FIRST CONTACT
X-CORPS

First Contact est un jeu de rôle qui vous permet de vivre de palpitantes aventures dans un futur proche alors que l'humanité est confrontée à la visite d'une race extraterrestre hostile. Tout commence par une gigantesque conspiration des gouvernements qui cherchent à cacher la possible collision d'un astéroïde avec la Terre. Cet astéroïde s'avère être le vaisseau d'une espèce extraterrestre particulièrement avancée baptisée Chandra qui nourrit vis-à-vis de l'humanité de très sombres intentions. La Terre va rapidement devenir un champ de bataille sur lequel va se décider l'avenir de l'humanité.

Ce jeu va vous permettre de vous glisser dans la peau d'un membre des X-Corps, les hommes et les femmes qui font partie de Global Defense, l'organisation chargée de lutter contre la menace Chandra. Vous pourrez aussi décider de vivre de périlleuses aventures en interprétant un simple citoyen en lutte perpétuelle, dans un monde qui s'effondre.

Ce manuel est divisé en trois parties, chacune d'elles offrant des informations de plus en plus confidentielles. La troisième partie, réservée au Meneur de jeu, contient l'intégralité des informations, la vérité sur les envahisseurs, leurs possibles intentions et leurs caractéristiques. Vous ne devriez lire cette partie que si vous décidez de devenir Meneur de jeu, car vous gâcheriez toutes les surprises à découvrir au cours de vos aventures.

« Personne n'aurait cru dans les dernières années du XIXe siècle, que les choses humaines fussent observées, de la façon la plus pénétrante et la plus attentive, par des intelligences supérieures aux intelligences humaines et cependant mortelles comme elles; que, tandis que les hommes s'absorbaient dans leurs occupations, ils étaient examinés et étudiés d'aussi près peut-être qu'un savant peut étudier avec un microscope les créatures transitoires qui pullulent et se multiplient dans une goutte d'eau. Avec une suffisance infinie, les hommes allaient de-ci de-là par le monde, vaquant à leurs petites affaires, dans la sereine sécurité de leur empire sur la matière. Il est possible que, sous le microscope, les infusoires fassent de même. Personne ne donnait une pensée aux mondes plus anciens de l'espace comme sources de danger pour l'existence terrestre, ni ne songeait seulement à eux pour écarter l'idée de vie à leur surface comme impossible ou improbable. Il est curieux de se rappeler maintenant les habitudes mentales de ces jours lointains. Tout au plus les habitants de la Terre s'imaginaient-ils qu'il pouvait y avoir sur la planète Mars des êtres probablement inférieurs à eux, et disposés à faire bon accueil à une expédition missionnaire. Cependant, par-delà le gouffre de l'espace, des esprits qui sont à nos esprits ce que les nôtres sont à ceux des bêtes qui périssent, des intellects vastes, calmes et impitoyables, considéraient cette terre avec des yeux envieux, dressaient lentement et sûrement leurs plans pour la conquête de notre monde. »

H.G. Wells- La guerre des Mondes

CRÉDITS

IDÉE ORIGINALE
José Manuel Palacios

DIRECTION ÉDITORIALE ET ARTISTIQUE
Ismael de Felipe, Juan Emilio Herranz

TEXTES
José Manuel Palacios
Eva Vidal (récit « Dans la grange »)

CORRECTIONS DE L'ÉDITION ORIGINALE
José Joaquín Rodriguez, Paula Sepúlveda

ILLUSTRATION DE LA COUVERTURE
Simon Labrousse

MAQUETTE
David Lanza

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES, ÉLÉMENTS GRAPHIQUES, CARTOGRAPHIE
Antonio Manzanedo, Borja Pindado, Christian Granero, David Lanza, David Lecossu, Eloi Molas, Jérôme Huguenin, Jorge Carrero, Sandra RC, Simon Labrousse, Victor Bravo.

VERSION FRANÇAISE

TRADUCTION
Judith Brustlein, Yohann Delalande, David Delseray-Pousse, Denis Huneau, Neko, José Luis Porfirio.

RELECTURE
Gregory Fiot, Neko

MAQUETTE
Florrent

First contact : X-Corps utilise une version modifiée du système OpenD6-OGL.
West End Games, WEG et le D6 système sont des marques déposées et la propriété de Puragtory Publishing Inc .
First Contact : X-Corps est édité en Espagne par Holocubierta ediciones@copyright 2014. Tous droits réservés.
Traduction française le 7ème Cercle @copyright 2014. Tous droits réservés.
Le 7ème Cercle SARL 10, rue d'Alexandre 64600 Anglet
Venez télécharger les feuilles de personnages et goodies : http://www.7emecercle.com

Avertissement
Les événements et personnages apparaissant dans ce jeu sont entièrement fictifs ainsi que les entités et organisations mentionnées.

REMERCIEMENTS

PACK GHOSTS WOLVES

Abitbol «Eol» Patrick, André Jérémy, Ayoul Romain, Ayoun «the mole» Lionel, Bertoni Yannick, Bianquis «Ours» Jérome, Billarant Serge, Bonnotte Ghislain, Boussert «Menerst» Jérôme, Boyer «Loki» Matthieu, Bressoud «Eagle» Gilles, Buro Jérémy, Cabeza Jean-Stéphane, Cavalié Simon, Chouzenoux «Calisto» Vincent, Christeler «Dalwhinnie» Vincent, Clément «Lone Wolf» Josselin, Colette Yann, Coscia «Crelig» Alexandre, Crepin Julien, Dabriou Sylvain, Dapremont «Sven» Thibault, Darles «Lobo» Olivier, De Balmain Thibaut, Dennetiere «Selketh» Anthony, Detraz Denis, Diana «Wismerhill» Armand, Do Huu «Gobbos» Mathieu, Doucy Laurent, Dutel Julien, Elyandel, Erramoun «Sylux» Adrian, Escrivant «Moxou» Guillaume, Falck Jonathan, Faure-Lenormant «Orc» Guillaume, Fiot «Cpte Gregoo» Gregory, Gadbois «Krocmor» Stéphane, Glemats Aymeric, Haenel «Haenelst» Stéphane, Hainaux Pierre-Yves, Henrotte Vincent, Henry Gael, hisohiso, Holtzhausser «IronPoupy» Philippe, Huneau «Bugs» Denis, Imhoff Antoine, Ivanof «Doc» Karl, Lasseret «Okario» Frederic, Le Corre Mathieu, Le Van Kim Renaud, Lefebvre «Thelvyn» Laurent, Lejeune «Gaaaork» Benoit, Lemarchand Ghislain, Levraey «SK8RECROW» Frédéric, Lullier Thomas, Macula Arnaud, Mannik ar Bleiz Du, Mermoud Patrice, Moutardier Frédéric, Murith «Binoclard» Olivier, Nori «Black Pharaoh» Pernic, Piau Sébastien, Porchet «Amaranth» «Yannick», Ribere «Worf» Steve, Riedo «Caym le Fou» Nicolas, Rivat Xavier, Roger Yoann, Ronsmans «Black Devil» Benoît, Scavée «naaba» Stéphane, Schont «Dino» Nicolas, Strikers Abygaël, Suc Nicolas, Texier Emmanuel, Thielleux «SunBurn» Mickaël, Vanstraelen «Kyorou» Thomas, Vergé-Brian «Equites» Philippe, Zago David, Zellweger «Chernobyl» Vincent, Zimmermann «Sabbak» Vincent ainsi que tous ceux qui ont désiré rester anonyme.

DE L'AUTEUR

J'ai tant de remerciements à prodiguer après un an de galères, qu'il me faudrait au moins autant de pages qu'il y en a dans ce livre pour remercier tous ceux qui m'ont apporté leurs encouragements. Excusez-moi de remplir ce livre avec le jeu et de ne pouvoir m'exprimer que brièvement ici mais de tout mon cœur: merci pour votre soutien.

Il y a néanmoins quelques personnes à qui je voudrais dédier ces mots avant de commencer car je pense sincèrement les leur devoir.

À Ismaël et Juan Emilio, non seulement pour m'avoir offert l'opportunité d'écrire ce livre mais surtout pour être devenus des personnes importantes dans ma vie.

À Celeste et Miguel Angel, mes soutiens alors que tout semblait s'effondrer autour de moi.

Ohana signifie famille et ta famille ne te laissera pas tomber et ne t'oubliera jamais.

CRÉDITS 2
Version française 2

REMERCIEMENTS 3
Dans la grange 14

TOUT A CHANGÉ 17

Ce qui s'est passé 20

LES CHANDRAS ? 24
À quoi ressemblent-ils? 25
Leurs technologies? 25
D'où viennent-ils? 25
Quel est leur objectif? 26

CRÉATION DE PERSONNAGE 27
Des dés et tiers de dés 27
Caractéristiques 27
Archétypes 27
Création Pas-à-Pas 27
Talents 28
Talents secondaires 30
Niveau de vie 30
Points de Personnage 30
Points de Bravoure 31
ATOUTS ET FAIBLESSES 31
Créer un personnage 31
Atouts 34
Atouts et Faiblesses 34
Faiblesses 36

L'AVOCATE 39
L'ÉTUDIANT 40
L'AGENT DE SÉCURITÉ 41
L'AMBULANCIER 42
LA JOURNALISTE 43
LE CHAUFFEUR DE TAXI 44

SYSTÈME DE JEU 45
Lancer les dés 45
Quand lancer les dés? 45
La valeur de la Difficulté? 46
Le Dé joker 46
Le Dé joker? 46
Jets d'opposition 47
Bonus et pénalités 48
Jets d'opposition 49
Bonus, pénalités et Difficulté 49
Ajouter, soustraire,... 49
Points de Personnage 50
Améliorer les lancers 50
Éléments narratifs 51
Points de Bravoure 51
Marges de réussite et d'échec 52
Exemples de Marges de réussite 52
Exemples de Marges d'échec 53
Déterminer la Difficulté 53
Difficultés 54
Modificateurs de Difficulté 54
Difficulté minimum 55
Utilisation des talents 55
L'interprétation 73
Coopération 73
Talents connexes 74
Temps 74
Seconde chance 76
Tours et Initiative 76
Initiative de groupe 78
Actions et tours 78
Actions hors du tour 78
Les actions 79
Action qui ne compte pas 80
plusieurs actions 80

SYSTÈME DE JEU 81
se dépêcher 81
Prendre son temps 81
Le mouvement 81
Mouvements imprécis 81
Courir 82
Fatigue 82
Nager 83
Se déplacer accroupi 84
Ramper 84
Poursuites à pied 85
Courir et sauter 86
Tomber et autre incidents 87
Déplacement en véhicule 88
Véhicule sans la compétence 88
Vitesses 89
Points de vitesse 90
Distance entre deux véhicules? 90
Accélérations et décélération 90
Manoeuvrer 91
Reprendre le contrôle 92
Dommages aux véhicules 93
Véhicule et Esquive 93
Sauter d'un véhicule 95
Écraser un piéton 95

COMBAT 96
Résumé 96
Attaquer 97
Déterminer l'Initiative 97
Les Actions 97
Défense 99
Se défendre? 100
Parer et Dévier une attaque 100
Portée 102
Portées Pratiques 102
Modificateur de Combat 102
Visibilité 103
Déplacement 103
Encore! 105
Modificateurs de combat 105
Options de combat à distance 105
Conséquences 105
Options de Combat 105
Agripper 108
Écraser 108
Déséquilibrer 108
Désarmer 108
Étrangler 108
Immobiliser 108
Options de au corps à corps 108
Faire une clé 109
Mordre 109
Projeter 109
S'Échapper 109
Attaque totale 110
Étourdir 110
S'accroupir ou s'aplatir 110
Attaque coordonnée 110
Localisation des blessures 110
Autres options de combat 110
Effet de la localisation 112
Sortir son arme 113
Surprise 113
Se battre avec la mauvaise main 113
Une arme dans chaque main 113
Explosion 113
Grenades 114
Évaluer la situation 114

LES DÉGÂTS 115
Dégâts et blessures 115
Résistance aux dégâts 115
Dégâts, blessures 115
Accumulation de blessures 115
Description des blessures 116
Dégâts plus importants 116
Dégâts infligés aux objets 117
Autres sources de dégâts 118
Asphyxie 118
Chute 118
Météo extrêmes 118
Électricité 119
Feu 119
Faim et soif 121
Agents pathogènes 121
Radioactivité 124

STRESS 125
Stress et trauma 125
Situations stressantes 125
Accumulation de Stress 126
Effets des Traumas 126
Choc 126
Épisodes psychotiques 126
Quand faire un jet? 128
Syndrome Post-Traumatique 128
Sortir d'un épisode psychotique 128

Niveaux et symptômes 128

GUÉRISON 130
La guérison naturelle 130
Premiers Secours 132
Guérison assistée 132
Traiter les troubles 133
Soigner le Stress 133

AMÉLIORATION DES PERSONNAGES 134
Améliorer une compétence 135
Augmenter une compétence 136
Nouvelle spécialisation 136
Améliorer une spécialisation 136
Améliorer une caractéristique 136
La difficulté du scénario 137
L'interprétation du personnage 137
Le spectacle 137
La performance 137
Mission accomplie 137
Acquérir un avantage 137
Effacer un désavantage 137
Attribuer les PP 137

ÉQUIPEMENT 138
Équipement de base 139
Coûts d'achat 139
Diminuer et augmenter les prix 140
Les jets d'achat ? 140
Achats selon le Niveau de Vie 140
Vêtements et chaussures 141
Acheter d'occasion 141
Aspect légal 141
Description 141
Sacs de transport 142
Matériel de camping et de survie 142
Outillage 143
Ordinateurs et communication 143
Smartphones 143
Talkie-walkies 144
Éclairage 144
Vision nocturne 144
Piles et chargeurs 145
Matériel d'escalade 146
Portées 147
Armes automatiques 147
Armes à feu 147
Armes de poing 148
Fusils à pompe 151
Pistolets mitrailleurs 152
Fusils de précision 154
Fusils d'assaut 156
Fusils de chasse 157
Mitrailleuses 158
Lance-grenades 159
Grenades 160
Lance-roquettes 161
Ogives et roquettes 162
Système de fixation 162
Accessoires 163
Munitions non conventionnelles 165
Explosifs 166
Mines 167

PROTECTIONS 168
Cumul des protections ? 168
Protections et localisations 168
Types de protection 168
Armes de mêlée 171
Armes de mêlée improvisées 173
Armes de jet et de tir 173
Armes non conventionnelles 175
Véhicules terrestres 176
Véhicules terrestres spéciaux 180
Véhicules nautiques 180
Véhicules aériens (hélicoptères) 181
Véhicules aériens (avions) 184
Armes embarquées 185
Canon automatique 186
Missiles et roquettes 186
Bombes 188
Règle spéciale pour les missiles 188

LE GLAIVE ET LE BOUCLIER DE L'HUMANITÉ 192

Un jour chez les X-Corps 194

GLOBAL DEFENSE 198
Défense Stratégique 198
La Commission Contre la Menace Extraterrestre 199
Les organes de Global Defense 199
STRATCOM 200
TACCOM 200
LOGCOM 201
Fonctionnement 204
Présence à l'international 205
Déroulement d'une opération 205
Rangs et grades 206
Type d'unité Global Defense 206
Taille d'une unité 208
Défense 209
Armement 209
Autres équipements 209
Prérequis 209
Admission 209
Équipement et Armement 209
Intégrer Global Defense 209
Le SOBT 210
Personnalités de Global Defense 211
Allan Cabbord 211
Tania "Miss Napoléon" Blue 211
Mikhail "le Loup" Sokolov 212
Jean-Philippe "Flash" Esmelle 212
Emil "Quat'Zieux" De Luca 212
Kiria "Prototype" Rubenstein 213

CE QUE NOUS SAVONS DES CHANDRAS 222
Ce qui s'est passé 215
À quoi ressemblent les Chandras? 222
Les soldats 222
Les ouvriers 223
Les pilotes 223
La technologie des Chandras? 223
D'où viennent-ils? 223
Quel est leur objectif? 223
Examen complet 224
Introduction 224
Hématologie 226
Génome 226
Conclusions 226
Examen complet 226
Introduction 226
Hématologie 227
Génome 227
Conclusions 227
Examen complet 227
Introduction 227
Hématologie 228
Génome 228
Conclusions: 228

ARCHÉTYPES GLOBAL DEFENSE 230
Créer votre personnage 232
Archétypes 232

INCARNER UN MEMBRE GLOBAL DEFENSE 232

SPÉCIALISTE EN RECONNAISSANCE 233
EXPERT EN EXPLOSIFS 234
TIREUR D'ÉLITE 235
PILOTE DE COMBAT 236
MÉDECIN DE TERRAIN 237
SOLDAT 238

RESTRICTED AREA 240
L'Incident de San Francisco 242

UN MONDE EN GUERRE 244
L'Afrique 244
L'Amérique 245
L'Asie 246
L'Europe 248
L'Océanie 250
L'Antarctique 252

L'espace 253
Les forces armées 253

LE TRAVAIL DU MENEUR DE JEU 2 5 6
Diriger la partie 256
Présenter l'histoire 256
Laissez agir les personnages 256
Jouer le rôle des PNJ 256
Ne pas jouer contre les joueurs 256
Résoudre les différends en dehors de la partie 256
Jouer pour s'amuser 257
Les civils 257
Global Defense 257
Les parties possibles 257
La guerre secrète 258
L'efficacité 258
Le marché noir 258
La valeur de l'argent 258
Intrigues parallèles 258

LA VÉRITÉ SUR L'ENNEMI 259
Un peu d'histoire 259
Préhistoire 259
L'Âge du métal 259
La victoire du Grand Libérateur 259
Établissement du Dogme 259
La révolution industrielle 260
L'énergie nucléaire 260
Le Tournant 260
Premier voyage dans l'espace 260
Colonisation de système 260
Découverte du Premier Peuple 260
La Guerre des Apôtres 261
Début du voyage et destruction d'Alpha Centauri 261
La structure dans le Ka'mall 262
Intégration de Wolf 359-C 262
Intégration de Sirius Bc 262
Intégration de Barnard D 262
Les castes 263

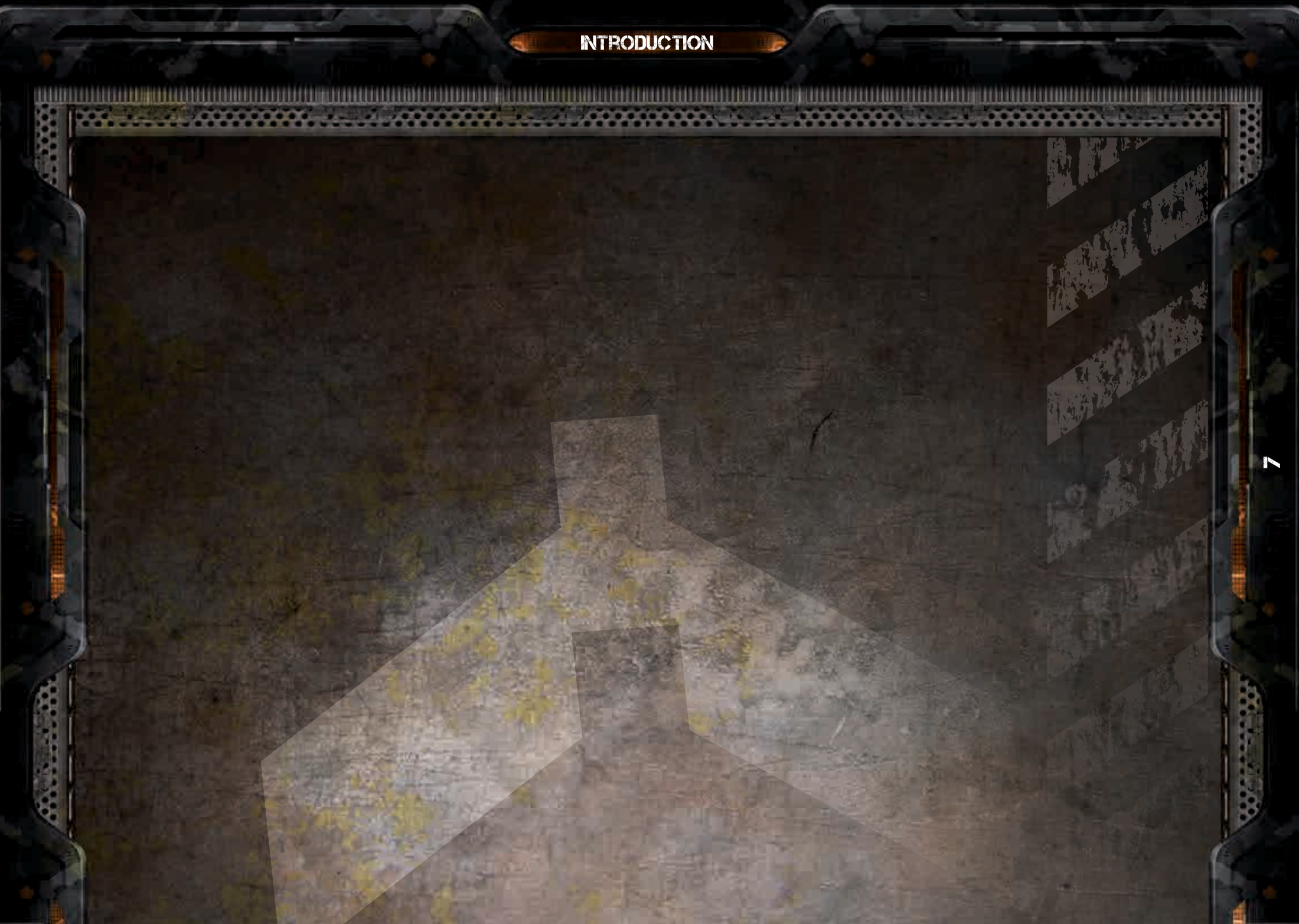
LES TACTIQUES DES CHANDRAS 265
Les activités des Chandras 265
Qu'est-ce qui se passe ? 265
Les Zones obscures 265
La technologie Chandra 266
Les matériaux 266
L'énergie 267
La bio-ingénierie 267
Les communications 268
Les aéronefs 268
La sécurité 271
Les installations 271
Les armes 271

