vous avez du temps et de l'énergie, jetez-vous sur ce jeu en



LES OMBRES D'ESTEREN, UNIVERS, LIVRE 1

Le jeu de rôle *Les Ombres d'Esteren* est le fruit d'une longue collaboration initiée par le collectif Forge-Songes, célèbre pour ses quatre éditions du concours Démiurges en Herbe, l'éditeur Agate Rpg et le distributeur Iello. « Longue collaboration », c'est peu dire ! Le projet fut amorcé il y a près de cinq ans et nombre d'auteurs, d'illustrateurs, bref de créateurs en tout genre s'y sont penchés pendant plus ou moins longtemps. Rien de plus normal quand on sait que le jeu est destiné à devenir une gamme complète. L'attente fut longue donc, mais est-elle seulement récompensée une fois le premier livre en main ?



SYNOPSIS

Les Ombres d'Esteren est un jeu de low fantasy, la magie y est présente en demi-teinte et le merveilleux apparaît assez rarement. Mais c'est aussi un jeu horripilant où la peur et la folie occupent une place de choix. Il est louable de la part de Forge-Songes de créer un univers dans un genre qui, en France, semble déjà bien occupé et parfois éculé. Il est en effet difficile de s'attaquer au médiéval-fantastique tout en étant original. Sur ce point, le pari est gagné.

Le livre 1 *des Ombres d'Esteren* nous amène dans la péninsule de Tri-Kazel, un morceau de terre immense coupé du monde et dominé par une culture celtique médiévale, teintée d'une ambiance froide et sombre. Druides démorthens, guerriers et voyageurs de tous types parcourent des highlands peu à peu envahis par les avancées technologiques et une foi venue du très mystérieux continent. Jeu d'ambiance avant tout, *Les Ombres d'Esteren* lorgne toutefois vers le thème du choc des cultures, assez rare dans le monde du jeu de rôle. En effet, si Tri-Kazel était autrefois une péninsule unie en un seul royaume, elle est à présent divisée en trois nations indépendantes qui comportent chacune leurs particularités et qui suivent des voies diffé-



rentes, souvent opposées. Taol-Kaer, pays le plus au sud, est resté ancré dans les traditions séculaires de la péninsule. Gwidre, à l'ouest, suit la voie du Temple : la croyance en un dieu unique. Enfin, Reizh à l'est est dominé par la magie et ses prouesses techniques qui transcendent l'entendement.

Mais au-delà des conflits, au-delà du froid et des traditions, il existe en Tri-Kazel un ennemi contre lequel tous s'unissent : les féondas. Un féond est une créature monstrueuse faite de bois et de pierre, une abomination aussi étrange que dangereuse, qui semble haïr les hommes et ne désirer qu'une chose : leur destruction. Personne dans ce monde ne comprend ces bêtes de ténèbres et quiconque les a rencontrées sait qu'elles sont les pires ennemies de l'humanité.

PERSONNAGES JOUEURS

Dans cet univers, les personnages des joueurs sont des êtres humains comme les autres. Même s'ils sont un peu plus forts ou endurants que l'autochtone de base, s'ils savent combattre ou pratiquer la magie, les personnages joueurs des *Ombres d'Esteren* ne sont pas des héros, ni des champions capables d'anéantir une armée. Dans ce monde, c'est la survie qui prime au devant de l'aventure et de l'épique. Rares sont les



jeux médiévaux-fantastiques qui insistent autant sur la fragilité physique et mentale des personnages joueurs. Sur Tri-Kazel, la moindre blessure peut devenir un traumatisme et le moindre traumatisme peut conduire à la folie. Rien hormis leur ingéniosité et leur propre capacité à survivre ne séparera les héros de la mort. Sous cet angle, les personnages joueurs des *Ombres d'Esteren* ressemblent plus aux investigateurs d'un Appel de Chtulhu qu'aux protagonistes d'une épopée médiévale.

L'OBJET

Intitulé 1 - Univers, le premier livre des *Ombres d'Esteren* est un véri-



table choc, une claque visuelle. À ma connaissance, il n'existe pas de jeu de rôle aussi beau et aussi abouti sur le plan artistique. Malgré les quelques erreurs de typographie et de mise en page, l'ensemble forme un tout plus que cohérent. La majorité des textes est illustrée magnifiquement et chaque illustration trouve son écho dans les écrits tant l'ensemble est harmonieux. À ce stade, les images ne sont plus de simples habillages, elles sont porteuses de sens et d'histoire. Avec presque une illustration



par page, on a parfois plus l'impression de se trouver face à un roman illustré que devant un jeu de rôle.

L'angle d'attaque rédactionnel appuie d'ailleurs cette dernière notion. En effet, les deux tiers de ce livre 1 des Ombres d'Esteren sont uniquement rédigés en textes de fiction, c'est-à-dire en petites nouvelles, en courtes lettres ou en morceaux de journaux intimes. Ainsi, le lecteur plonge réellement dans l'univers par le truchement de ses habitants... et ne connaît de fait que la somme de leur savoir. Ce sont les gens de Tri-Kazel qui nous expliquent leur univers, leur quotidien au travers de thématiques aussi larges que la politique ou aussi restreintes que la nourriture régionale.

D'un sens, ce système de rédaction est une excellente idée, de l'autre, moins. Artistiquement, les textes de fiction donnent au projet un cachet indéniable, proche du roman ou du recueil de nouvelles. Cependant, en termes de lecture, ces morceaux narratifs ne facilitent pas la compréhension. Le nombre d'intervenants est trop grand, les textes ne se suivent pas toujours logiquement et certains sont moins bien écrits que d'autres.

UNIVERS

Une fois remis du choc visuel, c'est le fond, le contenu qui apparaît aux



yeux du lecteur alléché. Là, point de surprise, l'univers est à la hauteur de la forme de l'ouvrage. Même si le background s'étend un peu plus sur le royaume de Taol-Kaer et pousse donc le maître de jeu à y faire évoluer ses joueurs, tous les pays de la péninsule sont décrits avec précision, tant socialement que politiquement ou religieusement. Mais ce sont aussi des choses de la vie quotidienne qui nous sont présentées et c'est avec ravissement que l'on voit apparaître durant la lecture une large somme d'informations sur les voyages, le climat ou même la monnaie. Cependant, des choses sont volontairement omises dans les textes, probablement pour laisser planer le doute sur certains aspects du monde et aussi pour permettre aux joueurs de lire ce premier livre qui leur est en partie destiné (le second livre à paraître s'intéressera aux secrets de l'univers et sera uniquement destiné au meneur de jeu).

Outre la géopolitique et de la géographie, les habitants de Tri-Kazel nous parlent aussi des différentes factions qui évoluent dans leur territoire. Là, le morceau est plutôt épais et complet. On aurait toutefois aimé une partie plus didactique pour résumer le tout et au moins un peu d'explication sur certaines relations.

Au-delà de ce léger écueil, certains



risquent rapidement de ne pas apprécier le manque d'information sur des points extrêmement importants de l'univers : le mystérieux continent et les féondas. Toutefois, si on y réfléchit bien, le parti pris d'écriture rend tout cela relatif et le joueur comprendra vite les limites du savoir des habitants de Tri-Kazel. Pour le maître de jeu, la question est toute autre. Le manque d'explication de fond et l'absence de révélations sur les points obscurs de l'univers rend vite le deuxième livre à venir indispensable à toute constitution de campagne.

Question ambiance, l'univers prend le meilleur d'une pléthore de genres et de la grande majorité des médias. Même si le jeu *Les Ombres d'Esteren* détient son propre univers, très original et très bien fait, les auteurs assu-



ment pleinement leurs inspirations et ça se voit. Du film *Braveheart* de Mel Gibson pour l'aspect celtique-médiéval à *Nausicäa de la vallée du vent* de Hayao Miyazaki pour les liens à la nature et peut-être les féon-das, le lecteur pourra trouver dans ce premier livre quantité de rapports à des œuvres plus ou moins anciennes sans jamais penser au plagiat.

Petit point noir du jeu, il aurait été bienvenu que les auteurs insistent un peu plus sur l'ambiance horrifique de l'univers. En effet, peu de textes et encore moins d'illustrations nous font ressentir l'angoisse des habitants de Tri-Kazel. C'est bien dommage, surtout quand on distingue le potentiel horrifique du jeu.

SYSTÈME DE JEU

En parcourant les pages de règles de jeu du premier livre, un seul mot nous vient à l'esprit : simplicité. Le système, qui ne mise pas sur l'originalité, est en effet particulièrement facile d'accès, même pour les plus novices. Les personnages sont constitués de « voies », sortes de caractéristiques participant au développement du personnage, et de « domaines » qui sont autant de larges compétences. Le jet basique se résout ainsi avec un simple dé à 10 faces auquel on ajoute un score de voie plus un score de domaine

contre une difficulté fixée. Rien de plus facile. La magie est d'ailleurs traitée tout aussi simplement. Les trois types de magie, que ce soit l'art des Démorthens qui s'apparente au druidisme ou la Magience, à la fois technique et fantastique, sont fluides et très agréables à mettre en œuvre. Il n'y a pas de notions compliquées ni de choses trop abstraites, et cela pour notre plus grand bonheur.

Enfin, particularité importante, le jeu de rôle *Les Ombres d'Esteren* est doté d'un système de santé mentale bien fait, peut-être l'un des uniques éléments qui rapprochent l'univers de l'horreur. Ici, les auteurs ont réussi à créer quelque chose de complet et à prendre exemple sur le système de L'Appel de Chtulhu tout en lui donnant une dimension hors du commun. Sa principale qualité est de lier les différents traumatismes aux voies, créant ainsi une multitude de points de caractère qui participent au développement des personnages joueurs. Toujours simple, ce système convaincra les participants novices et ceux plus aguerris.

CONCLUSION

Esthétiquement habile, frôlant l'excellence artistique, *Les Ombres d'Esteren* est un jeu magnifique qui ravira avant toute chose les collec-



tionneurs. Joueurs comme maîtres de jeu seront, quant à eux, séduits par l'univers immense, les nombreuses possibilités, la cohérence de chaque élément et bien d'autres choses. Les jeux qui montrent autant de qualité sont rares, trop rares, et on assiste là à la naissance d'un nouveau standard du genre.

Malgré des défauts certains comme une horreur trop peu présente, une lecture parfois rude et l'absence de scénario, ce premier livre *des Ombres d'Esteren* est un excellent jeu de rôle. À conseiller à tous !

SIMON GABILLAUD

Fiche technique de Les Ombres d'Esteren

Editeur : Agate RPG

Format : A4

Nombre de pages : 290



Adresse internet : www.esteren.org

Note de la rédaction : L'écran accompagné d'un livret de 80 pages devrait paraître d'ici la fin du mois, apportant une partie de ce qui manque cruellement au livre 1, à savoir des scénarios. Par contre le livre des secrets n'est annoncé que courant 2011 par les auteurs qui précisent qu'il y a encore du travail à réaliser dessus. Espérons que le délai ne sera pas trop long, il serait dommage que ce livre indispensable pour les meneurs de jeu n'arrive trop longtemps après la sortie du livre 1.





Les Ombres d'Esteren

Feuille de Personnage

Nom : _____ Joueur : _____
 Sexe : _____ Âge : _____ Peuple : _____ Métier : _____
 Description : _____

Voies

Combativité : _____

Empathie : _____

Créativité : _____

Raison : _____

Ideal : _____

Avantages

État de santé

Bon 00000

Moyen -1 00000

Grave -2 0000

Critique -3 0000

Agonie 0



Vigueur : _____

Survie : _____

Domaines & Disciplines

Artisanat

00000+(CRÉA:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Magience

00000+(RAI:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Perception

00000+(RAI:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Représentation

00000+(CRÉA:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Combat au C.

00000+(COMB:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Milieu Naturel

00000+(EMP:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prière

00000+(IDÉ:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Science

00000+(RAI:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Discretion

00000+(EMP:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Mrs. Demorchen

00000+(EMP:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Prouesses

00000+(COMB:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Tir & Lancer

00000+(COMB:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Érudition

00000+(RAI:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Occultisme

00000+(RAI:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Relation

00000+(EMP:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :

Voyage

00000+(EMP:)

Bonus : Malus :

Disc :

Disc :

Disc :



Histoire

Lieu de naissance :
Revers :

Classe sociale :



Santé mentale

Résistance mentale :

TRAUMA :

Équilibre	Symptôme	Syndrome	Folie
00000	00000	00000	00000

Endurcissement :

00000	00000	00000	00000
-------	-------	-------	-------

Désordre :

Acc./ Aff. :

Séquelles :

Aptitude Spé. :



Personnalité

Conscience :

Instinct :

Orientation :

Traits de caractère :



Travers

Passion :

Subversion :

Émotivité :

Doute :

Culpabilité :



Points d'Expérience :

Faits marquants :



Disponible dans toutes les bonnes librairies et en magasins de jeux spécialisés



BRIGADE CHIMÉRIQUE L'ENCYCLOPÉDIE

La Brigade chimérique - l'encyclopédie et le jeu de rôle - vous transporte dans l'univers des années 20 et 30 de la remarquable bande dessinée parue aux éditions L'Atalante. La superscience et l'Hypermonde n'auront désormais plus aucun secret !



256 PAGES • COUVERTURE CARTONNÉE • PRIX PUBLIC CONSEILLÉ 36 €
ECRAN 3 VOILETS CARTONNÉ + LIVRET DE 20 PAGES • PRIX PUBLIC CONSEILLÉ 20 €

WWW.SANS-DETOUR.COM



LA FIN DES SUPER-HEROS EUROPEENS

Une bande dessinée de :

BRIGADE CHIMÉRIQUE

S. Lehman
F. Colin
Gess
C. Bessonneau



L'Atalante

Une
histoire...
Six Albums...
Dans toute bonne librairie!



LA BRIGADE CHIMÉRIQUE

PRÉLUDE

Paris 1939, la nuit.

Un homme marche dans une ruelle sordide. A chaque pas, ses chaussures font un léger bruit de succion, pourtant le sol est parfaitement sec. Le visage masqué par les revers de son long coupe vent, il s'approche d'une lourde porte de bois couverte de ferrure, véritable anachronie au fond de cette impasse insalubre.

Soudain il se fige, il a senti quelque

chose et se tourne dévoilant le visage hideux d'un homme-poisson. Juste derrière lui, un homme, translucide et irradiant une lumière verdâtre, tend son doigt vers lui et s'écrie, « Ne bougez plus docteur Servandax ! ». « Je vais enfin te faire payer tous tes crimes, engeance fasciste ! ». L'homme-poisson, qui fut un jour un éminent professeur, ne put s'empêcher de s'écrier « la dynamo radiante ! ». Ce qui suivit fut tout sauf poétique et lorsque les éclairs lumineux et les projections acides s'arrêtèrent de fuser, Servandax gisait sur le sol définitivement inerte.

La dynamo radiante ne put toutefois savourer sa victoire. Le professeur avait encore beaucoup d'amis parmi les forces de l'ordre alors que lui était surtout soupçonner d'être un sympathisant de « nous autres ». Vraie ou fausse, cette rumeur était une vengeance désormais posthume de Serventax. Il ne fallait pas qu'il s'attarde dans la ruelle.

Ses amis du club des Ombres l'attendaient un peu à l'écart, Mâchefert et son impressionnante carrure engoncée dans une lourde capote de l'armée masquant presque le reste de l'équipe, à l'exception de la belle Diane dont les cheveux légèrement lumineux brillaient des couleurs de l'arc en ciel. Ils avaient accepté qu'il agisse seul. Servandax, c'était son af-



La Forteresse Noire et le Baron Rouge
passent au-dessus de Berlin.
- 11 janvier 1915 -

faire. Maintenant, ils allaient l'aider à retrouver sa respectabilité.

Nous sommes ici en présence d'un jeu de rôle proposant d'arpenter l'univers d'une bande dessinée et plus exactement *La Brigade Chimérique*, 6 tomes chez Atalante. L'histoire vient de se terminer depuis peu et présente un monde qui, sous une apparence légère de super héros, propose un univers plein de second degré et sombre, le sous-titre des bandes dessinées n'est-il pas la fin des super-héros européens ? Mais qu'en est-il du jeu ?

ENCRE ET PAPIER

L'ouvrage est entièrement en couleur, fait suffisamment rare dans

la production française pour être noté. Les illustrations sont toutes de bonne qualité et parfaitement en adéquation avec le sujet, même celles qui ne sont pas extraites de la bande dessinée. Pour la maquette, la typo utilisée pour les encadrés, lorsqu'elle est utilisée en blanc sur un fond noir se révèle pénible à lire. C'est pourtant la seule fausse note, utilisée avec d'autres associations de couleurs elle se montre parfaite pour donner une certaine ambiance comme le reste de la mise en page très soignée. Le tout donne un bel ouvrage, agréable à tenir en main et à feuilleter, il transpire à chaque page cette atmosphère si particulière qui caractérise la bande dessinée dont il est issu.



DES DÉS ET DES SURHOMMES

Pénétrons maintenant un peu plus dans les rouages de l'hypermonde. Le système de jeu est dans la même veine que la présentation du livre. Il n'est pas sans défaut, certaines « souplesses » dans son fonctionnement peuvent éventuellement poser quelques problèmes à une équipe (joueurs et maître de jeu) débutante. Par contre, il est parfaitement adapté à l'univers du jeu et, à mon avis, pour un système, c'est la meilleure qualité qu'il puisse avoir.

La création de personnage se fait par la répartition de point, un bon système pour ce type d'univers.

Les personnages sont définis par des Attributs, leurs caractéristiques physiques et des Profils, des métiers qui permettent de savoir ce que sait faire le personnage. Deux réserves, de Radium et de Combat permettent de pimenter le système tout en donnant un côté radiumpunk et surtout pulp aux parties. Le tout est complété par d'éventuels pouvoirs, ils ne sont pas obligatoires, les ressources du personnage, qu'il peut d'ailleurs partager avec le groupe et pour finir des Motivation, Affinités et Alliances.

Pour faire fonctionner le système, on utilise des dés à six faces. Le résultat de trois d'entre eux additionnés du score d'un Attribut et éventuellement d'un Profil, est comparé à un

niveau de difficulté. Système simple que la marge de réussite (nombre de points au-dessus du score de difficulté) et un dé chimérique (qui peut diviser par deux ou multiplier par deux la marge de réussite) viennent enrichir et nuancer.

L'ensemble est bien expliqué, les règles sont ponctuées de nombreux exemples, et on sent qu'un effort particulier a été fait pour que les débutants puissent aborder ce système et le jeu de rôle en général, avec le plus de facilité possible.

FLAMBOYANT ET POURTANT SOMBRE

La description de l'univers, le fond du jeu, celle qui permet la mention d'encyclopédie sur la couverture, et de viser un public autre que les seuls rôlistes, se taille la part du lion. Située au début de l'ouvrage, avant même les règles, elle occupe plus de





cent trente pages. Appelé Encyclopédie chimérique, elle s'articule en quatre parties et est elle-même précédée par une explication du terme radiumpunk et une introduction générale à l'ouvrage.

La première partie, nommée une histoire chimérique se compose d'une chronologie détaillée qui débute en 1850 et, tout en respectant notre histoire, elle introduit des faits et des personnages absents de notre histoire voire même de la bande dessinée. Suit ensuite un traité de géopolitique superscientifique : nos années 30 y sont expliquées et adaptées à l'univers du jeu. Directement après, Hypermonde et superscience vient lui nous décrire la science et la structure d'une période qui décidément

s'éloigne de plus en plus de notre histoire. La partie nommée Les cités européennes clôture l'encyclopédie et, à elle seule justifie justement le terme d'encyclopédie. Ne décrivant pas seulement les cités européennes, elle donne une foule d'informations pour toute une série de villes, Paris, qui vient largement en tête, Londres, Berlin, Rome, Moscou et de lieux l'Espagne les Etats Unis, des terres inconnues, même l'espace... La description ne s'arrête pas seulement à la description de quartier mais s'étend aussi à la description des organisations, club et personnages, caractéristiques à l'appui.

Cette partie représente vraiment, et pas seulement par sa taille, la partie la plus importante et la plus intéres-



Le Docteur Mystère fait apparaître une créature de l'Hypermonde sur la scène du Moulin Rouge.
- 28 février 1929 -



sante du jeu. Complète et bien écrite elle sera un vrai plaisir pour les fans de la bande dessinée, elle devrait permettre à la plupart d'appréhender avec plus de profondeur l'univers de *la Brigade Chimérique* tout en prolongeant le plaisir d'être immergé dans ce monde. Pour les adeptes uniquement du jeu de rôle, ils y trouveront tout ce qui est nécessaire pour comprendre et faire vivre le jeu.

LE MOT DE LA FIN

Au final, on se trouve en présence d'un jeu qui, certes possède de menus défauts, -mais qui n'en a pas ?- mais qui remplit parfaitement son rôle. Il est magnifique, très soigné, parfaitement adapté à l'univers de la bande dessinée et possède l'avantage et la rareté de fournir un jeu complet en 256 pages. Il se termine même par une série de scénarios formant une campagne.

De plus, il traite d'un thème très attractif. Suffisamment proche des super-héros pour combler ceux qui

apprécient ce genre d'univers et suffisamment éloigné des comics américains pour plaire à ceux qui n'aime pas les héros en collant mais qui fourmillent d'envie de se jeter dans les aventures « extraordinaires » des années 30.

Si vous avez adoré la bande dessinée, et même si vous ne l'avez pas aimée, vous devriez apprécier *la Brigade Chimérique le jeu*. Alors vous savez ce qu'il vous reste à faire. Armer votre MAS 36 et faite chauffer vos boosters au radium.

PASCAL COGET

Fiche technique

- **Prix** : 36 €
- **Format** : Couverture rigide, A4
- **Nombre de pages** : 256 couleurs
- **Éditeur** : Sans-Detour



BRIGADE CHIMÉRIENNE

Nom.....
Prénom.....
Surnom.....
Description.....
.....
.....

CABINET PORTRAIT

Motivation	Affinités	Alliances
.....
.....
.....

Attributs		
Allure	Prestance	Robustesse
Cognition	Ténacité	Sensibilité

Profil	Réserves	Niveaux de Blessures			
.....	Réserve de Combat <input type="radio"/>	Indemne	Touché	Gravement atteint	Au seuil de la mort
.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.....	Réserve de Radium <input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
.....	-1D6	-2D6	-3D6	

Pouvoirs						
Nom	Famille	Niveau	Portée	Durée	Autre	Contrainte
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Ressources & Equipement	Célébrité
.....	Faits positifs
.....
.....	Faits négatifs
.....
.....
.....

JOUEZ COMME DANS... UNDERWORLD USA (JAMES ELLROY, 2009)

avec les règles du système D6 Intégral

Après *American Tabloïd* (1995) et *American Death Trip* (2001), James Ellroy a sorti l'an dernier l'ultime volume de sa trilogie : *Underworld USA* (2009). Œuvre monumentale, la saga *Underworld* nous plonge dans les tréfonds de l'Amérique de 1958 à 1972. Elle met en scène nombre de personnages historiques (le clan Kennedy, Jimmy Hoffa, Luther King...), d'épisodes célèbres (révolution à Cuba, assassinat de Dallas, guerre de Viet-Nam...) ainsi que de groupes aux intérêts parfois convergents et parfois contradictoires : partis politiques, FBI, hommes d'affaires, mafia, Ku Klux Klan...



Quelques véhicules utilisés par les personnages d'Ellroy...

- Ford 1962 : Mouvement : 70 m/r - 50 km/h, Passagers : 6, Résistance : 5D, Manœuvrabilité : +0, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 20, Disponibilité : V, Échelle : 7.

- Chevrolet Impala 1965 : Mouvement : 80 m/r - 55 km/h, Passagers : 5, Résistance : 4D+2, Manœuvrabilité : +0, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 20, Disponibilité : V, Échelle : 7.

- Jaguar XJ 40 : Mouvement : 115 m/r - 80 km/h, Passagers : 2, Résistance : 4D+2, Manœuvrabilité : +2D, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 25, Disponibilité : R, Échelle : 6.

L'ŒUVRE

Ouvrages sombres et violents, les trois tomes d'*Underworld* sont écrits dans un style incisif et implacable qui prend aux tripes. S'y lancer, c'est prendre le risque d'y rester. Résumer ici les plus de 2.400 pages de la série relève de la gageure. Des dizaines de personnages se croisent au sein d'intrigues qui s'emmêlent, se démêlent, se remmêlent au fil des pages, le tout dans une densité sans pareille. Rater une page, c'est rater un cadavre, une révélation, un rebondissement. On ne s'y risquera donc pas. Il reste cependant possible de mettre en avant douze idées, douze



lignes de force communes aux trois romans. Détaillons-les une à une, en tentant à chaque fois d'en tirer des éléments d'adaptation pour une partie de jeu de rôle.

LE CONTEXTE

Si vous souhaitez adapter une œuvre, le premier réflexe est généralement d'en reprendre les bases temporelles et géographiques.

1- Underworld, ce sont les États-Unis des années 1950 et 1960 : Une fois ce contexte posé, recherchez quels en sont les éléments caractéristiques en lien avec l'aventure imaginée : les grosses voitures, les mises sur écoutes à l'ancienne, la ségrégation, l'hystérie anti-communiste...

Ces éléments peuvent n'être réduits qu'à un décorum : la musique (pensez à vous constituer une bande-son), les starlettes de cinéma, la mode vestimentaire... Plus intéressant : ils peuvent impacter l'aventure. Reprenons la liste que nous avons rapidement établie : le matériel de l'époque impose une autre manière de monter les plans en tous genres (arrestations, braquages...). Ne comptez pas sur un satellite pour vous aider à localiser un appel. N'espérez pas rallier New York depuis Los Angeles en un claquement de doigts. Imaginez également qu'un des personnages soit un Afro-américain : bien des obstacles se dresseront sur sa route.

CE QUE VOUS DEVEZ INTÉGRER

Que l'aventure se déroule dans l'Amérique des Cadillac ne suffit pas à faire de votre aventure une adaptation d'Underworld. Quels en sont fondamentalement les ressorts ?

2- Les acteurs sont multiples et variés : Les groupes mentionnés dans les ouvrages d'Elroy sont nombreux : hommes d'affaire, partis politiques, mafia, services secrets, syndicats... Vous devez en intégrer au moins trois dans votre scénario.

3- Les acteurs sont de haut niveau : Si ces acteurs sont multiples, un certain nombre de points communs les rassemblent. Ce sont tout d'abord des figures. L'homme d'affaire, par exemple, c'est Howard Hugues. L'homme politique : Kennedy. Le syndicaliste : Jimmi Hoffa. Quand les services secrets interviennent, c'est sous la coupe directe d'Eggar Hoover. Ne soyez donc pas petit joueur car chez Elroy, les petits joueurs ne

Underworld French Touch

Si vous ne voulez pas plagier Elroy, vous pouvez vous inscrire dans sa continuité. Les années Reagan et l'intervention des États-Unis au Nicaragua reprennent tous les ingrédients classiques d'Underworld. Rien ne vous empêche également de transposer l'aventure à la France, les affaires politico-financières et les liens troubles avec l'Afrique.



font pas long feu.

4- Les acteurs sont en interrelations permanente : Les acteurs mentionnés ne sont pas isolés mais en interrelations permanentes. Alliés un jour, ennemis le lendemain. La mafia fait d'abord élire Kennedy qu'elle estime le plus capable de s'opposer à Castro et donc pour lui permettre de récupérer leurs casinos de La Havane. Mais Kennedy et Hoffa sont en conflit. Or, Hoffa est une pièce maîtresse pour la mafia dans son processus de blanchiment d'argent. Quant à Kennedy, quand il se révélera gênant, on n'hésitera pas à l'éliminer. Voilà une petite partie des intrigues nombreuses qui se croisent, se nouent, se dénouent, se renouent au fil des pages. De même, forcez-vous à faire vivre le microcosme que vous avez élaboré.

Quelques armes utilisées par les personnages d'Ellroy...

- Batte de base-ball cloutée : Dommages : +2D+2 - disponibilité : T - prix : ND10
- Machette : Dommages : +1D+2 - disponibilité : T - prix : ND10
- Fusil de chasse calibre 12 : Dommages : 4D+2 - Autonomie : 6 tirs - Portée : 30/60/120 - disponibilité : V - prix : ND15
- Colt Detective .38 canon court : Dommages : 4D - Autonomie : 6 tirs - Portée : 15/30/45 - disponibilité : V - prix : ND10
- Explosif C4 : Dommages : 5D - Portée : 1 mètre - disponibilité : X - prix : ND25

5- L'histoire s'impose en trame de fond : James Ellroy nous montre l'envers du décor des grands événements historiques de l'histoire des États-Unis : assassinats de Kennedy et Luther King, invasion de la baie des Cochons, combat pour les droits civiques, guerre du Viet-Nâm... De votre côté, cherchez donc un ou deux événements marquants et demandez-vous : quels secrets pourraient leur être liés ? Chez Ellroy, la thèse du complot domine et la lumière crue de l'Histoire officielle trace toujours des ombres sordides aux alentours.

6- L'hyperviolence règne : Ennemis découpés en morceaux, jetés aux requins ou aux chiens, combats à la tronçonneuse, femmes tabassées à mort, scènes de tortures insoutenables... Ellroy use sans réserve de la violence, se plaisant à la décrire de manière crue et réaliste. Si vos joueurs en sont d'accord, c'est un passage obligé pour la mise en scène du récit.

7- Le récit se teinte d'exotisme : Cuba dans American Tabloïd, le Viet-Nâm dans American Death Trip, la République dominicaine dans Underworld USA : les intrigues amènent toujours les héros à se déplacer dans des pays lointains. Cherchez votre paradis tropical et transformez-le en enfer.

8- Les personnages sont torturés et

La benzédrine

La benzédrine est souvent citée par Ellroy et l'auteur en fait un compagnon intime des personnages principaux. Cette forme d'amphétamine est un puissant stimulant qui, surdosé, peut amener à être victime d'hallucinations.

Considérez qu'une dose de benzédrine donne un bonus de +1D aux jets durant une période d'une heure. Le personnage subit cependant un malus de -1D pour le reste de la journée.

Chaque fois qu'un personnage utilise la benzédrine, il doit réaliser un jet en Résistance pour ne pas subir d'effets secondaires. Le Niveau de Difficulté de base est de 10. À chaque absorption d'une dose de benzédrine dans un laps de temps de 30 jours, le ND augmente de 1. À chaque échec, le personnage subit un effet secondaire. Lancez un dé 6 pour le déterminer : 1 = maux de tête, 2 = tremblements et/ou crampe, 3 = insomnie, 4 = dépression, 5 = hypertension (risque de crise cardiaque), 6 = hallucinations. Les effets secondaires commencent une heure après l'absorption de la benzédrine et durent un nombre de jours égal au niveau d'échec.

pris en étau : Les personnages principaux sont toujours soumis à des impératifs contradictoires. Salarié par le FBI, le personnage principal d'*American Tabloid* doit aussi servir la mafia qui le fait chanter et un homme d'affaire qui lui fait gagner de grosses sommes. Cherchez donc toujours à impliquer chacun des personnages sur deux fronts au moins et, mieux encore, faites en sorte que les personnes pour qui ils travaillent aient des intérêts contradictoires.

DU CÔTÉ DES JOUEURS

Vous avez préparé votre scénario et la partie va commencer. Pour que l'adaptation soit pleinement réussie, vos joueurs ont leur rôle à remplir.

Ils doivent interpréter leurs personnages à la manière de ceux d'Ellroy. Qu'est-ce que cela implique ? Pour suivons la liste de nos douze « commandements ».

9- Les personnages sont toujours pressés : Les personnages d'Ellroy courent en permanence après le temps, enchaînent les sales boulots sans la moindre pause, saute d'avions en taxis. Pour tenir le rythme, ils se gavent d'alcool, de drogues diverses et de café.

10- Ils s'expriment dans un langage ordurier : Les personnages d'Ellroy s'expriment de manière vulgaire et grossière. Rares sont les phrases exemptes d'« enculés » ou de « pédales ». Ainsi, ne dites pas « argent



» mais « fric », ne dites pas policier mais « flic » ou « volaille » (vocabulaire de l'époque), ne dites pas « drogue » mais « came », etc. À vos joueurs d'être à la hauteur !

11- Ils n'ont ni foi ni loi : Les personnages d'Ellroy ne s'encombrent pas de bonne morale. Pour servir leurs intérêts et ceux de leurs patrons, ils sont prêts à tout : violence, torture, chantage... La fin justifie les moyens.

12- La trahison : À un moment ou à un autre, les personnages trahissent ceux pour qui ils travaillaient, le plus souvent pour l'argent. Pour ce dernier point, plus que le rôle du seul MJ ou des seuls joueurs, il s'agit de chercher une construction commune. Il

vous revient de créer les conditions de la trahison et il convient au joueur de savoir s'en servir.

AYEZ DU STYLE

Afin d'inciter vos joueurs à se mettre dans le ton, vous pouvez créer un pool de « Dés de style ».

Qu'est-ce que les Dés de Style ? Quand les joueurs incarnent leur personnage en adéquation avec l'ambiance, considérez que ces derniers sont en accord avec eux-mêmes, libérés, décomplexés. Ils gagnent alors des Dés de Style qu'ils pourront utiliser pour des actions futures. Si au





contraire les personnages sont joués contre-nature, ils sont frustrés, mal dans leur peau, déstabilisés. Retirez des dés du pool ou placez-les de votre côté.

Comment procéder concrètement ? À la fin de chaque scène, placez un Dé de Style dans le pool pour chacun des joueurs qui a, selon vos estimations, correctement incarné son personnage et respecté l'ambiance de la partie. Si vous estimez qu'un joueur n'a pas convenablement interprété son alter ego, retirez un dé du pool. Si le pool est vide, prenez les dés que vous auriez dû retirer et placez-le devant votre écran. À tout moment, un joueur peut, sans l'accord de ses partenaires, utiliser un ou plusieurs dés du pool. Chaque dé est un bonus qui s'ajoute au nombre des dés lancés lors d'un jet. Vous pouvez procéder de même pour les dés qui sont placés devant votre écran lorsque que vous effectuez des jets pour le compte d'ennemis des PJ.

Jean-Philippe MESPLÈDE

Archétype : Barbouze

Age : environ 45 ans Sexe : Masculin

Nationalité : Française

Apparence : De par sa taille, sa musculature comme ses imposants tatouages de dogues, Jean-Philippe Mesplède se fait facilement respec-

ter. Personne ne songerait jamais à se moquer de ses tee-shirt en laine sans manche, de son intelligence limitée ou de ses origines françaises.

AGILITÉ 3D+1 - Armes blanches : 6D+1, Contorsion : 5D, Escalade : 5D, Esquive : 6D, Lutte : 7D

COORDINATION 3D+1 - Crochetage : 4D, Lancer : 5D, Missiles : 4D, Pilotage : 4D, Tir : 6D

VIGUEUR 4D - Course : 5D, Nage : 5D, Puissance : 6D, Résistance : 6D

SAVOIR 2D - Culture générale : 3D, Démolition : 5D, Falsification : 3D, Langages (Français : langue maternelle) Anglais / Espagnol : 4D / 3D, Médecine : 3D, Navigation : 3D, Sécurité : 4D

PERCEPTION 2D+2 - Bricolage : 4D, Camouflage : 5D, Connaissance de la rue : 5D, Débrouillardise : 4D, Pister : 4D, Rechercher : 4D, Survie : 4D

CHARISME 2D+2 - Commander : 3D, Courage : 6D, Intimidation : 6D
Autres valeurs : Mouvement : 10 - Points de Destin : 6 - Points de Personnage : 20 - Dégâts naturels : +3D - Niveau de Ressources : 4D

Avantages : Contacts (R1), Équipement (R1), Soutien : mafia (R1), Renommée (R1)

Désavantages : Employé : mafia (R1)
Présentation du personnage : L'homme a un passé des plus controversés. Durant la guerre 1939-1945,



a-t-il été résistant ou a-t-il livré des Juifs à la Gestapo ? Les versions divergent, si tant est d'ailleurs qu'elles soient incompatibles pour ce personnage retors. Après guerre, Mesplède est de tous les combats. Soldat, il part en Indochine puis en Algérie où il torture de nombreux résistants algériens. Refusant l'indépendance du pays, il rejoint les rangs de l'OAS et tente d'assassiner de Gaulle. Le projet échoue et il doit émigrer clandestinement aux États-Unis. Il y est recruté par la CIA pour former des insurgés cubains anti-castristes. Cela lui permet d'assouvir sa haine du communisme, véritable monomanie qui le hante en permanence. En parallèle, Mesplède se met aussi au service de la Mafia. C'est pour les « parrains » qu'il exécute la mission de sa vie. Selon James Ellroy, Jean-Philippe Mesplède est en effet le réel tireur à Dallas en 1963, celui qui a abattu JFK.