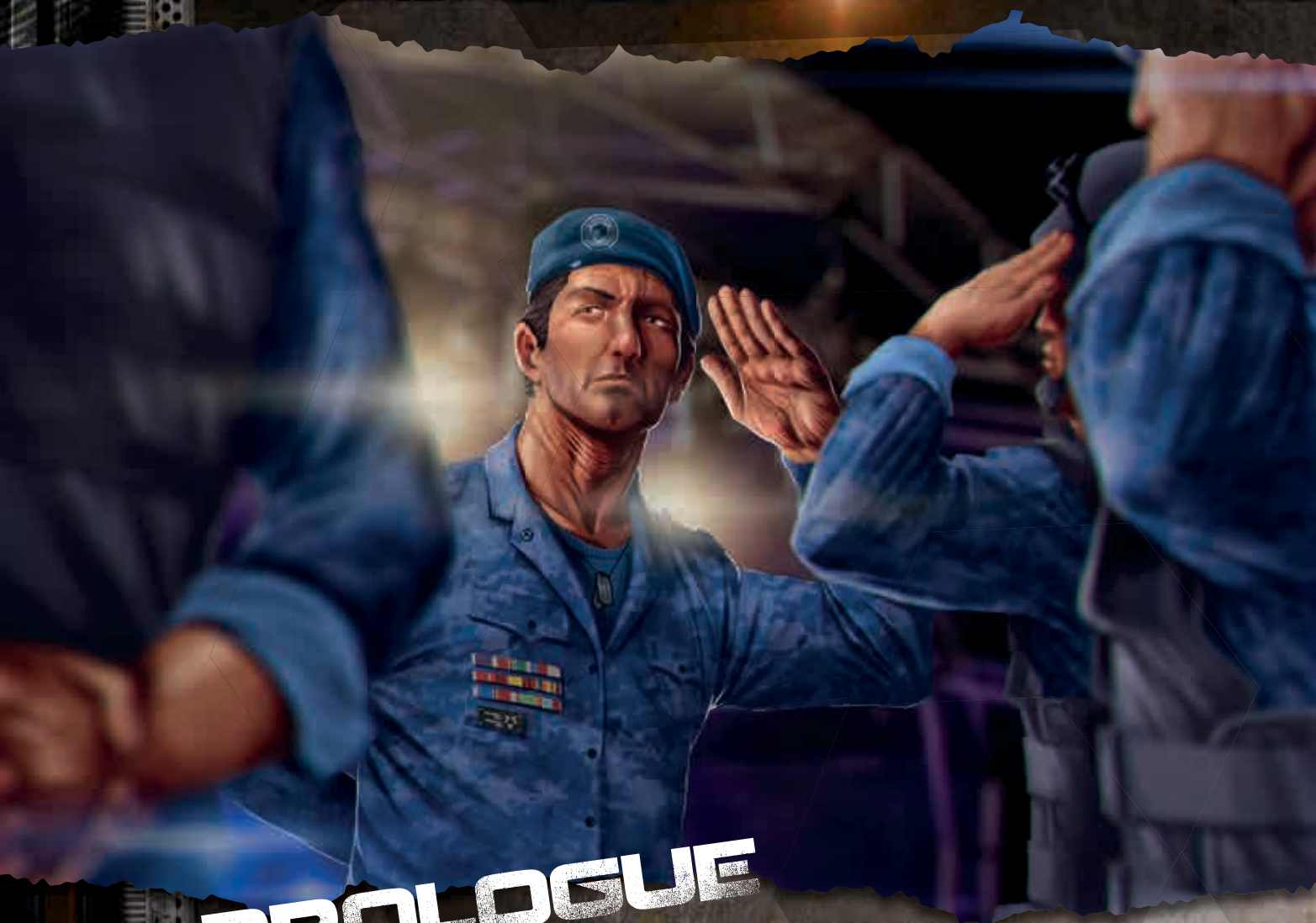
SOLDAT CHANDRA 273
GOLIATH CHANDRA 274
LIMIER CHANDRA 275
OUVRIER CHANDRA 276
OFFICIER CHANDRA 277
PILOTE CHANDRA 278

DOSSIERS DE MISSION 279
L'incident San Francisco 280
Synopsis 281
Points d'accroche des joueurs 281
Relations entre les personnages 281
Sam 281
Prologue 282
Introduction 282
Aspect essentiel 286
Évènements dans les rues 286
Dénouement 290
Épilogue 292
Opération Tonnerre Lointain 295
Synopsis 295
Points d'accroche des joueurs 295
Relations entre les personnages 295
Introduction 295
Développement 297
Pont principal, extérieur 301
Pont principal 302
Conclusion 304
Épilogue 306

FEUILLE DE PERSONNAGE CIVIL ET GLOBAL DEFENSE 312

FEUILLE DE ROUTE CIVIL ET X-CORPS 315





PROLOGUE

En 1996, alors que les jeux vidéo se vendaient encore sous forme de disquettes et que Windows 95 était une révolution, j'ai mis la main sur un jeu de stratégie nommé *XCOM : Terror from the Deep*, la suite d'un jeu nommé *UFO: Enemy Unknown* (par la suite il fut renommé *XCOM: Enemy Unknown* dans sa version console). On y jouait une organisation internationale nommée XCOM, mandatée pour aller combattre une invasion extraterrestre. Le jeu combinait alors un modeste système de gestion de ressource et un système de combat tactique au tour par tour. Dans la partie gestion de ressources, vous deviez construire et gérer les bases de l'organisation, recruter du personnel, entretenir et réparer les locaux, faire des recherches technologiques, etc. Dans la partie combat au tour par tour, vous dirigiez, dans une vue en 3D isométrique, une unité de soldats dans différentes missions et divers environnements. Chacun de ces soldats avait sa propre apparence et ses propres compétences et pouvait même être légèrement personnalisé. Mon frère et moi nous sommes battus pour utiliser le PC familial et passer des heures avec cet «ennemi inconnu» qui, avec le temps, est devenu un membre de la famille.

XCOM m'a si profondément marqué, qu'à l'époque, j'avais tenté de créer un jeu de rôle en copiant directement le jeu vidéo d'origine, en reprenant les statistiques des créatures et des vaisseaux et en les ajustant ensuite avec mes maigres connaissances en *game design*. Mon inconstance et mon manque de temps ont fait tomber ce projet, comme beaucoup d'autres, dans l'un des recoins sombres de ma mémoire (et sans doute dans l'un des disques durs perdus dans la maison de mes parents).

Avec le temps, la saga XCOM a grandi, s'enrichissant de plus en plus de titres, prenant le relais du classique que j'avais connu. Après avoir joué à chacun des opus, je retournais pour quelques semaines à mon projet de jeu de rôle pour l'abandonner à la faveur d'autres qui me semblaient moins compliqués et plus aboutis. L'idée de créer un jeu de rôle avec une invasion extraterrestre comme thème en est resté là pendant presque 15 ans... Quand, en 2012, la franchise XCOM a sorti un reboot, sans que j'y ai joué, je me suis assis et j'ai conçu le projet du livre que vous tenez dans vos mains. Je l'ai alors soumis à un autre fan inconditionnel de la saga, mon ami et éditeur de Holocubierta, Ismaël de Felipe. Après avoir profondément pesé le pour et le contre d'un tel projet, il a finalement décidé de me donner le feu vert. Ainsi démarra le Projet X qui, après être passé par maints titres, s'est enfin fait appelé *First Contact: X-Corps*.

Ce jeu est très clairement un hommage au genre de l'invasion extraterrestre et particulièrement à la saga de jeux vidéo mentionnée plus haut tout en inspectant en profondeur l'histoire et l'origine des «aliens» et en créant une campagne. Mais ce ne fut pas ma seule source d'inspiration. Des séries comme Fallen Skies ou la mythique V nous sont restées à l'esprit pendant la création de ce jeu, ainsi que des films comme Independance Day, Battle of Los Angeles ou La guerre des mondes.
À présent, commandant, je remets l'avenir de l'humanité dans vos mains.

José Manuel Palacios Rodrigo

AVANT-PROPOS

Ce livre est votre passeport vers un futur périlleux. Un futur dans lequel une race extraterrestre plus avancée, technologiquement parlant, appelée Chandra par les humains, arrive sur Terre manifestant des intentions hostiles. Ce n'est pas une invasion à grande échelle, pas au début tout au moins, mais plutôt une succession d'attaques apparemment aléatoires. Toute tentative de négociation ou de communication est inutile, il n'y a qu'une seule solution: la guerre.

L'humanité, dans un gigantesque effort commun, a créé une organisation militaire multinationale qui a pour but de se dresser face à la menace Chandra : *Global Defense*. Dès le départ, cette organisation a dû affronter les intérêts politiques des différentes nations et faire face aux accusations (pas forcément infondées) selon lesquelles elle dépenserait plus de temps et d'efforts à la protection des pays qui contribuent le plus à la cause au niveau financier. *Global Defense* est donc, en définitive, une organisation qui tente de défendre une humanité qui doit apprendre à mettre de côté ses différences pour pouvoir survivre.

Pendant ce temps, les populations vivent dans un perpétuel état de peur et tentent de mener au mieux leurs vies de tous les jours sans savoir à quel moment la guerre va faire irruption dans leur quotidien. Le nombre de disparitions et d'attaques envers la population ne cesse d'augmenter. Plus personne n'est en sécurité, l'anarchie et le chaos ont transformé certaines régions en zones de non-droit.

Vous trouverez dans ce livre de base tout ce qu'il vous faut pour vivre des aventures sans fin. vous aurez seulement besoin de : quelques amis, des crayons et du papier et quelques dés à six faces comme ceux que l'on peut trouver dans les jeux de plateaux.

INFORMATIONS RÉSERVÉES

La première partie du livre intitulée «Demain», comprend le système de jeu, le système de création de personnage et toutes les informations sur le phénomène Chandra disponibles au grand public.

La deuxième partie du livre, «Le bouclier et l'épée de l'Humanité», dévoile des informations relatives à *Global Defense* et ses agents connus sous le nom de X-Corps. Certaines personnalités de l'organisation sont aussi présentées ainsi que des informations inconnues de la population sur les Chandras. Si vous êtes un joueur il vaut mieux ne pas lire cette partie afin de recevoir toutes les informations durant la partie par le Meneur.

La troisième et dernière partie de ce manuel est la « Zone réservée au Meneur de jeu ». Cette partie recense toute la vérité sur les Chandras, leur histoire, leurs motivations et des informations que les joueurs devraient ignorer avant de commencer à jouer. Si vous désirer uniquement jouer et non pas devenir Meneur de jeu, nous le répétons, ne lisez pas cette dernière partie.

Les aventures à vivre

Bien que ce livre soit dédié à présenter dans le détail l'organisation *Global Defense* et sa lutte contre les envahisseurs extraterrestres, n'y limitez pas votre jeu ! Vous pouvez mettre en scène des dizaines de scénarios différents dans chacune des régions du monde. Depuis le combat contre la conspiration qui cherche à camoufler la découverte de l'astéroïde, jusqu'aux jeux politiques pour le contrôle des ressources en passant par l'espionnage entre les États, la résistance d'un groupe de civils contre l'occupation extraterrestre ou simplement la survie au chaos que l'arrivée des Chandras a créé, vos possibilités sont infinies.

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

Ce livre est un manuel de jeu de rôle. Dans un jeu de rôle, les joueurs vivent de fabuleuses aventures grâce à leur imagination en incarnant les personnages d'une histoire fictive racontée par l'un d'entre eux qui tient le rôle de Meneur de jeu. Le Meneur de jeu, à l'aide de tout ce qui se trouve dans ce livre, que ce soit au niveau des règles ou de l'univers, va raconter une histoire, décrire des situations et proposer une intrigue. Les joueurs s'investissent alors du rôle de leurs personnages (qu'ils créent eux-mêmes la plupart du temps) pour vivre l'aventure proposée par le Meneur de jeu.

Les jeux de rôles sont basés sur la parole. Le Meneur de jeu explique la scène qui se déroule à se joueurs en leur donnant force détails pour qu'ils puissent facilement se la représenter. Alors les joueurs décrivent les actions qu'entreprennent leurs personnages. Les règles du jeu utilisent des dés (comme beaucoup d'autres jeux) pour déterminer la réussite ou l'échec des actions du personnage. Enfin le Meneur de jeu interprète les résultats de ces actions et en quoi elles affectent le déroulement de la scène et l'intrigue.

Le but d'un jeu de rôle n'est pas de gagner ou de perdre mais de prendre part à une histoire et tenter de la faire avancer. Bien que cela puisse vous paraître compliqué au départ, vous comprendrez au fur et à mesure que vous lirez ce livre, grâce également aux nombreux exemples que vous y trouverez.



GLOSSAIRE

Dans cette section, nous définirons un certain nombre de termes propres au jeu de rôle qui vous aideront à comprendre les prochains chapitres avec plus de facilité.

Action: en termes de règles, une action est ce qu'un personnage tente de réaliser. Si un personnage tente de sauter par-dessus un trou dans le sol, son action à ce moment précis et de «Sauter», s'il désire conduire une voiture, c'est «Conduire». Certaines actions réussissent automatiquement, par la seule force de la volonté du personnage, mais d'autres nécessitent d'être vérifiées au niveau des règles pour savoir si le personnage réussit. Pour ce faire, le joueur doit faire un jet de dé qui doit dépasser la valeur de la Difficulté.

Bonus: un bonus est une circonstance favorable au personnage qui l'aide à réaliser la tâche qu'il tente d'accomplir. En règle générale, les bonus offrent plus de dés à lancer au joueur pour réussir son action.

Dés: ce jeu utilise des dés à six faces, comme dans beaucoup de jeux de plateau, pour obtenir le résultat des actions des personnages. Souvent le mot Dé sera raccourci en D. Le nombre avant le D indique le nombre de dés à lancer, les résultats de tous les dés sont alors additionnés entre eux. Par exemple, si dans le texte, vous voyez écrit 4D, cela signifie que vous devrez jeter 4 dés à six faces et additionner les résultats. Vous pouvez aussi rencontrer quelque chose comme 3D+1. Dans ce cas, le +1 est le chiffre qu'il faudra ajouter après avoir obtenu le résultat du jet de dés. Donc vous jetez 3 dés à six faces, vous additionnez les résultats obtenus et vous ajoutez 1 au résultat final. Ce +1 est appelé un tiers.

Difficulté: une Difficulté est une valeur numérique qui indique la complexité d'une tâche à accomplir. Plus grande est la Difficulté, plus complexe est la tâche. Pour réussir une action, le joueur doit faire un jet de dés dont le résultat est égal ou supérieur à la Difficulté.

Meneur de jeu: C'est le joueur qui a la charge de présenter l'histoire, de décrire les scènes et d'appliquer les règles pour l'interprétation des résultats des actions des personnages. Il interprète aussi les autres personnages de l'aventure qui ne sont pas ceux des joueurs.

Joueur: au sens large du terme, cela désigne tous les participants au jeu bien que l'on utilise normalement cette désignation pour parler de ceux qui interprètent leurs propres personnages, pas le Meneur de jeu qui, par ses fonctions, a un statut particulier.

Modificateur : un modificateur est une circonstance modifiant la complexité d'une tâche à accomplir. Si le modificateur est positif, il augmente la difficulté, s'il est négatif, il la diminue.

Malus: c'est une circonstance qui handicape le personnage et ôte des dés à son jet. Les malus sont souvent liés à l'état d'un personnage (blessé, effrayé, etc.) mais pas uniquement.

Personnage: ce terme désigne une personne fictive vivant les aventures qui se déroulent dans le jeu. D'habitude, il s'agit des personnages contrôlés par les joueurs, ils sont alors appelés Personnages Joueurs (ou PJ). Les personnages contrôlés par le Meneur de jeu sont habituellement nommés Personnages Non-Joueurs (ou PNJ).

Tiers: un Tiers ou un Tiers de Dé, est une valeur fixe de +1 point ajoutée à un jet de dés. Si la valeur est +2, il y a alors deux tiers.

Jet : le joueur lance un certain nombre de dés et ajoute tous les résultats obtenus. Il y a beaucoup de types de jets de dés différents comme nous le verrons dans le système de jeu. Certains ont pour but de simplement égaler ou surpasser une difficulté, d'autres d'obtenir le résultat le plus élevé possible.



PREMIÈRE PARTIE

TOUT A CHANGÉ





07/08/2014

DANS LA GRANGE

Le vieux Joe, dit « Le Crachoir », éteignit la télévision. Il venait de regarder sans ciller ce qui s'était produit à San Francisco. Il avait écouté sans broncher la présentatrice relater l'événement de sa voix tremblotante.

Il récupéra sa tasse à café dans l'évier de la cuisine. Alors qu'il la lavait, il entendait les reproches de son frère Craig, éternel pragmatique, comme s'il était à ses côtés :

« Tu aurais dû les alerter, Joe. Si tu avais prévenu le Shérif, cela ne serait pas arrivé, ils auraient été alertés. »

Comme Craig lui manquait ! La ferme lui paraissait immense depuis sa mort, il avait à présent deux fois plus de travail, les mains deux fois plus calleuses et c'en était fini des agréables conversations sous le porche après une dure journée de travail. Il n'avait plus que Général Lee pour seul compagnon, un clébard squelettique au regard vif, apparu un jour rôdant autour de la maison à la recherche de nourriture et dont il gagnait la confiance en lui donnant les restes de ses repas.

« Allons-y, Général », dit Joe, après avoir rangé sa tasse dans le placard avec le reste de la vaisselle.

Le chien qui somnolait près de la porte, dressa les oreilles, se leva, s'étira sans montrer le moindre signe d'empressement et suivit Joe.

« Et qui m'aurait cru, hein Lee ? Personne. Personne ne prend cet imbécile de Joe Le Crachoir au sérieux. Ils m'auraient pris pour un fou. Ils m'auraient fait enfermer. Ils ne m'auraient pas cru même si je le leur avais mis juste sous les yeux, bon sang. »

Ils quittèrent la maison. Joe s'arrêta un instant et contempla l'immense champ de maïs qui s'étendait devant lui. Les grains étaient déjà tendres, les moissons approchaient. Elles avaient été une période heureuse autrefois, quand il les faisait aux côtés de Craig. Le bon vieux temps. Vieux, tout comme lui. Vieux, voilà comment il se sentait. Vieux et seul. Après les funérailles de Craig, auxquelles tous les membres de la coopérative agricole du comté avaient assisté, personne n'était plus venu à la ferme. Son frère, en plus de son pragmatisme, avait des amis. C'est pourquoi cette nuit-là, il lui avait été si facile de remarquer que quelque chose d'inhabituel était en train de se produire. Quelqu'un pénétrait sur sa propriété et de toute évidence, ce n'était pas lui qui l'avait invité.

Il n'avait pas mis longtemps à s'habituer au silence et au calme qui régnaient sur sa propriété. Il connaissait le bruit que faisaient les insectes l'été, celui des rongeurs et autres nuisibles, celui des pick-up empruntant la route boueuse qui menait en ville. Mais ce qui l'avait réveillé cette nuit n'était rien de tout cela. C'était des pas, des pas mal assurés et des coups. Il y avait plus d'un intrus. Général Lee, réveillé avant lui, grognait, les sens en alerte, mais il n'aboyait pas. Il aurait juré n'avoir jamais entendu ce sacré chien aboyer. Il se leva et alla chercher le fusil à verrou qu'il conservait, toujours chargé, dans le tiroir de sa commode. Il descendit prudemment l'escalier, n'allumant aucune lumière, puis regarda par la fenêtre à côté de la porte, en écartant les rideaux. Il ne comprenait pas ce qu'il voyait, mais la menace, oui, il la comprenait. Est-ce la peur qui lui donna le cran d'ouvrir la porte et de faire feu sur la première de ces ombres qui se trouvait à portée de tir ? Puis, sans même reprendre son souffle, il abattit l'autre qui s'effondra sur les graviers sur le pas de la porte.

« J'ai touché l'autre, oh oui, Général, tu es témoin, c'est sûr que je l'ai touché. Mais ce fils de pute s'est enfui et est allé se perdre dans les champs... qu'il retourne à l'endroit maudit d'où il est venu. »

Joe cracha par terre tout en se dirigeant vers la grange en hochant la tête:

« Non, non, non... Craig était un lâche. Que Dieu le bénisse et le garde, mais il était lâche. Il serait allé raconter ça au bureau du shérif et nous serions tous sous les verrous. Nous avons fait ce qu'il fallait, oui, nous avons bien fait... »

Les portes de la grange s'ouvrirent dans un grondement sourd et une puanteur atroce s'en échappa. Puanteur à laquelle Joe devait s'attendre puisqu'il entra malgré tout, déterminé, alors que Général Lee restait sur le palier à geindre et à tourner en rond, sans oser franchir les portes. Joe chercha à tâtons sur le mur et, appuyant sur un vieil interrupteur, il alluma la seule et unique ampoule qui pendait du plafond de la grange. Quelques secondes plus tard, un néon, éclairant un établi, s'alluma sur le mur adjacent.

« Alors tes petits copains sont arrivés, salopard ? »

Juste sous l'ampoule, attaché à un rocking-chair, se trouvait un corps à moitié décomposé, inerte et flasque. Joe se dirigea vers lui d'un pas déterminé. Il s'accroupit jusqu'à être à la hauteur des yeux du cadavre et s'exclama:

« Je suis prêt, maudites créatures, bien sûr que je suis prêt. Je l'ai fait une fois et je peux le refaire cent fois. » Il tourna la tête en direction de l'entrée de la grange et s'écria : « Et vous ? Vous êtes prêts ? Allez-y ! »

Souriant comme il ne l'avait plus fait depuis que Craig avait trouvé la mort, il ajouta:

« Allez, venez me chercher ! »


NOTICE
THIS PROPERTY IS PROTECTED BY VIDEO SURVEILLANCE

TOUT A CHANGÉ

« Écoute-moi, Bo. Tout ceci est très important. Tout ce qui a été écrit dans les ouvrages scientifiques est sur le point de changer. Le futur de notre monde est en train de se jouer en ce moment même sur nos écrans de télévision. Nous devons tout enregistrer afin que tu puisses montrer ceci à tes enfants et leur dire que tu étais là. Pour tes enfants, Bo. »

Morgan Hess, Signes.

Même si la vie continue, apprendre que nous n'étions pas seuls dans l'Univers et découvrir l'hostilité de nos « nouveaux » voisins a eu un impact sur l'humanité et a provoqué des changements radicaux à tous les niveaux. Dans la majeure partie du monde, les gens ont continué à aller au travail, payer leurs factures, faire leurs courses au supermarché et regarder le sport à la télévision.

Un sentiment de peur s'est pourtant enraciné dans la plupart des foyers. Les ventes de systèmes d'alarme privés et centralisés ont augmenté de 400%. La consommation d'alcool a doublé et la présence aux offices religieux frise le niveau des siècles passés. Les gens sécurisent leurs maisons et les ventes d'armes atteignent des niveaux stratosphériques. Un grand nombre de supermarchés a augmenté leurs stocks, tandis que les gens font le plein de produits de première nécessité. Le taux de suicides a contraint les gouvernements à mettre en place une assistance téléphonique et des cellules psychologiques, chargées de faire face aux crises d'angoisse et d'anxiété que subissent régulièrement les populations.

Les communiqués officiels sur l'activité extraterrestre ont envahi les journaux, accompagnés par d'incessants conseils et messages gouvernementaux. La présence des forces de l'ordre dans les grandes zones urbaines est constante, particulièrement dans les endroits les plus sensibles. Les installations cruciales (aviation civile, centrales nucléaires, centrales hydrauliques, etc.) ont vu leur sécurité renforcée par des contingents militaires.

Malgré les consignes du gouvernement, l'inflation, principalement sur les produits de première nécessité, est montée en flèche. Les associations de défense des consommateurs accusent les gouvernements de faire preuve de laxisme dans leur application des règles qui pourraient empêcher ce genre de situation et réclament des mesures strictes pour mettre fin aux abus. Alors que certaines grandes entreprises voient leurs profits augmenter, beaucoup de gens se retrouvent sous le seuil de pauvreté, ne pouvant avoir accès aux produits les plus essentiels.

Et tout ceci n'est que la partie visible de l'iceberg. Avec le retrait des troupes occidentales et le monde entier préoccupé par la menace Chandra, les extrémismes moyen-orientaux reviennent en force. Des séries d'attaques ont semé la terreur et la destruction dans des pays comme l'Irak, l'Afghanistan, le Liban ou l'Algérie. Les massacres ethniques en Afrique sont incessants.

L'équilibre des puissances est tellement précaire que certains pays, comme l'Iran ou la Corée du Nord, ont profité de la crise pour se réarmer avec l'aide de la Chine, en train, elle, d'émerger comme la première puissance mondiale.

Au beau milieu de tout cela il y a Global Defense, l'organisation multinationale chargée de la défense contre la menace extraterrestre, et les hommes et femmes qui la constituent, plus connus sous le nom familier de X-Corps. Certains, plein d'espoir, les voient comme des sauveurs tandis que d'autres craignent leur pouvoir ou mettent en doute leur efficacité.





01/08/2014 "CONSEIL DE SÉCURITÉ"



CE QUI S'EST PASSÉ JUSQU'À MAINTENANT

Il est difficile d'établir une chronologie cohérente fournissant toutes les informations sur les Chandras. La quantité considérable de données contradictoires, les fausses pistes et les tentatives de désinformation des gouvernements rendent cette tâche impossible à accomplir. Les notes qui suivent nous donnent un aperçu de ce qui s'est passé.

2 MARS

L'astrophysicien Narayan Ramakesh, un Britannique d'origine indienne, découvre à l'observatoire de Roque de los Muchachos situé sur l'île de La Palma, dans les Canaries, un astéroïde qu'il nomme alors provisoirement 2014RB6. La découverte provoque quelques commentaires sur les réseaux sociaux et les blogs spécialisés, mais rien de notable.

4 MARS

L'observatoire astronomique de La Sagra à Alméria en Espagne (dédié à la recherche d'objets géocroiseurs et transneptuniens) confirme sa découverte et appelle le NEO (de l'anglais Near Earth Object) 103397. Le découvreur de l'objet, Ramakesh lui donne le nom de Chandra, en hommage à la déesse hindoue de la lune.

Le diamètre de Chandra est estimé à 7 500 mètres et son poids à 700 000 tonnes. Sa taille est approximativement équivalente à celle de l'Everest, mais sa densité est plus importante à cause de sa composition métallique. Sa vitesse est d'environ 650 000 km/h.

DU 6 AU 10 JUIN

Certains scientifiques et astronomes accusent les différents gouvernements de dissimuler les informations concernant Chandra et de bloquer les analyses de l'objet. En première ligne le scientifique Antoine Lelouch, chargé de mission au télescope Herschel du Centre d'astronomie spatiale Européen (ESAC) situé à Villanueva de la Cañada à Madrid, en Espagne, a accusé les gouvernements français, espagnol et allemand de freiner les tentatives de son équipe visant à repositionner le télescope Herschel afin d'étudier Chandra. Les gouvernements nient une quelconque implication.

14 JUIN

Des informations concernant Chandra sont divulguées sous la forme d'une vidéo contenant des données astronomiques, la trajectoire et les conséquences d'un éventuel impact. Cette vidéo nous montre un événement capable d'annihiler l'espèce humaine. La vidéo est retirée peu après à la demande de la NSA (Agence Nationale de la Sécurité Américaine), mais il est déjà trop tard car des copies ont commencé à circuler à travers les réseaux sociaux et les blogs spécialisés.

Une version officielle quasiment identique est publiée dans tous les pays. Elle prétend que le Chandra passera très près de la Terre mais sans représenter de danger pour ses habitants.

Les réseaux sociaux se déchaînent. On parle de conspiration.

16 JUIN

Un scandale impliquant Ramakesh, l'homme qui a découvert Chandra, est divulgué dans la presse. On laisse entendre qu'il aurait manipulé les données relatives à l'objet et publié lui-même la vidéo en guise de représailles après s'être vu refuser une promotion. La communauté scientifique est divisée entre ceux qui soutiennent Ramakesh et ceux qui le conspuent.

21 JUIN

Les États-Unis commencent progressivement le retrait de leurs troupes à l'étranger, prétextant des coupes budgétaires. L'Angleterre, la France et les autres pays engagés dans les missions de pacification des Nations Unies font de même dans les heures qui suivent. La presse attribue ces manœuvres aux tensions en Corée du Nord et en Iran.

24 JUIN

Ramakesh est retrouvé pendu à son domicile avec une courte lettre de suicide. Les théories du complot reprennent de plus belle sur les réseaux sociaux. Des émeutes isolées éclatent dans certaines villes, réclamant la fin du silence des autorités. Les conspirationnistes et autres théoriciens de la fin du monde s'en donnent à cœur joie. Les suicides augmentent de 180% au cours de la dernière semaine de juin. Les églises, mosquées et synagogues affichent la fréquentation la plus impressionnante depuis le début du millénaire.

3 JUILLET

La NASA tente de positionner la sonde Cassini (sur Titan, une lune de Saturne) de façon à étudier Chandra. L'opération échoue et, suite à un dysfonctionnement, la sonde est détruite en s'écrasant à la surface de Titan.

4 JUILLET

La presse révèle une vague d'arrestations arbitraires dans plusieurs pays occidentaux. Cela provoque de sérieux troubles, des manifestations et le chaos. L'Allemagne et la France sont au bord du soulèvement populaire. On parle de camps de concentration. La chancelière Allemande est contrainte de démissionner après avoir admis que ces arrestations étaient dirigées à l'encontre de groupes radicaux «anti-système». Une bonne partie des médias de masse n'accordent aucun crédit à la version officielle. La loi martiale est déclarée en Russie. Plus aucune information ne filtre de la Chine.

5 JUILLET

Chandra est aperçu à plusieurs reprises par différents observatoires dans le monde entier. La presse fait rapidement le lien entre l'apparition de l'objet et le début des disparitions chez les populations civiles. La théorie selon laquelle l'astéroïde pourrait heurter la Terre réapparaît sur les réseaux sociaux et dans les journaux. Les troubles sont constants; l'état d'urgence est déclaré dans la majeure partie du monde occidental.

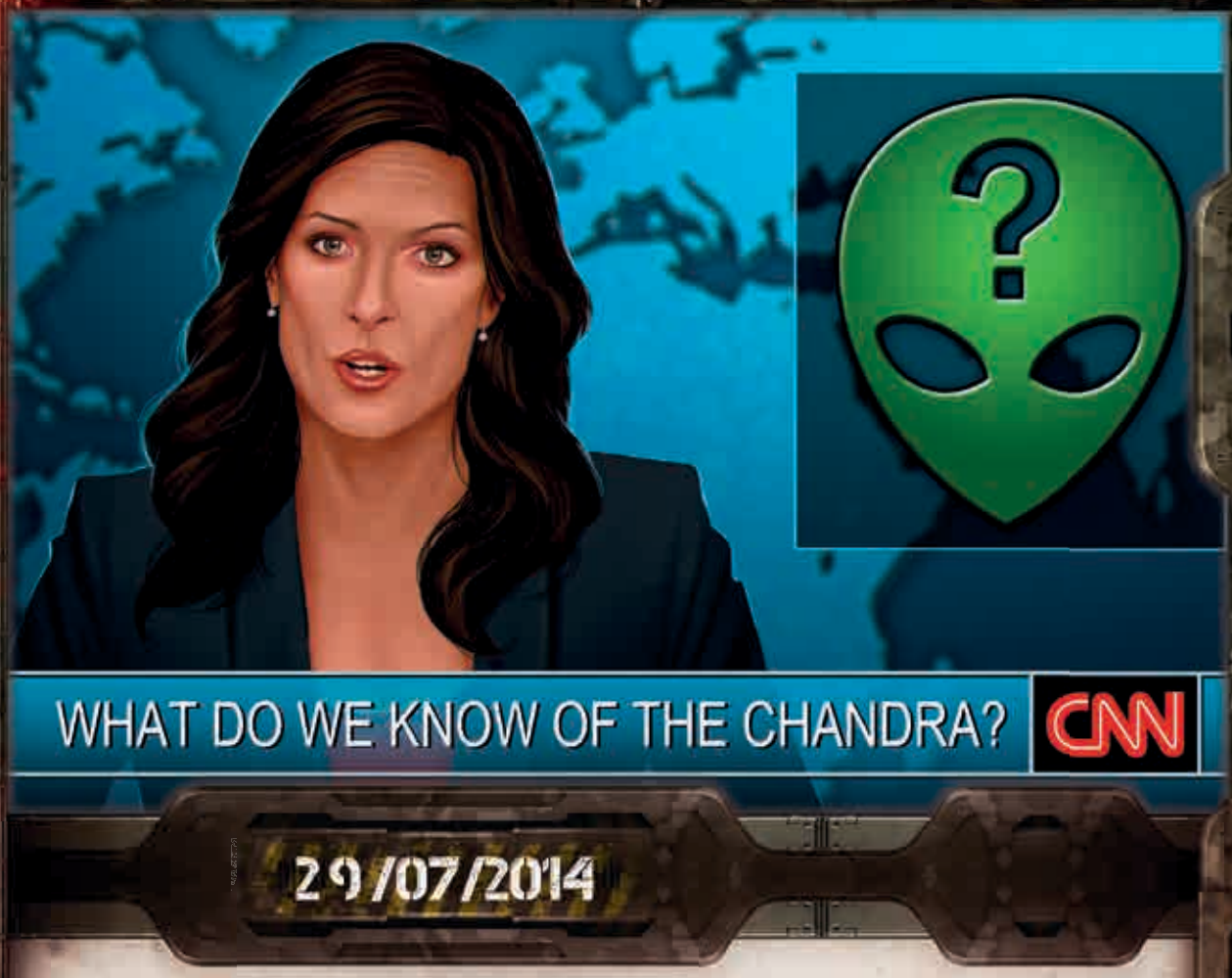
7 JUILLET

La presse recueille des informations selon lesquelles l'activité de tous les observatoires longue portée aurait été mise sous contrôle militaire sous la supervision des forces des Nations Unies. Il est désormais possible d'observer Chandra de nuit à l'aide d'un télescope conventionnel.

La moitié du monde reste agité; les populations veulent la vérité. Dans certaines régions, on assiste à des pillages, des suicides collectifs et des vagues de criminalité. L'armée est obligée d'intervenir dans un grand nombre de pays pour garantir la stabilité.

10 JUILLET

Chandra se volatilise. Sa disparition est une opportunité pour les gouvernements qui tentent de rassurer les populations. C'est le début de plusieurs campagnes: certaines soutiennent que l'objet n'a en fait jamais existé et n'était qu'une supercherie. L'opinion publique considère tout cela comme un complot médiatique et accuse la communauté scientifique d'avoir provoqué la panique.



La presse russe accuse son gouvernement d'avoir dissimulé le fait que Chandra était en réalité un vaisseau spatial militaire expérimental.

La vitesse et la masse de l'objet observé rendent beaucoup de scientifiques sceptiques quant à cette version des faits. Les théories du complot continuent d'enflammer les réseaux sociaux. La population tente de retrouver une vie normale.

11 JUILLET

Plusieurs satellites de communication subissent des interférences et des intrusions d'origine inconnue qui sèment la panique dans les communications terrestres et compliquent le retour à la normale.

17 JUILLET

Observation non confirmée d'objets volants non-identifiés au Brésil et en Thaïlande. La presse sensationnaliste fait immédiatement le lien avec Chandra. Les gouvernements restent silencieux. L'opinion publique est sceptique.

26 JUILLET

À l'aube, un avion de combat F-22 de l'armée de l'air américaine abat un objet volant non-identifié au-dessus de la baie de San Francisco. L'objet s'écrase dans la ville, au centre du Sunset District, détruisant au passage plusieurs immeubles. Plusieurs occupants de l'appareil touché survivent et sèment la terreur dans la ville. Les forces de l'ordre ignorent à quoi elles ont affaire. On assiste à des scènes de panique. La soirée s'achève sur un total de 127 morts, 32 disparus et 28 blessés parmi la population et les forces de l'ordre. Des photos de l'attaque inondent le web et les médias de masse.

29 JUILLET

On exige des gouvernements qu'ils s'expliquent sur la menace extraterrestre dans un climat d'agitation quasi globalisé. Réunion urgente du Conseil de Sécurité de l'ONU. Les gouvernements se manifestent auprès de leurs pays respectifs et justifient leurs actions au nom de l'intérêt général. Le grand mensonge est finalement révélé. Chandra était en réalité un vaisseau ex-

traterrestre. Toutes les tentatives d'établir la communication avec son équipage avaient été infructueuses. L'attaque sur San Francisco est considérée comme un acte de guerre. Les critiques les plus virulentes exigent des démissions. Le Premier Ministre britannique démissionne le soir-même.

D'étranges disparitions sont rapportées au Maroc et au Pérou, on dit y avoir vu de multiples objets volants non-identifiés.

30 JUILLET

Sous la pression publique, le Président espagnol démissionne. Le Premier Ministre néerlandais lui emboîte le pas et présente sa démission l'après-midi même.

31 JUILLET

La presse russe parle de bombardements et de combats près de Tomsk mais les autorités nient les faits.

1ER AOÛT

Le Conseil de Sécurité de l'ONU approuve la Résolution 53 et l'Initiative de Défense Stratégique est mise en place. La création d'une nouvelle force de combat et d'analyse de la menace extraterrestre, Global Defense (Défense mondiale), est annoncée. Dans les 12 premières heures qui suivent la mise en ligne de son site web, Global Defense reçoit plus de vingt mille demandes d'enrôlement.

DU 2 AU 6 AOÛT

Les apparitions de vaisseaux se multiplient et on rapporte des enlèvements et des attaques en Espagne, aux Pays-Bas, en Afrique du Sud et au Japon. Les forces de l'ordre locales et l'armée font face aux extraterrestres du mieux qu'elles le peuvent. Le protocole IDS est activé. Global Defense établit trois bases principales à Rainbow (Alaska), Rammstein (Allemagne) et Tomsk (Russie).

9 AOÛT

Perte de toutes les communications avec plusieurs zones du sud-est de l'Europe, d'Afrique, d'Amérique du Nord et d'Asie. Les zones incluent des villes entières en Hongrie, Biélorussie, Afrique du Sud, Soudan, Alaska, Russie et Chine ainsi que dans le Vermont, le Colorado et les îles japonaises. Les satellites cessent d'émettre et le contact radio et téléphonique est rompu avec les dénommées «Zones Obscures». Les scientifiques pensent qu'il pourrait exister beaucoup plus de ces zones pas encore découvertes. Les personnes qui parviennent à s'enfuir parlent d'invasion de ces zones et de camps de prisonniers. L'état d'alerte est décrété pour faire face à une invasion à grande échelle.

10 AOÛT

L'armée et Global Defense sont envoyées pour enquêter dans les Zones Obscures. De petites poches de résistances s'y sont formées, créées principalement par des officiers de police et des volontaires. Peu d'informations filtrent et certains parlent d'extermination et d'abominables expériences.

13 AOÛT

La ville d'Ostrava, en République Tchèque, qui avait été convertie en Zone Obscure, disparaît dans l'explosion d'une bombe d'antimatière de 40 mégatonnes, au cours de la bataille pour sa reconquête. Plus de 120000 pertes civiles et des milliers de disparus. Les dégâts sont catastrophiques dans un périmètre de plusieurs kilomètres. Un nuage de poussière se forme au-dessus de l'Europe, dissimulant partiellement le soleil.

14 AOÛT

Le Conseil de Lutte contre la Menace Extraterrestre empêche toute tentative de Global Defense de reprendre les Zones Obscures contrôlées par les extraterrestres. Les populations y sont livrées à elles-mêmes. De gigantesques manifestations envahissent les rues réclamant des interventions plus musclées, mais la priorité est donnée à la protection des sites cruciaux, suite à la multiplication de plus petits débordements. Les premières critiques sur le travail de Global Defense commencent à se faire entendre.