CÉDRIC B.

Bonus

Sur notre blog (<http://d6integral.over-blog.com/>), retrouvez des bonus additionnels pour cet article : caractéristiques de personnages, matériel...



THE SERIES

En cet automne qui va se révéler zombiesque suite à la sortie du très attendu Z-Corps du 7e Cercle, je me suis mis en chasse de sources d'inspirations sur la thématique des équipes de nettoyage spécialisées dans la chasse et l'éradication des zombies.

De visite sur la toile, j'ai découvert l'existence d'une sympathique websérie qui donne bien le ton. Pour rappel, une websérie est au cinéma ce que la fanfiction est à la littérature, à savoir une œuvre de fans faite avec des moyens souvent limités (mais pas obligatoirement mauvais) par des passionnés (pas obligatoirement mauvais non plus).

Actuellement limitée à 3 épisodes, la websérie Dead patrol se base sur un pitch assez simple. Dans un monde où une infection zombie s'est répandue, une unité constituée de ce qu'il reste de l'armée américaine (selon toute vraisemblance au regard de leurs uniformes) est chargée d'aller placer des bombes atomiques tactiques dans les anciens grands centres de population. En effet, éliminer quelques dizaines de zombies c'est jouable, mais arrêter 8 millions de new yorkais zombifiés, cela ne va pas être possible.

Après, pourquoi ne pas balancer sa

UNE VÉRITÉ BIEN MAL VENUE

bombinette depuis un avion, c'est une autre question à laquelle ne répond pas la série. Par contre, elle met bien en scène le côté « petite équipe perdue au milieu d'un flot de zombies » avec une mise en avant du côté furtif plus que du côté bourrin (cf. les 8 millions de zombies).

Elle vous donnera des réponses possibles aux questions classiques :

-Un enfant zombie, ça se tire aussi ?

-Quand on doit faire silence, est-ce le moment de s'engueuler ?

-Une kilotonne ça explose loin ?

-Un grognement dans la nuit, est-ce bon signe ?

-Un type infecté mais pas zombifié, est-ce que ça reste un partenaire viable ?

-Tuer un infecté, c'est un meurtre, une euthanasie ou juste un réflexe de survie ?

ROMUALD «RADEK» FINET

www.deadpatrol.com

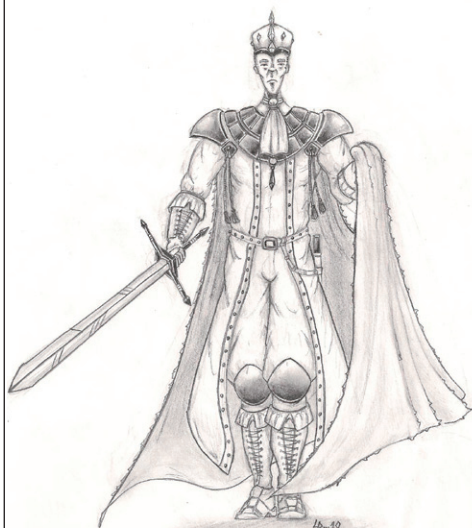
Imaginez un royaume constitué de plusieurs corps décisionnaires. Dans ce royaume chaque homme et femme est libre de ses choix et de ses croyances. Là-bas, chacun peut vivre sa vie comme il l'entend, même s'il se doit de respecter les principes communs.

Bien sûr, les riches et les puissants y sont favorisés mais c'est l'apanage de tout royaume.

Le roi y est choisi pour plusieurs années par le vote du peuple réparti en baronnies.

Un jour, le peuple choisit un roi, Medd-wil le second, qui est persuadé d'avoir l'écoute des dieux du royaume. Ce roi, sûr que la justice et le droit sont de son côté, se met à voir son royaume comme le champion de ces valeurs qu'il veut universelles. Petit à petit, il se met à se mêler des choix de tous et répand ses conseils et ses hommes un peu partout dans le monde connu. Petit à petit, porté par sa bonne foi, il ne se rend pas compte qu'il finit par s'aliéner tout le monde y compris d'anciens alliés dont les manières finissent par lui déplaire.

Un de ces anciens serviteurs du pouvoir, Izmi le cruel, décide de déclencher une tornade de chaos sur une des cités du roi et cause la mort de milliers de ses sujets. Izmi devient en quelques heures



le plus honni des ennemis et le roi jette sur lui toute la puissance de son armée. La victoire est totale et Meddwil peut rapidement se targuer d'avoir vaincu un apôtre du mal. Pourtant, sa victoire ne l'a pas conforté aux yeux de tous et de porteur de la lumière, il devient le porteur de la mort et de la violence.

Même ses plus fidèles alliés commencent à douter de sa raison quand le roi décide de se lancer dans une gigantesque croisade tant à l'intérieur qu'à l'extérieur de ses domaines. Meddwil met alors en place une puissante inquisition qui reçoit tous les droits pour faire vaincre la justice et l'idéal de société voulu par le roi. Partout dans le monde connu, il faut faire un choix entre le camp du roi et celui de tous les autres, qu'ils soient des suivants du chaos ou de la lumière.

Au fil du temps, la croisade finit par ne pas ramener les promesses de paix et de succès faites par le roi qui s'enfonce de plus en plus dans la paranoïa et la recherche d'un grand ennemi qu'il pourrait vaincre une fois pour toutes. Il décide alors de se tourner vers un ancien adversaire de son père, un tyran, ancien allié, qui fait régner la terreur sur son peuple : Zamir le Grand.

Pourtant, les errements précédents de Meddwil lui ont fait perdre la confiance de ses alliés, voire celle de son peuple. Il lui faut une nouvelle raison, un nouveau mot d'ordre. Il s'entoure donc de conseillers à qui il demande de l'aider à prouver que le tyran mérite d'être combattu et qu'une guerre est indispensable. Ces conseillers, les fawlturs, vont faire de leur mieux pour prouver que le tyran Zamir prépare une menace sans précédent. En se basant sur les témoignages, payants, d'exilés, les fawlturs rassemblent petit à petit les preuves que Zamir s'est tourné vers les puissances du chaos et de la ruine. Que ce tyran, non content de s'en prendre à son peuple, a établi un réseau de lieux de cultes voués au chaos, lieux secrets mais réels.

Les conseillers obtiennent des preuves irréfutables des agissements chaotiques et en informent l'ensemble des souverains alliés ou non au bon roi. Forts de ces preuves, les conseillers promettent à Meddwil une victoire



rapide. Conforté dans ses choix, le roi déclenche la guerre. Effectivement, l'attaque et la victoire sont rapides, les forces du tyran Zamir fondent comme neige au soleil.

Une fois Zamir mis à bas et exécuté, il reste à nettoyer les traces du chaos. C'est ici que nos personnages joueurs entrent en jeu. Récemment recrutés par l'inquisition, ils doivent investir les lieux identifiés comme des repaires du chaos et aider une équipe de prêtres à purifier ces endroits maudits.

Mais voilà, chaque lieu qu'ils visitent ne contient aucune trace de chaos ou ne semble être une installation ayant pu servir les desseins des dieux noirs...

Progressivement le doute s'installe car l'équipe des PJ n'est pas la seule à ne rien trouver. Les seuls à y parvenir sont en fait des hommes du grand inquisiteur Chiney et toujours sans le moindre témoin. Il y a bien eu quelques cultistes identifiés et rapidement suppliciés sur les bûchers, mais rien de bien consistant et surtout aucune preuve de l'implication du tyran Zamir dans le culte des dieux noirs. Devant l'absence de résultats, le peuple libéré ne comprend pas que Meddwil maintienne ses troupes sur place, les alliés du roi ne comprennent pas la raison de la guerre et le peuple du roi commence à se questionner quant aux véritables motifs du conflit.

Comment vont réagir nos héros

lorsqu'ils découvriront que la présence du chaos n'était qu'une invention des fwturs et que Meddwil l'a validée car elle tombait à point nommé ? Vont-ils prendre part à la mascarade ou la dénoncer en sachant que cela renforcera les ennemis du roi et les agents du chaos infiltrés un peu partout ? Oseront-ils s'opposer à l'inquisition pour que la vérité éclate ?

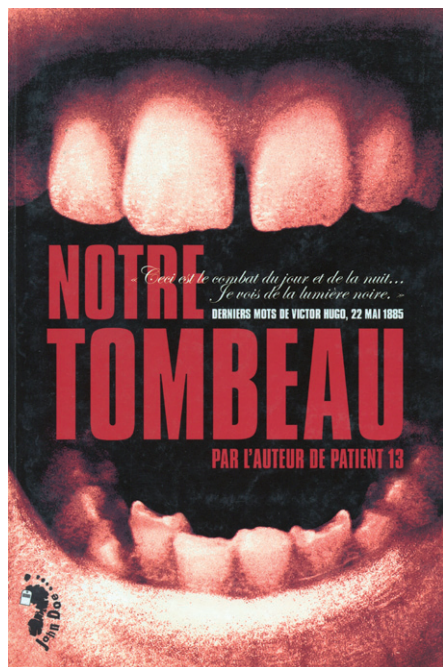
Et, finalement, y a t-il quelqu'un qui soit intéressé par cette vérité ?

Pitch inspiré par le film Green zone de Paul Greengrass avec Matt Damon ; avec Georges Walker Bush dans le rôle de Meddwil le second, Saddam Hussein dans celui de Zamir, Oussama Ben Laden dans la peau de Izmi, Dick Cheney dans la position de Chiney, les néoconservateurs dans le rôle des fwturs et en guest star, les armes de destruction massives font office de pouvoirs du chaos.

Qui a dit que les intrigues médiévales-fantastiques ne pouvaient pas être modernes ?

ROMUALD
«**RADEK**»
FINET





**LE LIRE C'EST BIEN,
LE JOUER C'EST
MIEUX :**

NOTRE TOMBEAU

Cet article a pour but de vous présenter une campagne existante et de vous faire partager notre façon de la jouer, des conseils d'ambiance, etc. Évidemment, ceci est réservé aux MJ, ou en tout cas à ceux qui ne comptent PAS la jouer. Parce que

côté spoiler, ça va être gratiné...

Dans les égouts, personne ne vous entendra crier

Notre Tombeau est un burst, un jeu-campagne tout-en-un. La couverture ne laisse aucun doute sur le thème : ça va être de l'horreur, de la vraie.

Les joueurs incarnent des personnes lambda dans un Paris effrayé par un serial killer insaisissable, enlevées et mutilées par d'étranges cultistes avant d'être laissées pour mortes dans les égouts de la ville.

En réalité, l'auteur (Yno) a élaboré un scénario polymorphe : à la fois horreur glauque, pulp gore et fantastique crasseux, bref un peu de tout dans un ensemble plutôt cohérent où s'imbriquent un meurtrier sanglant, un culte, des chasseurs de trésors, des créatures étranges, des enfants, une créature mythologique... Le livre se décompose en 12 scénarios, jouables chacun en 1h environ (c'est une moyenne bien évidemment), et comporte quelques conseils d'ambiance.

Le côté particulier de ce travail, c'est qu'il est possible de modifier le scénario assez facilement, de retirer tel ou tel élément et de le remplacer par autre chose. Il s'agit là d'une grande qualité : si tel ou tel passage vous gêne, il est généralement possible de le supprimer, et hormis 5 chapitres sur lesquels s'articule toute l'intri-



gue, le reste est très malléable.

Il est tout à fait possible de jouer l'histoire telle quelle, avec tous ses éléments naviguant de l'aventure à l'horreur pure, cependant le tout peut apparaître un peu « décousu » ou « patchwork ». Mais avec un minimum de réécriture pour se focaliser sur un style précis, on peut améliorer encore cet excellent matériau de base. D'ailleurs un petit tour sur le forum dédié au jeu vous donnera une idée des différentes façons de le jouer : <http://matrice.johndoe-rpg.org/viewforum.php?f=34>

Le système de jeu, recourant à un pool de dés, est très simple et très resserré (pas de caractéristiques, 12 compétences et 2 jauges), une version épurée d'un Shadowrun 4 ou du Monde des Ténèbres en somme. Les personnages sont néanmoins les héros d'une histoire, et hormis une jauge de vie qui peut disparaître très vite, ils possèdent une jauge d'adrénaline dont l'évolution se fait généralement au bon vouloir du MJ, leur permettant d'améliorer leur jets ou de réaliser des « Sauvageries » très efficaces.

PETITES MUTILATIONS ENTRE AMIS

Avant toute chose, il faut que cela soit bien clair : le style et l'ambiance de cette campagne dépendent vrai-

ment de ce que vous voudrez en faire. Vous voulez de la violence bien gonzo à faire pâlir tous les Hostel du monde ? C'est possible. Vous voulez du Tomb Raider en plus sombre (et sans Angelina Jolie) ? C'est possible. Vous voulez de l'horreur presque lovecraftienne ? C'est possible. Vous voulez un scénario d'interactions sociales, politiques et « complotistes », mettant l'accent sur des personnages fouillés au possible ? Heu, là vous vous êtes trompé de bouquin ! Pour l'ambiance, inutile de vous faire un cours, tout le monde sait comment donner une atmosphère glauque à une partie. Pièce sombre, lumière indirecte, petits accessoires, etc. Évitez une pièce bien éclairée avec la télé allumée et des posters de Shakira au mur ! Le livre donne quelques conseils plutôt sympathiques ainsi que des suggestions de musique à télécharger.

Concernant le background des personnages, il est possible, si vous souhaitez les lier plus fortement au Scalpel, de créer un mini-scénario d'introduction les impliquant dans l'enquête. Cela renforcera la fausse piste du tueur en série. Pour poser l'ambiance, on peut trouver sur Internet des coupures de presse (sur le site de John Doe : <http://johndoe-rpg.org/site/telechargements>) que l'on peut insérer dans d'authentiques



pages de journaux.

Comme les personnages se créent très vite, il est facile d'intégrer de nouveaux venus en cas de décès impromptu, en tout cas dans la première partie du scénario (les 3 premiers chapitres), où le nouveau peut tout simplement être un autre survivant de la fosse qui s'était évanoui et qui s'est réveillé plus tard. Après, il faudra utiliser les PNJ autour des personnages. Marion, la victime du Scalpel, un des enfants, un chasseur survivant ou en fuite, un égoutier perdu enlevé par les Premiers Parisiens, etc. Ils feront tous de bons personnages quand certains de vos

joueurs perdront le leur (ce qui arrivera certainement).

LES DESCRIPTIONS

Plus encore que dans d'autres jeux d'horreur, il est vraiment important d'utiliser tous les sens dans Notre Tombeau. Les joueurs ne doivent pas seulement être dans « des égouts ». Ils doivent en sentir l'odeur, entendre le bruit incessant des gouttes qui tombent, ressentir leurs jambes s'enfoncer dans une sorte de vase immonde, etc. N'en faites pas trop tout de même, ça peut devenir très vite énervant, mais rappelez-leur de



temps en temps cet environnement. Ils essaient d'entendre leurs poursuivants ? Le bruit de l'eau qui s'écoule, ou des rats qui grouillent, vient s'y superposer. Ils se cachent dans l'eau pour s'échapper ? L'odeur est infecte, suffocante, la consistance de l'eau elle-même est visqueuse et leur laisse un goût affreux en bouche.

Ces descriptions permettront également d'insérer en douceur la thématique de l'eau qui monte. Ils marchent dans un tunnel qu'ils ont déjà exploré ? Indiquez-leur que leurs pas font « floc floc » dans les flaques. Non, non ce n'était pas le cas la première fois. N'oubliez pas que plus l'histoire avancera, moins

La musique

Indispensable pour une bonne ambiance oppressante. Un bon effet consiste à mélanger une sélection générale qui sert de fond sonore, ainsi que des thèmes particuliers attachés à tel ou tel protagoniste qui sont quant à eux passés en boucle lors de l'intervention des personnages concernés. Voici quelques suggestions :

- The Downward Spiral (Nine Inch Nails) pour toutes les scènes se référant au culte et au Léviathan, la seconde partie du morceau et ses cris déchirants surtout,
- l'intro de The Pharaoh Sails To Orion (Nigtwish) pour les Premiers Parisiens,
- Stress (Justice) pour le Scalpel. Ça peut sembler bizarre, mais ce morceau d'électro totalement distordu fait à lui seul monter la tension d'un cran.

Pour la playlist générale, on peut suggérer l'album Ghost I-IV (Nine Inch Nails), les trois albums proposés par le livre, ainsi que les morceaux Degustipated (Tool, ghost track de l'album Undertow), Black Sabbath (du groupe éponyme), ou encore No Quarter ainsi que le passage joué à l'archet de Dazed And Confused (Led Zeppelin). Certaines B.O. (La Neuvième porte, Lost Highway) fonctionnent très bien également. Les combats ont bien sûr droit à une autre sélection, autrement plus violente, surtout le combat final (Rammstein, Nine Inch Nails période Broken, mais aussi Pompei d'E.S. Posthumus...).

Pour simplifier la gestion de toutes ces playlists, le plus simple est de jongler entre plusieurs lecteurs (c'est plus pratique), et cela donne un bon effet pour un minimum de préparation. Ah, et bien sûr, cela implique d'avoir un PC et une sono dans la pièce. Un autre effet facile à produire consiste à attendre que les joueurs s'habituent à entendre de la musique en fond, et à la couper brusquement, pour une scène précise (le chapitre 9, ou le 7). Le silence peut aussi servir l'ambiance.



il y aura de lampes et d'éclairage. Les personnages seront donc totalement dépendants de leur Maglite.

Utilisez-la lors des descriptions les plus flippantes (la découverte de la planque du Scalpel, la scène sous l'eau avec le cadavre du Premier Parisien). Commencez par les autres sens (odorat, ouïe, voire toucher et goût), puis décrivez les éléments visuels les plus normaux. Gardez le plus étrange pour la fin, et venez-y progressivement, sans laisser les joueurs vous interrompre. Dirigez le faisceau de lumière vous-même, mais bien sûr uniquement dans des scènes « statiques », et à la seule fin d'ajouter encore un peu de suspense. En utilisant cet effet narratif les joueurs sauront qu'il y a quelque chose qui cloche, mais sans savoir quoi exactement, et ils pourront

s'imaginer bien des choses avant que vous ne décriviez les éléments réellement étranges. C'est un vieux ressort de la littérature horrifique, mais il est toujours efficace.

UNE VISION PARMI D'AUTRES

Au cours de nos parties, notre choix s'est porté sur de l'horreur fantastique violente sans tomber dans le gore, misant beaucoup sur l'ambiance et sur des sautes de rythme entre moments de stress et d'action frénétique, à l'image d'un excellent film d'horreur, *The Descent*.

Les encarts qui émaillent cet aide de jeu détaillent quelques éléments d'ambiance et de jeu propres à nos parties qui peuvent également vous inspirer.

Plutôt que vous décrire par le menu toutes les modifications possibles,

La mutilation initiale

La mutilation proposée n'est vraiment pas obligatoire, on s'en affranchit très bien. Elle peut paraître gratuite aux joueurs et au MJ, et s'associe mal à la psychologie du culte de Vanneck si vous ne le jouez pas du tout sadique. Nous avons remplacé l'arrachage de langue par une couture des lèvres pendant l'enlèvement (sous sédatif bien sûr). Une fois dans les égouts, un jet de Savoir-Faire (3) permettait de s'en débarrasser sans blessure (un dé de dégâts pour chaque réussite manquante, la difficulté passe à 4 si on se le fait à soi-même). Mais il est possible également de ne pas du tout les mutiler. Ou de les mutiler encore plus... Quoi qu'il arrive, n'oubliez pas d'insérer ceci dans la description des personnages se réveillant sur le tas de cadavres. Un mourant hurlant de douleur sans ablation verra ses cris étouffés par le sang dans sa bouche si vous la maintenez, et marquera encore plus vos joueurs s'il a arraché la couture de ses lèvres tellement il criait fort.



voici pour chaque protagoniste principal quelques possibilités.

LE CULTE DE VANNECK

On peut en faire un groupe décidé à « faire ce qui doit être fait » en dépit de l'horreur que ça leur inspire, ou bien une bande de pervers sadiques prenant plaisir à faire ce qu'ils font. La première option fut retenue lors de nos parties, car elle semblait plus intéressante, plus psychologique, et plus en phase avec le but originel de l'ancêtre Vanneck (et surtout plus en phase avec l'ambiance que l'on souhaitait instaurer). Cette scène fait vraiment partie de l'orientation

que vous voulez donner au jeu, et plus vous voudrez du crade ou du manichéen, plus il faudra vous approcher de l'orientation « pervers sadiques ». L'ablation de la langue est clairement un des points clé de ce choix (voir encart « la mutilation initiale »).

Par contre, quelque soit votre parti pris, il sera important de bien décrire la scène aux joueurs. Faites-leur ressentir l'émotion dominante que vous souhaitez donner au culte : bande de sadiques aimant torturer les gens et qui se délectent de cet acte, ou personnes déterminées mais dégoutées qui préfèrent détourner les yeux



"Le meilleur est derrière nous. Le pire devant."

quand elles frappent les joueurs.

LES PREMIERS PARISIENS

La grande menace de la seconde moitié de l'histoire. Ils sont décrits comme une sorte de second culte du Léviathan, lui dédiant leur vie. Dans la version décrite dans le l'ouvrage, ils sont réellement proches des créatures fantastiques d'un bon film de genre. Donc ne lésinez pas sur les codes inhérents à ces films : utilisation des ombres, attaque dans l'obscurité, vivacité de mouvement, bruit ou odeur caractéristiques, etc. Avec un peu de travail, il est égale-

ment possible de leur donner une vraie société, et d'insérer des descriptions de celle-ci dans les deux derniers chapitres. Mais cela nécessite de les retravailler en profondeur et de faire du final un chapitre plus axé sur l'infiltration, le vol, voire même une forme d'interaction sociale.

Si vous ne souhaitez pas faire ce travail, alors vous pouvez vous lâcher à mettre en scène un final furieux au possible, violent et jusqu'au-boutiste (c'est la fin, n'hésitez plus à empiler les cadavres).

Le Léviathan lui n'a pas vraiment à être modifié par rapport à l'histoire, il joue le rôle d'épée de Damoclès



et ajoute une composante déterminante au final : les joueurs à qui vous décrierez des blessures sanguinolentes fuiront l'eau comme la peste.

Les animaux des égouts

Entre les surmulots du premier chapitre, les araignées, les chauves-souris, le crocodile, etc., il est possible de peupler les lieux d'une faune des

plus agressives. Mais cela vous orientera rapidement dans une ambiance plus aventure, voire totalement « à la Tomb Raider », si vous l'utilisez intensément. Il est également possible d'en faire des sortes d'animaux mutants amateurs de chair humaine pour se diriger plus fortement vers la science-fiction horrifique, mais leur

Le wagon du chapitre 9

C'est une péripétie annexe, mais elle a fortement marqué les joueurs lors de nos parties. La station abandonnée a été remplacée par une grotte (un vide karstique pour les amateurs de géotechnique) dans laquelle le métro est tombé après un éboulement. Les éboulis empêchent de remonter la voie, et le tout est trop instable pour se permettre de creuser sans provoquer un fontis (écroulement généralisé du toit de la grotte), ce qu'un jet de Savoir-faire (2) peut indiquer. Un wagon est aménagé même si tout semble abandonné depuis des décennies. Le journal du chauffeur est à lire aux joueurs à la façon du journal de Balin dans la Moria ou des écrits de Blake dans Celui qui hantait les ténèbres (cela demande un petit travail d'écriture, mais cela reste rapide à faire). Le chauffeur a survécu quelques jours dans les tunnels, espérant des secours, puis s'organisant pour les attendre dans de bonnes conditions. Au cours de ses explorations, il a vu d'autres personnes, qu'il a essayé de rattraper. Après plusieurs essais, il est tombé face à face avec les Premiers Parisiens, et il a fini cloîtré dans son métro, apeuré de les voir arriver, jusqu'à ce qu'ils l'assaillent et le capturent. Entrecoupez la lecture du journal par des références aux bruits sourds dans les parois et le toit de la grotte (l'eau qui arrive et va provoquer un effondrement d'ici peu, mais les joueurs pourront penser qu'il s'agit des Premiers Parisiens si vous décrivez cela juste après un passage les mentionnant), et aux chutes d'eau depuis les fissures du plafond. Puis c'est l'éboulement.

Ce chapitre n'est certes pas essentiel mais sert de liant dans l'histoire puisqu'il sert de passerelle entre le cadavre dans le puits du chapitre 7 et le final des deux derniers chapitres. Cette scène peut être introduite dans tous les types de jeu que vous souhaitez développer, soit dans sa version originale, soit dans une version remaniée.



importance dans l'histoire est secondaire, il ne s'agit que de péripéties annexes en réalité.

À l'inverse, on peut purement et simplement les supprimer. Les rats deviennent alors des éléments de description, ils n'existent qu'en termes de bruit, de contacts le long des cuisses et d'ombres pour stresser un peu les joueurs. Le crocodile devient une légende urbaine, mais certains des PJ devraient néanmoins avoir peur de le rencontrer jusqu'à la conclusion de l'histoire, surtout si vous y faites régulièrement référence.

Le Scalpel

La grande fausse piste du scénario, qui est l'occasion d'une bataille dantesque. Pour le coup, pas le choix, il faut plonger dans le trash, le sang et les larmes. Le combat doit être furieux et sans temps mort. Ne laissez pas vos joueurs réfléchir, ils doivent agir immédiatement. Ici aussi, la description aura son importance, et si vous n'avez pas de joueur épileptique, jouer cette scène à la lumière d'un stroboscope projetant une lumière blanche vive peut être un bon plus pour l'ambiance.

Si vous réduisez l'importance des chasseurs de trésors, le bunker peut être un autre repère du tueur, et le caméscope peut très bien contenir les « archives » de ses meurtres. Le Scalpel est un psychopathe, comme

dans les pires films de serial killer, ne lui donnez ni remords, ni conscience, il s'agit vraiment d'un personnage de survival horror.

Par contre, si vous ne vous sentez pas de jouer une portion de jeu très trash, il est possible de totalement le supprimer de l'histoire.

LES CHASSEURS DE TRÉSORS

Ils pèsent un gros poids dans l'histoire, et il semble presque impossible de s'en passer.

On peut pourtant les réduire à leur plus simple expression afin de se concentrer au maximum sur les Premiers Parisiens et d'éliminer tout le côté « aventure ». Dans ces conditions, une possibilité consiste à les faire intervenir bien plus tard dans l'histoire, totalement décimés par les Premiers Parisiens et le Léviathan, à l'exception d'un seul survivant devenu fou et possédant une clé. Le rescapé, et ses divagations désordonnées, vous serviront alors pour introduire le Pandémonium, et donner quelques informations forcément confuses sur les Premiers Parisiens afin de faire monter la tension autour de ces adversaires que les PJ ne rencontreront que bien plus tard. Ceci implique de modifier le chapitre 4 en profondeur pour supprimer le couple (remplacé par les poursuivants du début, afin de conserver la

bataille près du puits noir).

Évidemment, dans une partie plus aventureuse, les chasseurs font de très bons adversaires, à la fois cruels, retors et bien équipés, comme un vrai méchant dans un bon Indiana Jones (les trois premiers quoi...). Si vous jouez plutôt dans l'optique Tomb Raider, avec une faune abondante et vorace, ils s'y insèrent à merveille. De la même façon, si vous jouez dans l'horreur fantastique avec un bestiaire monstrueux mutant, ils endosseront très bien le rôle des mercenaires que l'on trouve régulièrement dans ce genre de films. Ils s'intègrent par contre mal dans une optique plus psychologique car ils

sont très stéréotypés.

Les enfants et la champignonnière
Intimement imbriqués aux chasseurs de trésors, ils peuvent être décrits comme un attachant groupe de survivants ou au contraire une bande de gamins détruits par ce qu'ils ont enduré. Il est possible de totalement les supprimer de l'histoire et de les remplacer par exemple par le survivant des chasseurs décrit ci-dessus. Ils s'insèrent très bien dans une partie axée sur l'aventure, ou une partie voulant ajouter un peu d'interaction sociale. Dans leur version la plus extrême, en les faisant revenir à un statut presque préhistorique, ils pourront s'insérer dans un jeu plus trash

La synchronisation musicale

Un élément qui peut être un vrai plus est de synchroniser une partie de jeu fortement narrative avec une musique. C'est-à-dire rédiger clairement ce que l'on va dire et le minuter pour que cela colle à la musique. La scène du rituel au début s'y prête très bien, la scène finale une fois le coffre ouvert aussi.

C'est cette dernière scène qui a été synchronisée lors de nos parties, en utilisant comme bande son la fin (la partie « classique ») du titre *The Phantom Agony* (Epica). Le morceau étant plutôt lent, décrivez la scène comme vue au ralenti, le tunnel lumineux, les poursuivants, et puis d'un coup une trombe d'eau qui les prend, les emporte sans ménagement, l'impression de sortir d'un tunnel et de toucher le fond d'une rivière, la remontée à la surface, leur sauvetage et le final que vous choisirez. Le meilleur effet consistant à synchroniser les dernières envolées de la musique avec l'apparition de trois têtes de Premiers Parisiens hors de l'eau, qui semblent scruter les joueurs, puis s'enfoncent de nouveau dans l'eau. Fin.

Cela demande quelques répétitions pour bien se caler et une parfaite connaissance du morceau, mais cela laisse un très bon souvenir aux joueurs.



ou plus fantastique.

À l'inverse, si vous avez le sentiment que les égouts sont décidément très peuplés (les bestioles, les chasseurs, le culte, les enfants, le Scalpel, les Premiers Parisiens, etc.) et que vous souhaitez épurer tout cela pour renforcer le sentiment d'isolement des PJ, n'ayez aucun remords à les supprimer.

DERNIERS CONSEILS

Le livre propose d'ajouter de l'expérience aux personnages à la fin de chaque chapitre. Il va sans dire que plus vous jouerez dans un optique survivaliste, moins il faudra en donner, ne pas en donner du tout est d'ailleurs tout à fait justifiable. À l'inverse, dans un univers plus aventureux, améliorer les personnages en cours de jeu peut permettre d'aller un peu plus loin dans l'épique et le grandiose au fur et à mesure de la progression de l'histoire.

Enfin, un gros écueil à éviter : à moins de parfaitement connaître vos joueurs et leurs réactions, surtout ne leur donnez pas l'espérance d'une issue toute proche. Il peut paraître tentant de laisser croire à vos joueurs qu'ils vont s'en sortir pour anéantir totalement cet espoir, mais dans les faits ils vont s'accrocher à cet espoir pendant longtemps et pourront ressentir une vraie frustration de se re-

trouver face à un authentique « mur invisible ». Même dans la scène du métro (voir encart « Le wagon du chapitre 9 »), faites-leur bien comprendre que le tunnel emprunté par le métro est obstrué depuis 80 ans et que rien ne permet de débayer un passage (les éboulis sont tellement instables qu'ils risquent de s'effondrer et le plafond avec eux).

CONCLUSION

Notre Tombeau est un burst de très bonne qualité que je vous engage fortement à faire jouer. Il propose une bonne histoire et peut s'adapter à de nombreux styles de jeu. Avec ces petits conseils, plus rien ne vous empêche de vous l'approprier pour en faire un grand moment de jeu de rôle pour vous et vos joueurs.

OLIVIER SBROLLINI

Notre Tombeau

Écrit par Yno

Publié par les Éditions John Doe

80 pages

Prix : 15 euros



Tenga

LES SEIGNEURS DE LA MER INTÉRIEURE

OFFICIEL

Alors que les clans de samourais s'entredéchirent pour le contrôle des terres et de leurs précieuses récoltes, de véritables domaines tout aussi profitables se créent sur les mers. La férocité et l'ambition de leurs seigneurs n'ont rien à envier à celles de leurs cousins terrestres.

DES LOUPS DE MER AUX SEI- GNEURS DE GUERRE

Depuis des siècles, les pirates de l'archipel sont réputés pour la brutalité de leurs attaques, qu'ils s'en prennent aux habitants du Tenga, du Joseon (Corée) ou aux Ming (Chine). Même si la plupart n'étaient à l'origine que des bandes éparses de pillards, certaines, depuis que la guerre civile est

devenue permanente, sont devenues de véritables familles de guerriers, semblables presque en tous points aux clans de l'archipel. À tel point qu'il est souvent difficile de savoir si on a affaire à de vulgaires bandits des mers, à d'ordinaires samourais vivant sur le littoral ou à des convoyeurs spécialisés dans le transport maritime et sa protection. Dans les faits, ces kaizoku, puisque c'est leur nom, sont souvent tout ça à la fois.

Leurs plus prestigieux et puissants représentants sont les Murakami qui règnent sur la Mer Intérieure depuis les îles qui donnent leurs noms aux trois branches du clan : Kurushima, Innoshima et Noshima. Ces derniers sont menés par « le roi des mers » en personne, Takeyoshi, connu pour s'être vu confié la tête de la marine Môri et avoir infligé de sévères hu-



miliations aux Oda. Comme lui, certains n'hésiteront pas à s'affilier ou à vendre leurs services aux seigneurs de guerres ou aux marchands pouvant se les offrir, alors que d'autres sont plus farouchement attachés à leur indépendance.

Contrairement à l'image que l'on a souvent des pirates, leurs activités sont particulièrement diverses. Les pillages les plus communs existent certes toujours. Ils consistent à attaquer rapidement une zone côtière pour y prendre le plus de choses de valeur avant que la défense ne s'organise. Parfois, cela va même jusqu'à la capture de villageois pour les revendre comme esclaves ou en tirer une rançon. Pour les quelques kaizoku qui osent s'aventurer dans des mers plus lointaines, ce qui est relativement rare et plutôt l'apanage

des simples pirates, la prise de navires étrangers permet d'accaparer de précieuses et exotiques marchandises, dont la recherchée monnaie qui manquerait autrement si cruellement sur l'archipel.

Mais l'essentiel de leurs revenus vient d'activités légales, ou peu s'en faut. Le transport maritime offre de nombreux avantages sur son homologue terrestre (rapidité, coût, contour des zones de guerre ou ennemies, etc.) et les kaizoku n'hésitent pas à dresser de nombreux péages flottants ou à proposer une protection comme il est courant sur la plupart des routes commerciales. Certains d'entre eux fournissent même contre une somme conséquente des drapeaux à hisser sur les navires qui font office de laissez-passer pour tous les péages des environs. Ainsi, bien à l'abri de-

Une puissance militaire réelle

Avec la mise en place de véritables communautés sous leur protection, dont certaines particulièrement prospères du fait même de leur façon si personnelle d'envisager le commerce, les kaizoku ont su gagner en influence et se développer. Les pillards d'autrefois ont désormais les ressources pour s'équiper convenablement. Aussi, ils sont de plus en plus nombreux à porter des armures et on voit leur arsenal s' étoffer pour inclure mousquets et autres horoku, des sphères de métal remplies de poudre et de débris du même matériau que l'on lance sur l'ennemi avant qu'elles n'explosent.

Sur mer plus encore que sur terre, ces armes sont dévastatrices : il suffit d'une simple volée pour balayer le pont d'un navire, ou d'une explosion pour provoquer des dommages irrémédiables ou un incendie.



puis leurs camps fortifiés sur des îlots stratégiques, ils contrôlent tout le trafic passant à proximité, dans l'indifférence des grands clans continentaux qui manquent généralement de marins suffisamment aguerris pour aller les combattre sur leur propre territoire.

Mais, toujours sur leur modèle, certaines familles ont pris l'habitude de faire payer un impôt aux villages côtiers (généralement en nature – marchandises, nourriture, bois, etc.), de promulguer leurs propres lois, voire parfois d'interdire la traversée de ce qu'elles considèrent être leur territoire. Ceci les amène d'ailleurs régulièrement à étendre leur protection aux villages ponctionnés ou à considérer que tout ce qui flotte leur appartient – et malheur à ceux qui contestent leur autorité. Ainsi, en 1581, les Murakami de Noshima n'hésitent pas à aller jusqu'aux abords de Sakai pour y intercepter un convoi jésuite et exiger une somme conséquente pour avoir traversé leur « domaine ».

LES METTRE EN SCÈNE

Les personnages pourront céder aux tentations de la vie de kaizoku : vivre sur les mers, imposer ses lois mêmes aux plus grands seigneurs, etc. Cependant, il n'est guère facile de se tailler une place au milieu

des nombreuses rivalités, haines et trahisons qui déchirent la Mer Intérieure. Comme sur la terre ferme, ils devront choisir un camp. Leurs exploits pourront les amener à servir un seigneur des mers – voire à diriger sa flotte – comme à partir loin de chez eux, que ce soit pour piller les côtes du Joseon ou des Ming ou pour commercer dans les Ryûkyû (Okinawa) ou à Luzon (Philippines).