16 AOÛT

Aujourd'hui...



QUE SAIT-ON DES CHANDRAS ?

Seul un très petit nombre de personnes a réellement vu nos visiteurs et il n'existe pas non plus de photos d'une qualité suffisante pour les voir clairement. Des centaines de photos circulent sur Internet : certaines sont d'évidentes impostures, d'autres sont floues, peu précises ou peu fiables. Les médias, assistés d'anthropologues, zoologistes, astronomes, biologistes et autres spécialistes, tentent d'élaborer des théories sur les origines, les attributs sociaux et physiques des Chandras ainsi que sur les caractéristiques de leur planète en se basant sur les données rares et contradictoires dont ils disposent. Vous trouverez ci-après une liste des informations les plus commentées dans les médias au sujet des Chandras. Bien entendu, ces données sont souvent contradictoires et un grand nombre de rumeurs véhiculent des informations contraires.

CONFIDENTIALITÉ

Beaucoup de gens s'interrogent sur ce qui est advenu des corps extraterrestres abattus par les forces de l'ordre et de Global Defense au cours des nombreux affrontements qui les opposent. Le fait qu'il n'y ait ni images ni informations fiables préoccupe les populations civiles et renforce les théories du complot qui considèrent l'invasion extraterrestre comme une vaste supercherie. Pour quelles raisons ces informations sont-elles gardées secrètes?

À QUOI RESSEMBLENT LES CHANDRAS ?

Les Chandras ont une apparence humaine et une peau caoutchouteuse rappelant celle des requins. Cela qui les rend très résistants.

Ils mesurent plus de deux mètres de haut; ils sont très élancés et d'aspect plus fibreux que les humains.

À l'inverse, certains témoins parlent de petits êtres d'à peine plus d'1m50 de haut dotés d'une grosse tête et d'yeux oblongs.

Leurs mains sont osseuses et munies de larges griffes. Ils ne possèdent que quatre doigts vraiment distincts, tandis que d'autres témoins parlent de six gros doigts osseux.

Tous les témoignages s'accordent sur le fait que leur tête est dotée d'une protubérance à l'arrière et que leurs yeux sont plus grands que ceux des humains et intégralement noirs. Cela alimente les suppositions selon lesquelles leur intellect serait supérieur. Ils auraient aussi la capacité de voir le spectre infra-rouge ou pourraient voir dans la nuit à la façon des chats.

Certains anthropologues soulignent que la position de leurs yeux est très importante: le fait qu'ils soient placés sur la partie frontale de leur visage prouvent que les Chandras sont les descendants d'une espèce de prédateurs.

Ils n'ont pas de nez, ou en tout cas, pas d'organe olfactif externe visible.

On les suppose asexués car ils ne semblent pas dotés d'organes génitaux. Ils ne portent pas de vêtements mais sont équipés d'armes et d'autres objets.

Leurs habitudes alimentaires sont inconnues; on ignore même s'ils ont besoin de se nourrir et on ne dispose que de très peu de données concernant leur organisme et leurs gênes.

Ils ne parlent pas, ne produisent aucun son et on imagine qu'ils communiquent entre eux par télépathie, même si les plus sceptiques éliminent d'office cette théorie.

DE QUELLES TECHNOLOGIES DISPOSENT LES CHANDRAS ?

Le fait qu'ils soient parvenus à traverser l'espace pour atteindre la Terre indique un niveau de technologie très avancé. Leurs armes tirent des ondes d'énergie qui laissent une traînée jusqu'à leur cible. Cette énergie semble faire exploser la cible. Certaines victimes d'enlèvement parlent littéralement d'éclairs électriques jaillissant de leurs armes. Leurs vaisseaux en forme de raie manta sont incroyablement résistants et n'apparaissent sur les radars qu'à cause du matériau dans lequel ils sont construits qui est à la fois dur et léger. Ils ne semblent pourtant pas totalement adaptés à notre atmosphère. Ils communiquent par le biais d'une sorte d'impulsion énergétique qui n'a pour l'instant pas encore été décodée.

D'OÙ VIENNENT-ILS ?

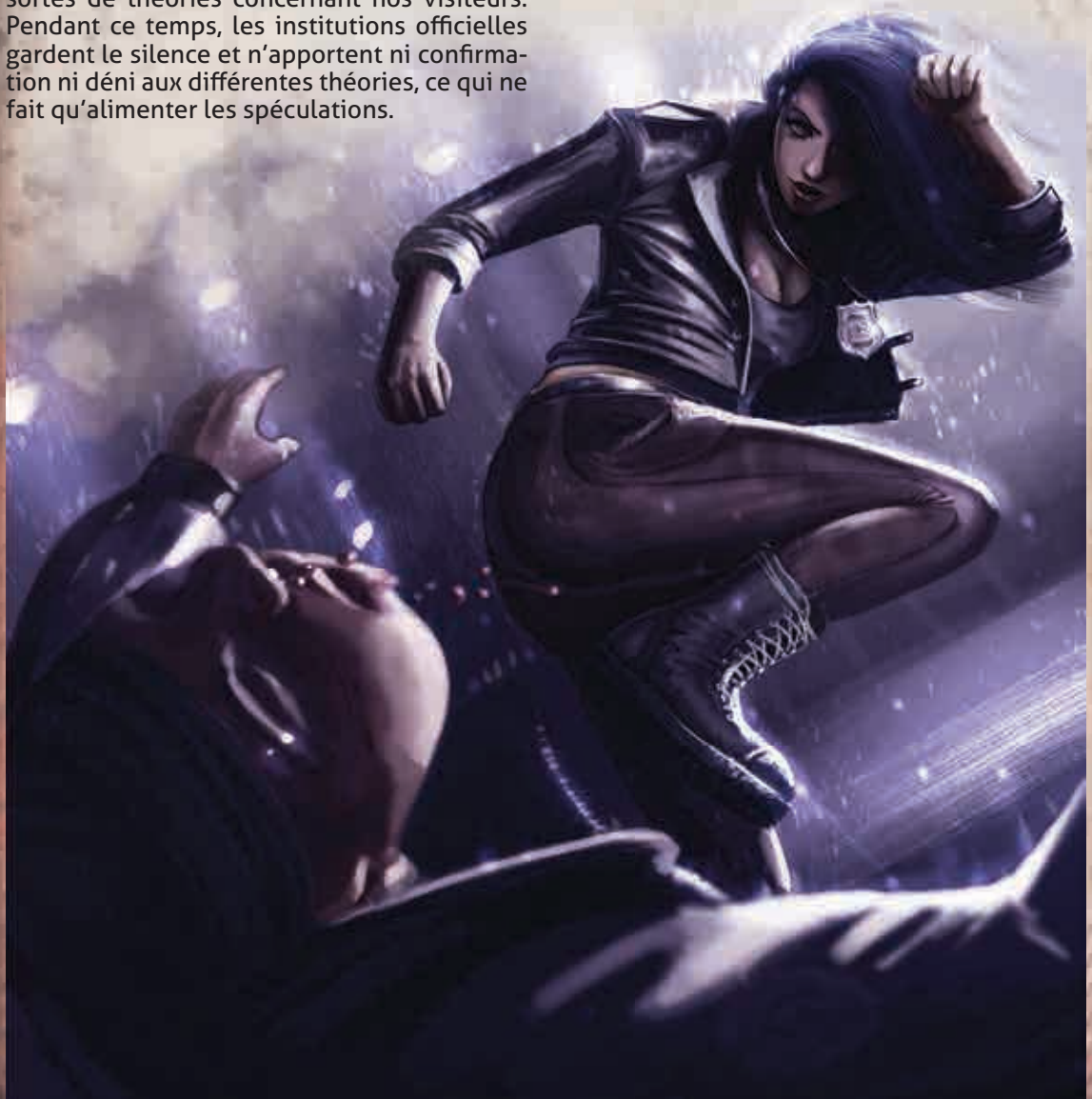
Leur origine la plus probable est Alpha Centauri, car c'est l'étoile la plus proche de notre soleil. C'est aussi ce que laisse penser la trajectoire du vaisseau-mère Chandra avant qu'il ne bifurque en direction de la Terre. Mais ce point, tout comme beaucoup d'autres, n'est que pure hypothèse.

QUEL EST LEUR OBJECTIF ?

C'est sans doute la question à laquelle il est le plus difficile de répondre. Les Chandras n'ont fait aucune tentative pour entrer en communication avec les humains. Ils se sont comportés de façon hostile et les analystes ne s'accordent pas sur les raisons de leur présence sur notre planète. Pour certains, les apparitions de vaisseaux sont des missions d'espionnage et de reconnaissance dont le but est de recueillir des données en vue d'une invasion à grande échelle. Un autre groupe plus controversé pense que les Chandras ne nous considèrent pas comme une espèce dotée d'intelligence et nous traitent comme si nous n'étions que de simples animaux. D'après eux, nous n'avons développé aucune capacité pouvant être perçue comme un signe d'intelligence. Des douzaines de soi-disant experts hantent les studios télévisés, armés de toutes sortes de théories concernant nos visiteurs. Pendant ce temps, les institutions officielles gardent le silence et n'apportent ni confirmation ni déni aux différentes théories, ce qui ne fait qu'alimenter les spéculations.

Merci de garder à l'esprit les instructions du Comité pour la Défense Civile en cas de contact avec les extra-terrestres. Ne quittez pas votre maison ; composez le numéro d'urgence et réfugiez-vous dans un sous-sol ou un grenier. N'essayez pas de les affronter, nous répétons : n'essayez pas de les affronter.

Annonce diffusée sur les principales stations de radios américaines.



CRÉATION DE PERSONNAGE

Dans ce chapitre vous trouverez les informations relatives à la création de personnage dans **First Contact**. Il existe deux méthodes: les Archétypes ou la Création Pas-à-Pas.

ARCHÉTYPES

Les Archétypes sont des modèles préconstruits de personnages qui représentent un échantillon des personnages les plus typiques et les plus courants dans cet univers. Vous pouvez les utiliser tels quels ou, avec l'autorisation du Meneur de Jeu, les modifier à votre goût. Pour ce faire, vous devez vous familiariser avec le système de Création Pas-à-Pas et équilibrer l'attribution des points lorsque vous effectuerez ces modifications. Si aucun des Archétypes ne vous plaît, vous devrez créer votre personnage avec le système de Création Pas-à-Pas. Ne vous inquiétez pas, c'est très simple.

CRÉATION PAS-À-PAS

Cette section va vous aider à créer un personnage totalement unique pour First Contact. Vous pouvez vous inspirer d'un Archétype ou créer entièrement votre personnage. Nous allons ensuite détailler tout ce qui constitue votre personnage.

AVANT DE COMMENCER : DÉS ET TIERS DE DÉS

Dans First Contact, les capacités des personnages et des créatures se mesurent en dés (D en abrégé). Si un personnage a 2D en Force, cela signifie que, s'il souhaite, par exemple, soulever des poids, il lancera 2 dés à six faces, additionnera les résultats et comparera le résultat final avec la Difficulté déterminée par le Meneur de Jeu. Comme vous pouvez le voir, plus vous lancerez de dés, plus votre personnage aura de chances de réussir ses actions.

Certaines valeurs des personnages ne sont pas des dés entiers mais des tiers de dés. Les tiers sont représentés par un signe + et un chiffre à la suite du nombre de dés du joueur. Par exemple, mon personnage peut avoir 2D+1 en Force, ce qui signifie 2 dés et un tiers, ou encore 2D+2, c'est-à dire 2 dés et deux tiers. Vous saisissez? Les tiers s'ajoutent au résultat des dés. La combinaison 2D+2 signifie que je lancerais 2 dés à six faces, puis j'ajouterais leurs résultats plus 2 au total. Un dé se divise en trois tiers, un personnage ne peut donc jamais avoir 2D+3 (puisque trois tiers représentent un dé, ce sera équivalent à 3D).

CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques décrivent grossièrement les attributs mentaux et physiques de votre personnage, son potentiel, ses forces et ses faiblesses. Les caractéristiques des êtres humains varient de 1 à 5 dés, 2D étant un score de caractéristique moyen, tout à fait acceptable pour une personne ordinaire. Les caractéristiques sont:

AGILITÉ : L'Agilité représente les capacités motrices du personnage, en particulier celles nécessitant de l'équilibre, de la vitesse ou de la souplesse.

DEXTÉRITÉ: La Dextérité représente l'adresse et la coordination du personnage ainsi que sa capacité à exécuter des gestes demandant de la précision.

FORCE: La Force représente les capacités musculaires du personnage ainsi que son endurance et sa résistance.

CONNAISSANCES : les Connaissances indiquent avec quelle facilité le personnage va assimiler des informations et les retenir. Cette caractéristique peut aussi être utilisée pour mesurer la culture générale du personnage.

PERCEPTION: La Perception représente les sens plus ou moins aiguisés du personnage, sa capacité à faire attention aux détails et sa vitesse de réaction.

PRÉSENCE: La Présence mesure la force de caractère du personnage, son charisme et sa volonté.

TALENTS

Les talents sont des connaissances spécifiques, des techniques maîtrisées et des applications pratiques des caractéristiques, comme par exemple, Conduire (qui dépend de la Dextérité) ou Médecine (qui dépend de Connaissances). Comme vous pouvez le voir, les talents dépendent de la caractéristique à laquelle ils sont associés et peuvent s'améliorer grâce à l'apprentissage et à l'expérience.

Les personnages de **First Contact** possèdent deux types de talents : Confirmés et Improvisés. Les talents confirmés ont une base d'autant de dés que la caractéristique dont ils dépendent, tandis que les talents improvisés ont un dé de moins que la caractéristique dont ils dépendent. Les talents peuvent être améliorés au-delà de cette base et avoir leur propre combinaison de dés.

Les talents peuvent également avoir des spécialisations, qui sont des usages ou des domaines très spécifiques d'un talent. Par exemple, Engins lourds peut être une spécialisation du talent Conduite. Tout comme les talents, les spécialisations peuvent être acquises lors de la création du personnage ou au cours de la partie, grâce à l'apprentissage et à l'expérience.

LISTE DES TALENTS :

Voici, ci-dessous une liste des talents les plus courants et leur utilisation durant le jeu. N'hésitez pas à en ajouter si cela vous semble nécessaire.

AGILITÉ

Acrobaties : permet d'effectuer des mouvements de gymnastique liés à l'équilibre, des pirouettes, des sauts périlleux et d'amortir une chute.

Armes de corps-à-corps : combat avec des armes de mêlée, des gourdins aux couteaux en passant par des armes plus exotiques telles que sabres ou fouets.

Artiste de l'évasion: se débarrasser de liens ou de menottes, passer par des espaces très étroits ou s'introduire dans des endroits très petits.

Bagarre : se battre à mains nues, utiliser son propre corps pour frapper ou agripper.

Discrétion: ne pas se faire remarquer, se déplacer silencieusement, prendre une proie en filature.

Équitation : contrôler les animaux de monte, les diriger, monter à cheval.

Escalader : grimper jusqu'à des lieux peu accessibles, avec ou sans aide. Peut aussi être utilisé pour contrôler la descente.

Esquive: éviter les coups, se sortir du danger, s'échapper au dernier moment.

Sauter: se propulser par-dessus les obstacles ou pour franchir une distance, verticalement ou horizontalement.

DEXTÉRITÉ

Armes à feu: utiliser avec précision n'importe quelle arme à feu, du pistolet petit calibre au fusil d'assaut. Utilisé également pour en effectuer l'entretien et y apporter des modifications.

Armes à distance : utilisation d'armes à distance qui nécessitent de la force musculaire comme les arcs et les bolas ou des armes mécaniques sans poudre comme les arbalètes.

Conduite: contrôler et conduire des véhicules terrestres.

Crochetage : ouvrir les serrures mécaniques sans en avoir les clefs, ouvrir un coffre fort au toucher, sans en avoir la combinaison.

Escamotage: dextérité manuelle, coordination oculo-manuelle, capacité à vider les poches des gens, faire des tours de passe-passe, etc.

Lancer : projeter des objets avec précision, qu'il s'agisse d'un ballon, d'une pierre ou d'un couteau.

Navigation : contrôler et conduire des véhicules marins. De par leur complexité, chaque véhicule est considéré comme une spécialisation distincte.

Pilotage : contrôler et piloter des véhicules aériens. À cause de leur complexité, chaque type de véhicule est considéré comme une spécialisation distincte (voitures, motos, vedettes, etc.). Les véhicules militaires complexes peuvent nécessiter une spécialisation pour un modèle spécifique.

Réparations: remettre les objets en état, qu'il s'agisse d'un appareil à la mécanique simple (une bicyclette) ou complexe comme un moteur.

FORCE

Course : atteindre une vitesse supérieure lors d'un déplacement à pied, éviter les obstacles sans trébucher ou tomber.

Endurance : supporter un effort prolongé, endurer la torture ou la douleur.

Nager: se déplacer dans l'eau, plonger.

Soulever: soulever ou déplacer des objets lourds.

CONNAISSANCES

Business : connaissances pratiques et légales en matière de transactions financières, connaissance du prix des marchandises et des services, techniques de marketing et savoir gérer une société.

Connaissances académiques : éducation poussée dans un domaine quelconque. Ce talent peut être utilisé pour mesurer les connaissances générales du personnage ou, en passant par des spécialisations, comme une connaissance spécifique d'un domaine précis: la physique, la chimie, la biologie, etc.

Contrefaçon : donner à un document l'apparence de la réalité, fabriquer de faux documents d'identité, permis ou carte à puce. La complexité du matériel contrefait peut nécessiter l'utilisation d'un talent supplémentaire comme Électronique ou Informatique.

Démolition: employer des explosifs de façon efficace.

Électronique : utiliser et fabriquer du matériel électronique, de la radio à l'ordinateur.

Informatique: utilisation poussée de matériel informatique, programmation, piratage, recherche dans des bases de données, etc.

Langues : capacités verbales et non-verbales de communication du personnage, ainsi que l'interprétation ou le décodage d'autres langages. Toutes les nouvelles langues que vous souhaiterez parler devront être choisies comme de nouvelles spécialisations.

Médecine : diagnostic et traitement de symptômes, pratiques chirurgicales ou techniques de premiers secours. Les spécialités médicales (Cardiologie, Neurochirurgie, etc.) devront être choisies comme de nouvelles spécialisations.

Sécurité : capacité à installer, créer ou analyser un système ou un protocole de sécurité mais également à interférer avec ces systèmes ou à y pénétrer.

PERCEPTION

Art: évaluation, appréciation et création d'œuvre d'art. Chaque discipline artistique (photographie, sculpture, littérature, etc.) nécessite une spécialisation différente.

Camouflage : se cacher, dissimuler toutes sortes d'objets ou leur donner l'apparence d'autre chose.

Connaissance de la rue : trouver des contacts, marchandises ou des informations par le biais des réseaux criminels ou marginaux. Permet également d'identifier les gangs ou tribus urbaines et l'argot populaire.

Investigation : utilisation de techniques perfectionnées permettant d'acquérir des informations grâce aux preuves matérielles et aux indices.

Jeux d'argent : connaissance de nombreux jeux de hasard, faire des paris, tricher ou repérer les tricheries.

Observation : effectuer une inspection visuelle, trouver des indices et des objets dissimulés.

Orientation: déterminer la bonne direction ou la position actuelle en se fiant à l'environnement ou à des systèmes électroniques. Capacité à déchiffrer ou à créer des cartes et des plans.

Pistage: suivre la trace d'une personne ou d'une créature lors d'une poursuite ou en chassant.

Survie: capacité à rester sain et sauf dans un environnement hostile, trouver de la nourriture, un abri, allumer un feu, etc.

PRÉSENCE

Autorité naturelle : coordonner, imposer sa volonté à ses subordonnés, les pousser à agir dans les moments d'hésitation.

Déguisement : changer l'apparence ou les traits d'une personne de façon à ce qu'elle ne soit pas reconnaissable ou afin de la faire passer pour quelqu'un d'autre.

Dressage: dresser les animaux à effectuer toutes sortes de tâches et à obéir.

Empathie: percevoir les sentiments et les intentions des autres, savoir reconnaître le mensonge et la simulation.

Intimidation: menacer, influencer ou contraindre quelqu'un par la menace afin que cette personne se plie à la volonté du personnage.

Mensonge : amener quelqu'un à croire à quelque chose de faux et lui fournissant des informations erronées.

Persuasion: convertir les autres à l'opinion du personnage en raisonnant et en dialoguant.

Séduction : influencer une personne compatible sexuellement en utilisant le langage corporel, l'apparence et les sous-entendus.

Volonté : présence d'esprit, résistance psychologique, capacité à agir malgré la pression et à endurer le stress.

TALENTS SECONDAIRES

Les personnages possèdent plusieurs talents secondaires. Ces talents sont dérivés des compétences principales du personnage.

BONUS DE DÉGÂTS: le bonus de dégâts représente la capacité du personnage à causer des dégâts à autrui, à mains nues, avec une arme de mêlée ou avec certaines armes à distance comme les arcs. Un personnage plus fort causera plus de dégâts qu'un personnage faible.

DÉFENSE : la défense d'un personnage mesure sa capacité à éviter les dégâts lors d'un combat tout en restant focalisé sur autre chose. Ce score ne représente pas une volonté consciente du personnage d'éviter les dégâts (ceci est déterminé par le talent Esquive). Il s'agit plutôt des réflexes et des instincts du personnage, sa façon de se déplacer et sa rapidité.

MOUVEMENT : représente la distance sur laquelle un personnage peut courir lors d'une action. Le talent Courir peut augmenter ce score pour sprinter.

RÉSISTANCE AUX DÉGÂTS: ce score mesure la capacité du personnage à encaisser des dégâts. Un personnage plus fort résiste mieux à la douleur qu'un personnage faible.

NIVEAU DE VIE

Le niveau de vie est une donnée abstraite qui représente les capacités économiques du personnage : pas uniquement les liquidités dont il dispose, mais plutôt la valeur de ses possessions et les crédits qui peuvent lui être accordés. Le niveau de vie est mesuré en dés comme n'importe quel autre talent ou compétence et peut être utilisé pour obtenir des marchandises et des services.

0 – INDIGENT : le personnage n'a pas de domicile, de travail, de revenus ni de ressources d'aucune sorte. Il est entièrement dépendant de l'aumône ou des aides sociales. Montant des revenus: de 0-1 à 2 000 € par an.

1 – PAUVRE: exerce un métier non spécialisé, à temps partiel, mal rémunéré, comme serveur, livreur, etc. Loue un petit appartement, possède peut-être un véhicule d'occasion. Montant des revenus: de 10 000 à 15 000€ par an.

2 - CLASSE POPULAIRE: exerce un métier spécialisé courant tel qu'ouvrier du bâtiment, professeur des écoles, secrétaire, etc. Fonctionnaire de bas niveau. Propriétaire d'un petit appartement et d'un véhicule d'occasion. Montant des revenus: de 18 000 à 25 000€ par an.

3 – CLASSE MOYENNE: exerce un métier technique spécialisé tel qu'ouvrier qualifié ou spécialisé, fonctionnaire de niveau intermédiaire, responsable politique local. Propriétaire d'une maison et d'un véhicule de moyenne catégorie. Montant des revenus: de 30 000 à 45 000€ par an.

4 – CLASSE MOYENNE SUPÉRIEURE : exerce une profession hautement spécialisée (médecin, pilote, etc.), fonctionnaire de haut niveau, responsable politique national, entrepreneur local. Propriétaire d'une maison, d'un garage, loue probablement un appartement pour l'été. Un ou deux véhicule(s) familiaux. Montant des revenus: de 60 000 à 90 000€ par an.

5 – BOURGEOISIE : exerce une profession indépendante (acteur, sportif de haut niveau, grand reporter, écrivain), professionnel de la finance de haut niveau, entrepreneur national. Possède une vaste demeure et/ou plusieurs propriétés plus modestes. Plusieurs véhicules familiaux, une voiture de sport ou de haute catégorie. Montant des revenus: de 100 000 à 300 000€ par an.

6 – HAUTE BOURGEOISIE : professionnel de la finance de très haut niveau, PDG d'une multinationale, entrepreneur international. Possède de multiples propriétés de tailles variées, plusieurs véhicules de très haute catégorie, le luxe sous toutes ses formes. Montant des revenus: plus de 500 000€ par an.

POINTS DE PERSONNAGE

Les Points de Personnage sont une réserve de points qui peuvent être utilisés de dif-

férentes façons. Le personnage en gagne et en dépense au cours d'une partie et leur maximum peut être augmenté grâce à l'expérience.

Ils reflètent tout d'abord un effort supplémentaire qui peut être entrepris par le personnage au cours d'une action, lorsqu'il décide d'y mettre tous ses efforts. Les Points de Personnage octroient au joueur une plus grande maîtrise du hasard en augmentant ses chances de réussite lors d'un lancer de dés.

Ils peuvent ensuite offrir la possibilité au joueur d'introduire de petits changements dans l'histoire, des coups de chance extraordinaires qui peuvent sauver la vie d'un personnage.

Les utilisations possibles des Points de Personnage seront détaillées en page XX ainsi que la façon de les récupérer au cours d'une partie.

POINTS DE BRAVOURE

Si les Points de Personnage expriment une volonté du personnage de se donner à 100% sur un lancer de dé, les Points de Bravoure reflètent une volonté encore plus forte : le personnage tente d'aller au-delà de ses limites. Les Points de Bravoure représentent un effort surhumain du personnage pour réussir quel qu'en soit le coût.

L'utilisation des Points de Bravoure au cours d'une partie sera détaillée en page XX.

ATOUTS ET FAIBLESSES

Les Atouts sont des attributs positifs du personnage qui l'aident à accomplir certaines tâches. Ils peuvent être un talent inné ou acquis avec de l'entraînement et du temps. Dans tous les cas, ils apportent une aide au personnage dans un domaine spécifique.

Généralement, les Atouts offrent 1D de bonus ou éliminent 1D de pénalité, suivant les circonstances. Ils peuvent également modifier une caractéristique secondaire ou éviter certains modificateurs de difficulté appliqués au personnage.

À l'inverse, les Faiblesses sont des problèmes, des défauts ou des habitudes qui pénalisent le personnage dans certains domaines. En règle générale, les Faiblesses pénalisent le personnage en ôtant 1D à sa capacité à accomplir telle ou telle tâche.

Vous trouverez une liste complète des Atouts et Faiblesses ainsi que des suggestions sur leur utilisation en page XX.

CRÉER UN PERSONNAGE

Passons à l'explication de la création de personnage en suivant ces quelques étapes élémentaires.

ÉTAPE 1 : CONCEPTUALISATION

La conceptualisation indique quel type de personnage vous souhaitez jouer. Un coriace représentant de la loi ? Un père de famille travailleur ? Il est important que vous gardiez à l'esprit le type de personnage que vous souhaitez jouer et que vous fassiez en sorte que les chiffres donnent vie à votre idée. Si vous jouez un homme d'affaires ruiné n'ayant plus rien à perdre, il serait normal d'avoir des valeurs de caractéristique élevées en Savoir et Présence ainsi que dans des talents comme Connaissances Académiques et Business. Il ne serait pas logique que votre homme d'affaire ait de bons scores en Armes de Mêlée ou Démolition, n'est-ce pas?

Ismaël crée son personnage. Il souhaite jouer un intrépide chauffeur de taxi qui travaille de nuit dans la ville de San Francisco, un homme malin et sympathique. Son ingéniosité lui permet de se sortir de toutes les situations. Il a regardé les archétypes mais même si celui de l'audacieux chauffeur de taxi a attiré son attention, il souhaite le changer et le personnaliser. Il décide donc de créer son personnage de A à Z.

ÉTAPE 2 : RÉPARTITION DES POINTS DE CARACTÉRISTIQUE

Pour générer les caractéristiques de votre personnage, vous devez répartir 18 dés. Vous ne pouvez pas attribuer moins de 2 dés ni plus de 5 dés à une seule caractéristique.

Ismaël continue la création de son personnage en répartissant ses 18 dés entre ses caractéristiques. Il décide de mettre 4 dés en Dextérité : son personnage est un bon chauffeur de taxi ayant déjà passé pas mal d'heures derrière son volant. Il met 2 dés en Savoir : son personnage n'a pas consacré beaucoup de temps à ses études. Il met 3 dés en Perception et en Agilité et 2 en Force. Son personnage passe beaucoup de temps assis dans sa voiture : il n'est pas particulièrement fort ou robuste. Il décide

de mettre 3 dés en Présence et divise son dernier dé en tiers. Il ajoute donc un +1 en Dextérité, un autre en Présence et un dernier en Perception. Les caractéristiques de son personnage sont donc les suivantes : Agilité : 3D, Dextérité : 4D+1, Force : 2D, Savoir : 2D, Perception : 3D+1, Présence : 3D+1.

ÉTAPE 3 : CHOIX DES TALENTS CONFIRMÉS

Vous devez ensuite sélectionner 12 talents pour votre personnage en tant que talents confirmés.

Ismaël sélectionne les talents confirmés de son personnage. Ses choix sont les suivants : Conduite, Réparations, Endurance, Électronique, Débrouillardise, Jeux d'argent, Orientation, Empathie, Mensonge, Persuasion et Volonté.

ÉTAPE 4 : RÉPARTITION DES POINTS ENTRE LES TALENTS CONFIRMÉS

Vous devez ensuite répartir une série de dés entre les talents que vous avez sélectionnés lors de l'étape précédente. Ces points représentent la formation, l'éducation, les loisirs et le style de vie de votre personnage au moment où il débute l'aventure. Vous pouvez y répartir jusqu'à 7 dés en attribuant au maximum 2 dés par talent. Vous pouvez diviser jusqu'à 4 de ces dés en tiers. Chaque dé supplémentaire alloué à un talent sera ajouté à la valeur de base de la caractéristique dont il dépend.

Ismaël alloue 1 de ses dés au talent Conduite qui dépend de sa Dextérité. La valeur de base de sa Dextérité est de 4D+1 et il y ajoute un dé entier, cela lui donne alors un total de 5D+1. C'est donc ce qu'il inscrit sur son talent Conduite. Il décide ensuite de diviser un de ses dés en tiers. Il met un de ces tiers en Jeux d'argent et un autre en Débrouillardise. Il décide de mettre le dernier tiers en Conduite. Son talent Jeux d'argent dépend de sa Perception, la valeur de base de cette dernière étant de 3D+1, son total dans le talent Jeux d'argent est donc de 3D+2. Sa Débrouillardise dépend également de sa Perception, cela lui donne donc également 3D+2 dans ce talent. Sa Conduite était à 5D+1, il obtient donc 5D+2 en lui allouant le dernier tiers. Il inscrit tout cela sur sa fiche de personnage et réfléchit à la façon dont il va répartir ses 5 dés restants.

Vous pouvez également choisir de convertir certains de vos dés de talent en dés de spécialisation. Chaque dé de talent que vous convertissez en dé de spécialisation vous octroie 3 dés à répartir dans des spécialisations. Ces dés de spécialisation peuvent également être divisés en tiers qui, bien entendu, ne peuvent être alloués qu'aux spécialisations.

Vous pouvez allouer des dés de spécialisation à un talent auquel vous avez ou non alloué des dés de talent. Dans le cas d'un talent dans lequel vous avez déjà alloué des dés, la base du calcul pour obtenir le total de la spécialisation est la valeur du talent et non celle de la caractéristique.

Ismaël décide de convertir un de ses dés de talent en dés de spécialisation. Il obtient donc 3 dés de spécialisation. Il alloue un de ces dés à une spécialisation du talent Réparations et choisit Mécanique Automobile. Puisqu'il n'a aucun point en Réparations, il se sert de la valeur de base de la caractéristique dont dépend le talent, dans ce cas précis, la Dextérité. La valeur de sa Dextérité étant de 4D+1, sa spécialisation en Mécanique Automobile devient 5D+1. Il alloue ensuite un de ses dés de spécialisation à une spécialisation du talent Endurance : Rester éveillé. Sa Force étant de 2D et n'ayant pas mis de points en Endurance, sa spécialisation Rester éveillé aura une valeur de 3D. Il divise son dernier dé en tiers et alloue le premier à Trouver L'Itinéraire Le Plus Court (Orientation) qui obtient une valeur de 3D+2, un autre tiers va à la spécialisation Voitures du talent Conduite : ce talent ayant déjà une valeur de 5D+2, celle de sa spécialisation sera de 6D. Il alloue le dernier tiers à Poker, une spécialisation du talent Jeux d'argent ; ce talent avait une valeur de 3D+2, qui devient 4D avec ce tiers supplémentaire.

ÉTAPE 5 : CALCUL DES CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

Suivez ces étapes pour calculer le Bonus de Dégâts, la Défense et le Mouvement.

BONUS DE DÉGÂTS

Ce bonus se mesure en dés et se calcule de la façon suivante : prenez le Code D de votre personnage en Force (sans compter les tiers) et divisez-le par deux (en arrondissant à la valeur supérieure).

Par exemple, le personnage d'Ismaël a 2D en Force : son Bonus de Dégâts est calculé en divisant le Code D de sa Force par deux (en ignorant les tiers) et en arrondissant à la valeur supérieure. Dans son cas : 2/2=1. Son Bonus de Dégâts est donc de 1D.

RÉSISTANCE AUX DÉGÂTS

Cette caractéristique secondaire est une valeur fixe et se calcule de la façon suivante: prenez le Code D de votre personnage en Force (sans compter les tiers) et ajoutez-y 4.

Par exemple, le personnage d'Ismaël a 2D en Force. Sa Résistance aux Dégâts est calculée en ajoutant 4 au Code D de sa Force (en ignorant les tiers). Dans son cas : 4+2=6. Sa Résistance aux Dégâts est donc de 6.

DÉFENSE

La Défense d'un personnage se calcule de la façon suivante: prenez le Code D du personnage en Agilité (en ignorant les tiers) et ajoutez 7 au résultat.

Par exemple, le personnage d'Ismaël a 3D en Agilité. Sa Défense est calculée en ajoutant 7 points à son Code D en Agilité (en ignorant les tiers). Son Agilité est de 3, 3+7=10. Le personnage a donc une Défense de 10.

MOUVEMENT

La valeur de cette caractéristique secondaire est calculée en ajoutant les Codes D du personnage en Agilité et en Force, en ignorant les tiers dans les deux caractéristiques.

Par exemple, le personnage d'Ismaël a 2D en Force et 3D en Agilité, sa valeur en Mouvement est calculée en ajoutant les Codes D du personnage en Agilité et en Force sans les tiers. Dans son cas : 3+2=5. Le personnage a donc 5 en Mouvement.

ÉTAPE 6 : CHOIX DES ATOUTS ET DES FAIBLESSES

Tous les personnages commencent avec un Atout gratuit: c'est le point fort du personnage. Si le joueur le souhaite, il peut avoir une Faiblesse; dans ce cas, il a la possibilité de choisir un ou plusieurs Atouts. Aucun personnage ne peut débuter le jeu avec plus de deux Atouts.

Ismaël consulte la liste des Atouts et Faiblesses en page XX. Toujours fidèle à l'idée que son personnage, Erol, est un gars sympathique, capable de se sortir d'affaire grâce à son bagout, il choisit l'Atout Éloquence, qui lui octroie un bonus de 1D en Persuasion. Il pourrait, à ce moment-là, choisir une Faiblesse, un attribut qui serait préjudiciable à son personnage. Choisir une Faiblesse a aussi du bon, car cela lui permet de choisir un autre Atout. Il choisit la Faiblesse Malchanceux qui lui impose une pénalité de 1D à ses jets de Jeux d'argent et convient parfaitement à l'idée qu'il se fait d'Erol. Ceci fait, il peut choisir un autre Atout pour son personnage. Après avoir consulté la liste, il opte pour Sens de l'Orientation, quelque chose de très utile dans son métier et qui lui octroie un bonus de 1D à ses jets d'Orientation.

ÉTAPE 7 : NIVEAU DE VIE

Choisissez le niveau de vie de votre personnage ou déterminez-le avec votre Meneur de Jeu. Prenez en compte l'idée sur laquelle vous avez basé votre personnage et essayez d'y adapter le niveau de vie. Souvenez-vous que c'est votre Meneur de Jeu qui aura le dernier mot.

Ismaël discute avec Joseph, son Meneur de Jeu : ils décident ensemble que le niveau de vie approprié pour son chauffeur de taxi est 2, ce qui correspond à la classe populaire. C'est en parfaite adéquation avec l'addiction au jeu du personnage d'Ismaël.

ÉTAPE 8 : POINTS DE PERSONNAGE ET POINTS DE BRAVOURE

Les personnages commencent avec 5 points de personnage. Si le joueur a choisi une Faiblesse lors de l'étape 6, son personnage obtient un point supplémentaire, c'est-à dire 6. Les personnages commencent avec 1 point de Bravoure.

Ismaël a choisi une Faiblesse pour son personnage lors de l'étape 6, il commence donc avec un total de 6 points de personnage. Comme tous les personnages, il possède également 1 point de Bravoure.

ÉTAPE 9 : L'ÉTINCELLE DE VIE

Vous devez à présent donner vie à votre personnage en imaginant son histoire personnelle, sa description et en lui donnant un nom qui lui conviendra. En demandant conseil à votre Meneur de Jeu, vous pouvez également déterminer les possessions de votre personnage et, le cas échéant, l'équipement qui lui est propre.

Ismaël décide que son personnage se nommera Erol Massoud, un Américain d'origine pakistanaise. Ce sera un homme maigrichon avec des cheveux bouclés et un grand sourire. Étudiant sans le sou, il a quitté l'école après avoir péniblement obtenu son diplôme à la sortie du lycée et a hérité de l'entreprise de taxis familiale qu'il dirige aujourd'hui avec son frère Jamal. Les affaires se portent bien mais Erol joue trop et perd souvent. Erol est propriétaire de son taxi et d'un appartement un peu miteux dans le Sunset District.

ATOUTS ET FAIBLESSES

Dans les pages suivantes, vous trouverez une liste des Atouts et Faiblesses les plus couramment utilisés dans le jeu. Bien que la liste soit déjà longue, n'hésitez pas à ajouter ceux que vous aurez imaginés. Souvenez-vous que le Meneur de Jeu aura le dernier mot concernant les Atouts et les Faiblesses utilisables ou non dans le jeu. Il peut également en ajouter ou retreindre l'utilisation des Atouts et Faiblesses de cette liste. Souvenez-vous également que le Meneur de Jeu aura le dernier mot quant à l'application de tel ou tel Atout ou Faiblesse dans une situation précise.

ATOUTS

CHANCEUX
Le personnage est particulièrement chanceux aux jeux de hasard, ce qui lui octroie 1D de bonus en Jeux d'argent.

AFFINITÉ AVEC LES ANIMAUX
Le personnage possède une facilité particulière à pacifier, calmer ou gérer les animaux. Elle octroie 1D de bonus en Dressage au personnage.

INFATIGABLE
Le personnage est particulièrement vigoureux: il obtient 1D de bonus en Endurance.

ALERTE
Le personnage réagit vivement à tout ce qui se déroule autour de lui. Il obtient 1D de bonus à ses jets d'Initiative.

AMBIDEXTRE
Le personnage peut utiliser ses deux mains avec la même efficacité. Cet Atout permet d'annuler 1D de pénalité lorsque le personnage effectue des tâches avec la mauvaise main.

ARTISTE
Le personnage possède un côté artistique. Il est doté d'un réel talent. Lorsqu'un joueur choisit cet Atout pour son personnage, il doit dire à quelle discipline artistique il s'applique. Quelques exemples de disciplines artistiques: la sculpture, l'écriture, la photographie, la musique, la peinture, la poésie, etc. Le personnage obtient alors 1D de bonus lorsqu'il crée une œuvre dans la discipline choisie.

ATTIRANT
Le personnage bénéficie d'une apparence agréable, exotique ou attirante, et cela lui octroie 1D de bonus en Séduction face à des personnages sexuellement compatibles.

AS DU VOLANT
Le personnage contrôle son véhicule d'une main experte: il obtient 1D de bonus en Conduite.

BRICOLEUR
Le personnage est doué de ses dix doigts et il peut réparer n'importe quoi; il obtient 1D de bonus en Réparations.

DUR À CUIRE
Le personnage est particulièrement résistant, cela lui permet d'annuler une pénalité de 1D en blessure.

ÉLOQUENT
Le personnage est un orateur exceptionnellement doué, ce qui lui procure 1D de bonus en Persuasion.

ESPRIT MATHÉMATIQUE
L'esprit du personnage est capable d'analyser des données mathématiques et d'effectuer des opérations complexes avec beaucoup de facilité. Il obtient 1D de bonus en Informatique.

FÉROCE
Le personnage sait donner tout ce qu'il a au cours d'un combat. Ce qui lui octroie 1D de bonus en Bagarre.

HABILE
Le personnage est doué d'une coordination oculo-manuelle sans faille et d'un toucher délicat, ce qui lui octroie 1D de bonus en Escamotage.

IMPASSIBLE
Le personnage sait être convaincant lorsqu'il fait semblant: il obtient 1D de bonus en Mensonge.

IMPOSANT
Le personnage dégage une aura d'autorité qui lui permet de bénéficier d'1D de bonus au talent Autorité Naturelle.

INSTINCT DE SURVIE
L'instinct de conservation du personnage est très développé: cela lui octroie 1D de bonus en Survie.