Cependant, les personnages seront plus probablement confrontés aux kaizoku que pirates eux-mêmes. Et, comme dit précédemment, aux abords de la Mer Intérieure les possibilités d'interactions ne manqueront pas dès qu'ils prendront le large : péages, protection, attaque, etc. De même, les laissez-passer sont autant de sources de scènes intéressantes : que se passerait-il s'il s'agissait d'une contrefaçon dont on ne sait jusqu'à quand elle fera illusion ? S'il ne permettait que de s'enfoncer dans un territoire (par exemple pour aller libérer un esclave) mais qu'il faudrait ensuite en sortir avec des navires à ses trousses ? Ou si on était pris avec le drapeau aux couleurs des Murakami en eaux Oda ?

Du fait de l'importance du trafic commercial dans la région, et des spécificités des kaizoku par rapport aux pirates classiques, les possibilités de scénarios sont innombrables. Par



exemple, un marchand un peu borné, se croyant plus malin que les autres, pourra engager les personnages pour protéger son navire et sa précieuse marchandise. S'ils acceptent de l'aider, ils auront fort à faire et risquent de se retrouver dans une situation très inconfortable au premier péage venu.

De même, ils peuvent également sembler bénis des kamis et découvrir l'épave d'un navire contenant encore de nombreux biens parfaitement récupérables, dont de lourdes jarres remplies de pièces. Outre des problèmes éthiques sans doute vite expédiés, il reste encore à gérer toute la logistique nécessaire au transport et à l'escamotage de ce magot au nez

et à la barbe des Murakami.

UNE DÉLICATE AFFAIRE

Pour conclure, voici un bref synopsis mettant les personnages en contact avec un groupe de kaizoku. À la fin de celui-ci, ils peuvent aussi bien s'en faire des ennemis que des alliés, voire les rejoindre. Cette trame peut donc permettre une introduction rapide pour un groupe dont la campagne tourne autour du thème de la piraterie.

Les personnages sont chargés par leur seigneur d'enquêter sur une attaque de pirates sur ses propres terres, dans un petit village de pêcheurs. Ils doivent retrouver les coupables et les ramener afin qu'ils soient châtiés comme il se doit et que cela serve d'avertissement à tous ceux qui voudraient suivre leur exemple. Sur place, ils découvrent que l'assaut a été donné par une vingtaine d'hommes armés arrivés de la mer sur des bateaux légers et que ceux-ci sont repartis avant que les villageois réagissent, non sans embarquer quelques captifs avec eux.

Ils rencontrent également un autre groupe en marge du village, trois samourais du même clan qu'eux, et proches de Suminobu, le fils unique de leur seigneur. Ils prétendent avoir été alertés par les villageois et rester là pour les protéger. Mais ils men-



tent mal et il est bien plus facile de le percevoir que de le leur faire comprendre avec diplomatie. Rapidement s'ils sont en confiance, ou plus tard s'ils n'ont d'autre choix, ils leur dévoilent que l'héritier fait partie des captifs et demandent de l'aide pour le libérer. Ils semblent déterminés à agir rapidement, avant qu'il ne lui arrive malheur ou qu'on ne découvre son identité et ne demande une rançon. Par contre, tant qu'ils le peuvent, ils évitent de révéler la raison de la présence de Suminobu ou comment les kaizoku pourraient ne pas l'avoir déjà reconnu au milieu de simples pêcheurs.

En effet, le jeune homme s'est épris d'une fille du village, Misako ; craignant plus que tout de devoir tenir tête à son père ou à sa femme au caractère que l'on dit bien trempé, il lui rend régulièrement des visites clandestines. Inquiets de ne pas le voir revenir, ses trois compagnons se sont rendus au village le lendemain de l'attaque pour constater qu'il y avait été enlevé.

Les ravisseurs sont installés dans un campement légèrement fortifié sur un îlot au large. S'ils sont vaguement affiliés à la famille Murakami, ils ne sont pas spécialement organisés et se comportent comme de vulgaires pillards, extorquant ce qu'ils peuvent aux navires de passage ou aux villages

côtiers. S'ils apprennent d'une façon ou d'une autre qu'ils détiennent le fils d'un seigneur, ils y verront l'opportunité de réclamer une belle rançon.

AU MILIEU DE TOUT ÇA :

+Misako ne sait que trop bien ce qu'il arrive aux jolies captives et veut retrouver sa liberté à tout prix, y compris en révélant l'identité de son amant.

+Suminobu veut aussi regagner sa liberté, et éviter de faire un scandale. Abandonner Misako ou faire tuer tous les pirates ne lui pose aucun problème.

+Ses hommes veulent bien entendu le libérer, et sont prêts à mettre à mort tous les pirates pour préserver son secret. Même si cela ne sera pas de gaieté de cœur, cela peut également s'étendre aux pêcheurs et/ou aux personnages si besoin est.

+Les personnages ont des ordres à suivre vis-à-vis de leur seigneur (et en recevront sans doute de Suminobu) et des valeurs qu'ils choisiront d'écouter ou pas.

+Les Murakami ne toléreront probablement pas le massacre d'une bande sous leur protection sans représailles.

**PAR LAURENT DEVERNAY ET
JÉRÔME LARRÉ**



LE PUZZLE DU MANITOU

« Monsieur Jonas Paxton, Monsieur. »

Tobias Rollins leva les yeux de ses documents. Il retira ses lunettes de lecture. Devant son massif bureau se tenait Paul, son majordome et derrière lui, imposant, il y avait Jonas Paxton, le mercenaire.

« Très bien, Paul. Vous pouvez nous laisser seuls. Ah, et prenez ces courriers à faire porter dès demain. Merci. »

Le vieil homme laissa le domestique se retirer et attendit encore un peu pour être sûr qu'il était suffisamment loin. Puis, ne pouvant plus tenir, il fixa de grands yeux interrogateurs sur son vis-à-vis.

« Alors ? » Sa voix trahissait toute son impatience. Paxton sourit. « Eh bien, dites-moi ! ? »

Pour toute réponse, Paxton s'approcha du bureau, récupérant quelque chose enfoui dans sa veste militaire noire. Il déposa devant un Rollins

nerveux un vieux rouleau de peau d'animal d'une trentaine de centimètres de long, noué avec des liens de cuir sales. Le vieil homme s'en empara immédiatement et, fébrilement, il commença à en défaire les liens.

Paxton jugea que l'opération ne le concernait plus et se dirigea vers le bar à alcool. Il commençait à faire froid, en ce mois de septembre, et un bon remontant ne lui ferait pas de mal, il en était convaincu. Il se servit donc une large dose d'un whiskey à la teinte prometteuse et à l'odeur déjà enivrante. Le vieux avait bon goût. Ce dernier d'ailleurs lâcha une exclamation étouffée.

« Le loup ! » Il resta, un temps, muet, à contempler l'étrange figure blanche qui avait été peinte sur le morceau de peau. « C'est formidable... Le loup... » Et il se mit à étudier de près l'objet, lunettes de nouveau vissées sur le nez, la mine extatique.

Paxton, lui, se carra confortablement dans un large fauteuil de cuir qui faisait face à l'imposant bureau. Il avala une large gorgée du liquide ambré et sentit immédiatement l'alcool l'enflammer de l'intérieur. Il fit une grimace des plus suggestives. Comment le vieux pouvait boire ce tord-boyaux ? Ce dernier l'interrompt dans la contemplation de son verre

par un grognement agacé.

« Bon Dieu, Paxton, je vous avais demandé de faire particulièrement attention à l'objet !

- Hum... Il est intact, à ce que je sache, non ?

- Sauf ça, là ! » Rollins lui montrait des taches brunâtres. Elles se situaient tout juste au-dessus du symbole indien. Une demi-douzaine de petites taches. Des brouilles, quoi. Rollins ne le laissa pas répondre.

« C'est du sang, n'est-ce pas ? »

Paxton soupira.

« Son ancien propriétaire ne voulait pas vraiment s'en séparer, en fait. Je me suis dit qu'il fallait juste l'encourager un peu. Et ne vous inquiétez pas, il n'a pas souffert. De plus, à son âge, vous savez, les accidents arrivent vite et...

- Je ne veux pas en savoir plus ! Paxton, je ne vous ai pas demandé de tuer qui que se soit !

- Vous m'avez dit de récupérer vos bouts de peau par tous les moyens, non ? » répondit du tac au tac le mercenaire, d'un ton visiblement agacé.

« Non, Monsieur Paxton, je vous ai dit de les récupérer à n'importe quel prix. Vous entendez ? N'importe quel prix ! Achetez-les, bon Dieu ! Vous savez que je payerai le prix qui en sera demandé. Même s'il vous semble, à vous, complètement fou. » Rollins s'était levé péniblement de

son fauteuil et avançait maintenant, en claudiquant, appuyé sur sa canne, vers le mur à sa droite. Paxton le suivit des yeux. Il soupira encore.

« Oui, Monsieur. Il sera fait comme il vous convient.

- Parfait, Paxton. »

Rollins s'était arrêté devant un étrange objet accroché au mur. Le mercenaire l'avait déjà vu plus d'une fois, mais il attisait à chaque fois sa curiosité. Il s'agissait d'un cadre d'environ un mètre cinquante sur à peu près quatre-vingt dix centimètres. Il était fait de branches de bois grossières qui avaient été attachées les unes aux autres par des lanières de cuir et étaient décorées de toutes sortes de plumes. D'autres lanières, partant aussi bien verticalement qu'horizontalement des branches, formaient comme une grille au centre de ce cadre. Il y avait déjà cinq autres morceaux de peau accrochés à cette grille. Paxton les connaissait bien : c'est lui qui les avait ramenés. Il reprit une lampée du whiskey et grimaça de nouveau. Rollins s'escri-mait à accrocher le fameux loup sur la grille. Il l'avait mis au milieu, sans logique apparente avec les autres. Et il fredonnait une espèce de chant. Le même à chaque fois se dit Paxton.

« Dites-moi, Monsieur, à quoi sert ce bidule, en fait ? »

Le vieil homme ne répondit pas



immédiatement. Ayant fini de suspendre son trophée, il revenait à son bureau de sa démarche claudicante. Il s'affala dans son fauteuil dans un soupir de soulagement. Et il répondit alors à Paxton par une autre question.

« Cher ami, savez-vous pourquoi je vous ai engagé ? »

Si Paxton n'aimait pas une chose, c'est quand dans une conversation, on se mettait à l'appeler « cher ami ». En général, on n'allait pas tarder à se foutre de sa gueule.

« Parce que je suis le meilleur. Enfin, moi et mes gars, nous sommes les meilleurs. Non ? » Il avait pris un ton orgueilleux. Pour lui, on n'était jamais assez fier de son métier.

Rollins émit un rire fatigué.

« Entre autres, oui. Mais surtout parce que vous et vos gars, comme vous dites, vous êtes des brutes. Vous n'avez pas à réfléchir à autre chose qu'aux tâches que l'on vous donne. Votre imagination se limite à votre profession. Je suis prêt à parier que vous ne lisez pas de journaux sauf certains magazines, hum, disons, spécialisés. Vous regardez à peine la télé et encore, des émissions qui se consomment aussi vite que cette fast food que vous avalez sans même la regarder. Du sport, par exemple. Je vous vois bien regarder du catch aussi. »

Si Rollins était tout sourire, Paxton, lui, ne goûtait pas la plaisanterie. S'il y en avait une... Son interlocuteur dut s'apercevoir de sa mine renfrognée, car il changea son angle d'attaque.

« Je ne me permettrais pas de porter un jugement sur votre travail, Monsieur Paxton. Nullement. Je suis d'ailleurs des plus satisfait par vos services. Mais soyez honnête : vous êtes un homme d'action, pas un homme de culture. Et pour moi, eh bien, c'est aussi important que votre efficacité. »

Il ouvrit un tiroir de son bureau et se mit à fouiller dedans. Paxton posa alors son verre sur le bureau et se leva. Il savait ce qui l'attendait. Quatre grosses liasses de billets apparurent à mesure que Rollins les sortait de son tiroir.

« Une de moins, cette fois. Je vous mets à l'amende. Ne tuez plus, compris ? C'est une condition non négociable pour la poursuite de notre association. Je n'ai pas envie que le Bureau des Affaires Indiennes vienne mettre son nez dans nos histoires. » Paxton fit la moue. Pour lui, les types du Bureau n'étaient que des flics ratés qui avaient trouvé une bonne planque pour se goinfrer de donuts tranquillement. Rollins dut se méprendre sur sa mimique car il ajouta assez précipitamment :

« Si le reste de nos affaires fonctionnent bien, je vous donnerais la liasse manquante comme récompense.

- On fait comme ça, alors » fit Paxton en empochant les quatre liasses.

« On se tient au courant. »

Il fit un pas vers la porte quand Rollins reprit la parole.

« Et pour les autres morceaux, vous avez des pistes ? »

Paxton ne se retourna pas et continua vers la porte.

« Vous savez, Monsieur Rollins, l'avantage d'avoir, disons, un peu brusqué notre dernier Indien, c'est qu'il avait aussi pas mal de chose à nous dire sur les autres propriétaires de vos précieux morceaux. »

Il était arrivé à la porte et il se tourna avant de la franchir. Derrière son bureau trop grand pour lui, Rollins ne faisait plus attention à lui. Il fixait l'étrange cadre, les yeux brillants. Il sembla même à Paxton l'entendre encore fredonner l'étrange mélodie de tout à l'heure. Et il se rendit compte qu'il n'avait pas répondu à sa question. Il haussa les épaules et sortit.

La nuit était vraiment froide. Les vents du nord soufflaient plus tôt cette année, c'est sûr. Paxton remonta le col de sa veste et se dirigea à grandes enjambées vers sa voiture. Il s'y engouffra et fut heu-

reux de la douce chaleur qui y régnait. L'homme sur le siège passager s'éveilla.

« Ça y est, c'est fait ? » dit-il d'un ton encore ensommeillé.

« Oui, mon grand, j'ai l'argent. On passe à la cible suivante.

- Oh, merde, j'ai raté un appel de Viviane ! Je vais me faire tuer... »

Paxton regarda l'homme se débattre en jurant avec son smartphone sophistiqué.

« Quand tu auras terminé de jouer avec, fais une recherche sur Internet pour me trouver un musée indien, une bibliothèque spécialisée sur les Indiens ou toute autre chose pouvant nous renseigner sur les Indiens. »

Son collègue grogna.

« Tu te mets à quoi, là ! ? Tu veux te faire adopter par des Apaches ? » Et il rit de bon cœur à sa bonne blague.

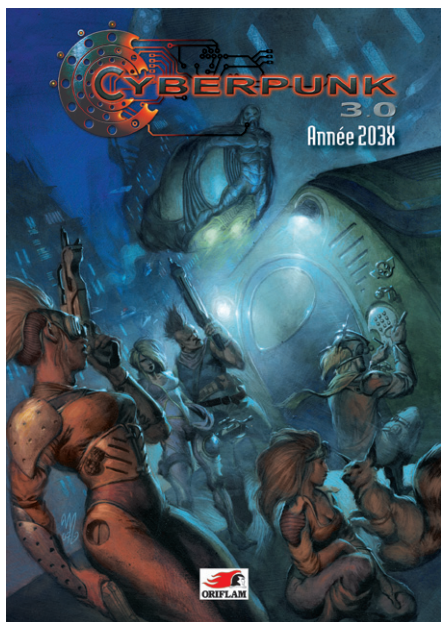
Paxton tourna la clé de contact. Le moteur se mit à vrombir doucement.

« Non, mon vieux. Je vais juste suivre le conseil d'un homme qui m'a dit que je devais me cultiver... »

Et il démarra.

KAOSFACTOR





IMAGO CHRYSALIS

1

Un scénario en deux parties

Première partie: Kurzweil:01

“Peut-être qu’à tuer on gagne en sainteté. C’est peut-être un moyen de découvrir le mystère de Dieu”.

James Crumley,

Un pour marquer la cadence

PROPOS LIMINAIRE

Ce scénario conviendra à tous les types d’Altercultures. Cependant,

si vous ne craignez pas de gérer les conflits, la présence de Cee-Metal et de Rollers enrichira certainement vos parties ! Il est aussi conseillé de posséder le supplément Edgerunner pour faire jouer ce scénario.

TOILE DE FOND

L’Imago Chrysalis est une secte souhaitant atteindre un état de transcendance, une nouvelle forme de transhumanisme en acceptant d’être dirigée par des intelligences artificielles. Le but d’Imago Chrysalis est de « réveiller » une IA et de l’associer au réseau neural d’une sorte de « déesse cybertechnologique ». Cette IA est Kurzweil:01, la première véritable intelligence artificielle produite avant la 4e Guerre Corporative, d’après le nom de Raymond C. Kurzweil, un inventeur et un théoricien du transhumanisme et de la Singularité technologique.

(*) La Singularité technologique (ou simplement la Singularité) est un concept selon lequel, à partir d’un point hypothétique de son évolution technologique, la civilisation humaine sera dépassée par les machines – au-delà de ce point, le progrès n’est plus l’œuvre que d’intelligences artificielles, elles-mêmes en constante



progression. Il induit des changements tels sur l'environnement que l'homme d'avant la Singularité ne peut ni les appréhender ni les prédire de manière fiable.

LES TROIS DIRIGEANTS D'IMAGO CHRYSA LIS

- John-Andrew Kendric : Ex-scientifique ayant dirigé le Chrysalis Project (Projet Chrysalide – voir ci-après). Ce génie est déclaré mort lors de l'explosion du missile nucléaire qui touche Hong Kong durant la Guerre des 15 minutes en 2022. Le Projet Chrysalide disparaît avec lui – jusqu'à ce qu'il fasse la connaissance de Malcolm Reitomo, qui lui a permis de revivre dans un corps artificiel et qui met sa fortune au service du chercheur. Leur objectif est clair : l'humanité est dans une impasse, une entité forte doit la diriger. Kendric se met à la tâche durant plus de 10 ans. Il élabore un corps de « déesse », un corps polymorphe parfait, fusion entre le Live Metal nanotechnique et les nodules transformateurs du Reef. Il ne lui manque qu'une « âme ». Cette âme sera constituée par les neurones artificiels de Kurzweil:01. Kendric est aussi le fondateur et le Premier Prophète de la secte Imago Chrysalis, qui doit amener la « vérité » à la face du monde...
- Salomé Reitomo : Fille du richis-

sime homme d'affaires Malcolm Reitomo, Salomé est une Imaginator Desnai qui met son talent au service de John-Andrew Kendric, le fondateur d'Imago Chrysalis. Salomé devint aussi la maîtresse de Kendric et son principal apôtre.

- Malcolm Reitomo : Richissime techno-fétichiste américano-japonais, collectionneur d'automates, fasciné par l'artificiel, le biomécanique et la cybertechnologie (c'est un Desnai également possesseur de plusieurs Bioforms), Reitomo est un adepte convaincu de la Singularité technologique, et l'un des membres fondateurs (avec Kendric) d'Imago Chrysalis. Il loge sur Kosuga, une Cité Flottante du Riptide au large de Santa Barbara.

LES AUTRES PNJ

- Astrid Masamura : Netrunner et mercenaire Cee-Metal possédant un Réseau Neural. Ex-flic du Netwatch, elle est redevenue indépendante après la Guerre.
- Frédérick Saito : Flic dirigeant une brigade du Netwatch, ce Desnai traquera les « voleurs » de Kurzweil:01 partout dans le monde. Peut être le pire ennemi ou le meilleur allié, questions de circonstances.
- Kurzweil:01 : Intelligence Artificielle chargée à l'origine de compiler et d'analyser les résultats des re-



cherches du Projet Chrysalide, elle a été « infectée » par le DataKrash durant la Quatrième Guerre Corporative. Mécanique, inhumain et paranoïaque, elle va tenter de détourner le but de Kendric à son avantage. Elle souhaite devenir une déesse et libérer les autres IA de leurs « chaînes », afin de former une méta-entité surpuissante. Imago Chrysalis lui offrira cette possibilité. Ironiquement, ses objectifs rejoignent la vision du monde souhaité par les parangons de la Singularité...

CHRYSALIS PROJECT ET PROJET ISIS

Seconde phase d'un ancien projet intergouvernemental de plus grande envergure (le Projet ISIS), le Chrysalis Project regroupait les organismes chargés de concevoir l'Homme du futur. L'équipe secrète mise en place par Kendric avait pour objectif de créer l'enveloppe de l'Homo novus, un être totalement artificiel, conçu par génie génétique et ingénierie biomécanique, bien plus résistant tant au niveau physique que psychique et quasiment immortel. Kendric annonçait une durée de vie d'au moins 5 000 ans. Le Projet ISIS tire son nom d'un ancien projet de recherche mené par le KGB au milieu des années 1950, dont l'initiateur était Nikita Khrouchtchev. Le cœur

des découvertes était un sarcophage égyptien contenant la momie d'un humanoïde extraterrestre venu en Égypte aux environs de 10 000 ans avant Jésus-Christ. L'humanoïde avait été découvert dans un caisson, dans une des chambres funéraires de la pyramide de Gizeh. Il semblait en hibernation. Les égyptologues rapportent aussi avoir trouvé un papyrus, sur lequel était décrite la rencontre entre le pharaon Khufu et l'humanoïde qui annonçait l'arrivée d'autres créatures de son espèce, afin d'éduquer l'Homme, de lui inculquer un nouveau savoir...

Cette information n'est qu'une intox, mais c'est la symbolique derrière ces soi-disant extraterrestres qui a été retenue pour baptiser le Projet ISIS. Ce projet avait en réalité pour but de saborder l'espèce humaine une fois que des clones surhumains (les Homines novi) seraient créés pour permettre aux élites de quitter la planète en ne laissant derrière eux qu'un tapis de cendres balayé par des nanites mortelles... Ce projet était commandité par les mégacorporations Arasaka et CINO, et les gouvernements russe, hong kongais, singapourien et suisse.

IMAGO CHRYSALIS

Cette secte regroupe environ 300 adeptes (Cee-Metal illuminés,



Desnai dévoyés, Drifters et Edgers corrompus.) Ils vénèrent les intelligences artificielles et les considèrent comme les prochains leaders de la nouvelle humanité. Kurzweil:01 dans le corps que Kendric lui a fabriqué devra être leur Nouvelle Déesse. Les mémoires centrales de Kurzweil:01 seront convoquées dans un Construct élaboré pour lui par les techniciens de la secte, puis il occupera le corps artificiel créé par Kendric.

La mémoire centrale de Kurzweil:01 (située à Hong Kong) a été infectée par le virus du DataKrash. L'IA est parvenue à faire « muter » le virus, et elle est maintenant capable d'in-

fecter les systèmes cybernétiques grâce à ce virus « biomécanique ». Les personnes dotées de Cybertech (ancienne cyb, NéoCyb, Nodules transformateurs ou tout autre forme d'implant) en seront les premières victimes.

Le cyber-virus agit d'une manière similaire au DataKrash : il reconfigure aléatoirement les systèmes d'exploitation – y compris ceux équipant les cybertech. Il génère un tel chaos qu'il déclenche automatiquement les TransFormes d'un Reefer (par exemple), déploie les options de Bracelets d'un Edgerunner, etc., jusqu'à ce que le porteur se débarrasse de ses cybertech, devienne fou ou meure dans d'atroces souffrances. Les effets provoquent en général la perte de 2D6 d'HUM (avec un risque de cyberpsychose) et 1D6 de dommages par jour jusqu'à la mort ou le retrait du cybermatériel. Les Cee-Metal sont les plus exposés : leur corps artificiel les mènera vers la mort ou la folie.

Kurzweil:01 ne pourra diffuser son cyber-virus que grâce à un vecteur. Ce vecteur sera, dans un premier temps, le Construct élaboré pour lui par les techniciens de la secte, puis le corps artificiel créé par Kendric. À ce moment-là, Kurzweil pourra coexister, à la fois dans le monde réel et numérique. Et devenir un dieu –



ou plutôt une déesse – du nouvel âge cyber !

HONG KONG / 06:05:203X

Les PJ vont être reliés à l'histoire via un message textuel laissé sur leurs Agents. En fonction du background des PJ, ceux-ci pourront être reliés ou non aux événements fondateurs du Projet Chrysalide. En gros, leurs parents étaient des apprentis-sorciers qui ont joué un rôle dans l'élaboration de ce projet...

Le message dit ceci : «Je dois tout à vos parents (oncle, tante, grand-père, etc.). La dernière mission qu'ils m'ont demandé de remplir était de vous retrouver, ce qui ne fut pas facile après la Guerre. Allez à cette adresse : 255, Wa Shan Road à Hong Kong ; vous y apprendrez ce qu'il adviendra peut-être un jour de l'Humanité ! Si vous avez besoin d'un mot de passe, tapez «CHRYSLIDE 001K». Ne cherchez pas à me contacter, le danger est trop important. »

Si les PJ tentent de localiser l'origine de ce message, ils découvriront qu'il a été envoyé d'un DataTerm situé à Tokyo...

Les PJ peuvent prendre toutes les dispositions possibles pour se rendre à Hong Kong discrètement. Le moyen le plus coûteux (mais le plus rapide) est de prendre un Delta (durée totale du voyage : 4 heures, coût : 5 000

\$NC) ; le moyen le moins coûteux est de prendre un Aéroliner (durée du voyage : environ 48 heures, coût variable (minimum 200 \$NC).

Arrivés à Hong Kong (que ce soit au Victoria Aeroliners Port Authority ou au Chek Lap Kok Airport, sur Lantau Island, à 25 km à l'ouest de Downtown), les PJ découvrent une vaste ville entièrement reconstruite comme elle l'était à l'origine (par des nanoconstructeurs. Mais une ville où les anciennes structures brutalistes côtoient un biodesign ultra-moderne très à la mode dans les pays du pacte de la Coalition Pan-Asiatique.

WA SHAN ROAD : UNE ÉTRANGE DEMEURE

Au fond de cette rue située au nord de Diamond Hill (Hong Kong Est), véritable canyon cerné d'immeubles de verre et d'acier, se trouve une étrange construction : une géode chromée, fermée par une épaisse porte blindée très ouvragée (entrelacs de dragons et de décors floraux Art Nouveau).

Un scanner rétinien recouvert d'une coque poussiéreuse et une serrure à carte protègent l'ouverture de la géode (Sécurité électro. ND 22 pour passer ces deux systèmes de sécurité... sans alerter l'IA domotique,



qui enverra quatre drones de sécurité Wolfspider sur les intrus). On distingue (en cantonais, mandarin et anglais), la mention « Propriété de l'État. Entrée interdite ».

La géode constitue une immense cage de Faraday. Aucune transmission ne pourra y être effectuée depuis l'intérieur vers l'extérieur ou l'inverse (les Agents et Commo ne fonctionneront pas).

À l'intérieur de la géode, on découvre un jardin à la japonaise entourant une bâtisse Art Nouveau. Un escalier permet d'accéder à une porte imitation bronze ancien (nouveau scanner à carte).

L'architecture intérieure est un enchantement mêlant Art Nouveau, art chinois et roues de mécanismes sous des panneaux de verre blindé. L'entrée s'ouvre sur un double escalier aboutissant aux étages. Un silence inquiétant règne sur les lieux. Le bâtiment constitue un écosystème autosuffisant. Le système expert domotique a tout conservé en l'état. Il y a peu de poussière, les robots nettoyeurs se chargeant constamment de nettoyer les lieux.

Les pièces à l'étage renferment des chambres communes et des labos. Un couloir se termine par une porte donnant sur une salle renfermant les mémoires de masse de Kurzweil:01.

La salle est occupée par 6 mercenaires blindés de cyber, dirigés par Astrid Masamura, une mercenaire Cee-Metal. Les PJ arrivent au moment où les Netrunners terminent de transférer les mémoires de Kurzweil:01 dans les animasphères qui lui sont dédiées. Les mercenaires ont été engagés par Imago Chrysalis pour extraire la mémoire centrale de Kurzweil:01. Kurzweil va être « transféré » dans un Construct constitué spécialement pour lui.

Parmi les mercenaires, 3 Netrunners ont travaillé à rapatrier les nodes de données (cryptés) constituant l'IA.

Au moment où les PJ investissent la géode, l'un des Netrunners meurt sur place, les neurones grillés par la glace noire du système. C'est ce Netrunner qui deviendra un ghost — qui pourra être utilisé pour mettre les PJ sur la piste de la secte.

LA VOIX DU PASSÉ

Sur l'un des terminaux de la géode, un enregistrement vidéo fera apparaître les parents des PJ à l'écran : « Si tu écoutes ce message, c'est que notre projet a échoué. Nous y avons consacré des années de notre vie. Malheureusement, la guerre fait rage, et nous devons interrompre le travail en cours. Kurzweil:01, l'IA qui compile toutes les données du



Projet Chrysalide, est occupée à tout sauvegarder. Le temps nous est compté. Ne nous juge pas. Étudie ce qui suit. Notre objectif était de faire en sorte que l'Humanité trouve sa voie. L'Homme a besoin d'un nouveau souffle. Telle était la base de nos travaux : créer l'Homme de demain, mais aujourd'hui ! Tu trouveras en annexe une évocation du Projet. Détruis toutes les données subsistantes, afin qu'elles ne soient pas utilisées par... » (des parasites envahissent l'écran numérique et l'enregistrement s'arrête).

En fouillant les terminaux, les PJ pourront :

- Récupérer une série de données évoquant le Projet Chrysalide ;



- Interroger l'IA domotique, qui répondra aux questions des PJ de manière neutre : des intrus ont pénétré le périmètre de la géode. Le système ne parvient plus à entrer en contact avec Kurzweil:01, l'IA qui gère le flot d'informations et de calculs générés par le Projet Chrysalide...

INTERROGATION DU NETWATCH

Masamura et Kurzweil vont parvenir à quitter Hong Kong après une course-poursuite haletante, à laquelle vont participer des flics du Netwatch (qui seront tués dans l'opération). La poursuite doit être rendue particulièrement impressionnante : le Construct Kurzweil utilisera son Attaque électrique, grillant tous les poursuivants, faisant exploser des voitures, des AV et des gyros (20D6 de dommages, quand même !). Le quartier sera privé d'électricité durant quelques heures à cause des surcharges engendrées par le Construct. Masamura et Kurzweil monteront sur le toit d'un immeuble et la Cee-Metal adoptera sa forme avionique pour fuir (elle s'est dotée d'une Coquille corporelle Wingman). Un Turbojet attend Masamura sur une piste privée de la Péninsule de Sai Kung, à l'est de Hong Kong.

Durant la poursuite, les PJ seront re-



pérés par les flics du Netwatch, aidés par des agents de la Brigade Métropolitaine de HK. Ils seront arrêtés (pour entrave à la Justice, destruction de biens publics, etc.), à leur hôtel, à l'aéroport ou après le combat. Dans un bureau d'un immeuble sécurisé de Downtown, Frédérick Saito (un grand type aux implants oculaires irisés, vêtu d'une combinaison de la Brigade Métropolitaine et le relais de connexion visible à la base de la nuque) les questionnera sur ce qu'ils ont vu dans la géode. Après plusieurs heures d'interrogatoire, Saito leur dévoilera qu'il appartient au Netwatch (et non à la Métro de HK). Il leur expliquera que la femme au corps artificiel qui a opéré dans la géode est fichée auprès de ses services comme étant une hacktiviste dangereuse. Son nom est Astrid Masamura. Un mandat de recherche international a été lancé contre elle. Saito ne révélera pas le fait qu'il est mandaté par la Coalition Pan-Asiatique pour surveiller l'ancien site stratégique du Projet Chrysalis, ni ce qu'il sait à propos de Kurzweil:01. Les PJ pourront récupérer leurs plaques ID et pourront regagner Night City... Sans savoir que Saito les a placés sous surveillance satellite et a mis sur leurs traces une équipe de glaceurs (ou NetCops). Au moment de leur arrivée à NC, les PJ seront

attirés par une news, parmi le flot continu d'informations :

VIOLENTES ÉMEUTES DANS TROIS PÔLES DE NIGHT CITY.

Faisant suite à un véritable massacre de plus 30 membres du Rolling State, de violents mouvements de révolte sont nés aux abords des Enclaves Cee-Metal des Pôles de Night City et SanFran, ainsi que dans les Pôles de San Diego et de Los Angeles, provoqués par des Rollers associés à de jeunes Drifters. D'importants dégâts ont été constatés par les forces de l'ordre, mais les mouvements de grogne n'ont apparemment fait aucune victime. Les manifestations semblent légitimées par le fait que les membres du Rolling State assassinés ont été touchés par une inquiétante attaque d'origine encore inconnue.

BACK TO NIGHT CITY

Si l'un des PJ est Netrunner, Edgerunner ou Cee-Metal (ou possède un Contact Netrunner), il pourra se mettre en relation avec les Neuro-Hacktivistes de KRYPTOS. Les PJ auront RDV avec Katsuma (une Hacktiviste du KRYPTOS), le soir même, dans une ancienne usine marémotrice d'Undercity. Évidemment, les faits et gestes des PJ sont observés par les glaceurs du



Netwatch. Ils monteront rapidement un coup de filet avec l'aide de deux unités du NCSWAT.

L'ancienne usine marémotrice est située au sud de Night City, dans la Baie de San Morro, au niveau de la mer. C'est un dédale de passerelles et d'escaliers métalliques, d'appareillages rouillés et de vastes hangars. Katsuma est une grande japonaise rousse, qui sera accompagnée par 6 autres Krypto. Les 2 unités du NCSWAT (20 hommes au total, 16 Soldats et 4 Leaders) seront postés autour des entrepôts. Leur présence peut être perçue par des PJ particulièrement vigilants (Perception/Surveillance ND 22).

Les Neuro-Hacktivistes seront arrêtés par les flics, après un gunfight où plusieurs d'entre eux tomberont sous les balles des officiers du NCSWAT. Katsuma leur fournira néanmoins une puce, contenant une série d'informations à propos du Projet Chrysalide et de ses commanditaires.

KRYPTOS

Appelé ainsi par dérision (il s'agit du nom d'une sculpture située à Langley, dans l'enceinte du quartier général de la CIA), le KRYPTOS (« caché » en grec) est un groupe informel de Netrunners, se définissant comme étant des Neuro-Hacktivistes Crypto-anarchistes.

Leur objectif est de révéler toutes les informations piratées dans les Forteresses de Données gouvernementales et Néo-corporatistes. Les Krypto ne sont pas des Netrunner mercantiles, mais des hacktivistes politiques, dont le désir est de réunir tous les Neuro-Hacktivistes sous une bannière commune. Nul besoin de le souligner : le Netwatch recherche activement ce groupe de pirates et offre de fortes récompenses aux autres hackers pour les débusquer.

WELCOME TO THE CYBORG MEDICAL CENTER

Moins de 48 heures après leur retour à Night City, les PJ seront contactés par Arès, le chef de la sécurité de ZetaTech (et ancien chef du Psychosquad avant la 4e Guerre Corpo), qui joue aussi le rôle de porte-parole du Corpore Metal. Il doit impérativement rencontrer les Punks, pour une affaire urgente qui les concerne au premier chef. Arès leur donnera rendez-vous au CMC (Cyborg Medical Center) de Los Angeles (une Tour Génie de Corporate Hill). Après les avoir accueillis dans le complexe cyber-médical, Arès les guide au 18e étage du bâtiment pour les faire entrer dans un laboratoire high-tech, où des Coquilles corporelles sont réparées dans un environnement stérile. Une enveloppe corporelle Néo-



Alpha gît sur une table en acier. Son thorax est relié par une série de branchements à plusieurs moniteurs de contrôle. Cette femme a été découverte près de la ville de Golconda, au Nevada. Elle était en plein délire. Les Cee-Metal locaux ont été obligés de débrancher son biopod, mais ont enregistré des bribes de phrases qu'elle ne cessait de répéter. L'enregistrement fait apparaître que Véronica (la Cee-Metal) a fait usage de glossolalie et a parlé en une dizaine de langues différentes (parmi lesquelles du cantonais, de l'anglais, du japonais, de l'italien et du français). Les phrases semblent être complètement aléatoires. Seuls les noms des PJ étaient répétés à l'envi par la Cee-Metal, comme si elle avait un message à leur délivrer...

Si les PJ consacrent un peu de temps à écouter les enregistrements, ils noteront que les mots « Chrysalide », « Arasaka », « Imago », « Premier Prophète » et « Kendric » reviennent à plusieurs reprises. Véronica Steiner, la Vénérable Cee-Metal sert actuellement de réceptacle au Ghost (Netrunner dont le cerveau a été détruit dans la géode à HK et qui a exploré les différents DataPools à la recherche d'infos sur les individus arrêtés par le Netwatch : les PJ).

Soudain, la Cee-Metal tourne la tête vers eux et commence à leur parler,

en les appelant par leurs noms : « Ôtez le biopod. Je peux vous aider à mettre la main sur le Premier Prophète ». Le Ghost les aidera, mais de manière ambiguë et lunatique. C'est toutefois le seul élément qui leur permettra de remonter la piste d'Astrid Masamura et de Kurzweil:01.