INTUITIF
Le personnage est capable d'interpréter le langage corporel des autres: il bénéficie d'1D de bonus en Empathie.

OBSERVATEUR
Aucun détail n'échappe au personnage: il obtient 1D de bonus en Investigation.

OPTIMISTE
Le personnage ne laisse jamais rien le démoraliser même lorsque le sort s'acharne. Le stress inflige 1D de pénalité en moins au personnage.

PILOTE D'ÉLITE
Le personnage est particulièrement doué pour piloter des véhicules aériens. Il obtient 1D de bonus en Pilotage.

POINGS D'ACIER
Le personnage sait comment infliger des dégâts parce qu'il est un combattant adroit ou grâce à sa connaissance poussée des arts martiaux. Le personnage obtient 1D de dégâts supplémentaire chaque fois qu'il se bat à mains nues.

RAPIDE
Le personnage peut se déplacer très rapidement. Il obtient 1 de plus en Mouvement.

SANG-FROID
Le personnage sait garder son calme malgré la pression. Il obtient 1D de bonus à ses jets de Volonté.

SENS INNÉ DE L'ORIENTATION
Le personnage parvient toujours à repérer le nord, cela lui octroie 1D de bonus au talent Orientation.

SOUPLE
Le personnage est plus souple que la normale et obtient 1D de bonus au talent Artiste de l'Évasion.

TERRIFIANT
Le personnage bénéficie d'une allure imposante ou effrayante qui lui donne 1D de bonus en Intimidation.

TIREUR D'ÉLITE
Le personnage vise extrêmement bien et obtient 1D de bonus en Armes à Feu.

TRANSPARENT
Que ce soit à cause de ses traits communs ou de la façon dont il se déplace, le personnage peut facilement passer inaperçu. Il obtient 1D de bonus en Discrétion.

VIF
Le personnage est difficile à attraper et à toucher, donc il évite facilement les dégâts. Il obtient 1D de bonus en Esquive.

FAIBLESSES

À FLEUR DE PEAU
Le personnage est extrêmement sensible et facilement sujet au stress. Il subit 1D de pénalité en Volonté.

APATHIQUE
Le personnage a peu de réflexes et réagit très lentement. Il subit 1D de pénalité à ses jets d'initiative.

CHAUFFARD
Le personnage conduit terriblement mal. Il subit 1D de pénalité au talent Conduite.

CONFUS
Le personnage n'a aucune logique, il subit 1D de pénalité en Investigation.

ÉGARÉ
Le personnage ne retrouve jamais son chemin. Il subit 1D de pénalité en Orientation.

LOUCHE
Le personnage n'inspire pas la confiance lorsqu'il s'exprime, subissant 1D de pénalité en Persuasion.

MALADROIT
Le personnage a beaucoup de mal à éviter les dégâts: il subit 1D de pénalité au talent Esquive.

MALCHANCEUX
Le personnage perd systématiquement aux jeux de hasard. Il subit 1D de pénalité au talent Jeux d'argent.

MALHABILE
Le personnage n'est réellement pas doué de ses dix doigts. Lorsqu'il s'agit de réparer quelque chose, il subit 1D de pénalité en Réparations.

MAUVAISE CONDITION PHYSIQUE
Le personnage n'est pas très en forme physiquement. Que ce soit parce qu'il est obèse, fumeur ou simplement parce qu'il ne prend pas suffisamment soin de lui, il subit 1D de pénalité en Endurance.

MAUVAISE VUE
Le personnage souffre d'un problème de vue qui n'a pas été corrigé, ce qui lui fait subir 1D de pénalité lorsqu'il effectue des tâches nécessitant une bonne, voire très bonne, vue (tirer, conduire, viser, etc.). Ce problème peut être corrigé grâce à des lunettes ou des lentilles de contact que le personnage devra porter en permanence s'il souhaite annuler cette pénalité.

MAUVIETTE
Avec son apparence frêle qui n'impose pas le respect, votre personnage subit 1D de pénalité en Intimidation.

MÉDIOCRE
Le personnage n'a aucun talent artistique: il subit 1D de pénalité au talent Art.

NUL EN INFORMATIQUE
Le personnage ignore tout des nouvelles technologies. Il subit 1D de pénalité en Informatique.

PUSILLANIME
Le personnage a l'air timide, faible ou peu fiable, il subit 1D de pénalité au talent Autorité Naturelle.

RAIDE

Le personnage fait preuve de peu de souplesse: il subit 1D de pénalité au talent Artiste de l'Évasion.

REPOUSSANT

L'apparence ou le comportement du personnage rebute les personnes compatibles sexuellement. Il subit 1D de pénalité en Séduction.

SAISISSANT

Que ce soit dû à son apparence ou à ses actions, le personnage ne passe jamais inaperçu. Il subit 1D de pénalité en Discrétion.

SOCIOPATHE

Le personnage est incapable de comprendre les sentiments des autres ou de se mettre à leur place; cela lui inflige 1D de pénalité en Empathie.

VIEILLE BLESSURE

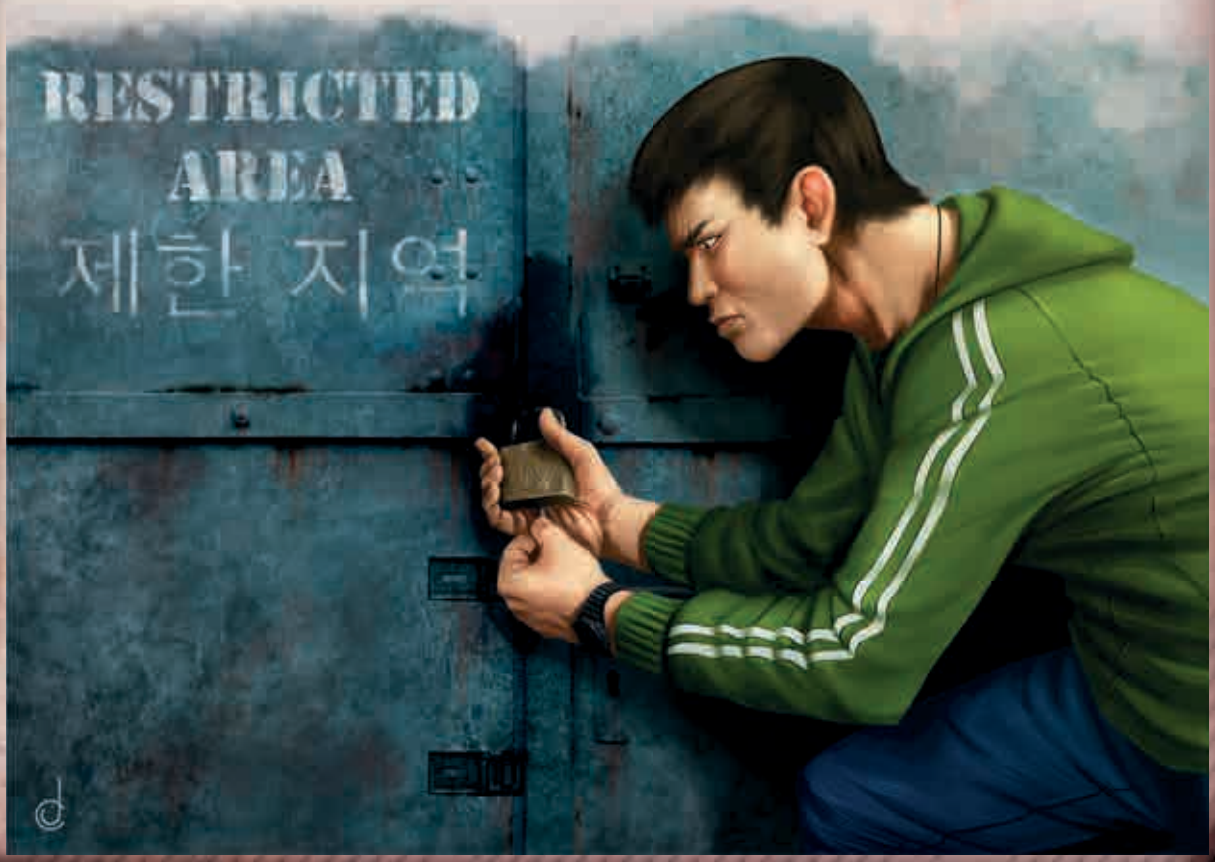
Le personnage souffre d'une lésion, causée par la pratique d'un sport, une maladie, une blessure de guerre ou un accident. Cette lésion empêche le personnage d'effectuer certaines actions de façon normale. Quelques exemples:

Genou: le personnage perd 1 en Mouvement.

Dos: le personnage subit 1D de pénalité au talent Soulever.

Main: le personnage subit 1D de pénalité en Escamotage.

Cheville: le personnage subit 1D de pénalité au talent Courir.





ARCHÉTYPES

Voici des archétypes de personnages que vous pouvez utiliser tels quels pour jouer. Mais n'hésitez pas à modifier ce qui vous déplaît.

L'AVOCATE



DESCRIPTION

Dès votre plus jeune âge, vous avez compris que si vous désiriez vous faire une place dans un monde d'hommes, vous alliez devoir travailler deux fois plus qu'eux. Loin de vous démotiver, cette notion vous a soutenue tout au long de vos études. Vous étiez une jeune fille modèle et avez étudié avec acharnement. Déléguée de classe au lycée, vous avez décroché une bourse pour aller à l'université où vous avez obtenu votre diplôme avec les félicitations du jury après avoir occupé durant cinq ans un poste d'attachée temporaire d'enseignement. Vous avez quitté l'université avec l'envie d'en découdre. De grands cabinets d'avocats vous ont fait des propositions, mais vous avez décidé d'investir vos économies afin de vous installer à votre compte. Vous avez gravi les échelons et maintenant c'est vous le «boss».

PROFIL PSYCHOLOGIQUE

Vous êtes une personne rigoureuse et vous savez prendre le temps de la réflexion avant de vous prononcer mais lorsque vous décidez de quelque chose, vous ne revenez pas dessus. Vos adversaires disent de vous que vous êtes une négociatrice acharnée. Vous aimez ça, vous adorez avoir le contrôle. Pendant longtemps, vous vous êtes dit que tous les sacrifices que vous aviez faits (absence de vie sentimentale ou personnelle, manque d'amis ou la distance que vous avez instaurée entre votre famille et vous) en valaient la peine. Mais parfois, vous sentez comme un pincement au cœur et vous avez le sentiment que vous aimeriez changer certaines choses.

PHRASE DISTINCTIVE

«Je n'ai plus de questions, M. le Juge.»

AGILITÉ 2D
DEXTÉRITÉ 3D: Conduite 3D (Voitures 4D)
FORCE 2D
CONNAISSANCES 4D: Connaissances Académiques 4D (Droit 5D), Informatique 4D+1, Langues 4D (Latin 5D), Business 4D+1
PERCEPTION 3D: Observation 3D+1, Investigation 4D
PRÉSENCE 4D: Empathie 5D, Mensonge 4D+1, Autorité Naturelle 4D+1, Persuasion 5D, Volonté 4D+1

ATOUTS: Intuitive **FAIBLESSES:** -

Points de Personnage: 5
Points de Bravoure: 1
Mouvement: 4
Bonus de Dégâts: 1D
Résistance aux Dégâts: 6
Défense: 9
Niveau de Vie: 4

L'ÉTUDIANT



DESCRIPTION

D'aussi loin que vous vous souvenez, vous avez toujours entendu vos parents vous encourager à faire des études. Enfant issu d'une famille de la classe ouvrière, vos études ont été majoritairement financées grâce aux sacrifices et aux efforts de vos parents. Votre vie n'a rien à voir avec ce que vous voyez dans les films: pas de fêtes déjantées, ni de vie tumultueuse. Vous consacrez la moitié de vos journées à de petits boulots mal payés afin d'achever des études qui ne vous garantissent même pas de trouver un emploi à la sortie. Serveur, professeur particulier, technicien de hotline informatique... L'argent que vous gagnez vous permet de financer un semestre supplémentaire mais vous restera-t-il suffisamment de temps pour réviser en vue de vos examens? Ne devriez-vous pas faire une pause?

PROFIL PSYCHOLOGIQUE

Vous êtes un jeune homme plein d'énergie, même si vous vous réveillez parfois totalement épuisé. Vous vivez votre vie avec pragmatisme. La tentation de succomber à l'appel de la fête est toujours présente mais vous êtes parvenu à y résister jusqu'à présent. L'avenir vous inquiète beaucoup et vous vous dites quelques fois que tous les efforts que vous fournissez seront vains.

PHRASE DISTINCTIVE

«Je devrais être en train d'étudier...»

AGILITÉ 3D
DEXTÉRITÉ 2D: Conduite 2D (Voiture 3D)
FORCE 2D: Course 2D+1
CONNAISSANCES 4D+1: Connaissances Académiques 6D+, Informatique 5D+1, Langues 4D+1 (Japonais 5D+1, Français 5D+1)
PERCEPTION 3D+2 : Art 4D+2, Observation 3D+2, Connaissance de la rue 3D+2, Investigation 4D
PRÉSENCE 3D: Mensonge 3D+1, Empathie 3D+1, Persuasion 3D+1

ATOUTS: Esprit Mathématique **Faiblesses:** -

Points de Personnage: 5
Points de Bravoure: 1
Mouvement: 5
Bonus de dégâts: 1D
Résistance aux dégâts: 6
Défense: 10
Niveau de vie: 2

L'AGENT DE SÉCURITÉ

DESCRIPTION

Tout jeune, vous avez trouvé un emploi peu qualifié qui vous rapportait suffisamment d'argent pour vous permettre de vous offrir ce dont vous aviez envie. Il s'agissait clairement d'un travail provisoire, le temps de finir vos études. Avec le temps, cet emploi s'est avéré trop difficile à conjuguer avec vos études et vous les avez finalement abandonnées car vous aviez commencé à vous endetter. Vous avez acheté une voiture et loué un appartement, donc vous ne pouviez pas vous permettre de vous arrêter de travailler. Vous avez conservé ce job aux horaires contraignants, sachant pertinemment qu'il vous serait difficile de le quitter un jour. Pourtant vous vous efforcez d'achever votre cursus en étudiant quand vous en avez la possibilité lorsque vous êtes en équipe de nuit.



PROFIL PSYCHOLOGIQUE

Vous êtes une personne pragmatique, réservée et observatrice ; cordial avec vos collègues de travail, vous ne vous laissez pour autant jamais marcher sur les pieds. Le fait que les costards-cravates vous prennent de haut et se pensent supérieurs à vous, vous préoccupe. Vous avez un peu honte de ne pas avoir terminé vos études. Vous trouvez votre bonheur dans les petits riens et appréciez de mener une vie simple. Il arrive que vous vous sentiez découragé et que vous souhaitiez qu'un événement majeur vienne bouleverser le cours des choses.

PHRASE DISTINCTIVE

«On ne me paie pas assez pour ça...»

AGILITÉ 3D: Discrétion 3D, Bagarre 4D
DEXTÉRITÉ 2D: Armes à Feu 3D, Conduite 2D (Voitures 3D)
FORCE 3D: Endurance 3D (Garde de Nuit 5D)
CONNAISSANCES 4D: Électronique 4D, Informatique 4D, Sécurité 4D+1
PERCEPTION 3D: Observation 4D+1
PRÉSENCE 3D: Empathie 3D, Intimidation 4D+1, Volonté 4D

ATOUTS: Optimiste **FAIBLESSES:** -

Points de Personnage: 5
Points de Bravoure: 1
Mouvement: 7
Bonus de dégâts: 2D
Résistance aux dégâts: 8
Défense: 10
Niveau de vie: 2

L'AMBULANCIER



DESCRIPTION

Depuis votre plus tendre enfance, vous vouliez devenir médecin. Vous les voyiez, à la télévision, vêtus de leurs blouses blanches, sauver la vie des gens. C'est ça que vous vouliez faire. Mais les études de médecine coûtaient trop cher et vos notes, bien que correctes, n'étaient pas suffisamment bonnes pour obtenir une bourse d'études. Ces revers de fortune ne vous ont pourtant pas arrêté. À présent, vous travaillez réellement à aider ceux qui en ont le plus besoin. Vous êtes ambulancier dans l'équipe de nuit et malgré tout ce que vous avez déjà vu, vous continuez de croire que vous pouvez sauver tout le monde.

PROFIL PSYCHOLOGIQUE

Vous êtes une personne dévouée et serviable. Certains appellent cela de l'altruisme, d'autres de la bêtise. Le problème est que, parfois, votre sensibilité vous pousse à vous impliquer plus que de raison auprès des gens et à souffrir à leurs côtés. C'est peut-être cet engagement excessif qui a fait fuir vos ex. Mais vous avez bon espoir de rencontrer la personne qu'il vous faut dans un futur proche. Dans ce monde déjà bien mal en point, il suffirait que les gens bien ne fassent plus rien pour que tout tombe en ruines. Et ce n'est pas ce que vous comptez faire.

PHRASE DISTINCTIVE

«S'il vous plaît, monsieur, restez calme, nous sommes là pour vous aider.»

AGILITÉ 2D+1: Esquive 2D+1
DEXTÉRITÉ 3D: Conduite 3D (Voitures 4D), Escamotage 3D
FORCE 2D
CONNAISSANCES 4D+1 : Connaissances Académiques 4D+2 (Biologie 5D+2, Chimie 5D+2), Informatique 4D+2
PERCEPTION 3D: Observation 4D, Connaissance de la rue 3D, Orientation 3D
PRÉSENCE 3D: Empathie 4D, Autorité Naturelle 4D, Volonté 4D

Atouts: Sang-froid **Faiblesses:** -

Points de Personnage: 5
Points de Bravoure: 1
Mouvement: 4
Bonus de dégâts: 1D
Résistance aux dégâts: 6
Défense: 9
Niveau de vie: 3

LA JOURNALISTE

DESCRIPTION

Vous avez consacré toute votre vie au journalisme. Déjà, lorsque vous étiez petite fille, vous aimiez écrire et raconter des histoires. Alors que vos copines jouaient avec leurs poupées, vous aviez fabriqué votre propre studio de télévision et vous en étiez la présentatrice vedette. Vous avez travaillé dur pour atteindre votre objectif, mais vous n'avez trouvé de travail qu'au sein d'un quotidien local, accusé parfois de faire dans le sensationnalisme et de n'être qu'un tabloïd. Pourtant vous persévérez envers et contre tout en attendant l'histoire, l'article qui attirera sur vous l'attention des grands noms du journalisme et fera de vous une star.



PROFIL PSYCHOLOGIQUE

Curieuse, fouineuse, indiscrète font partie des mots qui vous définissent le mieux. Vous aimez tout savoir sur tout le monde. Pour autant, vous gardez vos secrets et votre vie privée bien à l'abri des oreilles indiscrètes. Vous êtes suspicieuse, remettez en question tout ce qui peut l'être et cherchez systématiquement des réponses. Les explications simples, ce n'est pas votre truc.

PHRASE DISTINCTIVE

«Cet article est digne du Prix Pulitzer...»

AGILITÉ 3D: Discrétion 3D
DEXTÉRITÉ 2D: Conduite 2D (Voitures 3D), Crochetage 3D
FORCE 2D
CONNAISSANCES 4D: Connaissances Académiques (Information 6D), Langues 4D (Français 4D+1, Chinois 4D+2), Sécurité 5D
PERCEPTION 3D: Art 3D (Écriture 5D), Connaissance de la rue 3D, Investigation 4D
PRÉSENCE 4D: Persuasion 5D, Mensonge 5D

Atouts: Artiste (Écriture) **Faiblesses:** -

Points de Personnage: 5
Points de Bravoure: 1
Mouvement: 5
Bonus de dégâts: 1D
Résistance aux dégâts: 6
Défense: 10
Niveau de vie: 3

LE CHAUFFEUR DE TAXI



DESCRIPTION

La vie dans votre pays était trop difficile. Votre famille a donc décidé d'émigrer et de partir en quête de meilleures opportunités et de prospérité. En arrivant dans votre nouveau pays, vous vous êtes heurté à une étrange culture au sein de laquelle on vous considère comme un citoyen de seconde zone. Malgré toutes vos tentatives, l'intégration semble impossible. Vous avez fini par laisser tomber vos études et après une série de petits boulots peu valorisants, vous êtes parvenu à payer une licence de chauffeur de taxi. Le métier ne vous déplaît pas: vous écoutez de la musique, papotez avec vos clients et passez de longues heures à réfléchir, vous êtes votre propre patron.

PROFIL PSYCHOLOGIQUE

Vous êtes un homme jovial qui essaie toujours de voir le bon côté des choses. Vous n'aimez pas rester sans rien faire et avez toujours quelque chose de prévu. Il y a des moments où votre héritage culturel vous tracasse et les préjugés des gens en font un fardeau. Mais en fin de compte vous restez attaché aux traditions de votre bon vieux pays.