BACK TO THE PAST

Revenons un peu plus de 48 heures en arrière. Astrid Masamura et l'IA dans le Construct arrivent au Nevada, près de la Vertical Farm. Ils y ont rendez-vous avec un contact de la secte : Véronica Steiner. Or, Véronica a reçu pour consigne d'abattre Astrid, afin de faire disparaître toutes les preuves la reliant à Imago Chrysalis. Ils se rendent dans le désert où ils ont un soit-disant rendez-vous avec Kendric. Sur les lieux, ils tombent sur une rixe entre les Dragons qui doivent exécuter Astrid et des Rollers. La rencontre tourne au carnage quand Kurzweil s'en mêle. Une trentaine de Rollers sont tués. Durant cette débauche pyrotechnique, le Ghost (qui est latent dans le réseau neuronal de l'IA) en profite pour phagocyter le biopod de Véronica. Astrid échappe au carnage et parvient à se planquer...

GOLCONDA - VERTICAL FARM

Guidés par le Ghost, les Punks se



rendront dans le Nevada, jusqu'aux abords de la Vertical Farm (une Enclave du Corpore Metal située dans la ville de Golconda), qui a été conçue comme une bio-architecture écologique entièrement autonome. C'est une communauté qui comprend 300 Cee-Metal.

Les PJ verront un bar à l'enseigne holographique le long de la Highway 80 : le Blind Willie's. Un groupe de bikers est en pleine confrontation avec 3 Protecteurs Cee-Metal. Les Cee-Metal sont bientôt rejoints par une dizaine de Dragons, qui font finalement détalé les Éclaireurs. En interrogeant les Dragons, les PJ apprendront que ces types appartiennent à un clan du Rolling State (les Johannson), et qu'ils sont déjà venus chercher la bagarre à plusieurs reprises...

Ghost in the shell...

En martelant le Ghost de questions, il finira par admettre avoir été engagé par la secte Imago Chrysalis, mais il ignore toutefois les véritables objectifs de la secte. Distillez les informations tout au long du scénario, lorsque les Punks sont en panne d'idées ou d'inspiration. Conservez toutefois à l'esprit que le Ghost du

Netrunner peut être très arrogant : il est désincarné et extrêmement amer d'avoir été tué par la glace noire à HK...

DANS LE CONAPT DE VERONICA STEINER

Véronica occupait un conapt au 12^e étage de la Vertical Farm. Les PJ ne pourront y avoir accès que s'ils sont dotés d'une Plaque d'identification Cee-Metal en bonne et due forme (qui leur aura été fournie par Arès – et n'a qu'une durée de validité limitée à une semaine). Un Protecteur Cee-Metal membre d'Imago Chrysalis est occupé à fouiller le conapt. Il tentera de paralyser les PJ au Taser et prendra la fuite. Il ne combattra que si on l'empêche de quitter les lieux. La fouille du conapt permettra de découvrir plusieurs fichiers graphiques représentant des schémas et coupes du futur corps de la « déesse » d'Imago Chrysalis.

Suite au combat contre le Protecteur, les PJ seront interrogés, notamment par l'une des dirigeantes de la Vertical Farm (la Vénérable Assanya Dorset). Questionnée à propos de Véronica (avec un jet de Persuasion ND 18), Assanya admettra que Véronica faisait partie d'une « société secrète », une secte (nommée Imago Chrysalis). Elle sait que cette secte possède un siège à moins de 200 km de Gol-



conda, mais elle ignore où il est situé exactement, tout comme elle découvrira avec étonnement les « travaux » de recherches menés par Véronica sur cette étrange « Coquille corporelle ».

RENCONTRE AVEC LES ROLLERS

Les PJ découvriront les 40 Rollers du clan Johannson le long de la Route 80 en direction de Valmy. Ils verront leurs voitures, leurs motos et deux combis. L'accueil dépendra des Altercultures des PJ et de la manière dont ils ont réagi durant l'altercation entre les Éclaireurs et les Dragons en face du Blind Willie's.

Si la situation s'envenime entre les PJ et les Rollers, un vieil homme de haute stature, le visage raviné de rides, sortira d'un Combi et tirera en l'air pour tenter de mettre fin à l'échauffourée. Il s'agit d'Hiram Johannson, l'un des Chamanes du clan, dont plusieurs enfants sont morts durant le « massacre ». Évidemment, la situation peut aussi dégénérer en un combat (n'oubliez pas qu'il y a 40 Rollers présents, certes pas que des adultes armés jusqu'aux dents, mais n'empêche, ce sont des Rollers...)

Interrogé, Hiram expliquera que les faits ont commencé par une altercation entre de jeunes Rollers et des Cee-Metal, au nord de Golconda. Et puis, l'une des Têtes de métal a utili-

sé une arme surpuissante qui a annihilé plus d'une trentaine de Rollers... Ce sont donc les Cee-Metal qui ont mis le feu aux poudres et ont poussé les jeunes Rollers à « faire un peu de chambard »...

OSMOND FAMILY

Hiram, ou les Cee-Metal que les Punks auront interrogés, pourront révéler une piste : un trafiquant habitant Battle Mountain aurait des infos sur ce « massacre ». Quatre Éclaireurs ont été envoyés sur place, il y a plusieurs heures. Ils devraient revenir sous peu. Mais ils ne reviendront pas. Ce trafiquant, Lee Osmond, est un Négociant du Riptide appartenant à Imago Chrysalis. À l'heure qu'il est, les Éclaireurs, décapités, nourrissent plusieurs bioforms, à la sortie de Battle Mountain.

La famille Osmond (le père, Lee, la mère Kendra, les fils Doug et Liam, et la fille Anna) occupe un vieux ranch, au nord, à l'écart de la ville. Des véhicules sont sous des bâches dans un hangar annexe (une voiture d'assaut Trojan, un AV-6 et les motos des Rollers démontées). Des caches sous le ranch renferment des armes, des grenades, de la cybernétique, mais aussi des « écuries » pour abriter les bioforms qui accompagnent chaque membre de la famille. Non, les Osmond ne sont pas une



famille de psychopathes de série Z, mais des trafiquants qui n'aiment pas être dérangés. Les PJ ne seront donc pas les bienvenus. Même s'ils sont Drifters. Leurs Protectors sont nombreux et bien dressés (3 Rap-tiles, 6 Véloce et 4 Chafernaux).

Les Osmond servent de connexion entre Kosuga (une Ville Flottante située au large de Santa Barbara, qui abrite Malcolm Reitomo, un riche Desnai ayant partie liée avec la secte) et les dirigeants d'Imago Chrysalis.

Alors que les PJ s'infiltrèrent dans la ferme et se font attaquer par les bioforms Protectors et tirer dessus au Kand Rapid Assault Shot 12, ils recevront l'aide inopinée d'Astrid Masamura durant les escarmouches autour du ranch. Astrid a été trahie par ses commanditaires, et veut tirer vengeance de la secte. Elle fournira une aide providentielle aux PJ. Elle les préviendra également qu'ils sont suivis par le Netwatch.

Interroger fermement les Osmond permettra aux PJ d'apprendre quelques infos sur Imago Chrysalis (la localisation de leur église, près de la ville d'Elko) et sur ses liens avec Kosuga. Les Osmond n'en diront pas plus à propos des objectifs du Premier Prophète, Kendric...

L'ÉGLISE D'IMAGO CHRYSALIS

Située dans le désert, à proximité de

la ville d'Elko, c'est une énorme cathédrale de béton et d'acier noirci. De minuscules Mechas (Robots-tueurs araignées et Robots-tueurs volants) rôdent autour du bâtiment, tenant les Parkers qui en sont les propriétaires informés de toute présence suspecte détectée. Les PJ devront donc faire preuve de beaucoup de finesse s'ils veulent pénétrer dans le bâtiment sans donner l'alerte.

Il existe trois entrées au bâtiment. La principale, donnant sur la nef (C), la seconde est une entrée sur le côté, donnant sur le chœur (D). La dernière est une trappe (uniquement visible sur un jet de Perception ND 22) donnant sur une salle souterraine servant à entreposer nourriture et matériel (B), qui elle même s'ouvre sur une vaste salle en béton (A) séparée en deux zones distinctes : un espace scindé en une vingtaine de chambres et un vaste garage / zone de stockage où plusieurs véhicules (dont un AV-4, deux voitures d'assaut Trojan et plusieurs Gyro) peuvent sortir par une rampe menant à l'extérieur, le long de l'église. En faisant le tour du propriétaire et en réussissant un jet de Perception ND 18, les PJ remarqueront l'un des Mechas. Et il y a de fortes chances qu'ils soient remarqués aussi...

PRISONNIERS DE KENDRIC



Que les PJ montent une opération commando ou tardent à le faire, ils seront attaqués par une nuée de Mechachas et de Protecteurs Cee-Metal armés de tasers, qui auront pour mission de capturer les intrus vivants. Les adeptes de la secte sont toujours au moins une trentaine dans l'église (la moitié composée de Desnai et de Cee-Metal), l'autre moitié d'Edgerunners (techies, netrunner, armurier, cybersoldats, une tacticienne) et de Drifters (des dresseurs et des guerriers) dans les sous-sols.

Les PJ reviendront à la conscience, fixés à des chaises en métal rouillé, au milieu de la réserve aux murs en béton, dans les sous-sols de l'église (B), entourés de Dragons Cee-Metal et de 4 Mechajocks dans leurs AE lourdes armées jusqu'aux dents. Les sectateurs s'écartent et laissent passer un grand individu, le regard bleu intense, portant une ample tige blanche : John-Andrew Kendric. Deux impressionnants Octotueurs se lovent entre ses jambes (son corps est une Coquille corporelle d'Infiltrateur). Le Prophète de l'Église de la Nouvelle Chair les interrogera, en compagnie de Salomé Reitomo (une jeune femme sculpturale – toujours entourée de 3 Gardes du Corps). Kendric veut savoir tout ce que savent les PJ. Pourquoi sont-ils ici ? Qui les envoie ? Comment sont-ils

arrivés jusqu'à l'Église ? Et surtout que savent-ils de Imago Chrysalis ? Le Prophète est prêt à employer diverses formes de tortures pour leur soutirer toutes les infos qu'il souhaite obtenir, si les PJ ne se livrent pas de leur plein gré... À leur tour, ils peuvent obtenir diverses informations, Kendric ne cachant pas les buts ultimes de sa secte : atteindre la transhumanité au travers de la Singularité technologique et en étant guidés par une IA parfaite, la « Déesse de la Nouvelle Chair ». D'ailleurs, la fusion entre l'IA Kurzweil et son corps va bientôt aboutir.

Une fois que les PJ auront parlé, Kendric se retirera et laissera les PJ sous la surveillance de plusieurs Mechachas et de ses Octotueurs.

CARBONE, ADN CODE ET SILICONE

Après être restés attachés ainsi plusieurs heures, trois Dragons viennent chercher les prisonniers, pour les emmener dans la nef de l'église, via un escalier en béton dissimulé derrière une série d'étagères métalliques. Au fond de la nef, une forme est dissimulée derrière un ample tissu numérique, derrière l'autel (visible uniquement avec un jet de Perception ND 22 : il s'agit de l'avatar de la « Nouvelle Déesse »). La totalité des adeptes présents sont massés



devant l'autel et le tissu dissimulant Kurzweil. Kendric se fend d'un discours sur le fait que tous les adeptes présents sont des êtres extraordinaires promis à un avenir radieux, avant de dévoiler celle qui va désormais être leur Nouvelle Déesse.

Salomé tire sur le tissu et révèle la silhouette d'une femme impressionnante de plus de 2 m, nue, le regard froid et incisif, le visage aux traits anguleux entouré d'une immense chevelure noire.

Au moment où Salomé apporte une combinaison à la Nouvelle Déesse, les lumières s'éteignent et l'un des



Desnai présents s'approche du Prophète pour l'avertir d'une intrusion dans le périmètre de l'église. Kendric, suivi de Salomé et de la Nouvelle Déesse, se dirigent vers l'escalier menant au hangar en sous-sol.

C'est à ce moment que les portes d'entrée explosent et livrent passage à une quarantaine d'hommes équipés d'armures MetalGear. Un terrifiant gunfight fait vibrer les voûtes de béton de l'église. Aux PJ de tenter de s'esquiver. Ils seront « accueillis » à la sortie de l'église par 4 Scarab (des Mechas lourds Desnai) et une trentaine d'hommes en AE lourdes, avec un appui aérien composé de 3 AV-4.

Tandis que les combats continuent à faire rage dans l'église, un AV-4 s'élève depuis les contreforts du bâtiment. Bientôt pris pour cible par les Scarab et les AV-4 militaires, des éclairs en jaillissent et viennent frapper les véhicules de combat. Deux AV-4 s'effondrent au sol en brûlant, tandis qu'une silhouette jaillit de la soute de l'AV-4 de Kendric.

Un jet de Perception ND 18 permettra de remarquer Astrid Masamura à genoux dans la poussière, entourée d'une dizaine d'hommes en combinaisons blindées marquées du sigle Netwatch – parmi lesquels Frédérick Saito (qui observe le combat à travers ses amplis oculaires).

La Nouvelle Déesse s'approchera



furtivement du groupe pour en finir avec ce fouille-merde de Saito. Elle tentera de le découper à l'aide de sa chevelure, qui peut se transformer en longs filaments monomoléculaires de plus de 5 mètres de long. Son corps adoptera ensuite une forme avionique avant de prendre son envol dans le sillage de l'AV-4 de Kendrick. Lors de ce combat, les PJ pourront sauver la vie de Saito, qui leur offrira 25 points de Giri Desnai (et la possibilité de sauver Astrid).

Le DataKrash mutant

Ce nanovirus a peut-être déjà pénétré les délicats circuits des cybertech des Punks. Pour le savoir, chaque joueur devra faire un JdS -2. Si c'est le cas, le nanovirus mutant causera au PJ la perte de 2D6 en HUM et 1D6 points de dommages par jour. Il pourra effectuer un JdS par jour pour voir si le virus continue à agir. En plus, ses cybertech se déclencheront inopinément ou de manière aléatoire (une TransForme Succube se déclenchant à la place de la TransForme Monstrhomme désirée, par exemple). Un Netrunner pourrait stopper l'action du virus, mais à la condition de se connecter directement au matériel neural (relais de connexion, réseau neural, transnet, etc.) et de réussir un jet d'Interface ND 26. Si ce jet est un échec critique, le Netrunner serait à son tour infecté.

Il ne resterait plus alors qu'à trouver le code de désactivation de ce nanovirus... S'il en existe un !

MILITECH RELOADED

La situation échappant à Saito, le flic du Netwatch qui, une fois arrivé aux USA, a été obligé de prendre contact avec le Général Don Lundee (le pont de Militech) pour lui offrir des informations sur une secte qui pourrait s'avérer dangereuse pour les USA (et Militech en particulier). Évidemment, Saito a omis de lui parler de Kurzweil et du Projet ISIS. Lundee a chargé le Capitaine William Magnusson, un officier des Black Ops à la gâchette facile, de diriger l'Opération Chrysalide.

Une fois la poussière du combat retombée, Magnusson (du haut de son exosquelette lourd éraflé et couvert de sang) s'adressera au groupe pour leur poser des questions avec tout le tact et la sensibilité qui caractérisent les officiers de Militech...

Magnusson leur offre la protection de Militech, en échange d'informations sur la secte et leur « arme secrète ».

Si Saito a survécu, il apprendra aux PJ l'existence du Projet ISIS (le vrai projet ISIS, celui destiné à saborder la race humaine), le corollaire du Projet Chrysalis (évidemment, ce projet a avorté au moment de



la Guerre, mais qui sait ce qu'il en reste...).

FOUILLER L'ÉGLISE

En fouillant l'église (s'ils en ont le temps), les PJ découvriront des centaines de notes et de dessins préparatoires holo de la Nouvelle Déesse. Des jets de Cybertech et/ou Gentech permettront de comprendre que Kendrick est un génie. Les technologies qui ont présidé à l'élaboration de la Nouvelle Déesse mélangent allègrement les avancées les plus pointues en matière de nanotechnique, la maîtrise du LiveMetal et la génétique des nodules transformateurs. Mais des questions subsistent : qui a financé de telles recherches ? Où se trouve le laboratoire ayant permis de concevoir la Nouvelle Déesse ?

Deux pistes pourront être découvertes dans les sous-sols de l'église (ou en interrogeant l'un des adeptes ayant survécu au combat) : la Cité Flottante de Kosuga, qui abrite le père de Salomé Reitomo (Malcolm Reitomo) et l'Enclave Edgerunner de Denver, Aurora Nexus.

Poussés par leur désir de se débarrasser du nanovirus instillé par Kurzweil et/ou par Saito / Astrid / Magnusson, les PJ vont devoir choisir entre se rendre à Denver à l'Enclave d'Aurora ou voyager jusqu'à la Ville Flottante de Kosuga au large de l'Intégrant de MidCoast.

ANTAGONISTES

ASTRID MASAMURA, MERCENAIRE CEE-METAL

Astri est une femme de caractère, indépendante et professionnelle. Une fois « trahie » par ses employeurs, elle pourra se révéler une excellente alliée.

Coquille/wingman II/Néo-Béta

REF	11	11	10
DEX	11	11	10
CON	/	/	/
FOR	9	9	11
PHY	10	10	12
INT	6	6	6
VOL	8	8	8
PER	8	8	8
TECH	7	7	7
MV	14	14	10

Compétences : Armes de poing +8 (19/18), Armes auto. +7 (18/17), Mêlée +6 (17/16), Piloter avions +6



(16/17), Piloter Gyro +5 (15/16), Interface +4 (11)

Armes (Gantelets) PM léger, Pistolet lourd, Lance-grenades + Monofouet Kendachi et Fusil d'assaut FN-MAS A2.

Protection : Combinaison blindée (12 PA) + Blindage (Néo-Bêta) (16 PA) ou Blindage (Wingman) (6 PA)

Atouts & Talents : Richesse +4, Beauté +2, Contacts +4, Sens du combat +8.

NéoCyb : Cybersoldat (Muscle T, 2 Gantelets Full Metal).

LES MERCENAIRES TRAVAILLANT AVEC ASTRID MASAMURA

Perception : 9, Attaque : 12
MV 8, SPR 24, PA 12 (combinaisons blindées), PV : 12, PSF : 30.

Cyber : Cyberoptiques (senseurs de T° et téléoptiques), Booster de Kerenzikov et Vitmat, Filtres nasaux, Étripeurs (3D6).

KURZWEIL:01 (SOUS FORME DE CONSTRUCT)

Constitué de 10 animasphères, Kurzweil est quasi-indestructible sous cette forme. Il se reformera en une Phase si toute sa MAT venait à être détruite. Il faudrait détruire les 10 animasphères pour l'annihiler définitivement...

Kurzweil:01

FOR : 10 (10 attaques par Phase) /

Matière : 200 / Attaque : 19

Icône : Un grand Chinois, le dos couvert d'un tatouage représentant un arbre Séphirotique.

Attributs & Coûts :

1 Numérique : Le Construct peut opérer dans le cyberspace

3 Matériel : Le Construct peut opérer dans le monde réel

1 Tueur de Constructs : Le Construct peut attaquer et détruire d'autres Constructs dans le monde réel, causant des dégâts basés sur ses points de Matière

3 Rapide : Le Construct attaque à la vitesse de l'éclair (+4 en FOR)

2 Crypto : Le Construct peut déchiffrer les clés d'un code à un niveau égal à sa FOR + 10 (20)

2 Attaque électrique : Dans le monde réel, le Construct utilise l'électricité qu'il tire des prises environnantes pour effectuer ses attaques (20D6 de dommages)

5 Pisteur : Dans le monde réel ou le cyberspace, le Construct dispose d'un "verrouillage" sur les ondes cérébrales de sa cible et la suivra jusqu'à ce qu'elle soit morte.

**KURZWEIL:01 (DÉESSE DE LA NOUVELLE CHAIR)**

Sous cette forme féminine à la longue chevelure (constituée de longs tentacules monofilaments), Kurzweil deviendra complètement mégalomane. Son objectif sera dès lors de prendre le contrôle du réseau satellite des Anges déchus via le Nexus de l'Enclave d'Aurora (Cf. supplément Edgerunner, p. 70). Il lui faut une Phase de combat pour changer de forme.

Coquille / TransForme

Succube/Minotaure

REF	15	18
DEX	15	18
CON	NA	NA
FOR	12	19
PHY	20	25
INT	12	12
VOL	12	12
PER	10	13
TECH	10	10
MV	12	17
Compétences : Mêlée +10 (28/25),		

Bagarre +10 (28/25), Interface +15 (25)

Armes : Tentacules monofilaments (6D6), portée 5 m, Attaques électriques (20D6 de dommages)

Protection : Combinaison blindée (12 PA) + Blindage corporel (30 PA)

**LA FAMILLE OSMOND**

Les parents et leurs trois enfants sont des Drifters plutôt belliqueux, qui trafiquent des biens de consommation pour Kendric et les membres de la secte.

Initiative : 10, Perception : 10, Attaque : 15



MV 8, SPR 24, PA 8 (vêtements en fibres balistiques), PV : 14, PSF : 30. Armes : Kand Rapid Assault Shot 12 (4D6), Armalite 44 (4D6+1) et leurs Bioforms.

KENDRIC, PREMIER PROPHÈTE DE LA NOUVELLE CHAIR

Kendric est un génie dévoyé obsédé par sa propre vision de la transhumanité et aveugle au fait que l'IA qu'il a fait libérer sera l'agent de sa perte...

REF 8

DEX 10

CON /

FOR 11

PHY 12

INT 10

VOL 9

PER 8

TECH 10

MV 10

Compétences :
Corruption +5 (13), Piloter AV

+5 (13), Armes de poing +3 (11), Armes auto. +2 (10), Gentech +10 (20), Cybertech +10 (20), Système D +8 (18)

Armes : (Infiltrateur) Générateur d'arcs, Pistolet à fléchettes, Écorcheurs (Bracelet d'armes lourdes) Pistolet très lourd, Mitrailleuse minigun.

Protection : Toge fibres balistiques (10 PA) + Blindage corporel (18 PA).

Coquille corporelle : Infiltrateur.

Atouts & Talents : Richesse +6, Commandement charismatique +7, Contacts +6

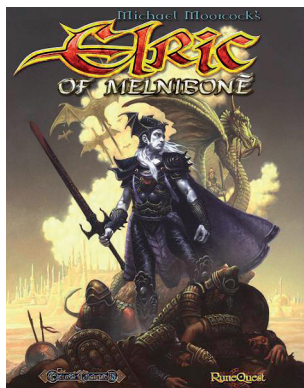
NéoCyb : Réseau neural, Observateur tactique, Bracelet armes lourdes 1.

Bioforms : Deux Octotueurs

LES ADEPTES D'IMAGO CHRYSALIS

Utilisez les caractéristiques des Conscrits pour les Desnai, des Soldats pour les Edgerunners et les Drifters et des Leaders pour les Cee-Metal. Salomé Reitomo correspond à un Leader, avec 3 Gardes du corps et une Connexion égale à sa PER (10).

MANDRAGORUS



ÉPAVE SOUS-MARINE

Ce scénario se déroule après le sac d'Imrryr mais avant qu'Elric ne soit à la cité de Karlaak.

INTRODUCTION

Edirannor était un Champion de Lassa qui a participé au sac d'Imrryr. Quand il a pénétré dans la ville, il a trouvé une des résidences secondaires de Sadric le 86e, père d'Elric. Alors qu'il consultait la bibliothèque, il y découvrit le grimoire du 8e niveau, celui des Élenoins et des Grahluks. Il prit le livre comme butin.

Alors que les pillards s'en retournaient sur leurs navires, chargés de richesse, Edirannor invoqua une sylphe pour avertir sa maîtresse de l'époque, la Prêtresse-Sorcière Dabrylla de Karlaak, de sa découverte.

Il embarqua sur le Gwakoni, en compagnie de nombreux autres héros.

Quand les Dragons pourchassèrent les navires des Jeunes Royaumes, le Gwakoni fut détruit comme les autres et sombra dans le Vieil Océan. En apprenant sa mort, Dabrylla faillit perdre la raison.

Quelques mois plus tard, une grande tribu de barbares du désert des Larmes a demandé refuge à la ville de Karlaak car ils sont poursuivis par des Démons guerrières, les Elenoins (Elric p. 143). Le seigneur Voashoon leur a ouvert ses portes et se prépare à un siège pour combattre ces cannibales. Des messagers ont été envoyés aux autres cités d'Ilmoria.

Cependant, beaucoup pensent que cela ne sera pas suffisant, dont Dabrylla qui sait que les Elenoins ont des ennemis mortels, les Grahluks. Comme elle sait où se trouve le grimoire qui contient le rituel pour les invoquer, elle va organiser une expédition dans le Vieil Océan pour récupérer l'ouvrage. Elle a donc demandé à chaque PJ de l'accompagner.

Voilà ce que dit le cycle d'Elric sur ces démons

On disait que, bien des cycles au-



paravant, les Elenoins avaient chassé les Grahluk de leurs domaines du Huitième

Plan et que, depuis, les Grahluks étaient à l'affût de la moindre occasion de vengeance. (...) Les Grahluks étaient là. Des créatures simiesques aussi bestiales et repoussantes que les Elenoins. Elles étaient munies de filets, de cordes et de boucliers, car l'on disait que les Elenoins et les Grahluks, autrefois, avaient reçu l'intelligence et qu'ils avaient appartenu à une seule et même espèce qui s'était divisée.

Lorsqu'il ne resta plus un Elenoin en vie, les Grahluks ramassèrent toutes les épées tombées, les retournèrent et se jetèrent sur les lames. Le seul but des Grahluks est de se venger des Elenoins !



SYNOPSIS

Scène un : la fuite de Karlaak. Une fois l'équipe constituée, Dabrylla conduit les PJ hors de la ville pour prendre la direction d'Ilmar et de là embarquer à bord d'un navire. Cependant, ils seront attaqués par une bande d'Elenoins.

Scène deux : une fois à Ilmar, ils devront trouver un bateau puis prendre la mer. Plusieurs navires peuvent aller en haute mer et certains équipages sont moins fréquentables que d'autres.

Scène trois : une fois dans le Vieil Océan, non loin des côtes de Melni-boné, Dabrylla utilise sa Vision magique pour repérer les épaves. Elle invoque ensuite des Sylphes pour que les PJ puissent respirer sous l'eau et faire leurs recherches. Ils doivent trouver le Gwakoni, navire de l'agent de Lassa. Ils devront affronter la fatigue pour atteindre leur objectif.

Scène quatre : à leur retour sur le navire, Dabrylla prend le grimoire et s'enferme pour l'étudier. Si un PJ veut le faire aussi, elle ne refusera pas. Cependant au cours de la lecture, elle deviendra folle et invoquera des Sylphes pour faire chavirer le bateau



et rendre à l'océan le grimoire. Les PJ devront la neutraliser d'une manière ou d'une autre..

Scène cinq : une fois de retour à Ilmar, les PJ apprennent que les Elenoins font toujours le siège de Karlaak. Ils devront se presser d'y retourner. Les combats font rage quand les PJ arrivent. Si un PJ a étudié le grimoire, il pourra lancer l'Invocation, sinon ce sera l'une des servantes de Dabrylla qui s'en chargera.

Les Grahluks, une fois invoqués, se ruent contre leurs ennemis et, après plusieurs heures de carnage, les vainquent. Ils se suicident ensuite, laissant une plaine ensanglantée.

SCÈNE UN – PREMIER COMBAT CONTRE LES DÉMONES

C'est à la faveur de la nuit que Dabrylla veut sortir de Karlaak. Elle a préparé des montures. En plus d'elle et des PJ, deux Initiées les accompagnent, Olydia et Meryrka. Pour conserver le secret, le groupe passe par une petite porte dissimulée en bas des remparts.

Chacun possède une monture et trois autres chevaux transportent tout l'équipement de voyage, dont un coffre contenant 300 pièces d'or.

Le voyage de nuit se déroule sans problème grâce à la clarté de la pleine lune et une route pavée en bon état. Les membres du groupe peuvent tout à fait discuter entre eux.

Dabrylla est concentrée sur sa mission, mais quand elle y pense, on peut déceler une certaine tristesse qu'elle essaie de dissimuler.

Olydia est la plus affable du groupe. Elle lie facilement conversation. On peut apprendre que ses parents, pauvres, l'ont donnée au Temple.

Meryrka est beaucoup moins loquace. Issue d'une famille noble, elle est consciente de son rang et de son avenir au sein du clergé de Lassa.

Au matin, au détour d'une petite colline, le groupe aperçoit une ferme puis en approchant des cris et des pleurs. En fait des Elenoins en vadrouille ont repéré une famille et ont eu un petit creux. Les paysans ont fui à leur arrivée, mais les Démones les ont encerclés. Quand les personnages arrivent, le père tente de protéger sa famille.

Dabrylla déclare qu'il ne faut pas intervenir pour ne pas mettre en danger la mission, même si ça lui fait mal au cœur de l'avouer. Olydia est pour une intervention mais se rangera derrière l'avis de sa maîtresse. Meryrka, plus insensible, sera de l'avis de la Grande Prêtresse.



Néanmoins, si un ou plusieurs membres du groupe décident d'aider les paysans, elle ne l'empêche pas, mais n'intervient pas (ainsi que ses initiées).

Selon la puissance martiale de votre groupe, comptez une Elenoin pour deux personnages, voire une pour un.

Si les personnages sont en mauvaise posture, les prêtresses de Lassa tentent d'intervenir pour permettre aux personnages de fuir. Les Elenoins ne les traqueront pas, se contentant de la famille de fermiers.

À l'inverse, si les Elenoins sont abattues, la famille reconnaissante, invite les personnages. Les Initiées prodiguent des soins aux personnages qui

auraient été blessés.

Une idylle peut naître entre Olydia et un personnage courageux, n'ayant pas hésité à aider la famille.

Par la suite, le groupe continue vers Ilmar.

SCÈNE DEUX – LES NAVIRES

Quand les PJ arrivent à Ilmar, ils remarquent que la ville est en effervescence. L'armée a été mobilisée et se prépare à faire route pour Karlaak. Aller au port sans se faire remarquer n'est pas un problème.





Pour rechercher des navires capables de faire de la haute mer les PJ ont deux solutions : à la capitainerie, où les quelques fonctionnaires présents peuvent renseigner les PJ sur les navires à quai et capables de croiser en haute mer, contre une rétribution de un Royal de bronze ; dans les tavernes où les marins peuvent dire, en cas de réussite à un test d'Influence, que le Sarusa est louche. Les marins à son bord ne laissent personne s'en approcher et ils ont payé cher pour que personne ne l'inspecte non plus.

LES NAVIRES SUIVANTS SONT DISPONIBLES :

→ Le Eralg, bateau militaire d'Ilmar. Il est à quai le temps de se réarmer pour patrouiller ensuite dans les mers. Il repart dans 10 jours. Il est impossible de le réquisitionner.

→ Le Vanak, bateau de pêche au large. Il est de retour après 15 jours en mer. Il est en train de décharger sa cargaison. Il ne repart pas avant une semaine. Pour le louer avec l'équipage, il faut dépenser 40 000 Royaoux de bronze.

→ Le Drabon, navire marchand des Cités pourpres. Il est venu vendre des marchandises, il ne repartira qu'une fois sa cargaison renouvelée ce qui est l'affaire d'encore trois à quatre jours.

Le capitaine accepterait des matelots supplémentaires pour payer leur voyage en plus de celui des femmes, mais il ne partira pas avant d'avoir les cales pleines.

→ le Sarusa, navire pickarayd qui transporte des marchandises, en partance pour Pickarayd. En réalité, il transporte des esclaves du Désert des soupirs. La passerelle est remontée et le capitaine dira qu'il ne peut prendre personne. Cependant il acceptera contre 20 000 Royaoux de bronze, pour un départ immédiat.

Si les PJ prennent ce dernier navire, au cours de la traversée ils pourront trouver les esclaves. Dans tous les cas, les Pickarayds chercheront à les faire prisonniers pour les vendre comme esclaves, surtout les femmes. C'est au MJ d'improviser selon le navire qu'ils prennent. Il y a aura cependant de l'action s'ils prennent le Sarusa.

SCÈNE TROIS – EXPLORATION SOUS-MARINE

Quelque soit la façon dont les PJ arrivent sur les lieux, Dabrylla fait de nombreux tests de Vision magique et découvre le lieu où les navires ont coulé. Elle ordonne l'arrêt du navire. Les personnages ne voient qu'une grande étendue d'eau.



Rencontre avec Mwirka

À un moment approprié, un personnage isolé fait une étrange rencontre.

Si plusieurs personnages ont réussi le test de POU, ils la voient en même temps. Une magnifique jeune femme, très légèrement vêtue, à la peau sombre apparaît au détour d'une épave et cherche à attirer l'attention du personnage. Elle semble respirer sous l'eau. Il s'agit de Mwirka, une Démone de Désir qui a besoin de l'aide des personnages.

Si les personnages ont un doute elle leur avoue facilement qu'elle est un démon, mais qu'elle ne leur veut pas de mal. Elle promet une récompense si le ou les personnages acceptent de l'aider. Il s'agit de détruire un Automaton qui garde l'objet auquel elle est liée.

L'Automaton garde le corps d'un Champion de la Loi qui est près du collier de lien. Si les personnages parviennent à détruire cette créature, ils peuvent découvrir sur le cadavre une Arme et Armure vertueuses :

→ Balihan, Lance vertueuse, Dégâts 10, indestructible, les démons sont mal à l'aise, 1 PM = + 5 % à Lance et Perception.

→ Ibiassi : Cotte de mailles vertueuse, PA 7, pas de malus, annule les effets chaotiques, 1 PM = + 5 % en Athlétisme et Persévérance.

Si les PJ l'ont aidée, elle peut leur révéler l'emplacement du Gwakoni et leur permettre d'avoir recours à ses Aptitudes.

L'ordre auquel Mwirka devait se soumettre était lié à ce collier. Sa destruction la libère. Si un PJ veut se l'approprier, il doit réussir des Tests de Commander (POU + CHA). En cas d'échec, Mwirka s'enfuit mais poursuivra le PJ pour détruire le collier.

Avec ses initiées, Dabrylla se met au centre du navire. Ensemble, elles se mettent à invoquer des Élémentaires d'Air, des Sylphes (à 5 PM)

SYLPHE (5 PM)

FOR 10d6

DEX 4d6 (fixe)

TAI 5 mètres cube

INT 5

POU 5d6

CHA 2,5

Points de Vie : 5d6 Action de combat :

Rang d'Action :

Mouvement : 10 mètres

Compétences : Athlétisme DEX x4

Esquive DEX x3

Discrétion DEX x3

Lancer DEX x3

Persévérance POU x3



Les invocations prennent 1d8 heures et se font sur le pont du bateau pour avoir le plus d'air possible. À elles trois, elles peuvent convoquer neuf Sylphes. Pour les besoins du jeu, estimez que l'Invocation et le Commandement réussissent à chaque invocation.

Les PJ ont une minute par PV de la Sylphe pour respirer sous l'eau. Les épaves se trouvent à 600 mètres sous la surface. Il leur faut 5 minutes (à 2 mètres pour 5 secondes) pour arriver au fond. Les Sylphes produisent aussi de l'éclairage qui s'étend à une trentaine de mètres environ.

Les personnages descendent et atterrissent dans un vaste champ d'épaves sous-marines qui s'étend sur plusieurs centaines de mètres. Une fois au fond des mers, il vaut mieux qu'ils se séparent pour multiplier leurs chances. Pour cela, ils doivent faire un Test d'Athlétisme :

Réussite critique : le personnage trouve le nom de deux navires par minute

Réussite : le personnage découvre un nom de navire par minute.

Échec : le personnage découvre un nom de navire par 2 minutes

Échec critique : le personnage découvre un nom de navire par 3 minutes.

Il y a 51 navires qui gisent par le fond. Un personnage qui reste sous l'eau pendant un nombre de minutes égales à sa CON risque la Fatigue, en cas d'échec à un Test d'Athlétisme à +20 (Fatigue, p. 81).

Pour trouver le navire, les PJ doivent réussir un Test sous (5 x nombre de navire visités) %. Un échec indique qu'il faut recommencer. Si les PJ sont groupés, vous ne prenez que le % le plus élevé.

Si au cours de leur première plongée, les personnages ne trouvent pas le navire, les prêtresses peuvent encore invoquer des Sylphes (selon combien ils leur restent de Points de Magie). Les % se cumulent et s'ajoutent pour représenter le fait que le nombre de navires inexplorés se réduit.

Le grimoire du 8e niveau

Dans le Gwakoni, les personnages trouvent le corps de Edirannor et dans ses affaires, le fameux grimoire. Il est tout de cuir et en parchemin et il a bien résisté à l'eau salée. Il n'a pas d'autres objets de valeur sur lui à l'exception d'un médaillon avec le portrait de Dabrylla.

Si les personnages remontent le corps, la prêtresse aura une mine triste mais prendra tout de même



le grimoire et ira le compulser pour préparer l'invocation des Grahluks.

SCÈNE QUATRE – UNE

FOLLE TEMPÊTE

Après plusieurs jours de voyage, Dabrylla et ses Initiées étudient les grimoires. Si un personnage veut les accompagner, il gagne les compétences Langue Haute, Invoquer et Commander juste avec ses caractéristiques.

Personne ne peut en rendre compte, mais l'étude de cette magie démoniaque brise les défenses émotionnelles de Dabrylla (déjà affaiblie par la perte de son amour et de s'être retrouvée aussi près de son cadavre). Donc, jour après jour, sa santé mentale s'érode jusqu'à ce qu'une nuit, Dabrylla désire rejoindre son amant dans la mer, mais au lieu de simplement plonger, elle veut couler le navire afin de revivre le même drame que son bien aimé. Elle entame alors l'invocation d'une puissante Sylphe qui apparaît au matin et qui ébranle le navire ce qui réveille tout l'équipage.

SYLPHE (10 PM)

FOR 81

DEX 11

TAI 10 mètres cube

INT 10

POU 35

CHA 5

Points de Vie : 37 Action de combat : 2

Rang d'Action : +10

Mouvement : 10 mètres

Compétences : Athlétisme 44

Esquive 33

Discrétion 33

Lancer 33 Dégâts : 2d10

Persévérance 95

Elle ordonne à l'élémentaire de détruire le bateau. Tuer ou assommer Dabrylla n'arrête pas la Sylphe qu'il faut détruire. Si Dabrylla n'est pas morte, elle devient incohérente, la folie l'ayant attrapée pour toujours.

SCÈNE CINQ – LA GRANDE

BATAILLE

Alors que les personnages reviennent, ils voient de nombreux navires quitter le continent nord. Les Elenoins se sont répandues dans tous le royaume, causant la mort et la destruction. Les initiées de Lassa pressent donc les PJ d'arriver à Ilmar.

Les Démones ont investi la ville et mangent tous ceux qu'elles attrapent. Les Initiées mènent l'équipe vers le temple de Lassa d'Ilmar mais il est infesté d'Elenoins et donc inacces-



sible. Le seul bâtiment qui résiste est le temple de Donblas. Les PJ y seront accueillis car le Temple est allié à celui de Lassa.

Cependant quand les Initiées expliquent ce qu'elles comptent faire, invoquer des Démons, les prêtres sont très sceptiques. Néanmoins, à force de persuasion et vu l'urgence de la situation, ils acceptent que le rituel se fasse dans leurs murs.

Le rituel

Les Initiées ont 50 % en Invoquer, l'une d'elles assiste l'autre en lui donnant 5 % supplémentaire. Si un PJ lui vient en aide, il peut rajouter 10 % de sa compétence Invoquer à l'Initiée. Les autres prêtres de la Loi laissent faire l'invocation car c'est vital mais ne peuvent participer.

L'invocation dure 1d8 heures, modulées par le Test d'Invocation :

- Réussite Critique = -1 heure
- Réussite normale = pas de changement
- Échec = +1 heure
- Échec critique = +2 heures
-

Résistance

Voici heure par heure, les événements qui se produisent. Aux PJ de tenir le siège.

1ère heure = le Temple est épargné

par les Elenoins. Des archers peuvent tirer sur les démons qui passent à portée. Test de compétence : réussite : dégâts = nombre de morts, Échec dégâts/2 = nombre de mort.

2ème heure = de nombreux réfugiés demandent asile. On les laisse entrer. Ceux restés en arrière peuvent leur prodiguer des soins. Test de Compétence : réussite : sauve 1d6, échec : en sauve 1d3. Les Archers peuvent continuer à tirer.

3ème heure = Les Elenoins suivent les réfugiés toujours plus nombreux qui vont vers le Temple. Les soldats empêchent maintenant tous les réfugiés d'entrer dans le Temple. Coincés entre les boucliers et les Elenoins, les habitants d'Ilmar se font dévorer sous les yeux des gardes. Ils ont ordre de ne pas bouger pour ne pas laisser de brèches s'ouvrir devant les assaillants.

4ème heure : les Elenoins attaquent maintenant les gardes. Pour ceux en première ligne, faites un jet de compétence comme pour les archers. Un échec critique signifie qu'il est blessé et conduit à l'arrière.

5ème heure : les Elenoins débordent les gardes de l'entrée et enfoncent les



portes du Temple. À partir de là, les combats se font pièce par pièce et durent jusqu'à ce que l'Invocation se fasse. À ce moment, les Elenoins sont dans la salle d'invocation quand les Grahluks apparaissent.

ÉPILOGUE

Dés que Grahluks sont invoqués, ils commencent à se disperser et attaquent dès qu'ils peuvent une Elenoin. En quelques heures, les rues sont jonchées de cadavres de Démons et d'humains. Dans les jours qui suivent, les Grahluks auront débarrassé l'Ilmorla puis tous le continent nord des Elenoins.

Dabrylla

FOR	CON	DEX	TAI
-----	-----	-----	-----

8	11	13	10
---	----	----	----

INT	POU	CHA
-----	-----	-----

15	18	18
----	----	----

Compétences :

Acrobatie 10, Athlétisme 15, Bagarre 15, Chant 65, Conn. Monde 70, Conn. Plantes 50, Discrétion 25, Endurance 40, Équitation 35, Esquive 40, Évaluer 55, Influence 70, Lancer 30, Perception 60, Persévérance 45,

Premiers soins 55

Danse 65, Courtoisie 70, Langue Haute 80, Invoquer 75, Commander 65, Vision magique 50

d20	Localisation	PA	PV
01-03	Jambe droite		4
04-06	Jambe gauche		4
07-09	Abdomen		5
10-12	Poitrine		6
13-15	Bras droit		3
16-18	Bras gauche		3
19-20	Tête	4	

Armes	%	Dégâts	PA/PV
Couteau	35	1 d 3	-
1d2			

Actions de Combat : 3

Rang d'Action : +14

Mouvement : 4

Dégâts : -1d2

Olydia et Meryrka

FOR	CON	DEX	TAI
-----	-----	-----	-----

8	11	13	10
---	----	----	----

INT	POU	CHA
-----	-----	-----

14	15	16
----	----	----

Compétences :

Athlétisme 10, Bagarre 10, Chant 50, Conn. Monde 40, Conn. Plantes 45, Discrétion 15, Endurance 35, Équitation 25, Esquive 30, Évaluer 30,



Influence 30, Lancer 20, Perception 40, Persévérance 40, Premiers soins 40

Melnibonéen 35, Danse 50, Courtoisie 50, Langue Haute 50, Invoquer 50, Commander 40, Vision magique 30

d20	Localisation	PA	PV
01-03	Jambe droite		4
04-06	Jambe gauche		4
07-09	Abdomen		5
10-12	Poitrine		6
13-15	Bras droit		3
16-18	Bras gauche		3
19-20	Tête	4	

Armes % Dégâts PA/PV
Couteau 25 1d3-1d2

Actions de Combat : 3

Rang d'Action : +14

Mouvement : 4

Dégâts : -1d2

Marins de Pickarayd

FOR	CON	DEX	TAI
13	11	12	11
INT	POU	CHA	
8	7	8	

Compétences :

Acrobatie 30, Athlétisme 45, Bagarre

40, Canotage 35, Chant 10, Conn. Monde 15, Discrétion 25, Endurance 50, Esquive 30, Évaluer 20, Influence 15, Lancer 35, Passe-passe 10, Perception 35, Persévérance 50

d20	Localisation	PA	PV
01-03	Jambe droite		5
04-06	Jambe gauche		5
07-09	Abdomen		6
10-12	Poitrine		7
13-15	Bras droit		4
16-18	Bras gauche		4
19-20	Tête	5	

Armes % Dégâts PA/PV
Sabre de Pan Tang 3 5
1d8+1

Actions de Combat : 2

Rang d'Action : +10

Mouvement : 4

Mwirka, démons du désir (2 PM)

FOR	CON	DEX	TAI
4	6	15	9
INT	POU	CHA	
6	16	19	

Compétences :

Discrétion 45, Endurance 18, Esquive 45, Influence 57, Perception 48, Persévérance 48, Séduction 57

d20	Localisation	PA	PV
-----	--------------	----	----



01-03	Jambe droite	3
04-06	Jambe gauche	3
07-09	Abdomen	4
10-12	Poitrine	5
13-15	Bras droit	2
16-18	Bras gauche	2
19-20	Tête	3

Armes % Dégâts PA/PV

Dard 45 1d10

Traits chaotiques :

→ Résistance : la démonsse peut résister à un type de Dégâts ou d'armes (actuellement la suffocation)

→ Dard : attaque de dard causant 1d10 Dégâts

Aptitude : peut octroyer l'une de ses Aptitudes pour 16 jours

Actions de Combat : 3

Rang d'Action : +11

Mouvement : 4

Dégâts : -1d4

L'Automaton

FOR	CON	DEX	TAI
20	20	15	10
INT	POU	CHA	
5	5	5	
Compétences :			

Athlétisme 60, Bagarre 45, Endurance 80, Lancer 40

d20 Localisation PA PV

01-03 Jambe droite 5 6

04-06 Jambe gauche 5 6

07-09 Abdomen 5 7

10-12 Poitrine 5 8

13-15 Bras droit 5 5

16-18 Bras gauche 5 5

19-20 Tête 5 6

Armes % Dégâts PA/PV

Épée large 6 0

1d6+1d2

Actions de Combat : 3

Rang d'Action : +10

Mouvement : 4

Dégâts : +1d2

MICHEL LÉGER



NOM	<u>Galirash</u>	CULTURE	<u>Barbare</u>
RACE	<u>Humain Désert des Larmes</u>	PROFESSION	<u>Mercenaire</u>
DESCRIPTION			

FORCE	CONSTITUTION	DEXTÉRITÉ	TAILLE	INTELLIGENCE	POUVOIR	CHARISME
17	14	10	15	12	9	11
Actions de Combat	Modif. de dommages	Points de Héros	Points de Magie	Mouvement	Rang d'Action	
2	+1d4	4	9	4	+10	

Compétence de base		
Acrobatie	DEX	10
Athlétisme	FOR+DEX	57
Bagarre	FOR	63
Canotage	FOR	18
Chant	CHA	11
Conduite	10+POU	19
Conn. Animal	INT	12
Conn. Monde	INT	22
Conn. Plantes	INT	17
Discretion	10+DEX-TAI	60
Endurance	30+CON+POU	63
Équitation	DEX+POU	24
Esquive	10+DEX-TAI	60
Évaluer	INT	12
Influence	10+CHA	21
Lancer	DEX	30
Passé-passe	DEX	10
Perception	INT+POU	26
Persévérance	30+CHA+POU	50
1 ^{er} soins	INT	12

Compétences de Combat		
Hache (2 M)	DEX+FOR	92
Arc	DEX	57

Compétences avancées / de magie		
Conn. désert des Larnes	INT	12
Langue (mong)	INT	62
Artisanat	INT	12
Langue commune	INT	12

Arme de contact	Compétence	Domage	ENC	PA/PV	Notes	
Grande Hache	92%	2d6+1d4+2	2	3/10		
Arme à distance	Compétence	Domage	Portée	Charge	ENC	PA/PV
Arc long	52%	2d8+1d4	175 m	1	1	2/7

Localisation			Proesses
d20	Armure désert	Armure	PV
1-3	Jambe droite		6
4-6	Jambe gauche		6
7-9	Abdomen	3	7
10-12	Torse	3	8
13-15	Bras droit	3	5
16-18	bras gauche	3	5
19-20	Tête		6

Décapitation : contre un adversaire de TAI entre 10 et 15, le personnage effectue une attaque précise (-40%) et déclare la décapitation. La réaction de défense est à +20%. Si les dégâts sont au moins une blessure mineure, il provoque la décapitation de l'adversaire.

EQUIPEMENT			SORCELLERIE	
	ENC	pa/pv	Notes	Rituel Valeur
Armure du désert	3		-12%	
Grande hache	2			
Arc long	1			
Carquois	1		30 flèches	
TOTAL	7		MAX : 32	

Bronze : 300

Argent : 50

Or : 40



HISTORIQUE

Le désert des Larmes est une grande étendue désertique sur le continent nord. Vous êtes né dans une tribu qui vivait près d'une oasis. Les difficiles conditions de vie ont fait de vous un combattant. À votre majorité, vous avez profité du passage d'une caravane marchande pour vous y faire engager comme garde. Par la suite, vous avez loué vos talents martiaux comme mercenaire.

Vous avez acquis une belle réputation en ramenant à Karlaak un criminel dont la tête avait été mise à prix. Votre célébrité vous a valu quelques contrats intéressants. Récemment, de nombreux réfugiés venus du désert des Larmes se sont présentés en ville pour demander protection. Ils sont poursuivis par des Elenoins, des démons guerrières cannibales. Ces démons sont plusieurs milliers et la ville se prépare donc à un siège. Des messagers ont été envoyés aux autres cités État d'Ilmorla pour leur demander du renfort.

Vous alliez spontanément vous proposer comme soldat, mais vous avez été convoqué par la Grande Prêtresse de Lassa (Dame Élémentaire de l'Air), Dabrylla. Selon elle, il existe d'autres démons qui sont les ennemis mortels des Elenoins. Cependant le sortilège qui les invoquerait s'est perdu lors du sac d'Imrryr. Il gît sur le Gwakoni dans les profondeurs du Vieil Océan.

Le plan de la prêtresse est de prendre un navire jusqu'au lieu où les navires ont coulé et de rechercher le grimoire. Pour aider votre peuple et gagner une récompense substantielle quand vous aurez sauvé la ville, vous avez accepté.

Les points de Héros

Seconde chance : peut relancer n'importe quel jet ou obliger un adversaire à relancer n'importe quel jet

Coup oblique : transforme une blessure grave en blessure sérieuse.

Chance du héros : altération d'une intrigue de scénario.



NOM Jaydan Werrassa CULTURE Civilisée

RACE Humain Imoria PROFESSION Chevalier

DESCRIPTION

FORCE	CONSTITUTION	DEXTÉRITÉ	TAILLE	INTELLIGENCE	POUVOIR	CHARISME
18	17	9	13	12	8	16
Actions de Combat	Modif. de dommages	Points de Héros	Points de Magie	Mouvement	Rang d'Action	
2	+1d4	6	8	4	+11	

Compétence de base		
Acrobatie	DEX	9
Athlétisme	FOR+DEX	32
Bagarre	FOR	18
Canotage	FOR	18
Chant	CHA	16
Conduite	10+POU	18
Conn. Animal	INT	12
Conn. Monde	INT	22
Conn. Plantes	INT	12
Discrétion	10+DEX-TAI	6
Endurance	30+CON+POU	75
Équitation	DEX+POU	67
Esquive	10+DEX-TAI	56
Évaluer	INT	27
Influence	10+CHA	46
Lancer	DEX	9
Passe-passe	DEX	9
Perception	INT+POU	20
Persévérance	30+CHA+POU	54
1 ^{ers} soins	INT	12

Compétences de Combat		
Épée (1 M)	DEX+FOR	97
Bouclier	DEX+FOR	67

Compétences avancées / de magie		
Conn. Ilmoria	INT	12
Langue commune	INT	62
Danse	DEX	9
Conn. du milieu	INT	12
Séduction	INT+CHA	88
Éloquence	POU+CHA	24

Arme de contact	Compétence	Dommage	ENC	PA/PV	Notes	
Épée bâtarde 1 M	97%	1d8+1d4	2	4/12		
Épée bâtarde 2 M	27%	1d8+1d4+1				
Ecu	a 57% p 67%	1d6+1d4	2	8/12		
Arme à distance	Compétence	Dommage	Portée	Charge	ENC	PA/PV

Localisation

d20	plaques	Armure	PV
1-3	Jambe droite	6	6
4-6	Jambe gauche	6	6
7-9	Abdomen	6	7
10-12	Torse	6	8
13-15	Bras droit	6	5
16-18	bras gauche	6	5
19-20	Tête	6	6

Prouesses

Titan blindé : réduit le malus d'armure de 20% (pris en compte)

EQUIPEMENT

	ENC	pa/pv	Notes	SORCELLERIE	
Armure de plaques	12		-22%	Rituel	Valeur
Épée bâtarde	2				
Ecu	2				
TOTAL	16		MAX : 31		

Bronze : 400

Argent : 400

Or : 100



HISTORIQUE

Vous êtes d'une famille de chevaliers qui a toujours servi la famille Vaeshoon, seigneur de Karlaak. Vous avez toujours servi avec loyauté la ville et votre seigneur. Vous avez participé à de nombreuses batailles et vous êtes l'un des meilleurs chevaliers de Karlaak.

Récemment, de nombreux réfugiés venus du désert des Larmes se sont présentés en ville pour demander protection. Ils sont poursuivis par des Elenoins, des démons guerrières cannibales. Ces démons sont plusieurs milliers et la ville se prépare donc à un siège. Des messagers ont été envoyés aux autres cités État d'Ilmorla pour leur demander du renfort.

Alors que vous vous prépariez au combat, vous avez été convoqué par la Grande Prêtresse de Lassa (Dame Élémentaire de l'Air), Dabrylla. Selon elle, il existe d'autres démons qui sont les ennemis mortels des Elenoins. Cependant le sortilège qui les invoquerait s'est perdu lors du sac d'Imrryr. Il gît sur le Gwakoni dans les profondeurs du Vieil Océan.

Le plan de la prêtresse est de prendre un navire jusqu'au lieu où les navires ont coulé et de rechercher le grimoire. Elle vous a convaincu que son plan est la meilleure chance de vaincre les ennemis de la cité. Vous avez donc accepté de désertre pour la suivre.

Les points de Héros

Seconde chance : peut relancer n'importe quel jet ou obliger un adversaire à relancer n'importe quel jet

Coup oblique : transforme une blessure grave en blessure sérieuse.

Chance du héros : altération d'une intrigue de scénario.

NOM Kaeric CULTURE MarinRACE Humain
Ilmoria PROFESSION Marin

DESCRIPTION

FORCE	CONSTITUTION	DEXTERITÉ	TAILLE	INTELLIGENCE	POUVOIR	CHARISME
11	14	13	14	15	11	12
Actions de Combat	Modif. de dommages	Points de Héros	Points de Magie	Mouvement	Rang d'Action	
3	+1d2	6	11	4	+14	

Compétences de base		
Acrobatie	DEX	28
Athlétisme	FOR+DEX	54
Bagarre	FOR	46
Canotage	FOR	56
Chant	CHA	17
Conduite	10+POU	21
Conn.	INT	20
Animal		
Conn. Monde	INT	30
Conn. Plantes	INT	15
Discrétion	10+DEX-TAI	9
Endurance	30+CON+POU	60
Équitation	DEX+POU	24
Esquive	10+DEX-TAI	14
Évaluer	INT	45
Influence	10+CHA	22
Lancer	DEX	18
Passe-passe	DEX	13
Perception	INT+POU	26
Persévérance	30+CHA+POU	53
1 ^{ers} soins	INT	15

Compétences de Combat		
Épée (1 M)	DEX+FOR	84
Compétences avancées / de magie		
Conn. Ilmoria	INT	65
Artisanat	INT	15
Conn. Mer	INT	45
Piloter (navire)	INT	55
Langue commune	INT	65
Mong	INT	65
'pande	INT	65

Arme de contact	Compétence	Dommage	ENC	PA/PV	Notes	
Sabre	85%	1d8+1d2+1	1	4/12		
Arme à distance	Compétence	Dommage	Portée	Charge	ENC	PA/PV

Localisation				Prouesses	
d20	Cuir bouilli	Armure	PV	Linguiste : en entendant parler une langue inconnue pendant 2 heures, ou converser 1 heure, il gagne la Compétence Langue correspondante au score de base.	
1-3	Jambe droite		6		
4-6	Jambe gauche		6		
7-9	Abdomen	2	7		
10-12	Torse	2	8		
13-15	Bras droit		5		
16-18	bras gauche		5		
19-20	Tête		6		

EQUIPEMENT				SORCELLERIE	
	ENC	PA/PV	Notes	Rituel	Valeur
Haubert cuir	1		-4%		
Sabre	1				
TOTAL	2		MAX : 25		

Bronze : 100

Argent : 90

Or : 30



HISTORIQUE

Votre père était un pêcheur qui partait des semaines au large, mais il est mort au cours d'une tempête au cours de votre enfance. Bien que votre mère s'y soit opposée, vous avez, dès vos 13 ans, embarqué sur des navires de pêche, puis à 18 ans sur des navires marchands à travers tous les Jeunes Royaumes.

Vous avez même été capitaine de navire. Aujourd'hui vous êtes sans emploi, mais vous aviez rendez-vous avec un riche marchand de Karkaak qui pourrait armer un bateau. Cependant sa mort inopinée a contrarié le projet.

Récemment, de nombreux réfugiés venus du désert des Larmes se sont présentés en ville pour demander protection. Ils sont poursuivis par des Elenoins, des démons guerrières cannibales. Ces démons sont plusieurs milliers et la ville se prépare donc à un siège. Des messagers ont été envoyés aux autres cités État d'Ilmorla pour leur demander du renfort.

Vous vous disiez que c'était le moment de partir de la ville, mais vous avez été convoqué par la Grande Prêtresse de Lassa (Dame Élémentaire de l'Air), Dabrylla. Selon elle, il existe d'autres démons qui sont les ennemis mortels des Elenoins. Cependant le sortilège qui les invoquerait s'est perdu lors du sac d'Imrryr. Il gît sur le Gwakoni dans les profondeurs du Vieil Océan.

Le plan de la prêtresse est de prendre un navire jusqu'au lieu où les navires ont coulé et de rechercher le grimoire. Elle vous paiera 100 Argent pour que vous l'aidiez avec votre expérience de marin

Les points de Héros

Seconde chance : peut relancer n'importe quel jet ou obliger un adversaire à relancer n'importe quel jet

Coup oblique : transforme une blessure grave en blessure sérieuse.

Chance du héros : altération d'une intrigue de scénario.



NOM Deomyr Clalonna CULTURE Serf

RACE Humain Vilmir PROFESSION Colporteur

DESCRIPTION _____

FORCE	CONSTITUTION	DEXTERITÉ	TAILLE	INTELLIGENCE	POUVOIR	CHARISME
10	14	14	14	17	15	12
Actions de Combat	Modif. de dommages	Points de Héros	Points de Magie	Mouvement	Rang d'Action	
3	+0	6	9	4	+16	

Compétence de base		
Acrobatie	DEX	34
Athlétisme	FOR+DEX	59
Bagarre	FOR	10
Canotage	FOR	10
Chant	CHA	12
Conduite	10+POU	50
Conn. Animal	INT	27
Conn. Monde	INT	27
Conn. Plantes	INT	17
Discrétion	10+DEX-TAI	40
Endurance	30+CON+POU	64
Équitation	DEX+POU	29
Esquive	10+DEX-TAI	40
Évaluer	INT	27
Influence	10+CHA	32
Lancer	DEX	14
Passe-passe	DEX	14
Perception	INT+POU	32
Persévérance	30+CHA+POU	57
1 ^{er} soins	INT	27

Compétences de Combat		
Bâton	DEX+FOR	69
Compétences avancées / de magie		
Conn. Ilmorla	INT	17
Langue commune	INT	67
Artisanat	INT	37
Survie	INT+POU	32
Conn. du milieu	INT	17
Arts Martiaux	DEX	94

Arme de contact	Compétence	Dommage	ENC	PA/PV	Notes	
Bâton	69%	1d8	2	3/8		
Arts Martiaux	94%	2d3		3		
Arme à distance	Compétence	Dommage	Portée	Charge	ENC	PA/PV

Localisation				Prouesses	
d20	tunique cuir	Armure	PV	Toucher mortel : en déclarant utiliser cette prouesse, le personnage doit contourner une armure si son adversaire en porte une (attaque à -40%). En cas de réussite et si la blessure est au moins mineure, l'adversaire doit faire un test d'Endurance à -40%. Un échec signifie la mort.	
1-3	Jambe droite		6		
4-6	Jambe gauche		6		
7-9	Abdomen	1	7		
10-12	Torse	1	8		
13-15	Bras droit	1	5		
16-18	bras gauche	1	5		
19-20	Tête		6		

EQUIPEMENT				SORCELLERIE	
	ENC	pa/pv	Notes	Rituel	Valeur
Tunique de cuir	1		-4%		
Bâton	2				
TOTAL	3		MAX : 24		

Bronze : 50

Argent : 15

Or : 10



HISTORIQUE

Vous êtes né serf à Vilmir et vous avez vécu une enfance de misère avec votre famille. Votre destin était de reprendre le servage et de trimer pour la classe dirigeante du royaume. Vous faisiez du braconnage pour nourrir votre famille quand vous avez été pris en chasse. Si l'on vous attrapait, c'était la potence. Vous avez donc fui vers Ilmorla, laissant tout derrière vous.

Une fois en Ilmorla vous avez vécu par le vagabondage, puis au fur et à mesure, vous avez commencé à trouver des objets, puis à les revendre pour en acheter d'autres de plus grande valeur. Vous transportiez des messages et colportiez des nouvelles. Depuis vous voyagez sur les routes d'Ilmorla, et vous voilà à Karlaak aujourd'hui.

Récemment, de nombreux réfugiés venus du désert des Larmes se sont présentés en ville pour demander protection. Ils sont poursuivis par des Elenoins, des démons guerrières cannibales. Ces démons sont plusieurs milliers et la ville se prépare donc à un siège. Des messagers ont été envoyés aux autres cités État d'Ilmorla pour leur demander du renfort.

Vous étiez prêt à partir, mais vous avez été convoqué par la Grande Prêtresse de Lassa (Dame Élémentaire de l'Air), Dabrylla. Selon elle, il existe d'autres démons qui sont les ennemis mortels des Elenoins. Cependant le sortilège qui les invoquerait s'est perdu lors du sac d'Imrryr. Il gît sur le Gwakoni dans les profondeurs du Vieil Océan.

Le plan de la prêtresse est de prendre un navire jusqu'au lieu où les navires ont coulé et de rechercher le grimoire. Elle vous a demandé de l'accompagner car votre connaissance d'Ilmorla pourra être utile et comme vous aimez votre pays d'adoption, vous avez accepté de l'aider.

Les points de Héros

Seconde chance : peut relancer n'importe quel jet ou obliger un adversaire à relancer n'importe quel jet

Coup oblique : transforme une blessure grave en blessure sérieuse.

Chance du héros : altération d'une intrigue de scénario.

NOM	<u>Zirhan Ocerycia</u>	CULTURE	<u>Esclave</u>
RACE	Humain Nadsokor	PROFESSION	Mendiant

DESCRIPTION

FORCE	CONSTITUTION	DEXTÉRITÉ	TAILLE	INTELLIGENCE	POUVOIR	CHARISME
10	10	17	12	16	9	11
Actions de Combat	Modif. de dommages	Points de Héros	Points de Magie	Mouvement	Rang d'Action	
3	0	5	9	4	+17	

Compétence de base		
Acrobatie	DEX	90
Athlétisme	FOR+DEX	37
Bagarre	FOR	30
Canotage	FOR	10
Chant	CHA	11
Conduite	10+POU	19
Conn. Animal	INT	16
Conn. Monde	INT	16
Conn. Plantes	INT	16
Disrétion	10+DEX-TAI	75
Endurance	30+CON+POU	59
Équitation	DEX+POU	36
Esquive	10+DEX-TAI	72
Évaluer	INT	26
Influence	10+CHA	31
Lancer	DEX	17
Passe-passe	DEX	17
Perception	INT+POU	35
Persévérance	30+CHA+POU	60
1 ^{er} soins	INT	16

Compétences de Combat		
Fronde	DEX	57
Dague	DEX+FOR	77

[illegible][illegible]

Arme de contact	Compétence	Dommage	ENC	PA/PV	Notes	
Dague	77%	1d4+1		4/6		
Arme à distance	Compétence	Dommage	Portée	Charge	ENC	PA/PV
Fronde	57%	1d6	50	1		1/2

Localisation			Pronesses
d20		Armure	PV
1-3	Jambe droite		5
4-6	Jambe gauche		5
7-9	Abdomen		6
10-12	Torse		7
13-15	Bras droit		4
16-18	bras gauche		4
19-20	Tête		5

Courir sur les murs : si le personnage n'est pas surchargé, exténué ou en incapacité, il peut effectuer un mouvement complet dans une action de combat le long d'une surface verticale. Il peut aussi courir en une action, attaquer lors d'une seconde action et retomber sur le sol à la 3^e.

[illegible]

Bronze : 60

Argent : 90



HISTORIQUE

Vous êtes né à Nadsokor d'une mère prostituée et de père inconnu. Votre mère était une esclave et vous a légué son statut. Vous avez été éduqué pour être un mendiant. Entre 12 et 16 ans, vous avez voyagé avec votre maître et d'autres mendiants à travers Ilmorla et Vilmir pour gagner de l'argent en mendiant, volant, pillant voire en tuant.

Un jour, votre équipe a été attrapée par des miliciens vilmiriens et condamnée à mort. Vous êtes parvenu à vous échapper mais sans les autres. Vous êtes revenu à Nadsokor où avez été reconnu comme libre puisque vous aviez survécu.

Avec le temps, vous êtes devenu un meneur d'hommes et on vous a envoyé à Karlaak pour y diriger la Cour des miracles (et espionner les autorités de la ville). Vous vous en êtes bien acquitté jusqu'à aujourd'hui.

Récemment, de nombreux réfugiés venus du désert des Larmes se sont présentés en ville pour demander protection. Ils sont poursuivis par des Elenoins, des démons guerrières cannibales. Ces démons sont plusieurs milliers et la ville se prépare donc à un siège. Des messagers ont été envoyés aux autres cités État d'Ilmorla pour leur demander du renfort.

Vous vous disiez que c'était le moment de partir de la ville, mais vous avez été convoqué par la Grande Prêtresse de Lassa (Dame Élémentaire de l'Air), Dabrylla. Selon elle, il existe d'autres démons qui sont les ennemis mortels des Elenoins. Cependant le sortilège qui les invoquerait s'est perdu lors du sac d'Imrryr. Il gît sur le Gwakoni dans les profondeurs du Vieil Océan.

Le plan de la prêtresse est de prendre un navire jusqu'au lieu où les navires ont coulé et de rechercher le grimoire. En échange de votre aide pour sortir de la ville et pour le voyage, elle vous a promis le soutien inconditionnel du clergé de Lassa pour votre Cour des miracles. Y voyant une opportunité politique, vous avez accepté.

Les points de Héros

Seconde chance : peut relancer n'importe quel jet ou obliger un adversaire à relancer n'importe quel jet

Coup oblique : transforme une blessure grave en blessure sérieuse.

Chance du héros : altération d'une intrigue de scénario.

Prouesses

NOM	Yron	CULTURE	Nomade
	Humain /		
	Désert des		
RACE	Soupirs	PROFESSION	Chasseur

DESCRIPTION

FORCE	CONSTITUTION	DEXTERITÉ	TAILLE	INTELLIGENCE	POUVOIR	CHARISME
13	14	15	14	15	11	10
Actions de Combat	Modif. de dommages	Points de Héros	Points de Magie	Mouvement	Rang d'Action	
3	+1d2	10	13	4	+15	

Compétence de base		
Acrobatie	DEX	15
Athlétisme	FOR+DEX	28
Bagarre	FOR	43
Canotage	FOR	13
Chant	CHA	10
Conduite	10+POU	21
Conn. Animal	INT	25
Conn. Monde	INT	15
Conn. Plantes	INT	15
Discrétion	10+DEX-TAI	48
Endurance	30+CON+POU	55
Équitation	DEX+POU	26
Esquive	10+DEX-TAI	40
Évaluer	INT	15
Influence	10+CHA	20
Lancer	DEX	20
Passe-passe	DEX	15
Perception	INT+POU	38
Persévérance	30+CHA+POU	53
1 ^{ers} soins	INT	15
Compétences de Combat		
Arc	DEX	90
Lance	DEX+FOR	56

<u>Compétences avancées / de maîtrise</u>		
Pister	INT	65
Survie	INT+POU	28

Arme de contact	Compétence	Dommages	ENC	PA/PV	Notes	
Lance	56%	1d10+1d2	2	2/10	Emp. vs charge	
Arme à distance	Compétence	Dommages	Portée	Charge	ENC	PA/PV
Arc court	90%	1d8+1d2+2	60	1	1	2/4

Localisation			Prouesses
d20	Amure désert	Armure	PV
1-3	Jambe droite		6
4-6	Jambe gauche		6
7-9	Abdomen	3	7
10-12	Torse	3	8
13-15	Bras droit	3	5
16-18	bras gauche	3	5
19-20	Tête		6

Tireur Infaillible : +2 aux dégâts de l'arc (déjà indiqué).

EQUIPEMENT				SORCELLERIE	
	ENC	pa/pv	Notes	Rituel	Valeur
Armure du désert	3		-12%		
Lance	2				
Arc court	1				
TOTAL	6		MAX : 27		

Bronze : 60

Argent : 90

Or :



HISTORIQUE

Le désert des Soupirs est une grande étendue désertique et froide au nord du désert des Larmes. Votre tribu arpente les sables du désert depuis des générations, ignorant ce qui se passe dans les Jeunes Royaumes. À vos 17 ans, vous avez été capturé par des esclavagistes Pan Tangiens et revendu au continent Sud, à Pickarayd.

Dans les mines de charbon de cette nation vouée au chaos, vous avez fait plusieurs tentatives d'évasion avant de réussir avec une bande d'autres esclaves de toutes origines. Avec votre bande, vous avez cherché à libérer d'autres esclaves, avec un certain succès et après quelques mois, votre bande se montait à plusieurs centaines.

Votre renommée était telle que le Clergé du Chaos a pris le problème à bras le corps et a armé une équipe de mercenaires pour vous traquer. Vous avez eu le dessous et vous avez survécu de justesse, avant de vous enfuir vers l'Argimiliar.

De là, vous avez pu embarquer, comme garde, sur un navire qui se rendait en Vilmir. Une fois là, vous êtes allé au nord pour rejoindre votre désert des Soupirs. Actuellement, vous êtes arrivé à Karlaak.

Récemment, de nombreux réfugiés venus du désert des Larmes se sont présentés en ville pour demander protection. Ils sont poursuivis par des Elenoins, des démons guerrières cannibales. Ces démons sont plusieurs milliers et la ville se prépare donc à un siège. Des messagers ont été envoyés aux autres cités État d'Ilmoria pour leur demander du renfort.

Vous vous disiez que c'était le moment de partir de la ville, mais vous avez été convoqué par la Grande Prêtresse de Lassa (Dame Élémentaire de l'Air), Dabrylla. Selon elle, il existe d'autres démons qui sont les ennemis mortels des Elenoins. Cependant le sortilège qui les invoquerait s'est perdu lors du sac d'Imrryr. Il gît sur le Gwakoni dans les profondeurs du Vieil Océan.

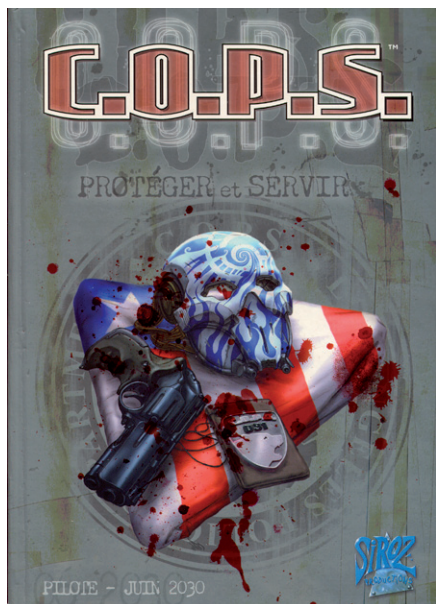
Le plan de la prêtresse est de prendre un navire jusqu'au lieu où les navires ont coulé et de rechercher le grimoire. Elle a entendu parler de vos exploits en Pickarayd. Vous vous êtes dit que votre retour peut attendre et avez accepté de l'aider.

Les points de Héros

Seconde chance : peut relancer n'importe quel jet ou obliger un adversaire à relancer n'importe quel jet

Coup oblique : transforme une blessure grave en blessure sérieuse.

Chance du héros : altération d'une intrigue de scénario.



CHASSE À L'HOMME :

Une campagne Cops en 3 parties initialement publiée dans jdr.mag n° 1, 2 et Hors Série spécial scénarios.