PHRASE DISTINCTIVE

«Je vous emmène où?»

AGILITÉ 3D: Discrétion 3D, Bagarre 3D
DEXTÉRITÉ 4D: Conduite (Voitures 6D, Mécanique 6D), Escamotage 4D, réparations 5D
FORCE 3D: Endurance 3D
CONNAISSANCES 2D: Langues (Anglais 4D), Business 3D
PERCEPTION 3D: Connaissance de la rue 4D, Orientation 4D
PRÉSENCE 3D: Empathie 3D, Persuasion 4D

Atouts: Sens inné de l'orientation **Faiblesses:** -

Points de Personnage: 5
Points de Bravoure: 1
Mouvement: 6
Bonus de dégâts: 2D
Résistance aux dégâts: 7
Défense: 10
Niveau de vie: 3

SYSTÈME DE JEU

Dans ce chapitre, nous allons expliquer le système de jeu, comment réaliser des jets de dés et résoudre différents types de situations.

RÉSOUDRE UNE SITUATION : LANCER LES DÉS

Au cours d'une partie, les personnages joueurs vont effectuer toutes sortes d'actions comme courir, interroger un suspect, fuir un assaillant ou combattre une créature venue de l'espace. La plupart des situations ne nécessitent ni jet de dés ni aucun autre type de mécanisme. Le joueur annonce simplement les intentions de son personnage et le Meneur de jeu en explique les résultats.

D'autres actions, celles dont les conséquences peuvent être dramatiques ou importantes dans le cours de la narration, peuvent nécessiter un jet de dés. Ce jeu utilise des dés à six faces, que vous pouvez trouver dans quasiment n'importe quel jeu de plateau. Chaque fois que vous voyez écrit quelque chose qui ressemble à ceci: «4D» cela signifie que vous devez utiliser autant de dés que le nombre indiqué avant le «D», dans le cas présent 4 dés.

Lorsque le Meneur de jeu décide qu'il faut effectuer un jet de dés, le joueur concerné et lui-même doivent se mettre d'accord sur la caractéristique, le talent ou la spécialisation qui semble la plus appropriée pour accomplir l'action souhaitée. Le joueur réunit alors autant de dés à six faces qu'indiqué par le code D de l'attribut concerné. Un de ces dés doit être de couleur différente ou être différencié des autres d'une quelconque manière (ne vous demandez pas pourquoi dans l'immédiat, nous en reparlerons plus tard). Le joueur lance ses dés et en additionne les résultats. Il doit ensuite ajouter à ce total les tiers de dés (s'il y en a) assignés à la caractéristique, au talent ou à la spécialisation concernée par le jet. Nous appelons ce total le résultat.

QUAND LANCER LES DÉS ?

Souvenez-vous que le Meneur de jeu aura le dernier mot concernant l'utilité d'un jet de dé pour résoudre une situation donnée. Vous devrez faire appel à votre bon sens afin de différencier les situations déterminantes pour l'intrigue et qui nécessitent de lancer les dés de celles dans lesquelles le joueur peut réussir ou échouer sans prendre la peine de lancer des dés.

Erol, le personnage d'Ismaël, conduit son taxi à grande vitesse alors qu'il est poursuivi par une étrange créature. Il souhaite exécuter une manœuvre risquée afin de semer son poursuivant, en engageant son véhicule dans une allée étroite. Le Meneur de jeu décide qu'il est pertinent d'utiliser le talent Conduite. Erol possède la spécialisation Voitures dans son talent Conduite, donc il semble logique d'utiliser cette spécialisation dans la situation présente. La valeur de sa spécialisation est de 5D+2. Ismaël lance 5 dés à six faces et en ajoute les résultats, ainsi que 2 points supplémentaires pour les tiers. Sur son jet de dés, il obtient 4, 3, 3, 5, 1, soit un total de 16. Il ajoute ensuite les 2 points correspondant aux tiers et obtient un résultat de 18.

Pour que le joueur réussisse ce qu'il a entrepris et que son personnage atteigne son but, le résultat doit être égal ou supérieur à la Difficulté. La Difficulté est une valeur numérique qui représente la complexité ou la facilité d'une tâche à accomplir. Une tâche facile à accomplir pourra avoir une Difficulté de 8 alors qu'une tâche extrêmement complexe pourra avoir une Difficulté de 21. Vous trouverez plus loin une liste de tâches ainsi que le degré de Difficulté suggéré pour chacune d'elles. Souvenez-vous que pour réussir une action, le résultat du jet de dés doit être supérieur ou égal à la Difficulté. Si le résultat est inférieur, le personnage échoue.

Erol, le personnage d'Ismaël a entrepris une manœuvre complexe avec son taxi pour fuir une étrange créature. Le Meneur de jeu estime que cette action est assez difficile à accomplir, il a donc fixé sa Difficulté à 16. Le résultat d'Ismaël étant de 18, Erol a, par conséquent, réussi sa manœuvre.

LE JOUEUR DOIT-IL CONNAÎTRE LA VALEUR DE LA DIFFICULTÉ ?

Si son personnage a conscience de la complexité de la tâche à accomplir, il peut être opportun de communiquer au joueur la valeur de la Difficulté, ou, au moins, de la lui faire comprendre. Si le personnage souhaite sauter par-dessus un fossé et qu'il peut en voir la largeur, il peut parvenir à estimer la complexité du saut. À l'inverse, si le personnage n'a pas le temps d'évaluer la situation ou s'il agit à l'aveugle, le Meneur de jeu peut garder la valeur de la Difficulté secrète et faire monter la tension.

LE DÉ JOKER

Comme il a été dit précédemment, un des dés lancés par le joueur doit être d'une couleur différente ou en tout cas être facilement différencié des autres. Ce dé s'appelle le Dé joker. Il reflète les caprices du destin, le chaos, l'imprévisibilité des éléments ou la chance pure et simple. Souvenez-vous qu'il ne s'agit pas d'un dé supplémentaire lancé par le joueur, mais l'un de ses dés doit être le Dé joker. Par conséquent, dans le cas où le joueur ne doit lancer qu'un seul dé, il devra s'agir du Dé joker.

COMMENT FONCTIONNE LE DÉ JOKER ?

Si un joueur obtient un 6 sur le Dé joker, il va le relancer et faire le total des ces deux jets. S'il obtient un deuxième 6, il lance le dé une nouvelle fois et fait le total des trois lancers. Il continue ainsi jusqu'à ce qu'il n'obtienne plus de 6. Cela permet au personnage d'accomplir de véritables prouesses lorsque la chance est de son côté.

Après que sa voiture est restée bloquée et qu'il s'est échappé par une issue de secours, Erol, le personnage d'Ismaël, tente de sauter d'un toit à un autre tout en continuant de fuir son poursuivant. La distance entre les deux immeubles est d'environ 3 mètres. Le Meneur de jeu dit à Ismaël que le talent à utiliser est Sauter et que la Difficulté de l'action est de 10. Sauter étant l'un des talents improvisés d'Erol, sa valeur est d'1D de moins que la caractéristique dont il dépend (dans ce cas précis, l'Agilité). L'Agilité d'Erol étant de 3D, son talent Sauter est seulement de 2D. Ismaël prend ses deux dés, l'un d'eux est de couleur rouge, il s'agit du Dé joker. Il lance les deux dés et obtient un 2 et un 6, le résultat étant 8, cela ne devrait pas être suffisant et son action devrait échouer. Mais attendez un peu : le dé rouge, le Dé joker est celui qui a fait le 6, par conséquent Ismaël peut le relancer et ajouter la valeur à son résultat. Il le relance et obtient un autre 6. Il atteint donc un résultat de 14. Mais c'est vraiment son jour de chance puisqu'il a obtenu un autre 6, il peut donc lancer à nouveau son Dé joker. Cette fois-ci il obtient un 2 et l'ajoute à son total de 14, ce qui lui donne un résultat définitif de 16. Dans la mesure où la Difficulté du saut était de 10 et que son résultat est bien supérieur, il réussit son saut et atterrit sain et sauf sur le toit de l'immeuble d'en face.

Mais il n'y a pas que du positif: si le joueur obtient un 1 avec son Dé joker, le résultat en sera désastreux, ce sera un Échec Critique. Le joueur doit alors choisir entre ces deux conséquences:

- Éliminer le dé ayant la valeur la plus élevée. Si le joueur en Échec Critique choisit de subir cette conséquence, il défausse le dé ayant la valeur la plus élevée avant d'additionner les dés de son lancer et d'obtenir le total.

Exemple : Erol, le personnage d'Ismaël tente de persuader un inconnu de le laisser se cacher dans sa maison jusqu'à ce que le danger soit passé. Le Meneur de jeu lui demande d'effectuer un jet de Persuasion et ne lui communique pas la valeur de la Difficulté (Erol ignore tout de ce voisin et il ne sait pas s'il est ou non quelqu'un de bien ou s'il a des préjugés, etc.). La valeur du talent Persuasion d'Erol est de 3D+1. Ismaël lance les dés et obtient 5, 4 et 1 sur le Dé joker.

C'est une mauvaise nouvelle pour Erol : cela signifie que quelque chose s'est mal passé. Ismaël choisit de défausser son dé ayant la valeur la plus élevée, comme conséquence de son échec critique sur le Dé joker, il lui reste donc un dé d'une valeur de 4 et le 1 du Dé joker. Il obtient donc un total de 5 auquel s'ajoute le tiers (souvenez-vous que le niveau du talent d'Erol est de 3D+1), ce qui lui donne un résultat de 6. Erol a probablement vexé l'inconnu et ce dernier lui a refermé la porte au nez.

- Laisser le Meneur de jeu décrire les conséquences de l'Échec critique, dans lesquelles figurera une petite catastrophe. Le Meneur de jeu peut décider que l'action réussit malgré tout mais que le personnage n'en ressort pas indemne. Cette option beaucoup plus narrative ne devrait jamais engendrer directement la mort du personnage mais souligner un problème et être cohérente avec le jeu.

Exemple : Erol, pris au piège dans entre deux pâtés de maisons, tire des coups de feu en direction de son poursuivant extraterrestre. Le Meneur de jeu fait savoir à Ismaël qu'il doit faire un jet sur son talent Armes à Feu et que la Difficulté (due à un certain nombre de facteurs tels que la défense de la créature, l'obscurité, etc.) est de 12. Le talent Armes à Feu d'Erol est un talent improvisé et dépend de sa Dextérité. Par conséquent le jet se fera sur sa valeur en Dextérité moins 1D. Heureusement pour lui, sa Dextérité est de 4D+1, il va donc lancer 3D+ pour effectuer son tir. Il lance les dés et la malchance semble le poursuivre : il obtient 4, 5 et 1 sur le Dé joker. Il choisit cette fois de laisser le Meneur de jeu décrire la situation qui en résulte. Le Meneur de jeu annonce qu'Erol a bien effectué son tir avec succès, il a touché sa cible mais la détonation dans un endroit aussi exigu a été douloureuse pour une des oreilles d'Erol : elle le laisse temporairement sourd et plutôt sonné. Ismaël est satisfait de cette décision, au moins, Erol est toujours en vie...

JETS D'OPPOSITION

Il arrive parfois que les joueurs soient dans une situation où l'un des personnages souhaite faire une action qu'un autre personnage veut empêcher. Ou encore une situation dans laquelle plusieurs personnages souhaitent exécuter une action et où seul l'un d'entre eux peut y parvenir. Cela s'appelle un jet d'opposition.

Lors d'un jet d'opposition, le Meneur de jeu décide quel talent va être utilisé par les participants. Ce talent n'est pas nécessairement le même pour tous les protagonistes impliqués: par exemple, un personnage qui tente d'en prendre discrètement un autre en filature peut effectuer un jet sur son talent Discrétion, alors que celui qui est suivi effectuera un jet sur sa Perception. Celui qui obtiendra le résultat le plus élevé réussira son action. En cas d'égalité, et si la situation le permet, aucun personnage ne réussira son action. Lorsque l'une des deux parties est active (tente d'exécuter une action) et que l'autre est passive (tente d'empêcher l'exécution de l'action), l'égalité est résolue en faveur de la partie passive.

Megan, la pétulante journaliste d'Hélène tente d'infiltrer une base militaire. Elle est convaincue que le gouvernement y conserve la preuve d'une probable invasion extraterrestre. Elle saute par-dessus le fossé et essaie d'entrer dans un entrepôt qui, d'après elle, abrite la preuve dont elle a besoin. Elle entend alors des bruits de pas : il s'agit du garde qui est en train d'effectuer sa ronde. Le Meneur de jeu décide qu'il s'agit d'un cas de jet d'opposition. Megan doit faire un jet de Discrétion, tandis que le garde fait un jet de Perception. Hélène lance les dés sur la Discrétion de Megan (4D+1) et obtient un résultat final de 16. Le Meneur de jeu lance les dés pour le garde sur sa Perception et obtient un résultat final de 11. Megan parvient à se cacher dans un recoin sombre pendant que le garde insouciant poursuit son chemin.

BONUS, PÉNALITÉS ET MODIFICATEURS

Les bonus et les pénalités sont ce qui rend une tâche plus facile ou plus complexe à accomplir. Dans le jeu, les bonus et les pénalités se mesurent en dés. Posséder un outil conçu spécifiquement pour accomplir l'action que vous projetez, recevoir l'aide de quelqu'un, avoir du temps pour se préparer, recevoir des instructions précises, sont des exemples de situation qui pourraient vous faire bénéficier d'un bonus. Tenter d'exécuter une tâche sans les outils adéquats, être blessé, bâcler ce que vous entreprenez, sont des exemples de situation qui pourraient vous valoir une pénalité.

Les bonus permettent au personnage de lancer un certain nombre de dés supplémentaires. Vous le trouverez normalement écrit sous la forme: Bonus #D (# étant le nombre de dés supplémentaires lancés par le personnage), la formule peut également être abrégée sous la forme +#D (le signe + indiquant qu'il s'agit d'un bonus).

Erol, le personnage d'Ismaël, escalade un mur de briques afin d'atteindre une fenêtre. Le Meneur de jeu lui demande de faire un jet sur son talent Escalade. Dans son cas, il s'agit d'un talent improvisé qui dépend de son Agilité. Son Agilité étant à 3D, il lancera 2D pour escalader. Il s'aperçoit qu'il a peu de chances d'y arriver et décide de jeter un œil autour de lui à la recherche de quelque chose qui pourrait l'aider. Le Meneur de jeu lui annonce qu'une poubelle se trouve à proximité et qu'il peut s'en servir pour accéder plus facilement au mur. La poubelle apportant une aide non négligeable à Erol, le Meneur de jeu le fait bénéficier d'1D de bonus. Au final, Ismaël lancera 3D.

Il est parfois possible que le bonus ne soit pas des dés mais un nombre de points prédéterminés. Dans ce cas-là, ces points sont toujours ajoutés une fois le résultat du lancer de dés obtenu. Ces bonus apparaissent toujours sous la forme +# (# étant le nombre de points à ajouter au résultat final d'un lancer de dés).

Erol conduit un véhicule spécial qui lui donne un bonus de +1. Il fait un lancer de dés afin de doubler dangereusement un autre véhicule et le Meneur de jeu lui demande d'effectuer un jet sur sa Conduite, dans le cas d'Erol 5D+2. Erol lance les dés et obtient 14. Il y ajoute ses tiers et obtient un résultat de 16 (14+2). Il y ajoute son bonus de +1, et obtient un résultat final de 17 (14+2+1).

Dans le cas d'une pénalité, le personnage va perdre un nombre prédéterminé de dés. Souvenez-vous que l'un des dés devant être lancé par le joueur est le Dé joker. Par conséquent, si vous ne lancez qu'un seul dé ce sera celui-ci (ce qui vous donne autant de chances d'avoir un gros coup de chance que de faire face à un terrible échec). Si le nombre de dés est réduit à zéro ou moins, en principe, le personnage ne peut simplement pas effectuer l'action à moins d'utiliser des Points de Personnage afin de faire remonter le nombre de dés qu'il va pouvoir lancer à 1 ou plus.

Erol se coupe sur un morceau de verre en tentant de passer à travers une fenêtre étroite. Le Meneur de jeu décide d'imposer une pénalité de 1D à ses actions en lien avec l'Agilité, à cause de cette blessure. Peu après, une partie du plafond s'écroule suite à une explosion. Ismaël déclare qu'Erol a tenté d'éviter les débris et le Meneur de jeu lui propose de faire un jet sur son Esquive avec une Difficulté de 12. Esquive est un talent improvisé d'Erol qui dépend de son Agilité. Son score de base en Agilité étant de 3D, son talent Esquive n'est que de 2D (car il est improvisé). Cependant, le Meneur de jeu rappelle à Ismaël que son personnage subit une pénalité de 1D en Agilité à cause de sa blessure à la jambe. Il ne lui reste donc qu'1D pour faire son lancer. Cela paraît très compliqué pour lui, mais le dé qu'il lui reste est le Dé joker. Alors lorsqu'il le lance et qu'il obtient un 6, Ismaël se dit qu'il a peut-être encore une chance d'y arriver ! Mais il semble que la chance ne soit plus de son côté lors de son deuxième jet car il obtient un 1. Son total est donc de 7, très en-dessous du 12 nécessaire pour accomplir l'action. Des débris tombent sur Erol et notre courageux chauffeur de taxi s'écroule, inconscient.

DIFFICULTÉ ET JETS D'OPPOSITION

Lors d'un jet d'opposition, tous les facteurs qui peuvent affecter négativement un des personnages sont ajoutés au lancer de son adversaire, tandis que les facteurs positifs y sont soustraits. Ces modificateurs sont toujours appliqués une fois le lancer effectué et le résultat du personnage obtenu. Souvenez-vous de ne pas appliquer les mêmes effets deux fois.

Erol tente de se faufiler discrètement devant un poste de contrôle dans lequel un gardien corpulent regarde la télévision. Il s'agit là d'un jet d'opposition, le gardien va faire un lancer sur sa Perception et Erol fera un lancer sur sa Discrétion. Il fait sombre et le volume de la télévision est élevé. Ces circonstances devraient aider Erol. Par conséquent, le Meneur de jeu décide d'appliquer un modificateur de 6 à son lancer.

BONUS, PÉNALITÉS ET DIFFICULTÉ

Il peut vous sembler étrange que les bonus et les pénalités ajoutent ou soustraient des dés au lancer du personnage au lieu d'abaisser ou d'augmenter la Difficulté. En fait ces deux outils (bonus/pénalités et Difficulté) sont complémentaires. Normalement, les pénalités sont appliquées à cause du statut du personnage (nerveux, effrayé, blessé, etc.). Parallèlement à cela, la Difficulté est établie en fonction de la complexité de la tâche qui doit être accomplie et de certains facteurs externes (la météo, l'absence de lumière, etc.). Vous trouverez plus loin quelques exemples de Difficultés qui vous aideront à poser vos repères.

AJOUTER, SOUSTRAIRE, MULTIPLIER OU DIVISER...

Les bonus, pénalités, manœuvres et autres facteurs, comme l'utilisation de Points de Personnage ou de bravoure, affectent le nombre de dés utilisés par le personnage au cours d'un lancer. Nous allons vous donner, ci-après, quelques suggestions sur la façon de procéder.