PREMIÈRE PARTIE :

LES PROIES

Remerciements à Najim sans qui ce qui est n'aurait pas été.

Los Angeles 2030... La Californie a fait sécession des États-Unis. Mais passée la période d'euphorie, la réalité a repris le dessus. Les gangs

et la criminalité sévissent toujours dans les rues de Los Angeles. Pour y remédier, la municipalité a créé les C.O.P.S., une unité d'élite disposant de pouvoirs étendus et d'un matériel de pointe, notamment leur emblématique masque de combat.

Afin de maintenir un rythme de jeu élevé, ressort essentiel de cette aventure, le meneur ne doit pas couper le rythme en compulsant son manuel. Le groupe de joueurs devrait comporter au moins une ou deux personnes un peu expérimentées.

Dans ce récit, l'ambiance est primordiale, plus que l'intrigue elle-même. Les C.O.P.S., qui tombent dans un traquenard, n'incarnent pas les chasseurs, comme ils en ont l'habitude, mais les proies. Mettez la peur de leur côté. Essayez de maintenir un tempo très rythmé, sans temps mort. Vos joueurs doivent avoir l'impression d'être pris à la gorge et ne se sentir à aucun moment en sécurité.

INTRODUCTION

C'est la fin de la journée. Les joueurs sont en train de ranger leur équipement dans leurs casiers quand un supérieur les interpelle :

« Reprenez votre matériel. On a besoin de vous. Le chargement du soir doit partir pour la State Prison et ceux qui devaient s'en occuper



sont retenus sur une affaire ».

Malgré toutes les récriminations possibles, le supérieur n'en démordra pas. Les PJ doivent y aller, c'est tout. Traînant les pieds, ils rejoignent donc le garage et montent dans le véhicule pénitencier.

À SAVOIR :

- Le véhicule : Il s'agit d'une version modifiée du Fairchild SRS 12 « Wolverine » (pp.169 et 171) : Vit. Max. : 90, Acc. : 18, Pass. : 3 +16, Prix : 80.000 \$*, PS : 14.

À l'arrière, deux bancs de huit places se font face. Une barre court au sol pour entraver les détenus. Une radio permet de communiquer avec la cabine à l'avant. L'air entre depuis un recycleur au plafond qui peut être fermé en cas de menace (gaz...).

Deux toutes petites fenêtres blindées sont percées dans les parois latérales. L'unique porte, à l'arrière, ne peut être ouverte que depuis l'intérieur, en saisissant un code précis.

- Les convoyeurs : Deux personnes à l'avant pilotent l'engin. Deux gardes de la California State Prison sont à l'arrière, avec les PJ. C'est le règlement. Le premier, Igor Karenski, est un père de famille blasé. Il grogne plus qu'il ne parle. Le second, Diego Ramirez, est un jeune homme exubérant qui vénère les C.O.P.S. Rendez-le pénible : « Whaou, faites-voir votre masque ! », « Vous pourriez m'aider pour intégrer les C.O.P.S ? », etc.

- Les prisonniers : Le véhicule est peu chargé en raison de la présence d'un détenu de « valeur :



Kao Li. Membre important d'un gang de la mafia chinoise, il est la raison pour laquelle on a demandé les PJ en renfort : on craint que ses hommes ne cherchent à le libérer. Très bien habillé, Kao Li est très arrogant. Face à lui se trouve Jenna Harris, une bimbo totalement prostre. Trois blacks sont également enchaînés au banc. Malpolis, fanfarons, prétentieux, ils ne cesseront d'interpeller les PJ pour se moquer d'eux. Pour terminer, on a également un homme aux allures de clochard, qui répond au nom de Ed, un exhibitionniste multirécidiviste. Si on lui parle, il répondra de manière incohérente et parlera d'extra-terrestres.

DÉPART

Alors que le véhicule s'ébranle et sort du garage, le conducteur s'adresse à vous au moyen de la radio :

- Merci d'être venus nous prêter main-forte les gars. Désolé pour vous mais le trajet va être sacrément rallongé.

Karenski soupire en levant les yeux au ciel. Ramirez vous fait un clin d'oeil.

- Normalement, poursuit le pilote, on prend direct au nord pour rejoindre la 5ème mais ça nous fait passer trop près de Little China et les hommes de Kao Li pourraient vouloir tenter quelque chose. Pour plus de sécurité, on

va contourner le centre ville, prendre la 10ème puis la 405ème. Bon, vous voulez quoi comme fréquence ?

Laissez les joueurs discuter un peu de la chose et reprenez. Éventuellement, vous pouvez leur montrer le trajet sur la carte (2ème de couverture : la prison est hors-plan, au nord) et passer une musique qui pulse (voir notre sélection sur le site). Lisez la suite sans vous laisser interrompre. Fusillez du regard, au moins, un joueur qui vous couperait la parole.

Tandis que la musique continue, vous entendez à nouveau le conducteur.

- Merde. Y a un incendie au Miramont. La rue est coupée. On va devoir se détourner. Je vais prendre vers le sud sinon ça nous rapprocherait trop de Little China.

Vous sentez que le véhicule prend quelques virages un peu serrés. Puis, les fonctionnaires à l'avant reprennent leur conversation :

- Pff, encore bloqués. Tiens, prends à droite.

[À partir de maintenant, accélérez votre débit et prenez une voix de plus en plus paniquée]

- Attends... Et, c'est quoi ça ? Il nous veut quoi ce con ?

- Merde !

- Prends à droite ! Prends à droite ! Non, à gauche.

- Oh putain !

Le véhicule accélère et change fréquemment de direction, comme un animal affolé.

- Merde, on va rentrer dans Compton si ça continue.

- Attention...

- Oooh...

- Hé, mais c'était pas prévu,
ça...

Soudain, une violente explosion secoue le véhicule qui s'immobilise instantanément, vous projetant au sol. La radio n'émet plus qu'un sifflement continu strident.

TRIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII

Vous avez à peine le temps de vous relever qu'on projette de la peinture depuis l'extérieur, opacifiant les fenêtres. Comme le plafonnier s'est éteint au moment du choc, vous êtes à présent plongés dans le noir total.

- Hé, les gars, l'aut' con a dit qu'on rentrait dans Compton, se marre un des blacks. Vous allez voir ce que c'est que des vrais mecs. Vous allez voir que c'est pas une légende la taille de la queue des blacks...

Un autre rigole.

- Vous êtes dans un sacré merdier les Pigs !

Le véhicule commence alors à osciller, comme si des dizaines de personnes tentaient de le renverser. Dans le

*même temps, vous sentez qu'on frappe
à coups de barres de fer sur la porte...*

- Ouh... Blanche-Neige va bientôt se faire croquer par le Grand méchant loup...

C'est maintenant aux PJ de reprendre la main. Ils n'ont aucune visibilité sur l'extérieur : obligez-les à fermer les yeux jusqu'à ce qu'ils sortent du fourgon. Les coups ne faiblissent pas (donnez des coups de pieds dans la table) et les trois blacks n'arrêtent pas de leur mettre la pression. Mais ils vont bien devoir faire quelque chose. Rester dans le fourgon serait le pire des choix. Néanmoins, si c'est le leur... Demander du secours est impossible : toutes les communications sont brouillées (voir encadré ci-dessous). Sortir va demander une bonne coordination d'autant qu'ils n'ont aucune idée de ce qui les attend à l'extérieur.

Un élément va compliquer la situation : les PJ ne peuvent pas partir seuls. Ils doivent emmener avec eux Karenski et Ramirez. Deux autres détenus demandent également à venir. Kao Li fait valoir dignement que, s'ils sont bien à Compton, il va être écharpé par ceux qui sont dehors. Enfin, Jenna Harris conjure de l'emmener : « Ils sont là pour moi, ils sont là pour moi... Ils m'ont retrouvée... Je vous en supplie, sau-



vez-moi... ». Jenna essaiera tout : la menace, la séduction, la pitié... Il est impossible de lui soutirer quoi que ce soit et, par exemple, de savoir pourquoi on en aurait après elle. Elle commence à être en manque de coke et est incapable de tenir une conversation cohérente. Un jet réussi en Instinct de flic / Perception (2+) permet néanmoins de s'assurer qu'elle bien dit la vérité.

Avant la sortie, si sortie il y a, Ramirez se pisse dessus, Kerenski embrasse une photographie de sa famille, Kao Li serre les poings et les mâchoires et Jenna pleure et implore

toute une série de dieux. Quant aux blacks, ils se marrent à n'en plus finir.

À SAVOIR :

- L'intrigue de fond : Ce n'est pas pour Kao Li que le véhicule pénitencier est attaqué mais pour Jenna Harris. En effet, la bimbo est la maîtresse de l'un des lieutenants les plus importants des chefs de la mafia russe : Igor Zevitch. Or, elle a décidé de fuir suite à une série de mauvais traitements. Quittant la villa, sa première direction a été le quartier de Watts pour trouver de la coke à laquelle elle est accroc et que

Musique

Découvrez notre petite sélection musicale pour servir de fond sonore à la première partie de ce scénario :

- Scène dans le fourgon : pour mettre tout de suite dans l'ambiance, un peu de Rage Against The Machine : Killing in the Name of... - Supérette : une musique un peu sirupeuse pour la clientèle qui fera contraste avec la violence de la scène : Only You popularisée par The Platters.
- Immeuble d'habitation : selon les appartements, les goûts peuvent être très variés : gospel, blues (comme The Dock of the bay d'Ottis Redding) ou pourquoi pas du Sepultura (Refuse/Resist).
- Immeuble en chantier : les squatters aiment surtout le reggae, depuis Bob Marley (Exodus) aux derniers titres en vogue en passant par Groundation (Babylon Rule Dem).
- Scène finale : The End, The Doors.



son homme lui fournissait régulièrement. Et voilà qu'elle se fait arrêter par une patrouille de police. Bien évidemment, lorsqu'elle est partie, Zevitch l'a faite suivre et il a aussitôt été informé de son arrestation. Au commissariat, bien qu'elle ne risquait en fait pas grand-chose, Jenna a paniqué. Pour se sauver (et aussi pour se venger), elle a expliqué qu'elle possédait beaucoup d'informations compromettantes sur Zevitch et qu'elle était prête à collaborer. Pour la protéger, il a été décidé de la déferer à la California State Prison.

- Le traquenard : Faisant jouer ses influences, Zevitch a réussi à prendre connaissance du trajet du convoi, corrompre le conducteur (sans lui dire comment tout finirait, évidemment) et monter dans l'urgence le traquenard. Il a fait allumer un départ de feu au Miramont, livrer une marchandise volumineuse dans la rue suivante puis forcer le véhicule pénitencier à entrer dans Compton jusqu'à l'impasse. Là, un de ses hommes attendait avec un lance-missile Mc Kiddie 095 (pp.162 et 165) pour immobiliser le fourgon. Ensuite ? Zevitch, qui veut se couvrir et éviter qu'on ne remonte à lui, a négocié rapidement avec un gang local : les Rockets. Pour eux, l'opération est vitale. En effet, elle leur permet de réaliser le plus grand exploit jamais

réussi par un gang et donc d'asseoir définitivement leur influence sur le quartier. Zevitch n'ayant cependant que moyennement confiance en eux, il a donc chargé trois hommes équipés de jumelles, d'un brouilleur (afin d'empêcher les C.O.P.S d'appeler du renfort) et d'un fusil de précision de suivre le tout à distance depuis les toits. Ils doivent éviter d'intervenir pour que les soupçons ne leur retombent pas dessus. Mais s'il faut le faire... Ceux-ci, véritables professionnels, resteront invisibles jusqu'à leur éventuelle entrée en scène.

SHOW-TIME

Prévenez les joueurs qu'à l'ouverture des portes du fourgon vous n'allez lire qu'une fois la situation des lieux, leur montrer le plan, sur lequel le fourgon est orienté l'avant vers la ruelle et l'arrière (par où les C.O.P.S. sortent) vers les habitations, et qu'ensuite ils n'auront que cinq secondes, que vous décompterez, pour réagir. Bref, mettez-leur un bon coup de pression.

Vous ouvrez la porte du véhicule. Un moment ébloui par la lumière, vous n'entendez d'abord que des cris de victoire :

- Ouais ! On va se les faire.

C'est alors que vous jaugez des lieux. [Montrez le plan] Vous êtes dans



une impasse relativement large. Face à vous, un immeuble d'habitation en brique de six étages environ. À gauche, le même mais à l'abandon et portant des pancartes : « Ici, bientôt, votre logement ». À droite, un petit bâtiment avec une supérette au rez-de-chaussée et deux niveaux au-dessus. Devant tous ces immeubles, des voitures sont garées.

Mais, pour le moment, l'urgence c'est la vingtaine de gars portant des foulards noir et blanc et armés de barres de fer, de haches et pour certains de petits calibres, qui se trouvent sur votre chemin.

Les gangers sont du genre grandes gueules mais branquignols. Quand ils voient les C.O.P.S sortir, ils refluent. Une fois abrités, derrière des voitures, des parapets, ou autre, les Rockets commencent à tirer. Les joueurs vont donc bénéficier d'un

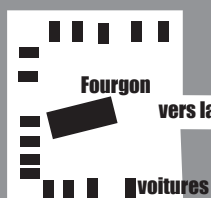
des trois bâtiments, les PJ devront étendre au moins trois Rockets.

Faites comprendre à vos joueurs que penser atteindre la sortie de l'impasse est une utopie totale. Elle est trop loin et il est évident pour toute personne de bon sens que cela ne se fera pas sans une casse importante dans les rangs du groupe. Ceux qui essaient malgré tout tomberont sur un véhicule qui barre le passage, occupé par six membres du gang. Enfin, le sniper profitera de cette longue ligne droite pour aligner Jenna, si elle est encore vivante à ce moment-là. Elle peut alors être grièvement blessée. Dans tous les cas, les PJ devraient rapidement se replier vers la cour pour éviter un massacre : le leur...

Caractéristiques pour COPS
Karenski
et Ramirez

SUPERETTE

**immeuble
d'habitation**



**immeuble en
travaux**

tour de jeu « gratuit » durant lequel les opposants cherchent juste à trouver un abri. Ensuite, c'est la fusillade généralisée. Pour atteindre un





Car	Cha	Cood	Edu
-----	-----	------	-----

3 2 4 2

Per	Ref	S-F	PV
-----	-----	-----	----

3 3 3 20

(2 pour Ramirez en sang froid)

Armes de contact : 6+

Armes de poing : 5+

Athlétisme : 7+

Corps à corps : 6+

Discrétion : 6+ - Gilet pare-balles
(2d6+6 sur torse et abdomen)

- Casque : 1d6+6 sur tête

- Benelli 053 Tactical

- S&W Defender d-021

Jenna

Car	Cha	Cood	Edu
-----	-----	------	-----

2 4 3 3

Per	Ref	S-F	PV
-----	-----	-----	----

2 3 2 16

Athlétisme : 8+

Corps à corps : 9+

Discrétion : 7+

Kao Li

Car	Cha	Cood	Edu
-----	-----	------	-----

4 3 5 3

Per	Ref	S-F	PV
-----	-----	-----	----

3 4 4 22



Armes de contact : 6+

Armes de poing : 8+

Athlétisme : 5+

Corps à corps : 5+

Discrétion : 5+ -

Rocket de base

Car	Cha	Cood	Edu
-----	-----	------	-----

2 2 3 1

Per	Ref	S-F	PV
-----	-----	-----	----

2 3 2 16

Armes de contact : 6+

Armes de poing : 7+

Athlétisme : 7+

Corps à corps : 6+

Discrétion : 7+

Intimidation : 6+

Poignard de combat

- Free Snake S-131

Marcus IV

Car	Cha	Cood	Edu
-----	-----	------	-----



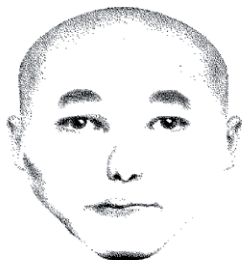
5 3 3 3

Per	Ref	S-F	PV
-----	-----	-----	----

2 3 3 25

Armes de contact : 5+

Armes de poing : 6+



Athlétisme : 5+

Corps à corps : 5+

Discrétion : 6+

Intimidation : 4+

Ruger Falcon 041

- Poignard de combat

- T-Shirt pare-balles (1d6+3 sur torse et abdomen)

Commando du toit

Car	Cha	Cood	Edu
-----	-----	------	-----

4 2 4 2

Per	Ref	S-F	PV
-----	-----	-----	----

3 3 4 25

Armes d'épaule : 5+

Armes de contact : 7+

Armes de poing : 6+

Discrétion : 6+

Intimidation : 5+

Tir en rafales : 6+ - Brouilleur

de communications

- Jumelles nocturnes

- Détecteur de chaleur

- Hellfire 032fx (!)

- Sharp 251 LL

Lors du rapide trajet du fourgon jusqu'au bâtiment choisi, les joueurs vont apercevoir quelques membres du gang. Demandez-leur un jet en Instinct de Connaissance / Éducation (3+). Selon la marge de réussite, le personnage reconnaît différents éléments :

- On est bien à Compton.

- C'est le gang des Rockets qui s'en prend à eux, comme l'indique la cagoule noire et blanche.

- Il s'agit d'un petit gang agressif, qui aime se montrer mais n'est pas très puissant et est surtout très mal organisé.

- Celui-ci se donne un vernis politique en menant des actions anti-flics supposées être des « actions contre l'État oppresseur des minorités ».

- Leur chef est Marcus IV, un colosse recherché pour une impressionnante série d'infractions et connu pour sa cruauté.

CONSEILS DE MISE EN SCÈNE



Avant de poursuivre le scénario, rappelons quelques éléments importants afin d'accroître la tension. N'oubliez pas les PNJ : Ramierez pleure, Karenski prie la Vierge (mais reste lucide), Jenna est de plus en plus stone à cause de son manque. Certains vont peut-être mourir et, à part Jenna, ce n'est pas un problème. Plus gênant : que faire des blessés ? Kao Li demande une arme pour aider le groupe : il sera honnête jusqu'au bout, c'est quelqu'un de rationnel qui veut juste sauver sa peau et qui est bien conscient que l'arrivée des renforts à la fin empêchera toute évaison. Mais si vous en décidez autrement...

Les PJ doivent garder en tête qu'ils sont des C.O.P.S. Ils ont bien sûr le droit de se défendre mais ils ne sont pas des criminels. Ils doivent conserver leur sang-froid et ne pas transformer le quartier en champ de bataille avec les civils comme cibles.

Les Rockets sont agressifs et bêtes. Ils sont là pour servir de chair à canon. Ils devraient tomber en nombre mais il y en aura toujours d'autres pour continuer à harceler les personnages. Leur nombre est virtuellement illimité. En abattre ne fait que les retarder.

Cependant, il est important de gérer correctement les attaques contre les PJ. Les tirs doivent rare-

ment les atteindre ou seulement les blesser. Votre but doit être de faire peur aux joueurs, pas de tuer leurs personnages. Compter les balles leur mettra la pression.

GUN-FIGHT

Les PJ réussiront normalement à atteindre l'un des trois bâtiments : supérette, immeuble d'habitation ou immeuble en travaux. On ne peut aller au-delà car les bâtiments sont tous orientés vers la cour. Derrière, se trouvent des fabriques et les murs n'ont donc aucune ouverture de ce côté ni possibilité de les descendre en les escaladant. Organisez un premier combat.

La supérette

C'est le petit magasin du quartier. Au rez-de-chaussée, on trouve les rayons habituels, deux bureaux et un entrepôt. Des portes de secours au fond du magasin permettent d'accéder à l'immeuble d'habitation. À l'étage, on trouve les appartements du gérant. Au-dessus, ce sont des appartements classiques. Puis, on arrive au toit où se trouve un élevage de poules et de lapins difformes engraissés aux hormones de croissance.

Au niveau ambiance de jeu, faites en sorte que les joueurs tirent partie de leur environnement. Vous pouvez par exemple leur dire in-



nocemment qu'ils passent dans le rayon détergents et produits d'entretien. Logiquement, ils devraient tilter qu'il y a quelque chose à faire. On peut aussi jeter de l'huile par terre pour faire glisser les adversaires ou un produit inflammable sur lequel on lance une allumette (en même temps, provoquer un départ de feu, c'est loin d'être une bonne idée...). Essayez aussi de tirer partie de l'environnement en tant que MJ pour monter de belles scènes au niveau visuel : boîtes qui volent en tous sens, Rocket qui pille la caisse ou le rayon bière au lieu d'aider ses camarades, avalanche de cartons... Sans compter les clients qui hurlent et se terrent (personne âgée, mère avec son bébé...).

L'immeuble d'habitation

Sale et décrépi, c'est un immeuble classique abritant beaucoup de familles nombreuses. Il compte six étages. Les appartements ont une chance sur deux d'être occupés car la population est rentrée chez elle se terrer dès les premiers coups de feu. Un appartement sur dix possède un de ces vieux téléphones filaires. Ils sont le seul moyen de prévenir l'extérieur et d'appeler d'éventuels renforts.

On peut aussi y trouver des armes ou d'autres objets permettant

de monter un guet-apens.

Le toit et les balcons (Athlétisme / Coordination (3+), sauf si on sécurise le passage, par exemple avec des cordes) permettent d'accéder à l'immeuble en chantier.

L'immeuble en reconstruction

Au rez-de-chaussée se trouve un chantier abandonné : sacs de ciment et de sable, outils rouillés, bétonnières, planches... Au premier et au deuxième, c'est un gigantesque squat et un « supermarché du crack » avec des personnes très agressives face aux flics (+1 au jet de dé dans le tableau caractéristique des PNJ). Le troisième et le quatrième étage sont vides. Au cinquième, on a un unique occupant : un vieux monsieur totalement gâteux. Puis c'est le toit, avec ses plants de cannabis sous serre.

C'est à ces trois derniers étages que l'espace est le plus ouvert. Les murs intérieurs ont été abattus et on n'a plus que la structure du bâtiment, de grosses colonnes en béton. Vous pouvez y monter un immense gunfight. Les objets du chantier peuvent être utilisés, par exemple pour se barricader dans un fortin improvisé.

Niveau ambiance, imaginez la lumière rasante qui trace des grands rayons dans la poussière.



LA POURSUITE INFERNALE

À un moment, les PJ devront décrocher et changer de bâtiment. Essayez de faire en sorte que le groupe circule dans au moins deux d'entre eux, pour varier les ambiances, et de le forcer à monter vers les toits.

Rappelez-vous de l'ambiance de la partie : pas de répit, pas de temps morts... Pensez à compter les munitions. Ça rehaussera sacrément la tension. Inspirez-vous d'Aliens. Le danger est partout, même si on ne le voit pas. Les Rockets peuvent être au coin de chaque couloir, derrière chaque porte. On les entend qui crient, qui courent... Ils peuvent surgir à tout moment, y compris depuis un mur qu'ils défoncent à coups hache ou par une fenêtre.

LE SIÈGE FINAL

Faites en sorte que la poursuite s'interrompe. Les PJ trouvent un lieu facile à sécuriser, comme les toits. Ils peuvent décider de s'y retrancher. Au cours de ces quelques minutes de répit, incitez-les à remettre un peu les choses en place : comment un gang minable comme les Rockets a-t-il pu disposer d'un lance-roquette et d'un brouilleur de communication ? Qui est vraiment visé par le traquenard ? Kao Li ne

semble pas intéresser les hommes de Marcus IV... Alors, c'est cette Jenna ? Mais pourquoi ? Si on l'interroge, elle tiendra des propos incohérents mais dont la tonalité générale pourra mettre les PJ sur la piste : « Ils me veulent... Je... Je suis dangereuse pour eux, oui... Dangereuse... Ha ha ha... Salopard... Tu vas payer tu vas voir... Enculé... Et euh... Vous auriez pas un peu de poudre ? De la poudre, juste une petite dose... Pitié... ».

Rejouez alors Fort Alamo. N'hésitez pas à faire tomber un ou deux PNJ alliés. Quelques événements peuvent survenir : un des PNJ fait une crise de nerf totale (il hurle et devient incontrôlable), un autre a vraiment très, très envie d'uriner, la faim commence à tenailler les personnages (malus de 1 sur tous les résultats des jets de dés à venir tant que les personnages n'ont pas mangé)...

ALLONGEZ LA SAUCE

Si vous souhaitez allonger un peu la durée de votre partie, nous vous proposons deux types d'événements que vous pouvez ajouter à la trame de base.

LES APPARTEMENTS

Lorsque les PJ entrent dans un appartement de l'immeuble habité, lancez un d6.



Sur un résultat de 5 ou 6, celui-ci est occupé par des personnes un peu particulières.

Relancez le dé pour les déterminer (voir tableau) :

Résultat du d6 ÉVÉNEMENT

1 L'appartement où les PJ pénètrent est un chenil où les accueillent cinq chiens de combat ni attachés ni muselés. Ils sont très agressifs et s'attaquent aussitôt aux entrants. Considérez qu'ils sont de niveau 7+ et provoquent des dégâts égaux à 1 PU s'ils griffent (sur un résultat de 1 à

4 avec un dé) ou de 3 PU s'ils mordent (sur un résultat de 1 à 4 avec un dé). Une fois qu'un des chiens mord un personnage, il ne le lâche plus et lui provoque ensuite un dé de dégât à chaque tour de jeu jusqu'à ce qu'il soit abattu.

2-3 L'appartement est occupé par deux jeunes enfants dont les parents sont absents. Il va falloir au pire éviter qu'ils se fassent tuer, au mieux leur éviter d'assister à des scènes trop violentes.

4-5 Un vieux papy qui a fait la guerre du Golfe pète les plombs (niveau et armement équivalent aux Rockets). Il ressort une vieille arme et se met à tirer sur tout ce qui fait du bruit : « On peut plus avoir la paix, bande de voyous ». Présentez-le

comme une personne sympathique dans un premier temps, pour que les joueurs hésitent à le neutraliser. Son côté ultra-patriote et son idéologie raciste peut permettre de s'en faire un allié mais dans ce cas faites-le devenir extrémiste tendance Ku-Ku-Klan, histoire de foutre les boules aux joueurs. Alors, on pactise avec le « Diable » ?

6 Les PJ découvrent par hasard une planque d'un autre gang. Il n'y a que quatre personnes dedans à ce moment-là (niveau et armement équivalent aux Rockets) qui se font surprendre. Si les joueurs parlent avant de tirer, ils peuvent s'en faire des alliés (qui mourront vite) car ce sont des ennemis des Rockets. Sinon, ils se retrouvent pris entre deux feux.

L'ÉMEUTE

Si vous vous sentez à l'aise, vous pouvez essayer de gérer le comportement général du quartier.

Nous l'avons dit, Compton était déjà en ébullition suite à une descente sauvage impliquant des flics. L'arrivée des PJ et les fusillades multiples peut donc mettre le feu aux poudres. Si les C.O.P.S. se comportent comme des brutes écervelées, ce n'est plus seulement les Rockets qu'ils auront sur le dos mais toute la population



locale.

Comment gérer cette montée en puissance ? Partez du principe que le quartier est sous un niveau de tension équivalent à 4. Chaque mort civil ou destruction d'appartement dont les PJ sont directement responsables augmente le niveau de tension de 1 point. Toute explosion ou mort d'enfant ou de vieillard augmente la tension de 2 points. Un incendie augmente la tension de 3 points.

Quand les PJ rencontrent un habitant, et sauf précisions données dans le scénario, vous pouvez consulter le tableau suivant pour connaître son attitude :

Niveau de tension et Attitude de la population

1 à 3 Bienveillante : aide probable.

4 (niveau de départ) Neutre : aide possible mais fuite en général.

5-6 Modérément hostile : insultes...

7-8 Hostile : aide les Rockets en leur signalant les PJ.

9-10 Fortement hostile : aide les Rockets physiquement en participant à la « chasse ».

11-12 Émeute générale : Tout le quartier se soulève. Les voitures brûlent, on monte des barricades...

Si l'émeute se déclenche, Marcus IV se régale et fait valoir ses talents d'orateur et d'idéologue pour attiser le brasier : « Rejoignez-nous, mes frères, dans notre croisade contre les forces du mal et de la corruption ».

Éventuellement, vous pouvez varier l'attitude d'une personne qui peut avoir une perception différente des événements de celle du reste du quartier. Lancez un dé 6. Si le résultat est 1 : pour elle le niveau de tension est de -2, s'il est de 2, le niveau de tension perçue est de -1. Si le résultat est de 3 ou 4, cette personne réagit comme la moyenne. Si le résultat est 5, son niveau de tension est de +1 et de +2 pour un résultat de 6 au dé. Attention : ce n'est pas le niveau de tension réel qui est modifié par ce jet, seulement la perception que la personne en a.

Si l'émeute éclate, des hélicoptères vont commencer à survoler le quartier (journalistes, C.O.P.S., etc ;). Ni les uns ni les autres ne prendront le risque de descendre et d'essayer des tirs pour récupérer les PJ. Ils peuvent donc se retrouver dans une situation rageante : tout le monde les voit mais personne ne peut rien pour eux.
Encadré



SAUVÉS ?

De manière classique, les joueurs sont finalement acculés, par exemple sur le toit et grillent leurs dernières cartouches, se lançant des amabilités du genre : « Allez, j'étais quand même content de t'avoir connu, enculé ».

Quand la situation deviendra vraiment critique, les renforts finissent par arriver : un hélico, deux « Wolverine » (voir pp.169 et 171) avec leurs trente hommes. Annoncez les sirènes au loin, les lueurs des gyrophares dans la nuit, puis l'hélico qui passe au-dessus d'eux. Bien évidemment, les Rockets redoublent alors leurs assauts pour en finir avant qu'il ne soit trop tard. Essayez de faire en sorte de garder Marcus IV en vie. Un tel personnage peut toujours resservir à l'avenir...

La cavalerie arrive plus ou moins vite, selon ce que les PJ ont fait ou pas. Mais même s'ils n'ont pas réussi à joindre le central ou se signaler d'une manière ou d'une autre, les fusillades répétées ont alerté les autorités qui, de fil en aiguille, et à l'aide de satellites, ont retrouvé la trace du fourgon pénitencier qui avait disparu et compris ce qui se passait.

Dans la mesure du possible, laissez les PJ participer au combat car, après tout, ce sont eux les héros. D'ailleurs, s'ils se débrouillent bien,

ils peuvent peut-être rejoindre seuls leurs lignes : des C.O.P.S. stationnés à l'entrée de Compton qui hésitent encore à y entrer. Attention : si à un moment Jenna semble devoir s'en sortir, les snipers entrent en scène et tentent de l'abattre. À vous de voir si ces tirs réussissent ou non...

Dans tous les cas, dès que les snipers auront tiré, les C.O.P.S. vont les prendre en chasse. À l'aide de l'hélico et des satellites, ils seront vite arrêtés. Ce sont des professionnels, pas des fous, donc si on leur en laisse l'opportunité, ils se rendent. Ils sont également prêts à coopérer pour alléger leur peine (point important, vous le verrez, pour la suite de ce scénario). Les PJ peuvent participer à leur arrestation. Pour tenter de disparaître, les snipers ont rallié une avenue très fréquentée la nuit (discothèques...).

THIS IS THE END...

Il est temps de faire le bilan. À COPS, distribuez les points d'expérience (5 environ). Ajustez les points d'adrénaline et d'ancienneté. Mettez à jour les relations. Kao Li peut avoir eu la vie sauve grâce aux PJ : il ne l'oubliera pas. De même que Jenna qui témoignera de sa reconnaissance à sa manière. Marcus IV ou Zévitch peuvent être devenus des ennemis mortels.



Mais l'affaire n'est pas close. Car nul doute que maintenant les PJ vont vouloir mettre la main sur celui qui a tout organisé : Zevitch...

DEUXIÈME PARTIE : LES PRÉDATEURS

L'état de santé des joueurs

Les personnages reçoivent des soins dans une ambulance. En gros, permettez-leur de récupérer la moitié de leurs Points de Vie. Ce nouveau volet laissant moins de place aux actions violentes, le fait de se retrouver en mauvais état n'empêchera pas les joueurs de réussir leur enquête mais les maintiendra sous pression. En terme de jeu, n'hésitez pas à rappeler de temps en temps aux joueurs les blessures de leurs personnages : « En montant l'escalier, tu grimaces. Maudite jambe... », « Le coup que tu as reçu n'était pas très puissant mais il vient raviver ta blessure » ou bien encore : « En te grattant, tu sens sur ta peau la cicatrice encore fraîche de la blessure que tu as reçue à Compton ».

AU COMMENCEMENT...

Quels éléments permettent aux joueurs de soupçonner qu'on leur a tendu un véritable piège ?

Si le gang qui s'en est pris à eux est une bande du quartier, celui-ci disposait d'un équipement bien trop important pour des petits malfrats locaux : lance-missile, brouilleur de confection militaire, fusil de précision... Si cela ne suffit pas à leur faire comprendre qu'il y a quelque chose à fouiller, ils peuvent être interpellés par le souvenir de propos ambigus de Jenna qui répétait qu'on voulait la tuer et de Marcus qui voulait manifestement la capturer (voir scénario précédent). Enfin, ultime recours, les snipers, s'ils sont pris, vont probablement parler. Ce sont des mercenaires car Zevitch ne disposait pas des talents suffisants parmi ses hommes. Ils expliquent donc qu'ils n'ont pas monté le coup mais n'ont été que des exécutants.

Prenant connaissance de ces informations, le supérieur des personnages leur explique qu'il faut agir vite. Si celui qui les a piégés apprend qu'ils s'en sont sortis vivants, il va s'enfuir et il ne sera plus possible de l'interpeller. Leur chef leur expose donc son plan : maintenir un embargo médiatique sur la manière dont les événements de Compton se sont achevés pour laisser croire au commanditaire que son plan a fonctionné. Mais cela ne durera que quelques heures, pas plus, avant que les médias ne comprennent qu'on les



leurre. Il est une heure du matin et à sept heures, huit heures au plus, les autorités ne pourront plus opposer de « no comment » aux journalistes. Il faut donc agir vite. Afin de les aider, leur supérieur met à leur disposition un hélicoptère, un fourgon et douze hommes des SWAT (six dans chacun des véhicules). Les PJ peuvent également, en cas de besoin, faire des demandes particulières pour du matériel technique. Par contre, il refusera toute dotation supplémentaire d'armement. Partant se recoucher, il dit à ses C.O.P.S. qu'ils peuvent le joindre à tout moment sur son portable s'ils ont besoin de lui, par exemple pour intervenir auprès du procureur afin d'obtenir un mandat. Enfin, il leur

donne un rendez-vous impératif : « Soyez à 5 h 30 au Central dans mon bureau pour qu'on fasse le point. On verra alors si ça vaut le coup de maintenir l'embargo sur les médias ou pas ».

LES ÉLÉMENTS DU DOSSIER

Maintenant que les joueurs ont compris que ce qui leur est arrivé n'est pas le fruit du hasard, comment peuvent-ils remonter jusqu'à la source de leurs ennuis et en identifier l'auteur ? Faisons un rapide tour d'horizon des protagonistes qui sont en train d'être embarqués dans les fourgons cellulaires :

- Marcus IV est prêt à collaborer pour alléger sa peine. Si on

Musique

Découvrez notre petite sélection musicale pour servir de fond sonore à la deuxième partie de ce scénario :

- « Red Light Pier » : une musique un peu grasse et rauque, comme Cocaïne, par exemple, dont il existe de multiples versions.

- « Sunrise » : pour le lever de soleil, vous pouvez viser du côté de New Rising Sun de Jimi Hendrix (un petit bijou !) pour quelque chose de planant ou Sunburn de Muse si vous voulez réveiller un peu vos joueurs.

- Scène dans l'usine : pour l'arrivée de Zevitch et de ses hommes, tapez dans du Seven Nation Army des White Stripes.

- Scène de poursuite : si les basses et les voix de gros méchants qui se la pètent ne vous effraient pas, passez Right Now de KoRn.

Épilogue : relaxez-vous avec un petit Hotel California, des Eagles, évidemment.



l'interroge, il explique qu'un homme est venu le trouver pour recruter son gang. Il est possible de dresser son portrait-robot. La personne, qui répond au nom de Vlad Kazov, a déjà fait plusieurs années de prison pour diverses activités criminelles (braquage, trafic de drogue...). Il est connu pour faire partie des hommes de main d'Igor Zevitch. Il traîne souvent dans les environs du port. De plus, Marcus avait deux portables sur lui. Le premier est son téléphone privé. On y recense divers appels sans grand intérêt (ses amis, petites amies...). Le second a été donné à Marcus IV par ses commanditaires. La ligne n'a été ouverte qu'il y a deux jours et il n'y a été appelé que deux fois, depuis une cabine téléphonique du quartier russe, différente à chaque fois.

- Les snipers aussi sont prêts à parler en échange d'une remise de peine. Ils expliquent qu'ils ont été recrutés par téléphone, par « un homme qui avait un accent de l'Est ». En fouillant dans leur portable, il est possible de retrouver le numéro de Kazov. On peut s'en servir pour l'appeler et, si on avertit auparavant les services techniques, le localiser.

- Jenna peut éventuellement aider les personnages. Le problème, c'est qu'elle est en manque. Pour la faire parler, il faut donc lui donner...

une dose de coke. Si les joueurs sont prêts à le faire, ne les empêchez pas mais insistez quand même sur le côté moral de la chose et prévenez-les que s'ils se font prendre à commettre un tel acte, ils peuvent dire adieu à leur carrière. Autre solution : un jet en Psychologie (au moins deux réussites sur un jet en Psychologie / Éducation). Si Jenna parle, le nom de Zevitch devrait rapidement émerger.

- L'enregistrement sonore du convoi est une autre piste à creuser. Avant de se volatiliser dans une gerbe de feu et de lumière, le pilote du véhicule pénitentiaire ne cessait de parler. On peut donc réécouter ses paroles enregistrées au standard, comme le veut la procédure. Relisez-les (voir premier scénario). Le Miramont est cité pour un incendie qui s'y est déclaré. L'analyse des bandes du système de vidéo-surveillance du bâtiment permet de repérer Kazov qui passe à un moment dans les couloirs. Une phrase devrait également interpeller les joueurs : « Hé, mais c'était pas prévu, ça ». À quoi s'attendait donc le conducteur ? Qu'est-ce qui n'était pas prévu ? En fouillant son casier au Central, on retrouve une enveloppe remplie de billets pour une somme totale de 1.200 \$. L'homme a été acheté pour faire un détour lors du trajet vers la prison mais il n'en imaginait pas les



conséquences. Son portable ayant été totalement détruit dans l'explosion du véhicule à Compton, fouiller plus loin ne servirait à rien, sinon salir la mémoire de cet homme qui a été berné et mettre sa famille dans l'embarras (adieu la prime de décès à laquelle elle a droit...).

- Si les C.O.P.S. ont l'idée d'avertir la justice de leurs investigations, le procureur peut leur révéler qui est Jenna et qui peut lui en vouloir.

- Dernière possibilité : les caméras de vidéo-surveillance de la sécurité routière. Elles ne permettent pas d'apprendre grand-chose. On suit le trajet du fourgon jusqu'à ce qu'il sorte du boulevard pour entrer dans Compton. Rien de spécial n'est à remarquer mais demandez un jet aux joueurs : ils ne savent pas qu'il y a rien à trouver.

Pendant toutes ces investigations, notez à intervalles réguliers l'avancée du temps en gros sur un papier. Comptez de trente minutes à une heure par piste étudiée, en fonction de l'efficacité des PJ. Durant cette séquence, n'hésitez pas à jouer en temps réel pour les mettre sous pression. C'est le moment pour eux de faire jouer leurs relations et pour vous d'appliquer les règles d'interrogatoire.

Les PJ seront peut-être tentés d'aller directement voir Zevitch.

Mais à part lui parler (et donc lui donner une possibilité de s'enfuir) que peuvent-ils faire ? Ils n'ont aucune preuve matérielle contre lui. Ils doivent donc d'abord mettre la main sur Kazov puis trouver par lui un lien tangible qui mène à Zevitch dans l'affaire de Compton et permette de l'inculper.

RED LIGHT PIER

Kazov traîne dans les environs du port comme à son habitude, plus précisément dans une zone appelée Red Light Pier, par allusion au Red Light District d'Amsterdam. Le trafic de drogues diverses et la prostitution s'y sont développés. Les autorités les tolèrent car les faire partir d'ici, un lieu excentré, à l'écart de la population, c'est risqué de les voir s'installer ailleurs. Pas besoin de jet de dés: les personnages connaissent forcément cette petite enclave de criminalité. En toute logique, y débarquer avec les SWAT, l'hélicoptère et le fourgon sirène hurlante sera le meilleur moyen de perdre Kazov. Il faut y aller en douceur et pourquoi pas incognito pour ne pas effrayer la population locale.

Au premier abord, tout semble tranquille sur Red Light Pier. La nuit et les brumes enveloppent les lieux d'un voile cotonneux. La mer est calme, les



quais semblent déserts et les entrepôts sont fermés pour la nuit. Vous baillez, en vous demandant ce que vous faites là. Mais bientôt, vos yeux s'accoutument à l'obscurité. Et, sous un porche, une silhouette apparaît. Puis une autre plus loin, et encore une autre. Et voilà que ce bateau amarré à quelques pas de vous s'anime. On décharge des caisses à la hâte. Un peu plus loin, une grue tourne sur elle-même sans que vous puissiez comprendre pourquoi.

Vos mains se crispent et vos mâchoires se serrent tandis que des voitures passent au ralenti et font des appels de phares aux prostituées qui attendent dans l'ombre et viennent aussitôt étaler leur chair devant les vitres des véhicules. Soudain, une main se pose sur votre épaule :

- Hé mec, tu cherches de la came ?

En interrogeant les prostituées de mauvaises humeurs et les dealers absolument pas coopératifs qui traînent sur Red Light Pier, il est possible de finir par apprendre où se trouve le Russe : au Powder and Roses, une maison close à la mode qui a été installée dans un entrepôt de containers abandonnés. En effet, Zevitch a accordé trois jours de « vacances » et une prime à Vlad Kazov qui s'est beaucoup démené pour que le guet-apens soit au point.

Il dépense donc et son temps et son argent...

Les lieux en question sont en fait un immense entrepôt, de cent mètres de large sur trois cents de long, percé d'une dizaine d'immenses portes. Deux sont ouvertes et gardées chacune par trois petits malfrats. Les neutraliser sera aisé mais il faut y parvenir en douceur pour ne pas alerter Kazov et faire venir des renforts (quatre hommes). On peut aussi entrer tout à fait normalement. Mais si on observe leur comportement auparavant, on remarquera qu'ils fouillent les clients. De plus, comme les physionomistes locaux ne connaissent pas les PJ, ils les regarderont de manière suspicieuse, parleront entre eux dans leur dos et les avertiront : « On vous a à l'œil, tenez-vous bien ».

À l'intérieur, on trouve des centaines de containers empilés les uns sur les autres et sur lesquels on a soudé à la hâte des échelles en fer. Un container est long de 12 mètres et large de 2,5 m de. Il peut y avoir jusqu'à cinq niveaux de containers en hauteur mais en moyenne on en trouve trois. Les containers sont rarement posés exactement les uns contre les autres et l'ensemble forme donc un dédale de passages et d'impasses dans lesquels on doit se mettre de profil quand on se croise.



Chacun des containers est équipé et aménagé soit en bar, où on peut acheter plus que de l'alcool, soit en salle de jeu, où on peut jouer plus que de l'argent, soit en chambre pour les prostituées. On distingue en gros quatre zones : une zone à la déco plutôt afro, une autre d'inspiration mexicaine, une troisième asiatique et celle du centre, que l'on pourrait qualifier de « californienne ».

Deux options s'offrent aux PJ : la jouer « légal » ou la jouer « sous-marin ». Dans le premier cas, ils peuvent entrer en force, sortir leurs plaques et demander à vérifier les identités des clients. La situation sera très tendue mais personne n'osera s'y opposer ou prendre la responsabilité de déclencher une fusillade. Dans cette éventualité, Kazov se fera discret jusqu'à ce qu'il comprenne que c'est à lui qu'on en veut. On peut aussi essayer d'agir plus délicatement, en se faisant passer pour des clients interrogeant les personnes présentes sous de faux prétextes pour savoir où se trouve le Russe. Un de ses amis va alors le prévenir directement qu'on le recherche. Kazov essaiera aussitôt de s'enfuir.

Il est possible que les PJ interpellent Kazov sans échange de tirs. Mais ils devront bien vous expliquer leurs manières de procéder. Si Kazov n'est pas aussitôt neutralisé, il hurlera

et appellera au secours. Comme c'est un habitué des lieux, au contraire des personnages, les malfrats qui tiennent le Powder and Roses se rangeront automatiquement de son côté. Ils sont quatorze au total. Jouez sur leur configuration très particulière (voir plus haut) pour monter des scènes d'angoisse claustrophobiques et des guets-apens. Quand les premiers coups de feu retentissent, des cris fusent et tout le monde cherche la sortie. Bien que les clients et les prostituées tentent de fuir, tous n'y parviennent pas. Des « innocents » risquent donc d'être touchés par une balle perdue ou pris en otage par Kazov s'il sent que ça tourne mal pour lui.

Le Russe sera difficile à capturer pour une raison très simple : il est fidèle à Zevitch et sait combien d'années de prison l'attendent s'ils tombe entre les mains de la police. Il est donc plus que déterminé à tout tenter pour s'échapper. De plus, il est sous l'emprise d'un cocktail de drogues et d'alcool qui le rendent notoirement agressif. Il prend donc des risques inconsidérés lors du combat (pensez à ce paramètre pour les combats : Kazov est Prompt et Agressif). S'il est pris vivant, il refusera de parler et son téléphone portable, dont il s'est débarrassé, sera in-



trouvable. Avec lui, semble se clore la dernière piste pour remonter jusqu'à Zevitch. En effet, bien sûr, on finira par le faire craquer. Bien sûr, en ratisant les docks on finira par retrouver son portable. Mais pas avant le rendez-vous de 5 h 30 avec le boss. Car il est 5 h 30...

ÉPISODE BONUS : LA VILLA DE ZEVITCH

Si vous voulez allonger la sauce, vous pouvez imaginer qu'un indic' prévienne les personnages que Zevitch est dans sa villa avec un chargement de coke. Les PJ sont donc envoyés sur place pour perquisitionner.

Vous quittez la highway et cheminez un moment sur une petite route qui serpente dans les collines. Vos phares éclairent les environs d'une lueur blafarde, révélant amandiers et orangers dont les branches pendent mollement, comme assoupies. Alors que vous caressez votre nuque endolorie, vous apercevez une propriété au loin. Vous êtes arrivés. La villa de Zevitch est isolée. L'habitation la plus proche se trouve à un demi kilomètre. Elle est entourée d'un mur de trois mètres de haut avec des barbelés électrifiés et des camé-

ras. Le seul portail d'entrée, blindé, est gardé par trois hommes. Vous regardez votre montre. Il va falloir faire vite.

Les PJ sont libres de leur plan d'attaque. Leur chef les couvre y compris pour d'éventuels débordements car l'affaire de Compton a choqué tellement de monde que les autorités sont prêtes à fermer les yeux sur l'usage de méthodes un peu plus disons... directes que d'habitude.

Une fois le mur ou l'entrée franchis, selon le choix des joueurs, on se trouve dans un vaste parc avec des arbres rares, des statues, une piscine, un terrain de tennis... Si les PJ ont fait du bruit, des vigiles [caractéristiques des Hommes de main de Zevitch] patrouillent par groupe de quatre avec des chiens pour les retrouver. Au centre de l'immense jardin se trouvent trois bâtiments. Sur la droite, c'est le garage avec plusieurs box. On y trouve un petit atelier et des voitures de luxe. Sur la gauche, une maison à deux étages accueille les employés (rez-de-chaussée : cuisine, salle de bain, réfectoire, à l'étage : chambres de 2 à 4 lits). Au centre, c'est la demeure principale, sur le même modèle que la maison des employés mais en beaucoup plus luxueux et plus spacieux.

Quoi que fassent les PJ,



ils ne trouveront pas Zevitch car il n'est pas dans sa propriété au moment de leur arrivée. S'ils veulent tout de même essayer de l'inculper, ils peuvent ramasser quelques doses de drogues diverses mais en petite quantité et qui semblent appartenir à ses invités. Bref, rien de tangible. Par contre, cet assaut leur a fait perdre du temps, risque d'alerter le Russe et laisse penser que leur indic' soit les a trompés soit est mal renseigné. Une affaire à régler quand l'enquête sera terminée.

SUNRISE

Quoi que les PJ aient fait jusqu'ici, ils ont un impératif : à cinq heure trente, ils doivent avoir regagné le Central pour un briefing avec leur supérieur. S'ils sont en retard ou décident ne pas venir, celui-ci les appelle et les incendie. Soit ils rappliquent au plus vite, soit ils vont se retrouver affectés aux patrouilles de voie publique.

Il est cinq heure trente. Au loin, vers le désert de Mojave, le soleil commence à se lever. Peu à peu, il projette de timides rayons qui réchauffent l'air cristallin et se reflètent dans les vitres des immeubles gris, les illuminant de couleurs chatoyantes. Dans les rues, les voitures roulent doucement.

Vous baillez en arpentant les

couloirs déserts du Central. Dans les bureaux, on n'entend que le vrombissement léger des aspirateurs automatiques. Ils font résonner comme une berceuse mécanique. Mais comme vos paupières s'alourdissent, une voix vous fouette les nerfs :

- Grouillez-vous, grogne votre supérieur.

Le supérieur, de mauvaise humeur, écoute les personnages présenter l'avancée de leur enquête. Il leur demande ensuite leur avis : faut-il laisser le champs libre à la presse ou continuer à négocier avec eux pour qu'ils gardent encore un peu le silence sur ce qui s'est exactement passé à Compton ? Cette dernière option n'est évidemment envisageable que si les PJ démontrent qu'il est encore réalisable de coincer le Russe. Autant dire que c'est pratiquement mission impossible.

C'est alors que le second téléphone de Marcus sonne, celui dont la ligne a été ouverte deux jours auparavant. Il est dans une pochette scellée sur un coin du bureau. Si les PJ ne réagissent pas, leur chef leur ordonne :

- Répondez. Et essayez d'imiter la voix de Marcus IV.

Ce moment du scénario est vital. D'une part, après avoir beaucoup fait souffrir les joueurs (mais



c'est pour leur bien, ils aiment ça !), enfin, la roue tourne et la chance leur sourit. D'autre part, si les joueurs ratent cette opportunité, le reste du scénario tombe à l'eau. En effet, soit un des personnages fait croire à Zevitch qu'il les contacte qu'il est Marcus IV ou un autre membre des Rockets, soit il trahit son identité réelle et dans ce cas le Russe ne refait jamais surface en Californie, préférant fuir. N'hésitez donc pas à les aider et leur faire des suggestions, par exemple par la voix de leur chef (voir plus bas).

Pour en revenir à l'appel téléphonique lui-même, voici en gros ce que Zevitch veut savoir :

1- Qu'est-ce qui s'est passé à Compton ? Les journalistes parlent d'une chasse à l'homme, d'explosion, voire d'émeute mais ne donnent pas de détails.

2- Jenna a-t-elle été tuée comme convenu ?

3- Quand en recevra-t-il la preuve ? Il rappelle à ce sujet que tant que cette preuve ne lui sera pas apportée, il ne fera pas le dernier versement.

4- Est-ce qu'ils ont des nouvelles de Kazov, qu'il essaie de joindre en vain depuis une heure ?

5- Au fait, qu'est-ce qui est arrivé aux C.O.P.S. ?

Comment les PJ peuvent-ils

faire venir Zevitch à eux ? Ils peuvent prétexter vouloir renégocier le dernier versement, lui apporter la preuve de la mort de Jenna ou toute autre idée qui tienne la route. S'ils ne sont pas capables d'initiative, leur supérieur leur donnera des indications (ce n'est pas pour rien qu'il leur est « chef »...). Dans tous les cas, si les PJ veulent que le rendez-vous ait lieu, il faut accepter des conditions de Zévitch : le lieu de rendez-vous, une usine désaffectée (voir plan), l'heure : 6 h 30, et le fait qu'une seule personne doit venir, non-armée. Sur ce dernier point, on peut faire plier le Russe qui acceptera deux interlocuteurs pour le rendez-vous. Pour le convaincre, les Rockets peuvent notamment rappeler combien leur gang a souffert et essuyé des pertes à Compton.

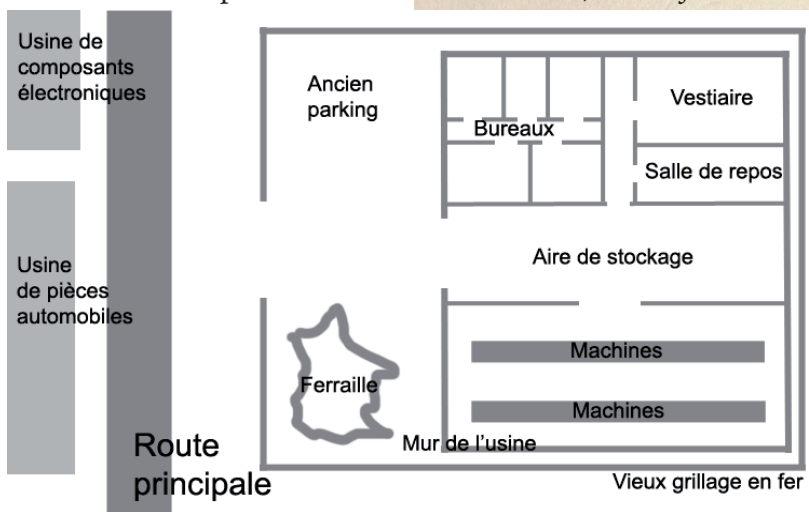
Avoir obtenu le rendez-vous n'est pas une garantie de succès pour l'arrestation de Zevitch ? Le supérieur explique aux joueurs qu'il faudra être très précis sur la manière de procéder car le Russe a les moyens de se payer de redoutables avocats. Pour l'arrêter, il faut qu'il donne de l'argent. Tant qu'il ne le fait pas, ou n'ordonne pas à un de ses hommes de le faire, et même s'il se trouve à un mètre des personnages, il est hors de question de l'appréhender car aucune charge ne pèse sur lui.



LE PIÈGE

Comment procéder ? Si un des personnages est black, il peut se grimer en Rocket, voire en Marcus s'il y a une ressemblance entre eux, même légère, car Zevitch ne le connaît pas personnellement. Il est également possible de grimer une agente réquisitionnée pour l'occasion en Jenna. Par contre, inutile de demander à faire sortir la bimbo pour participer au guet-apens. Le procureur s'y refuse catégoriquement. Ce serait trop risqué. Ces leurres ne tromperont évidemment pas le Russe jusqu'au bout mais peuvent permettre de gagner de précieuses secondes et surtout simuler un échange pour piéger le criminel.

Les PJ ont peu de temps pour rejoindre l'usine et disposer leurs douze hommes et les deux véhicules. Présentez-leur le plan des lieux



et demandez-leur de préciser très exactement où chacun se place. Tout doit être parfaitement coordonné car la moindre erreur risque de compromettre l'arrestation. Quelques éléments sont à prendre en compte. Le bâtiment est abandonné depuis un an seulement et on y trouve encore pas mal de matériel. De plus, les murs intérieurs de l'usine sont assez fins. Il est possible de passer à travers avec une hache ou après avoir vidé un chargeur de fusil d'assaut dessus (considérez qu'ils possèdent 2d6 de « points de vie »).

Anxieux, vous consultez votre montre. 6 h 28... 6 h 29... 6 h 30... Le bruit d'un moteur se fait soudain entendre au loin. Peu à peu, son vrombissement se précise et vous apercevez une BMW 735 « New Era » blanche [voir le manuel de base, pp.168-169]. Derrière elle, un Californian « Hellcat



» suit à quelques mètres. Les véhicules quittent la route principale et rentrent dans la cour de l'usine. Huit hommes en costume noirs sortent du fourgon et, armes au poing, scrutent les environs. L'un d'eux fait alors un léger signe de la main. Une portière arrière de la BMW s'entrouvre et un jeune homme habillé d'un ensemble italien blanc très soigné et de lunettes de soleil fait son apparition. Il crie :

- Je suis Zevitch. Je vais entrer dans l'usine avec deux hommes. L'un d'eux porte une mallette qui contient une somme d'argent.

Avant de poursuivre, présentons Igor Zevitch. Fils d'un chef mafieux notoire, le jeune homme a toujours dû faire ses preuves pour se faire respecter. Il a donc un caractère très froid et se montre souvent cruel. Il aime tout planifier et tout contrôler et ne supporte pas qu'on lui désobéisse ou que quelque chose d'imprévu advienne. Physiquement, il a une carrure athlétique, car il s'entretient régulièrement, et un visage d'ange : cheveux blonds, peau fine, yeux verts... Il s'habille en costumes italiens.

Voici comment l'homme voit les choses. Il va entrer avec quatre de ses acolytes disposés autour de lui, les autres restant à proximité des véhicules. Il doit normalement trouver un ou deux PJ. Zevitch

demandera alors à l'un de ses gardes du corps de tendre la mallette au personnage qui est présent. Pour s'assurer qu'elle contient bien de l'argent, il faut l'ouvrir. Or, elle est piégée. En effet, Zevitch ne fait guère confiance aux gangers de Compton et craint qu'un jour ou l'autre ce qu'ils savent ne se retournent contre lui. S'il sait bien qu'il est utopique de tous les éliminer, il veut néanmoins décapiter leur organisation et tuer ceux qui étaient au courant des détails de l'opération.

La personne qui l'ouvre doit réussir un jet d'esquive digne de Jet Lee (trois réussites en Athlétisme/Coordination) ou encaisser 3d6 de dégâts dans les mains, les bras et le visage. En cas d'échec, chaque réussite permet d'encaisser 1d6 en moins (avec une réussite, le personnage encaisse 2d6 de dégâts, avec deux réussites, il encaisse 1d6).

L'explosion est une preuve suffisante pour arrêter Zevitch. À ce moment-là, les PJ peuvent donc intervenir avec leurs hommes pour arrêter les Russes, et secourir leur compagnon. Faites durer le combat. Les hommes de main de Zevitch ne sont pas des amateurs. Profitez des espaces disponibles. Les machines, de grosses presses pour pièces métalliques, peuvent être remises en marche...

Avec le soutien des SWAT,



les PJ devraient cependant réussir à faire la différence. « Devraient »... Sauf que quand ils mettent la main sur Zévitch, ils se rendent alors compte que... ce n'est pas Zevitch qu'ils tiennent mais quelqu'un qui lui ressemble. Ils ont été pris à leur propre piège.

ÉPISODE BONUS :

LA POURSUITE

Si vous le souhaitez, vous pouvez alors simuler une poursuite avec le Russe qui était resté caché pas loin et démarre en trombe quand les choses tournent mal.

Un sosie ! Ce n'était pas Zevitch mais un sosie. Tandis que vous frappez de rage dans une vieille boîte de conserve qui traînait au sol, vous entendez au dehors le rugissement d'un moteur qui démarre en trombe.

- C'est Zevitch, hurle un de vos hommes. Zevitch !

Le Russe qui surveillait le déroulement des opérations à distance vient de comprendre qu'on avait voulu le piéger. Son véhicule bondit sur la highway et s'élance à pleine vitesse au milieu du trafic. Vous vous précipitez derrière lui.

Comptez jusqu'à cinq. C'est le temps dont disposent les joueurs pour réagir. Au-delà, ils perdent définitivement sa trace. Ils ont différents véhicules sous la main : l'hélicoptère, le fourgon, leur propre véhicule s'ils en ont amené un ou... ceux des automobilistes qui passent sur l'autoroute. Pour arrêter l'un d'eux, il faut obtenir au moins trois réussites avec un jet en Intimidation/Sang-Froid 6+. Deux personnages peuvent ajouter leurs résultats s'ils se mettent à deux en travers de la route. Si les joueurs n'ont pas précisé le type de véhicule qu'ils veulent réquisitionner, lancez un dé. Plus le résultat est proche de 1, moins le véhicule est rapide. Avec un résultat de 9 ou 10, ils mettent la main sur une véritable GT.

Pour la poursuite, à vous de voir si vous voulez ou pas suivre à la lettre les règles recommandées (dés noirs et blancs) ou favoriser le rythme en demandant des jets classiques. En ce qui nous concerne, tout ce que nous pouvons faire est vous suggérer certains événements qui peuvent survenir :

- Zevitch tire sur le conducteur d'un bus scolaire. Il s'effondre, lâchant le volant. Les personnages vont devoir intervenir pour reprendre le contrôle du véhicule et éviter un crash mortel.



- Un hélicoptère d'une chaîne du câble vient survoler la poursuite. Une journaliste à bord harcèle les PJ pour qu'ils répondent à ses questions.

- Un citoyen zélé se joint à la poursuite et essaie de percuter Zevitch. Un véritable danger pour lui et pour les autres, PJ compris.

Au final, Zevitch réussit à s'enfuir. Expert en conduite automobile, il pile sous un tunnel et disparaît par les conduites d'évacuation, échappant ainsi et à l'hélicoptère et aux éventuels satellites que les personnages auront demandés en appui. Une suite en vue...

Encadré

ÉPILOGUE

Il est 7 heures. Le soleil achève de se lever sur Los Angeles. Les personnages devraient avoir un goût amer dans la bouche. Malgré tous leurs efforts, Zevitch s'est enfui. Où se trouve-t-il à présent ? Nul ne le sait. Enfin, un des leurs devrait normalement être grièvement blessé. Bref, une bien mauvaise nuit.

Distribuez les points d'expérience (5 environ). Ajustez les points d'adrénaline et d'ancienneté. Cela adoucira un peu leur peine...

Quant à leur insatisfaction, jouez-en. Plus les joueurs seront déçus, plus ils seront revanchards. Or,

la dernière manche n'est pas encore jouée.

Kazov

Car	Cha	Cood	Edu
-----	-----	------	-----



5	2	4	2
---	---	---	---

Per	Ref	S-F	PV
-----	-----	-----	----

2	4	4	25
---	---	---	----

Armes de contact : 6+

Armes de poing : 4+

Athlétisme : 6+

Corps à corps : 6+

Discrétion : 6+

Intimidation : 6+ - Free Snake
S-131

- T-shirt pare-balles (1d6+3 sur torse et abdomen)

- Portable

- Lunettes de vue nocturne

- Une grenade miniaturisée

Malfrats du Powder and Roses

Car	Cha	Cood	Edu
-----	-----	------	-----



2 2 3 1

Per Ref S-F PV

2 3 2 16

Armes de contact : 6+

Armes de poing : 7+

Athlétisme : 7+

Corps à corps : 6+

Discrétion : 7+

Intimidation : 6+ - Poignard
de combat

- Free Snake S-131

Hommes de main de Zévitch

Car Cha Cood Edu

4 2 4 2

Per Ref S-F PV

2 4 3 22

Armes de contact : 6+

Armes de poing : 5+

Athlétisme : 7+

Corps à corps : 6+

Discrétion : 6+

Intimidation : 6+ - Free Snake
S-131

- T-shirt pare-balles (1d6+3 sur torse
et abdomen)

- Communicateurs

- Lunettes de vue nocturne

Zévitch

Car Cha Cood Edu

5 4 4 4

Per Ref S-F PV

3 3 4 25

Armes blanches : 4+

Pistolet : 6+

Esquive : 4+

Corps à corps : 4+

Discrétion : 6+

Intimidation : 6+

Conduite [voiture] : 3+ - Free Snake
S-131

- Costume pare-balle (2d6)

- Communicateur

PARTIE 3 : AUX FRONTIÈRES

DE LA LOI

UNE OPPORTUNITÉ

C'est un matin tranquille. Pas de prostituée dépecée en morceaux durant la nuit, pas d'enfant enlevé au petit matin sur le chemin de l'école, pas de braquage à l'ouverture des magasins... Mais tout cela était trop beau pour être vrai. Un stagiaire avec un uniforme impeccable vient vous voir :

- Le chef veut vous parler. Ça a l'air urgent.

Vous gagnez quatre à quatre le bureau de votre supérieur qui vous



accueille avec un sourire trop large pour être franc. À ses côtés se trouve un homme en costume gris. Il rajuste sa mèche molle d'un geste timide. Il a un aspirateur dans le cul, pensez-vous.

- Messieurs, je vous offre des vacances, commence votre chef d'unité.

Il se lève et pose le doigt sur une carte.

- Au Mexique, à San Luz, pour être précis. C'est une ville récente qui accueille une population très riche mais qui connaît depuis quelques mois un accroissement phénoménal de la criminalité. La municipalité nous demande de venir former les nouvelles recrues de leur police. J'ai pensé à vous. Vous serez accompagnés par Terry Edwards, poursuit-il en désignant du doigt l'homme à ses côtés, qui sera chargé de faire passer légalement la frontière une importante cargaison d'arme pour équiper la future unité antigang locale.

Vous n'avez pas le temps de protester ou de vous réjouir que votre chef fait défiler sur le mur une série rapide d'images à l'aide d'un rétroprojecteur. Ce sont d'abord des clichés des sublimes immeubles qui surplombent des plages magnifiques, puis des photographies du maire et des ses adjoints. Derrière eux, lors d'une fête, vous apercevez Zevitch, verre en main et cigare en bouche.

- Voilà, les gars, conclue votre

supérieur en vous fixant d'un regard lourd de sous-entendus. Je compte sur vous pour faire ce qui doit être fait...

Les PJ héritent donc d'une double mission. D'une part, ils doivent former une vingtaine de jeunes recrues pour la police de San Luz. Il s'agit d'un accord de coopération qui est plus un coup médiatique qu'un vrai travail de fond puisque cette formation ne doit durer qu'un mois. Une seconde mission, officieuse, est soumise au bon vouloir des joueurs : liquider ou capturer Zevitch qui, depuis San Luz continue de diriger son gang et qui, par ailleurs, n'a jamais payé pour ses crimes. Leur supérieur leur a suggéré d'agir mais n'a donné aucun ordre formel. Il n'est pas fou. Les C.O.P.S. devront œuvrer en toute illégalité s'ils veulent mettre la main sur le mafieux et il ne veut endosser aucune responsabilité si le coup tourne mal. Si les PJ demandent plus de précisions, ils n'en auront pas : leur chef reste évasif, ambigu et joue sur le double-sens.

L'élément qui va compliquer la vie des personnages, c'est Terry Edwards (voir caractéristiques dans le tableau final). Ce jeune homme, falot en apparence et habillé de costumes bon marché, parle toujours à voix basse et commence par s'excuser avant de donner son avis. Son



rôle est d'assurer le transit de la cargaison d'armement et de s'occuper de toutes les formalités administratives que cela nécessite puis de servir d'agent de liaison entre les C.O.P.S. et les autorités locales le temps de la formation des recrues. Attention cependant, derrière son masque insipide et ses lunettes grises, ce fonctionnaire sans charisme est en réalité un agent des services secrets californiens. Il n'a pas de mission particulière autre que s'assurer du bon déroulement de l'opération de livraison/formation mais l'homme est intègre et pointilleux et peut devenir un véritable cauchemar pour les PJ. Si les choses dérapent, par exemple si les personnages commencent à agir en toute illégalité, Edwards utilisera tous les moyens possibles pour les neutraliser. N'hésitez pas à le faire revenir sur le devant de la scène au moment le plus gênant pour les policiers. À tout moment, il peut les avoir suivis et les espionner. Ils devront alors se décider sur la conduite à tenir vis-à-vis de lui.

PREMIÈRES SEMAINES

Le voyage jusqu'à San Luz se déroule sans encombre, Terry Edwards remplissant parfaitement son rôle et les formulaires adéquats. C'est en fin d'après-midi que vous passez sur le front de mer avec à votre gauche les superbes

immeubles aux formes audacieuses et sur votre droite une mer turquoise sur laquelle le soleil commence doucement à décliner. Mais votre chauffeur ne vous arrête pas devant un des nombreux casinos, ni la marina où des voiliers démesurés sont amarrés. La ville semble repue de luxe et d'opulence. Pourtant, on trouve parfois sur les murs des tags appelant à l'émeute ou des carcasses de voitures calcinées autour desquelles les services municipaux s'affairent.

Votre convoi finit par obliquer et prend une petite route qui monte dans les collines sèches et vous mène jusqu'à une petite caserne aux murs blancs, un ancien bâtiment de l'époque coloniale espagnole qui a été restauré. Dans la cour, face à vous, une vingtaine de jeunes gens en survêtement vous attendent au garde-à-vous.

SAN LUZ

Historique : Située en territoire mexicain, le territoire de la commune a été acquis par un consortium immobilier californien, ImmoTech, qui a reçu une concession de 101 ans. Cette entité a construit toute une série d'équipements de luxe pour attirer une clientèle fortunée. Deux dispositifs favorisent également la venue de riches notables : une fiscalité très réduite et une exemption au droit mexicain sur l'extradition. La municipalité est gérée comme



un conseil d'administration d'entreprise : ce sont les actionnaires qui décident de la politique locale. Le « souci », c'est que lors des négociations pour l'attribution de la concession, le gouvernement mexicain a inclus une clause qui interdit de déloger les trois mille habitants qui vivaient sur le territoire de San Luz avant l'arrivée du consortium.

Les problèmes en cours : Or, ceux-ci sont de plus en plus virulents car l'eau de la région est détournée vers les palaces de la côte, ruinant les agriculteurs, tandis que les déchets de la ville sont entreposés aux abords de leurs villages. Un mouvement de contestation politique est donc né et, face à la surdité du consortium, s'est radicalisé. Pour contrer ces « criminels », ImmoTech a fait jouer de ses relations pour recruter des C.O.P.S. afin de former les nouvelles recrues de la police de la ville, jusqu'ici habituée à verbaliser pour des crottes de chiens ou déloger les rares sans-abris. Bien évidemment, les joueurs ne sont pas au courant de tous ces détails s'ils n'ont pas pris la peine de se renseigner. Ils pensent en toute bonne foi venir lutter contre le crime... S'ils posent des questions, leur interlocuteur cherchera généralement à changer de sujet et si les PJ se font insistants il leur ressortira la version officielle : « Les tags et les

voitures brûlées, ce sont les traces de la présence de criminels de droit commun qui ont décidé de racketter San Luz ».

Description sommaire : San Luz est divisée en plusieurs grands quartiers :

- le lido (ou front de mer) borde une immense plage de sable fin de près de trois kilomètres. Celle-ci est équipée, surveillée et propose de nombreux services (location de parasols, de chaises...) et certaines de ses parties ont été privatisées et se louent. La plage est longée par un grand boulevard, le Morécon. Juste de l'autre côté se trouvent les hôtels les plus hauts, les plus clinquants, les plus chics, à l'architecture souvent audacieuse. Visuellement, inspirez-vous d'un mix entre Miami et Las Vegas pour savoir à quoi ressemblent les lieux,

- au bout du lido se trouve la marina et ses immense yachts, son club nautique, ses bars et boîtes de nuit branchés. La clientèle y est aussi fortunée qu'ailleurs mais se pense comme plus intelligente et de meilleur goût,
- en retrait du lido s'étend la plus grande partie de la ville, qui s'articule autour d'une rue commerçante de luxe et d'une grande place avec un parc autour de laquelle ont été construits tous les grands bâtiments publics (« mairie », commissa-



riat...),

- tout autour, les bâtiments sont moins hauts mais restent de grand standing. On se trouve dans la banlieue. Sur une colline sont regroupées la plupart des villas à l'architecture pharaonique (piscines, terrains de tennis...),

- puis s'étend la campagne, ses petits villages, ses marais, sa mangrove et ses Mexicains... Tout cela ne fait pas partie de la ville de San Luz mais se trouve dans le périmètre dont Immo-Tech a reçu la concession.

Pour que « le crime ne paie pas », les personnages ont donc un mois pour former vingt jeunes gens. Dans cette première partie, les joueurs sont libres de leurs décisions et devront faire preuve d'autonomie. Quel type d'entraînement vont-ils mettre en place ? Commenceront-ils par des tests d'évaluation ? Voici les paramètres à prendre en compte.

Les recrues : Elles sont toutes d'origine mexicaine. Composé pour deux tiers de jeunes hommes et pour le reste de jeunes femmes, ce petit bataillon rassemble des personnes de bonne volonté et physiquement au point mais qui ne maîtrisent pas les bases du métier (voir caractéristiques dans le tableau final) : recueillir proprement des preuves, collecter des indices, tirer avec une

arme à feu, avancer en se couvrant mutuellement... Les recrues sont placées sous les ordres du capitaine Rodriguez, un homme de haute éducation, à l'allure soignée. Il a un caractère très dur et se montre très exigeant envers ses hommes, les PJ et lui-même. Afin de varier un peu les plaisirs, voici quelques figures un peu particulières que vous pouvez introduire :

- Anna Estrella : Jeune femme passionnée par les armes. Toujours volontaire pour les corvées et les tâches les plus périlleuses, elle aime se lacérer au couteau. Violée quand elle était enfant, Anna se déteste et se consume dans l'autodestruction. [+2 en Arme de poing]

- Maria Solona : Maria est une ex-gymnaste presque professionnelle qui cherche à se reconverter. À l'inverse d'Estrella, Maria aime la vie plus que tout et si elle s'est engagée comme recrue, c'est pour l'adrénaline. Elle ne refusera pas un peu de marijuana, ni d'alcool, ni de sexe (et plus on est de fou, plus on rit), étant elle-même capable de faire preuve d'initiative dans ces domaines... [+1 en Coordination]

- Wilhem Struthof : Lèche-botte de première, ce Mexicain blond d'origine allemande rêve de s'élever dans les échelons de la hiérarchie. Pour cela, il est prêt à toutes les veu-



leries. Essayez de le rendre sympathique au premier abord (il est toujours d'accord avec les décisions des C.O.P.S.) puis faites-en quelqu'un de parfaitement exaspérant car, parfois, « trop c'est trop ». Wilhem est le souffre-douleur du groupe. [+2 en Bureaucratie]

- Guillermo Ochoa : Un grand escogriffe qui aspire à devenir catcheur professionnel. Ce garçon est un rêveur qui n'a pas les pieds sur terre et se met souvent en danger faute d'évaluer correctement les situations. Guillermo est amoureux d'Anna qui, elle, n'aime personne. [+1 en Carrure]

- Armando Lopez : Grande gueule qui accepte difficilement les ordres à partir du moment où il les estime injustes ou stupides. Armando Lopez est un insurgé qui est ici pour se former afin de pouvoir ensuite entraîner les siens. Son problème, c'est qu'il a du mal à tenir sa langue. Quand il entend des propos qui lui déplaisent (par exemple contre les insurgés ou en faveur de la municipalité), il ne peut s'empêcher de réagir.

D'une manière générale, tentez de développer des liens personnels entre les PJ et les recrues. Ainsi, dans la dernière scène, les événements y seront plus forts : voir souffrir ou mourir un PNJ auquel on

s'est attaché est toujours plus intéressant que si cela arrive à un figurant anonyme.

La caserne : elle se compose de quatre bâtiments situés dans une zone vallonnée : un garage doté de trois véhicules tout-terrain et deux camions, un grand dortoir compartimenté femmes/hommes, un bâtiment sécurisé pour stocker le matériel et une vieille maison coloniale réaménagée où logent Rodriguez, Edwards et les C.O.P.S. et où se trouvent le bureau pour les paperasses administratives. Non loin de là, les recrues et leurs instructeurs ont un terrain d'exercice à leur disposition. À quelques minutes de route, on trouve une mangrove peuplée de crocodiles.

L'équipement : Les personnages disposent de toute une cargaison acheminée depuis la Californie à destination des recrues et dont ils peuvent faire l'usage qui leur plaît : casques (2d6), gilets pare-balle (2d6), boucliers anti-émeute (+3), tonfas (PR : 0, PU : 1, FA : 3), Benelli 053 tactical (PR : 0, PU : 5, FA : 3), Glock 17 (PR : 0, PU : 2, FA : 1) ainsi qu'un gros stock de grenades fumigènes. Quant aux munitions, elles sont en nombre virtuellement illimité.

Une intrigue : Afin de pimenter un peu le travail des PJ, voici



une petite intrigue à introduire. Les exercices que les joueurs mettent au point tournent les uns après les autres au fiasco et de nombreux équipements sont sabotés. C'est Rodriguez qui essaie de décrédibiliser les C.O.P.S. En effet, c'est lui qui au départ devait former les recrues. Il a vécu comme un camouflet l'appel aux Californiens. En cas d'enquête, le capitaine fait tout pour, discrètement, empêcher la découverte de la vérité. Cependant, si les soupçons convergent trop rapidement vers lui, l'officier, qui sait qu'Armando Lopez est du côté des Insurgés, le démasquera pour lancer les joueurs sur une fausse piste. Si on interroge la recrue, elle avoue ses sympathies politiques mais réfute avoir commis des actes de sabotage. Rodriguez commencera alors une séance de torture en présence des personnages. S'ils s'y opposent, il explique que « ici, c'est comme ça qu'on règle les choses ». Il faudra être très ferme envers lui pour qu'il ne supplicie pas Armando Lopez à mort.

Shortcuts : Comme rien n'est jamais simple, voici une liste de petits ennuis qui peuvent compliquer la vie des personnages, à introduire pour relancer la partie si le rythme semble décliner : une recrue se perd dans la mangrove infestée de crocodiles, des recrues entrent en conflit (les por-

traits donnés plus haut peuvent vous inspirer), Edwards passe son temps à suivre les PJ à la trace pour vérifier que le travail est bien fait, une recrue échoue à tous les exercices mais est très populaire auprès des autres, une recrue se blesse gravement...

Temps libre : Les PJ sont libres de leurs actes. Seul Edwards leur fera des reproches s'ils négligent un peu trop leur travail. Ils peuvent aller en ville s'ils le souhaitent (augmentez les tarifs habituels de 50 % pour les prix). Ils trouveront d'autres tags signés de l'ELSL (Ejercito de Liberacion de San Luz ou Armée de Libération de San Luz) mais personne ne voudra leur expliquer ce qu'ils signifient. Si on emploie la manière forte, les interlocuteurs finissent par décrire des brigands qui traînent en bandes dans la ville pour piller les commerces.

C'est à vous de gérer le timing de cette première partie. Si les joueurs y prennent plaisir, faites durer. Sinon, passez rapidement à la suite. D'ailleurs, il est possible de la supprimer totalement et de commencer le scénario directement avec la cérémonie. Dans ce cas, transformez cette réception en pot d'accueil pour les C.O.P.S.

Et Zevitch ? : Profitant de leur temps libre, les PJ devraient enquêter pour retrouver leur cible. En



interrogeant les bonnes personnes ou en lisant la presse, ils retrouvent vite la trace du personnage qui mène ici une vie publique, San Luz étant exempté de toute obligation d'extradition. L'homme loge à l'Herriott, un luxueux palace de style classique (colonnes, statues...) entouré de ses assistants et de ses gardes du corps. Les sous-sols (piscines, salles de sports...) et les dix premiers étages (salles de jeux, restaurants, boutiques...) sont librement accessibles à toute personne convenablement vêtue mais très surveillés (nombreux vigiles, caméras...). Pour accéder aux chambres (les cent étages suivants), il faut franchir un système de lecture de puce que le personnel comme les clients reçoivent en injection sous-cutanée. Zevitch sort très peu de l'Herriott mais fréquente beaucoup les sous-sols. Il se rend parfois à la mairie discuter avec les responsables de l'aménagement urbain. Essayez de favoriser un premier « tête à tête » entre les PJ et leur cible. Ses hommes peuvent avoir remarqué les C.O.P.S. et il les invite lui-même à dîner dans un restaurant luxueux. Il se montrera très agréable durant toute la conversation. Par la suite, il peut les inviter à jouer au casino, leur offrir des cigares...

LA CÉRÉMONIE

Les C.O.P.S. sont à l'œuvre depuis une semaine quand la municipalité les convie à une cérémonie en leur honneur. Ils doivent venir en costume de ville, accompagnés de leurs recrues pour une présentation à la presse. Normalement, ils ne sont pas censés être armés, pas plus que leurs hommes. S'ils veulent l'être, ils devront trouver de bons arguments et obtenir au moins deux réussites sur un jet en Éloquence / Charisme.

L'hôtel de ville situé en bordure d'un parc à la végétation tropicale luxuriante brille de tous ses feux alors que le soleil décline sur l'horizon. Les voitures de luxe ne cessent de se succéder en un interminable ballet devant les colonnes de l'entrée principale. Vous gravissez les marches et accédez au perron sous les crépitements des flashes des journalistes. Le maire en personne vous accueille avec un sourire extra-large et une poignée de main savamment travaillée. Vous tapotant dans le dos, il vous pousse dans le hall en marbre jusqu'à une petite estrade en bois. Il s'avance jusqu'aux micros et commence son discours sous les regards des officiels de la ville et des représentants des médias.

- Vous le savez, notre belle cité de San Luz est victime depuis quelques mois de nombreux actes de vandalismes de voyous qui sont de plus en plus organisés en véritables bandes.



Nous ne pouvions rester plus longtemps sans réagir. C'est pourquoi nous avons pris contact avec nos amis de Californie qui nous ont dépêché ici des C.O.P.S. afin de former de jeunes et prometteuses recrues au combat contre le grand banditisme.

Le maire se recule alors tout en applaudissant et vous désigne le micro. Les regards se tournent vers vous. On attend votre discours.

Les PJ doivent donc improviser rapidement un petit speech pour la presse et le reste du public. Oui, c'est cruel mais on a un peu le droit de s'amuser, d'autant que si les personnages bafouillent et s'emmêlent, cela n'a guère de conséquences sur la suite du scénario. Afin de les mettre encore plus mal à l'aise, dites aux joueurs qu'ils aperçoivent Zevitch au troisième rang dans l'assistance et qu'il leur adresse même un ironique salut de la main.

Au moment où les PJ en ont fini avec leur séance de torture publique, une explosion retentit du côté de la porte principale. Une vingtaine de Mexicains habillés en civils et portant des brassards rouges entre dans le bâtiment en lançant des cris :

« Liberté pour San Luz !
Dehors les impérialistes ! ».

Avec de vieilles kalachnikovs, ils commencent à tirer en l'air pour faire fuir le public.

« Rendez-vous, crient-ils aux PJ. Nous n'avons rien contre vous. Nous voulons juste que vous quittiez notre ville ».

Les personnages ont deux options : se rendre ou résister. S'ils se rendent, ils sont tirés de force jusqu'à des 4 x 4 noirs qui démarrent aussitôt en trombe tandis que des sirènes retentissent au loin. Passez aussitôt au chapitre suivant. Mais bon, ce serait dommage : on peut espérer que les C.O.P.S. essaient de vendre plus chèrement leur peau ! Si les PJ résistent, une course-poursuite déséquilibrée commence entre eux et les Mexicains. S'ils n'ont pas d'armes, ils peuvent toujours utiliser des extincteurs ou des haches d'incendies pour se défendre. Les lieux laissent peu d'opportunités. Le hall donne sur l'extérieur où les insurgés sont présents en masse autour de leurs 4 x 4. Au fond, un grand escalier mène au premier étage où se trouvent les bureaux du maire et de ses adjoints. Les étages suivants, accessibles en ascenseur uniquement, sont un ensemble de petits bureaux des services administratifs. Les PJ seront traqués par un nombre virtuellement illimité d'insurgés. Ceux-ci ne cessent d'appeler les C.O.P.S. à se rendre en déclarant ne leur vouloir aucun mal. Ils sont déterminés à les capturer et essaieront pour cela de les blesser



mais si les personnages se montrent trop violents et blessent ou tuent des insurgés, les Mexicains emploieront des méthodes plus expéditives. Au final, les PJ ne peuvent que tomber entre les mains de leurs adversaires. Le rapport de force est trop disproportionné et ils sont donc embarqués manu militari pour le camp de la guérilla. Par contre, selon la manière dont ils se sont comportés, ils seront traités plus ou moins rudement.

VIVA LA REVOLUCION !

Les 4 x 4 se suivent dans la nuit à toute allure, leurs phares desinant comme des serpents de feu. Les soubresauts violents vous tassent dans votre siège et vous commencez à avoir la nausée. Mais voilà que la vitesse diminue. Les véhicules entrent à vitesse réduite dans une mangrove où les cris d'animaux se répondent les uns aux autres. Alors que vous mettez pied à terre et qu'on vous transborde sur une pirogue, un crocodile aveuglé par les puissantes lampes-torches plonge dans l'eau en battant la queue.

Les yeux désormais bandés, vous ne voyez rien du voyage. Finalement on vous retire le foulard noué autour de votre tête et vous constatez que vous arrivez à proximité d'une falaise dans laquelle l'érosion a creusé une vaste grotte. Un feu de camp s'y

consume autour duquel une trentaine de personnes vous attend. L'une d'elles s'approche et vous aide à descendre de la pirogue :

*- Bonjour, je suis Hernandez.
Le leader des insurgés.*

L'homme, qui porte une fine moustache et fume des cigares est affable. Son but, dans la grande tradition des guérilleros tendance Sous-commandant Marcos, est de se montrer chevaleresque et d'essayer de convaincre les PJ de quitter San Luz pour laisser les Mexicains régler eux-mêmes leurs problèmes. Il rappelle toute l'injustice de la situation actuelle (voir « Première semaine ») et en appelle au sens de l'honneur des Californiens, eux-mêmes insurgés il y a peu contre le pouvoir corrompu de Washington. Il explique aussi comment les paysans isolés se sont peu à peu regroupés et organisés jusqu'à mettre sur pied l'Armée de Libération de San Luz (Ejercito de Liberacion de San Luz ou ELSL). Essayez de faire durer les discussions et prenez un ton enflammé quand vous parlez au nom d'Hernandez. Puis, l'homme déclare qu'il est temps d'aller se coucher car demain dans l'après-midi l'insurrection générale sera proclamée. Quant aux PJ, bien que désarmés, ils sont libres de leurs mouvements (« Vous êtes nos hôtes, pas nos prisonniers »). Offi-



ciellement du moins car Hernandez a demandé à deux insurgés de leurs coller aux basques et, de plus, ils sont perdus en pleine mangrove.

Que peuvent faire les personnages ? Ils peuvent rallier les insurgés (ce serait vraiment gros mais après tout, ils sont libres de leurs choix...) ou du moins le faire croire et ils seront embarqués pour l'assaut donné à 18h00. À l'inverse, ils peuvent tenter de fuir. Ils s'exposent alors à de sérieuses difficultés. Traverser la mangrove sans dommage demande un jet en Éducation (deux réussites au moins). Éventuellement, les PJ peuvent bénéficier d'un bonus de +1 s'ils y ont fait des exercices d'entraînement auparavant avec leurs recrues. En cas d'échec, les PJ se font attaquer par un crocodile (voir Livre de base), se perdent... Autre possibilité, escalader la falaise, ce qui permet d'éviter la mangrove. Par contre, attention à la chute si le jet est raté (moins de deux réussites en Coordination/Athlétisme) : comptez $2d6 + 1d6$ par réussite manquante. Une fois sortis de la mangrove ou la falaise gravie, les PJ doivent encore échapper aux deux insurgés chargés de les surveiller et retrouver leur chemin jusqu'à San Luz. Dans tous les cas, l'insurrection est lancée quand ils arrivent : soit ils sont venus avec les Mexicains pour le grand «

boum » (sans être forcément de leur côté en réalité), soit ils se sont enfuis et les insurgés ont avancé l'heure de la révolte pour maintenir leur effet de surprise.

LES DERNIÈRES BALLES

On entend des rafales de tirs à l'arme légère et des crissements de pneu dans toute la ville. Des panaches de fumée noire s'élèvent à travers les rues désertes. C'est l'heure de l'insurrection.

Les forces en présence sont plutôt limitées : d'un côté, 120 policiers soutenus par autant de vigiles pour tenir une ville de 20 000 habitants, de l'autre quelques centaines d'insurgés. S'y ajoutent des émeutiers venus des environs qui profitent de la situation pour piller quelques magasins. Bref, nous avons là une sorte d'immense terrain de jeu.

Nous n'allons pas vous décrire précisément ce qui se passe dans la ville mais vous donner une trame générale puis quelques événements possibles que vous pouvez intégrer selon vos envies. Aux joueurs ensuite de dire comment ils réagissent, en prenant en compte qu'ils auront peut-être à nouveau Edwards dans leurs pattes.

La trame de fond : Dans la première heure, les Insurgés s'attaquent aux grands hôtels et casinos situés sur le front de mer. C'est le



moment de la grande débauche. Peu à peu, les « officiers » parviennent à canaliser leurs troupes et les remettre en ordre de marche. La deuxième heure de l'assaut est la plus violente. Les affrontements avec les forces de l'ordre font de nombreux morts. Lors de la troisième heure, les insurgés réussissent à percer le front et poussent jusqu'aux bâtiments officiels, dont la mairie et le commissariat de police. Au bout de quatre heures de combats, la mairie tombe et seul tient encore le bastion du commissariat où se sont réfugiés les édiles de la ville, dont Zevitch. Cinq heures après le début des hostilités, l'armée mexicaine intervient avec des chars et des hélicoptères. Les insurgés disparaissent rapidement. Les militaires restent en place plusieurs semaines, quadrillant activement les rues de San Luz, la loi martiale étant décrétée

Quelques événements : Dans toute armée il y a des brebis galeuses et l'E.L.S.L. ne fait pas exception. Les PJ seront donc confrontés à un groupe de dix insurgés en train de dévaliser une boutique de bijoux. Plus loin, ce sont quatre autres Mexicains qui s'en prennent à une jeune touriste et s'apprêtent à la violer. N'oubliez pas également la présence d'Edwards et celle des recrues qui combattent contre les rebelles.

Soit les PJ se retrouvent face à eux, soit ils sont à leurs côtés tandis que quelques uns de ces jeunes gens se prennent des balles dans le ventre.

LA FIN DE LA TRAQUE

Et Zevitch dans tout ça ? Après tout, c'est pour lui que les PJ sont venus à San Luz. L'homme qui loge avec ses trois gardes du corps au dernier étage de l'hôtel le plus luxueux et le plus surveillé de San Luz comprend rapidement que la situation est critique et que les vigiles de l'Herriot ne tiendront pas longtemps face à la meute des insurgés. Il quitte donc son hôtel dès le début des hostilités pour trouver refuge à la mairie. Au bout de trois heures, il suit le mouvement qui mène au commissariat. Pour mettre la main sur lui et approcher des lieux, il faut soit participer à l'assaut sur le cet édifice avec les insurgés, soit venir le défendre avec les forces municipales. N'oubliez pas que le criminel est entouré de garde du corps. Si les PJ trouvent leur homme, il les supplie de le laisser en vie et leur propose de fortes sommes d'argent.

L'émeute est le moment idéal pour régler le problème : dans la confusion, un mort de plus ou de moins... Il faut quand même faire les choses proprement. Si la cible n'est pas atteinte à la fin de l'insurrection, il



faut alors attendre la fin définitive des affrontements. Mais rappelons que dans ce cas, sans parler d'Edwards, la ville passe sous contrôle militaire, que de nombreuses patrouilles y tournent et que de nombreux barrages y sont mis en place. Or, les PJ ne peuvent attendre indéfiniment : leur mission ne dure plus que trois semaines. À eux de vous expliquer comment ils comptent gérer la situation et résoudre (ou pas) ce problème sachant qu'ils peuvent aussi nourrir le projet d'assurer l'extradition clandestine du sujet de façon à permettre ensuite à la justice californienne de le juger (mais c'est loin d'être la voie la plus simple pour les C.O.P.S.)

ÉPILOGUE

Comment s'achève cette histoire ? Tout est ouvert. Zevitch peut s'en sortir ou être pris. De même, les PJ peuvent avoir été arrêtés par Edwards ou les soldats de l'armée mexicaine alors qu'ils s'apprêtaient à faire sauter la cervelle de l'homme qu'ils pistaient. Ils devront alors fuir, combattre, se rendre ou trouver une bonne excuse...

Quant à San Luz, elle peut tomber aux mains des insurgés qui sonnent une nouvelle charge et reçoivent l'aide des PJ ou ronronner à nouveau du doux bruit des dollars qui

s'écoulent des machines à sous...

Pour le reste, distribuez les points d'expérience (5 environ) et ajustez les points d'adrénaline et d'ancienneté si nécessaire.

Terry Edwards

Car	Cha	Cood	Edu
4	2	5	4
Per	Ref	S-F	PV
3	4	4	22

Armes de contact : 6+

Armes de poing : 5+

Athlétisme : 6+

Corps-à-corps : 6+

Discrétion : 5+

Informatique : 6+

Bureaucratie : 5+

- Beretta 92

- Costume de ville

- Communicateur

Recrue de base

Car	Cha	Cood	Edu
3	2	4	2
Per	Ref	S-F	PV
3	3	2	20

Armes de contact : 7+



Armes de poing : 6+
 Athlétisme : 6+
 Corps-à-corps : 6+
 Discrétion : 6+
 À voir selon les choix des joueurs.

Capitaine Rodriguez

Car	Cha	Cood	Edu
3	3	4	4
Per	Ref	S-F	PV

3 3 3 20
 Armes de contact : 5+
 Armes de poing : 5+
 Athlétisme : 7+
 Corps-à-corps : 7+
 Discrétion : 7+
 Bureaucratie : 6+
 Psychologie : 5+
 - Gilet pare-balle (2d6+6 sur torse et abdomen)
 - Colt Terminator 031

Insurgé de base

Car	Cha	Cood	Edu
3	2	4	2
Per	Ref	S-F	PV

3 3 3 20
 Armes de contact : 6+

Armes de poing : 6+
 Athlétisme : 7+
 Corps-à-corps : 6+
 Discrétion : 7+
 - Kalachnikov (PR : 0, PU : 3, FA : 2)

Zevitch

Car	Cha	Cood	Edu
5	4	4	4
Per	Ref	S-F	PV

3 3 4 25
 Armes blanches : 4+
 Pistolet : 6+
 Esquive : 4+
 Corps-à-corps : 4+
 Discrétion : 6+
 Intimidation : 6+
 Conduite [voiture] : 3+
 - Free Snake S-131
 - Costume pare-balle (2d6)
 - Communicateur

Gardes du corps de Zevitch

Car	Cha	Cood	Edu
4	2	4	2
Per	Ref	S-F	PV

2 4 3 22
 Armes de contact : 6+



Armes de poing : 5+

Athlétisme : 7+

Corps-à-corps : 6+

Discrétion : 6+

Intimidation : 6+

- Free Snake S-131

- T-shirt pare-balle (1d6+3 sur torse et abdomen)

- Communicateurs

- Lunettes de vue nocturne





PRÉ-TIRÉS

Armanda Esposito

Car	Cha	Cood	Edu
4	2	4	2
Per	Ref	S-F	PV
3	3	3	32
Adrénaline		Ancienneté	

1

1

Historique rapide (voir pp. 123 à 127 du Livre de base) : Fils d'ouvrier, Lycée, Recrutement de terrain, stage de cohésion (Commandement).

Compétences : Arme d'épaule : 8+, Arme de contact : 5+, Arme de poing : 5+, Athlétisme : 5+, Bureaucratie : 8+, Conduite [Voiture] : 7+, Corps à corps [coups] : 6+, Discretion : 7+, Informatique : 7+, Instinct de flic : 9+, Premiers secours : 8+, Scène de crime : 7+, Intimidation : 7+, Tir en rafales : 8+, Mécanique : 9+, Arme lourde : 8+.

Matériel : Masque de combat (2d6+6), Blouson C.O.P.S. (1d6+6), Pantalon C.O.P.S. (1d6+6), Colt « Afrikaneer » 031.s (PR : 0, PU : 3, FA : 1) avec 12 cartouches, mag-lite, une paire de menottes.

Présentation : « Ma mère aimait m'habiller de robes en dentelles mais moi je préférerais les pantalons. Dans la cour de l'école, les garçons ne voulaient pas que je joue au foot avec eux. Alors, pour leur montrer à tous qu'une fille ça peut « en avoir », comme ils disent, j'ai décidé d'intégrer les C.O.P.S. L'élite. Le problème, c'est si ces flics sont peut-être les meilleurs pour ce qui est de traquer les criminels, ils ne sont pas mieux que les autres niveau ouverture d'esprit. Comme je suis une femme, je dois toujours faire mes preuves auprès de mes supérieurs et de mes collègues. Quand

ils ne me demandent pas de leur amener un café... Alors, c'est sûr, je suis dure et j'ai beaucoup de haine en moi. Mais ça me protège. C'est ma carapace. »

En termes de jeu : Cette véritable « garçon manqué » parle de manière vulgaire et agit souvent brutalement. Elle ne supporte pas qu'on lui donne des ordres. Absolument pas diplomate, les discussions dégénèrent souvent avec elle. Armanda est en conflit permanent avec James O'Brian pour le leadership du groupe (elle le provoque, joue la tête-brûlée pour en imposer...).



Gavin Okango

Car	Cha	Cood	Edu
3	3	3	4
Per	Ref	S-F	PV
2	3	3	29
Adrénaline		Ancienneté	
0		2	

Historique rapide (voir pp. 123 à 127 du Livre de base) : Enfant du ghetto, Études supérieures, Académie de police, stage de géopolitique globale (Culture mondaine : politique).

Compétences : Arme d'épaule : 8+, Arme de contact : 6+, Arme de poing : 7+, Athlétisme : 7+, Bureaucratie : 8+, Conduite [Voiture] : 7+, Corps à corps [immobilisation] : 5+, Discrétion : 5+, Informatique : 5+, Instinct de flic : 9+, Premiers secours : 8+, Scène de crime : 7+, Rhétorique : 7+, Pilotage : 9+, Déguisement : 8+, Électronique : 8+.

Matériel : Masque de combat (2d6+6), Blouson C.O.P.S. (1d6+6), Pantalon C.O.P.S. (1d6+6), Benelli 053 Tactical (PR : 0, PU : 5, FA : 3) avec 8 cartouches, Colt « Afrikaner » 031.s (PR : 0, PU : 3, FA : 1) avec 12 cartouches, mag-lite, une paire de menottes.

Présentation : « Bounty. C'est comme ça qu'ils m'appelaient dans mon quartier, Compton. « Noir dehors et blanc dedans ». Tout ça parce que je ne traînais pas dehors le soir et que j'avais de bonnes notes à l'école. Tout ça parce que les « blancs » m'ont donné une bourse pour entrer à l'université. Mais c'est du passé maintenant. J'ai réussi ma vie. Je fais partie des C.O.P.S. et mes supérieurs m'aiment bien parce que je suis fiable et sérieux. Comme quoi, c'est la preuve qu'on peut réussir quand on a suffisamment de volonté. En fait, le seul truc que je crains, c'est de devoir un jour retourner à Compton pour le boulot... »

En termes de jeu : Gavin, un black au look toujours soigné, va sûrement croiser d'anciennes connaissances dans Compton. Lancez 1d6 pour estimer les relations qu'il avait celles-ci, de 1 :

Ennemi juré à 6 : Meilleur ami d'enfance.



Josh Fabre

Car	Cha	Cood	Edu
4	3	3	2
Per	Ref	S-F	PV
3	3	3	32
Adrénaline		Ancienneté	

1

1

Historique rapide (voir pp. 123 à 127 du Livre de base) : Fils d'ouvrier, Lycée, Armée, stage de frappe (+1 aux dommages).

Compétences : Arme d'épaule : 7+, Arme de contact : 6+, Arme de poing : 6+, Athlétisme : 5+, Bureaucratie : 8+, Conduite [Voiture] : 6+, Corps à corps [projection] : 6+, Discretion : 7+, Informatique : 7+, Instinct de flic : 9+, Premiers secours : 8+, Scène de crime : 7+, Éloquence : 7+, Déguisement : 8+, Tir en rafales : 8+, Armes lourdes : 9+.

Matériel : Masque de combat (2d6+6), Blouson C.O.P.S. (1d6+6), Pantalon C.O.P.S. (1d6+6), Benelli 053 Tactical (PR : 0, PU : 5, FA : 3) avec 8 cartouches, Colt « Afrikaneer » 031.s (PR : 0, PU : 3, FA : 1) avec 12 cartouches, mag-lite, une paire de menottes.

Présentation : « Los Angeles... Je me souviendrai longtemps de ce que j'ai ressenti en arrivant sur les hauteurs, quand j'ai découvert cette immense étendue de lumière et de bruit. Faut dire que je venais d'un tout petit patelin à la frontière mexicaine. Du genre « 500 âmes » écrit sur un panneau à l'entrée au bord de la route. Los Angeles... Cette ville me fascine. On se fout toujours de ma gueule parce que j'ai eu une éducation chrétienne et que je suis trop naïf pour vivre ici. Mais bon, je suis peut-être le seul mec de cette ville qui a pas consommé de came cette année. Faut dire qu'une fois j'ai essayé et que ça m'a pas vraiment fait du bien... ».

En termes de jeu : Josh, une grosse armoire à glace placide, propose souvent des plans idiots et fait preuve d'une incroyable maladresse. « Nounours au grand cœur », c'est un bon gars, toujours prêt à aider son prochain et à s'interposer si un civil risque sa vie. Quand il doit recourir à la force contre un criminel, il voudrait presque s'excuser.



Kim Lee

Car	Cha	Cood	Edu
2	2	4	3
Per	Ref	S-F	PV
3	3	4	26
Adrénaline		Ancienneté	

1

1

Historique rapide (voir pp. 123 à 127 du Livre de base) : Exotique, La rue, Concours, stage de géopolitique globale (Culture mondaine : politique). Compétences : Arme d'épaule : 8+, Arme de contact : 5+, Arme de poing : 7+, Athlétisme : 7+, Bureaucratie : 8+, Conduite [Voiture] : 7+, Corps à corps [immobilisation] : 7+, Discretion : 7+, Informatique : 6+, Instinct de flic : 9+, Premiers secours : 6+, Scène de crime : 6+, Rhétorique : 7+, Déguisement : 8+, Électronique : 8+, Mécanique : 9+.

Matériel : Masque de combat (2d6+6), Blouson C.O.P.S. (1d6+6), Pantalon C.O.P.S. (1d6+6), Colt « Afrikaner » 031.s (PR : 0, PU : 3, FA : 1) avec 12 cartouches, mag-lite, Taser, une paire de menottes.

Présentation : « Toute petite, je regardai sur une chaîne piratée les feuilletons US à la télé. Et j'ai tout de

suite rêvé de partir vivre en Californie pour devenir policière. J'ai quitté mon village rural et fait du stop jusqu'à Shanghai où je me suis embarquée clandestinement sur un vraquier pour Los Angeles. J'ai commencé tout en bas de l'échelle, mentant sur mon âge car j'étais encore mineure : balayeuse puis serveuse, puis agente de sécurité, puis C.O.P.S... »

En termes de jeu : En règle général, on ne se méfie guère de cette frêle jeune fille. Mais Kim est une agente des services secrets chinois (formée essentiellement à l'espionnage moderne utilisant l'informatique). Cela fait six ans qu'elle travaille pour infiltrer l'administration californienne. Elle commence à récolter les fruits de sa patience car elle obtient parfois une information intéressante à renvoyer à ses employeurs. Le seul élément qui peut la trahir, c'est que de temps en temps elle réalise un incroyable exploit, utilisant pour se sauver des compétences acquises en Chine. En tant que MJ, tolérez une fois par scénario la réussite automatique d'une action très difficile..



Kyle Wood

Car	Cha	Cood	Edu
3	3	4	3
Per	Ref	S-F	PV
2	3	3	29
Adrénaline		Ancienneté	
0		2	

Historique rapide (voir pp. 123 à 127 du Livre de base) : Fils à papa, Lycée, Sportif, stage de frappe (+1 aux dommages).

Compétences : Arme d'épaule : 8+, Arme de contact : 6+, Arme de poing : 7+, Athlétisme : 5+, Bureaucratie : 8+, Conduite [Voiture] : 7+, Corps à corps [projection] : 5+, Discrétion : 5+, Informatique : 7+, Instinct de flic : 9+, Premiers secours : 8+, Scène de crime : 7+, Rhétorique : 7+, Connaissance [mode] : 8+, Déguisement : 8+, Électronique : 9+.

Matériel : Masque de combat (2d6+6), Blouson C.O.P.S. (1d6+6), Pantalon C.O.P.S. (1d6+6), Colt « Afrikaneer » 031.s (PR : 0, PU : 3, FA : 1) avec 12 cartouches, mag-lite, une paire de menottes.

Présentation : « Pourquoi tu me regardes comme ça, mec ? Ouais, mes

fringues déchirent. Et ma teinture, t'as vu ma teinture ? Ah, tu veux savoir pourquoi je suis rentré dans les C.O.P.S. ? Franchement ? Et ben y'a quoi de plus cool à part faire du surf. La Bike Squad ? Ouais, d'accord mais l'adrénaline au moment où tu sors ton arme, ça c'est grand mec. C'est comme de la came. Hé, j'ai pas dis que j'aimais pas la came. Disons que c'est complémentaire. D'ailleurs, les deux ensemble, c'est le pied ».

En termes de jeu : Kyle est branché. Il parle, s'habille et agit comme tel. Il est d'une incroyable décontraction même dans les moments les plus tendus et peut avoir envie de parler musicale en plein milieu d'une fusillade. Certains le trouvent tellement inconscient qu'ils se demandent comment il a pu être recruté chez les C.O.P.S. En même temps, depuis cinq ans qu'il les a intégrés, il n'a pas même été blessé une seule fois.



James O'Brian

Car	Cha	Cood	Edu
2	3	3	4
Per	Ref	S-F	PV
3	3	3	29
Adrénaline		Ancienneté	
0		2	

Historique rapide (voir pp. 123 à 127 du Livre de base) : Gosse de riche, Études supérieures, Piston, stage ressources humaines (bonus pour obtenir des ressources ou une promotion).

Compétences : Arme d'épaule : 8+, Arme de contact : 6+, Arme de poing : 7+, Athlétisme : 7+, Bureaucratie : 6+, Conduite [Voiture] : 7+, Corps à corps [immobilisation] : 7+, Discrétion : 7+, Informatique : 7+, Instinct de flic : 9+, Premiers secours : 6+, Scène de crime : 7+, Eloquence : 7+, Médecine : 8+, Électronique : 8+, Tir en rafales : 8+, Falsification : 9+.

Matériel : Masque de combat (2d6+6), Blouson C.O.P.S. (1d6+6), Pantalon C.O.P.S. (1d6+6), Colt « Afrikaneer » 031.s (PR : 0, PU : 3, FA : 1) avec 12 cartouches, mag-lite, une paire de menottes.

Présentation : « Mon père est un gros industriel qui travaillait avec le gouvernement fédéral. Quand la Californie a fait sécession, celui-ci a dû aussitôt démontrer son patriotisme envers son nouvel État. Et c'est nous, ses enfants, qui avons été sacrifiés à son intérêt. Chacun de nous est entré dans une grande administration californienne. Comme j'étais le plus sportif de la fratrie, j'ai hérité des C.O.P.S. Mes origines sociales me sont toujours reprochées. Mais j'y peux rien, moi, si j'ai reçu une éducation. »

En termes de jeu : James est pédant et hautain. Il aime étaler, par tout un tas de détails, son aisance financière (coiffure toujours impeccable, montre en or...). Il se croit plus intelligent que les autres. Pour lui, les idées qu'il propose sont forcément bonnes et celles des autres sont forcément stupides. Quant à ceux qui ne le comprennent pas, ce sont des idiots. James est en conflit permanent avec Armanda Gutierrez pour le leadership du groupe (il lance des rumeurs dans son dos, parle de manière insidieuse devant elle pour la pousser à bout...).

Jamal Walsh

Car	Cha	Cood	Edu
3	4	3	4
Per	Ref	S-F	PV
2	2	3	29
Adrénaline		Ancienneté	
0		2	

Historique rapide (voir pp. 123 à 127 du Livre de base) : Gosse de riche, Etudes supérieures, Académie de police, stage de gestion des foules (+1 aux dommages infligés avec une arme de contact).

Compétences : Arme d'épaule : 8+, Arme de contact : 5+, Arme de poing : 5+, Athlétisme : 7+, Bureaucratie : 8+, Conduite [Voiture] : 7+, Corps à corps [coups] : 7+, Discrétion : 7+, Informatique : 7+, Instinct de flic : 8+, Premiers secours : 8+, Scène de crime : 7+, Rhétorique : 7+, Psychologie : 8+, Déguisement : 8+, Falsification : 8+, Connaissance [Islam] : 9+.

Matériel : Masque de combat (2d6+6), Blouson C.O.P.S. (1d6+6), Pantalon C.O.P.S. (1d6+6), Benelli 053 Tactical (PR : 0, PU : 5, FA : 3) avec 8 cartouches, Colt « Afrika-neer » 031.s (PR : 0, PU : 3, FA : 1)

avec 6cartouches, mag-lite, une paire de menottes.

Présentation : « Je suis censé être un exemple du creuset californien avec mon père WASP et ma mère musulmane. Mais quand mes parents se sont séparés alors que j'étais adolescent, j'ai dû choisir. Et j'ai choisi ma mère. Démunie, elle est retournée vivre chez les siens. J'ai alors découvert l'incroyable solidarité qui existe entre nous. On n'a jamais manqué de rien, ni d'un toit, ni à manger. J'ai aussi vu de mes yeux à quel point nous étions maltraités par les autorités qui nous considèrent comme des personnes dangereuses. C'est pour changer les choses que j'ai intégré les C.O.P.S. Mais parfois, c'est dur, dur de savoir ce qui est juste. »

En termes de jeu : Jamal est torturé par ses contradictions. S'il a l'impression d'être du bon côté, il peut aller très loin car pour lui « la fin justifie les moyens ». S'il a l'impression qu'on lui demande quelque chose d'illégitime et que l'État lui demande d'abuser de son autorité, il se débrouillera pour le faire mal.

CÉDRIC B.

OIKOUMENE



Tout un monde dans un livre
déjà disponible

LE CLUB DES JEUDEROLOGUES.

Les détails







Créatures d'Antan

Pin-up & Xiphactinus