- **Ajouter des dés :** cela augmente le nombre de dés lancés par le joueur, les tiers sont ajoutés par la suite. *Si un personnage lance 3D+2 pour tel ou tel talent et obtient un bonus de 1D, il lancera 4D+2 : le dé est ajouté en premier et les tiers à la fin.*

- **Dés à soustraire ou dés de pénalité :** cela abaisse le nombre de dés lancés par le joueur, les tiers sont ajoutés par la suite. Le nombre de dés qui en résulte peut être de zéro ou même un nombre négatif, auquel cas le personnage ne peut pas accomplir l'action (à moins qu'il utilise des Points de Personnage, comme nous le verrons plus loin). *Un personnage ayant un talent à 3D+2 subit une pénalité de 2D, il lancera donc 1D+2. Les dés sont soustraits, puis ils sont lancés et en dernier lieu, les tiers sont ajoutés.*

- **Dés multiplicateurs :** certaines manœuvres et l'utilisation de Points de Bravoure permettent au personnage de doubler le nombre de dés lancés. Dans ce cas, les dés sont multipliés et les tiers sont ajoutés par la suite. *Un personnage ayant un talent à 3D+2 double son nombre de dés sur un lancer, il lancera donc 6D+2. Les dés sont multipliés et les tiers sont ajoutés à la fin.*

- **Diviser des dés :** certaines manœuvres et pénalités obligent le personnage à voir son nombre de dés divisé de moitié. Le résultat d'une telle division est TOUJOURS arrondi au supérieur. Comme dans les cas précédents le nombre de dés est divisé et les tiers sont ajoutés ensuite. *Un personnage ayant un talent à 3D+2 voit ses dés divisés de moitié, il lancera donc 2D+2, car dans ce cas, 3 divisé par deux est égal à 1,5, arrondi au supérieur, cela lui donne un résultat de 2. Il ajoute ensuite les tiers à ces 2D.*

- Dans le cas d'opérations multiples : les multiplications et divisions s'effectuent toujours en premier, les additions et soustractions ensuite. *Un personnage ayant un talent à 3D+2 double ses dés et subit également une pénalité de 1D. La multiplication est résolue en premier : il obtient donc 6D+2 et applique ensuite la soustraction, ce qui lui donne un lancer à 5D+2.* Si un personnage doit multiplier ses dés grâce à une certaine manœuvre et les diviser à cause d'une autre, les deux opérations s'annulent. Les opérations suivantes sont alors effectuées dans l'ordre normal des priorités. *Un personnage ayant un talent à 3D+2 double ses dés grâce à un Point de bravoure, puis doit les diviser à cause d'une manœuvre et obtient ensuite 1D de bonus car il possède un outil exceptionnellement performant. La multiplication et la division s'annulent, le bonus de 1D est appliqué, il lancera donc 4D+2. Comme toujours, les tiers s'ajoutent une fois que toutes les opérations ont été effectuées.*

UTILISATION DES POINTS DE PERSONNAGE

Comme nous l'avons expliqué précédemment dans le chapitre sur la création de personnage, les Points de Personnage représentent la réserve de courage du personnage et sa capacité à donner le meilleur de lui-même à un moment précis. Dans la mesure où il s'agit d'une réserve qui peut être dépensée ou conservée, son total est susceptible de beaucoup changer au cours des parties. Les points sont dépensés de façon définitive et le joueur ne pourra en regagner que grâce à l'expérience ou grâce à une bonne interprétation. Les Points de Personnage peuvent être utilisés de plusieurs manières que nous allons décrire ci-après.

AMÉLIORER LES LANCERS DU PERSONNAGE

On peut globalement résumer les choses de la manière suivante: les Points de Personnage sont utilisés pour offrir des dés supplémentaires lors d'un jet de dé spécifique. Le personnage obtiendra un dé supplémentaire sur son jet, pour chaque Point de Personnage dépensé. En outre, parmi les dés supplémentaires ajoutés grâce aux Points de Personnage, il y a automatiquement un Dé joker qui a la particularité de ne pas provoquer d'Échec critique (s'il fait un 1, ce score est ajouté normalement au total, sans autre effet). Le Meneur de jeu peut limiter le nombre de Points de Personnage utilisables sur un seul et même lancer, en fonction du degré d'héroïsme ou de brutalité de la partie. Lors d'une partie au niveau de Difficulté normal, on peut habituellement dépenser 2 points, tandis qu'au cours d'une partie plus épique ou plus cinématographique, 3 à 4 points peuvent être autorisés. Le joueur peut annoncer l'utilisation de ses Points de Personnage avant, ou après, avoir effectué son lancer, mais il faut toujours qu'ils soient annoncés avant que le Meneur de jeu ait expliqué les conséquences de l'action.

Erol s'éveille, surpris de sentir quelqu'un le traîner sur le sol glacial. Lorsqu'il ouvre les yeux, il découvre qu'une créature monstrueuse et terrifiante essaye de l'emmener. Il hurle et veut lui donner des coups de pied afin que la créature lâche prise. Le Meneur de jeu annonce qu'il doit faire un jet de Bagarre avec une Difficulté de 14. Il rappelle également à Ismaël que son personnage est blessé et subit une pénalité de 1D. Le talent Bagarre d'Erol (qui dépend de son Agilité) n'est pas un talent confirmé. L'Agilité d'Erol étant de 3D, son score de base en Bagarre est de seulement 2D. À cause de sa pénalité, il ne disposera que d'1D lors de ce lancer. Il n'a qu'un seul dé, ce dé sera donc le Dé joker. Ismaël décide de tenter sa chance et lance le dé en espérant obtenir un 6. Il n'est pas en veine et n'obtient qu'un 4, ce qui n'est pas suffisant pour atteindre son but. Sachant que la vie d'Erol est en jeu, Ismaël décide d'utiliser 2 de ses Points de Personnage et le déclare avant que le Meneur de jeu ait exposé les conséquences du lancer de dé. En dépensant ces 2 Points de Personnage, il peut lancer deux dés supplémentaires dont un Dé joker qui ne peut pas provoquer d'Échec critique. Il lance les dés et obtient un 5 et un 6 sur le Dé joker. Comme avec n'importe quel autre Dé joker, il peut donc relancer ce dé et l'ajouter au résultat. Il relance et obtient un 3. Son total pour ce lancer est donc de 4 (résultat obtenu avec son premier dé) et 4, 6, 3, obtenus grâce aux dés octroyés par les Points de Personnage dépensés. Il obtient donc un total de 18, ce qui est plus que suffisant pour surmonter une Difficulté de 14. Erol envoie un violent coup de pied dans la main de la créature et parvient à échapper à son ravisseur.

INTRODUCTION D'ÉLÉMENTS NARRATIFS

Les Points de Personnage peuvent également être utilisés pour ajouter un élément narratif. Bien qu'habituellement ce soit le rôle du Meneur de jeu de décrire la scène et le contenu de l'environnement, cette option permet au joueur d'ajouter quelque chose de personnel, comme un objet, une personne, le changement brutal de telles ou telles circonstances, etc. Cette option nécessite OBLIGATOIREMENT l'accord du Meneur de jeu, qui peut, à sa convenance, s'y opposer, y suggérer des modifications ou accepter la suggestion telle quelle. L'élément introduit doit être réaliste, cohérent avec ce qui est en train de se produire et sa présence doit être une conséquence logique de la situation. Par exemple, l'utilisation d'un Point de personnage ne fera pas apparaître un pistolet par magie et ne provoquera pas une crise cardiaque soudaine chez votre ennemi. Mais il est possible que votre personnage trouve une batte de base-ball sous le comptoir d'un bar (celle que le patron utilise pour intimider les clients qui ont l'alcool mauvais) ou que votre ennemi se prenne les pieds dans ses lacets et fasse une chute. Le Meneur de jeu peut demander l'utilisation de plus d'1 Point de personnage pour l'introduction d'un élément narratif spécifique. Ce coût peut être partagé entre plusieurs joueurs participants à la scène.

Erol est blessé et face à cette créature cauchemardesque, il cherche quelque chose qui pourrait lui être utile pour se défendre contre son assaillant. Ismaël, le joueur qui contrôle Erol, suggère au Meneur de jeu qu'il pourrait y avoir une barre de fer ou quelque chose de similaire au milieu des décombres dans le corridor dans lequel se déroule la scène. Dans la mesure où le plafond s'est écroulé il y a peu de temps, le Meneur de jeu considère cela comme plausible et déclare que pour un Point de personnage, Erol pourra trouver un morceau de tuyau parmi les débris de l'écroulement du faux-plafond. Ismaël est d'accord et dépense un Point de personnage. Le Meneur de jeu décrit la scène : Erol rampe aussi vite que possible et par chance, sa main se pose sur un morceau de tuyauterie. Erol s'en empare comme si sa vie en dépendait et se retourne vers son agresseur.

UTILISATION DES POINTS DE BRAVOURE

Les Points de Bravoure représentent un rebondissement spectaculaire dans la narration permettant au personnage de surmonter des obstacles nécessitant un effort surhumain, d'aller au-delà de ses propres limites afin d'atteindre son but. Tout comme les Points de Personnage, les Points de Bravoure constituent une réserve qui peut s'épuiser au fil de son utilisation. Les Points de Bravoure peuvent être récupérés au début d'une nouvelle aventure ou si le Meneur de jeu estime que c'est approprié dans le cours du scénario, lorsque le personnage accomplit une prouesse exceptionnelle qui lui redonne confiance en lui. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul Point de bravoure par lancer de dés et vous ne pouvez en aucun cas les combiner avec des Points de Personnage. L'utilisation des Points de Bravoure peut avoir l'un des effets suivants:

- Si le personnage n'a pas encore effectué son jet, il peut doubler le nombre de dés qui le constitueront. Seul l'un d'entre eux est un Dé joker et les tiers ne sont pas doublés. Les dés de bonus ou de pénalités donnés par des Atouts, Faiblesses, des outils spécifiques, des blessures, ne sont PAS DOUBLÉS. Ils sont ajoutés ou soustraits à la fin, une fois que les dés du personnage ont été doublés.

Michelle, le personnage d'Éva, est une ambulancière qui découvre le pauvre Erol blessé et en arrêt cardiaque. Éva déclare que Michelle tente de réanimer Erol. Le Meneur de jeu annonce qu'Éva doit effectuer un jet sur son talent Médecine avec une Difficulté de 24. Le score de base de Michelle en Médecine est de 4D+1 et elle apporte un défibrillateur portable qui lui donne un bonus de 1D. Sachant qu'Erol va mourir si elle échoue, elle dépense un Point de bravoure. En dépensant ce point, elle double son 4D+1 qui devient 8D+1 (les dés sont doublés, pas les tiers), auxquels s'ajoute 1D pour le défibrillateur portable, ce qui fait un total de 9D+1. Parmi ces 9 dés, 8 seront des dés normaux et un seul sera un Dé joker. Éva lance les dés et obtient 1, 2, 5, 4, 4, 6, 3, 1 et un 4 sur le Dé joker. En y ajoutant le tiers (souvenez-vous qu'elle devait lancer 9D+1), son total est de 31. Erol a eu beaucoup de chance, cette fois-ci.

• Si le personnage a déjà effectué le lancer mais que le Meneur de jeu n'en a pas encore exposé les conséquences, le joueur peut relancer les dés. Les dés du premier jet ne sont pas conservés et sont tous relancés. Le personnage doit alors conserver le deuxième jet même s'il est moins bon que le premier.

Alan, le personnage de John, lance une grenade sur une créature ennemie. Il n'a qu'une chance d'y parvenir. Le Meneur de jeu lui annonce qu'il doit effectuer un jet sur son talent Lancer avec une Difficulté de 10. Son talent Lancer est à 3D+1. Se fiant sa bonne étoile, il lance les dés et obtient 4, 2 et 1 sur le Dé joker... Cela pourrait avoir des conséquences désastreuses. Avant que le Meneur de jeu n'expose les conséquences de ce lancer, il décide d'utiliser un Point de bravoure et de relancer les dés. Il relance les dés et obtient 4, 3 et 5 sur le Dé joker. Après l'ajout de son tiers (souvenez-vous que son talent est à 3D+1), son résultat final est de 14. La grenade atteint sa cible et Alan se jette au sol avant l'explosion.

MARGES DE RÉUSSITE ET D'ÉCHEC

Il est parfois important de déterminer à quel point la réussite d'un personnage a été brillante ou son échec cuisant. Ce que nous appelons dans le jeu, sa Marge de réussite s'il a surmonté la Difficulté ou sa Marge d'échec s'il ne l'a pas fait. Si le lancer de dés du personnage a été un succès, sa Marge de réussite est obtenue en soustrayant la Difficulté de son résultat final.

Erol répare sa voiture : le Meneur de jeu demande à Erol d'effectuer un jet de Réparations avec une Difficulté de 14. Erol obtient 17. Le Meneur de jeu souhaite connaître la Marge de réussite afin de jauger de la qualité de la réparation. Erol a une Marge de réussite de 3 points, qui a été obtenue en soustrayant la Difficulté au résultat de son lancer de dés : 17-14= 3.

Pour connaître la Marge d'échec, il faut soustraire le résultat obtenu à la Difficulté.

Michelle tente de sauter par dessus un fossé. Le Meneur de jeu détermine qu'elle doit effectuer un jet de Saut avec une Difficulté de 12. Michelle obtient 8 et a donc raté son lancer. Afin de déterminer à quelle distance de l'autre côté, Michelle a atterri, le Meneur de jeu souhaite connaître sa Marge d'échec. Sa marge d'échec est de 4 points : elle a été obtenue en soustrayant le résultat de son lancer à la Difficulté : 12-8= 4.

EXEMPLES DE MARGES DE RÉUSSITE :

• **Minimale (0):** le personnage y parvient de justesse. Si l'action possède un effet minimum, c'est celui-ci qui se produit.

• **Correcte (1-4):** le personnage réussit l'action, sans fioritures ni quoique ce soit de particulier.

• **Bonne (5-7):** le personnage connaît une réussite notable, sans être spectaculaire. Son action est efficace et peut avoir une conséquence bénéfique (être plus rapide que prévu, par exemple).

• **Exceptionnelle (8-12) :** l'exécution superbe, rapide, plus efficace ou précise de l'action aura plusieurs conséquences bénéfiques supplémentaires.

• **Spectaculaire (13-16) :** l'habileté et la précision avec lesquelles le personnage s'est acquitté de la tâche est magnifique et mérite une ovation. Si des bénéfices supplémentaires peuvent être octroyés, le personnage les aura quasiment tous (l'exécution de l'action ne prend qu'une fraction de seconde, l'efficacité est spectaculaire, etc.).

• **Incroyable (17 ou +):** la précision du personnage est optimale et le résultat tient de la perfection.



EXEMPLES DE MARGES D'ÉCHEC :

- **Minimal (1):** le personnage échoue d'un rien. Il est à deux doigts d'y arriver, mais ne s'en sort finalement pas. Si la situation le permet, le personnage parvient à accomplir les ¾ de ce qu'il espérait.
- **Basic (2-5):** le personnage échoue. C'est un échec évident mais rien de catastrophique. Si la situation le permet, le personnage parvient à accomplir la moitié de ce qu'il espérait.
- **Acceptable (6-8):** l'échec est total, évident et démoralisant. Si la situation le permet, le personnage ne parvient à accomplir qu'1/4 de ce qu'il espérait.
- **Énorme (9-13):** un échec cuisant. Le personnage ne parvient pas du tout à faire ce qu'il souhaitait. Il ne bouge pas, ne fait rien du tout ou échoue lamentablement.
- **Spectaculaire (14-17):** l'échec est tellement dramatique qu'il est possible que le personnage se soit blessé d'une manière ou d'une autre, par exemple en cassant ses outils, en subissant des dégâts, etc.
- **Invraisemblable (18+):** l'échec est si monstrueux qu'en plus de subir les conséquences d'un échec Spectaculaire, le personnage est humilié. Si le Meneur de jeu l'estime nécessaire, il peut perdre un Point de bravoure.

DÉTERMINER LA DIFFICULTÉ

L'une des tâches les plus fastidieuses du Meneur de jeu est habituellement de déterminer la Difficulté des actions entreprises par les personnages. Les Difficultés peuvent plus simplement être déterminées par niveaux. Ces niveaux permettent au Meneur de jeu d'ajuster ou de varier légèrement la Difficulté afin qu'elle soit adaptée au mieux à la situation qui se présente. Les niveaux de Difficulté et leurs valeurs approximatives sont les suivantes:

- **Très facile (3-5):** quelque chose d'accessible à tout un chacun, extrêmement simple.
- **Facile (6-10) :** quelque chose de relativement simple qui peut être fait sans beaucoup d'effort ou sans formation particulière.
- **Moyen (11-15):** quelque chose pouvant être fait avec un minimum d'effort ou de concentration par quelqu'un possédant les compétences ou la formation adaptée. Sans les

compétences ou savoirs adaptés un effort peut être requis. Ce niveau de Difficulté est le plus communément utilisé.

- **Complexe (16-20) :** quelque chose qui n'est pas vraiment faisable par une personne ne possédant pas certaines connaissances spécifiques. L'action est probablement au-delà de ses capacités. Une personne convenablement formée doit fournir effort et concentration pour y parvenir.
- **Très complexe (21-25) :** quelque chose d'impossible à accomplir pour une personne n'ayant pas la formation adéquate. Des gens compétents doivent fournir un effort conséquent ou bénéficier d'un coup de chance pour y parvenir.
- **Héroïque (26-30):** quelque chose qui ne pourra jamais être accompli par une personne n'ayant pas la formation nécessaire. Seuls des gens extrêmement compétents peuvent y parvenir en donnant tout ce qu'ils ont.

DIFFICULTÉS LES PLUS COMMUNES

En règle générale, les Difficultés que vous trouverez tout au long de ce livre sont basées sur le tableau suivant:

TAB01
DIFFICULTÉS COMMUNES

TYPE	DIFFICULTÉ
TRÈS FACILE	3
FACILE	6
MOYEN	12
COMPLEXE	18
TRÈS COMPLEXE	24
HÉROÏQUE	30

EXEMPLES DE MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ

Comme nous l'avons spécifié précédemment, la Difficulté peut être modulée en fonction de plusieurs facteurs, généralement indépendants du personnage, comme l'absence d'outils ou des conditions météorologiques dégradées, etc.

- **Désavantage écrasant (+16 ou supérieur):** tenter une réparation délicate sans outils, réaliser une intervention chirurgicale délicate sans instruments et en-dehors d'une salle d'opération, conduire et piloter au milieu d'un ouragan.
- **Désavantage conséquent (+11 à +15) :** conduire au beau milieu d'une tempête tropicale, tenter une réparation délicate sans outils dans le noir ou dans un véhicule mobile.
- **Désavantage important (+6 à +10):** effectuer une réparation délicate à l'aide d'outils inappropriés, extraire une balle sans les instruments nécessaires, suivre une piste sous une pluie torrentielle, utiliser une arme à feu la nuit, sans source de lumière.
- **Désavantage mineur (+1 à +5) :** réparer quelque chose à l'aide d'outils peu adéquats, avec peu de lumière, sous une pluie battante ou un vent fort et gênant.
- **Avantage mineur (-1 à -5) :** posséder l'équipement approprié pour accomplir une tâche, un équipement spécialisé pour la conduite ou un viseur laser pour une arme à feu.
- **Avantage important (-6 à -10):** posséder l'équipement spécifiquement conçu pour cette tâche, un baudrier et de l'équipement d'alpinisme pour escalader, une

salle d'opération équipée pour la chirurgie, un laboratoire high-tech pour faire des recherches.

- **Avantage décisif (-11 à -15):** posséder un ordinateur doté d'une base de données linguistiques pour faire des traductions, ou un système de guidage par satellite pour trouver son chemin.

- **Avantage écrasant (-16 ou inférieur):** posséder du matériel de pointe, des outils et de l'équipement robotisé, conçus pour accomplir une tâche spécifique.

LA DIFFICULTÉ MINIMUM EST DE 3

Quels que soient les modificateurs alloués à une action, sa Difficulté minimum est de 3. Il n'y a généralement pas besoin d'effectuer un lancer de dés pour accomplir des tâches d'une Difficulté inférieure.

EXEMPLES DE DIFFICULTÉS ET UTILISATION DES TALENTS

ACROBATIE

Un personnage qui fait une chute peut utiliser son Acrobatie pour tenter de l'amortir. La difficulté de base pour un atterrissage en douceur est de 10. Si le personnage surmonte la difficulté, les dégâts dus à l'impact sont réduits de 3 points. Le personnage parvient à absorber 3 points de dégâts supplémentaires par tranche de 5 points au-dessus de 10. S'il effectue, par exemple, un lancer avec un résultat de 23, les dégâts qu'il subira seront réduits de 9 points (3 points pour avoir surmonté la difficulté de 10 et 3 points supplémentaires par tranche de 5 points au-delà de 10: dans ce cas précis, 6 points). Les dégâts de base minimum causés par une chute sont systématiquement de 1. Acrobatie peut également être utilisée pour effectuer des pirouettes, des roulades, franchir des obstacles et dans certaines circonstances, si le Meneur de jeu l'estime approprié, se défendre activement. Certaines manœuvres peuvent se combiner, et dans ce cas, les difficultés se cumulent.

MANŒUVRE	DIFFICULTÉ
Saut périlleux, pirouette	6
Flip-flap, roue, appui renversé	9
Flip, saut précis, rotation à 180° dans les airs	12
Saut de voleur (franchir un obstacle en prenant appui sur une seule main), saut de singe (sauter par-dessus un obstacle, les bras à l'horizontale), saut de carpe (sauter par-dessus un obstacle en projetant ses deux jambes vers l'avant), balancier (utiliser l'inertie d'un obstacle pour en atteindre un autre), lâché (relâcher un obstacle pour tomber et se rattraper à un autre).	15
Marcher sur les mains, double saut périlleux	18

CONTEXTE	MODIFI.
Surface plane	0
Zone d'atterrissage vaste	-3
Zone d'atterrissage limitée	+3
Zone d'atterrissage très limitée	+6
Zone d'atterrissage instable ou accidentée	+3
Différence de niveau entre les obstacles, le mouvement débute en hauteur	+3
Différence de niveau entre les obstacles, le mouvement débute en bas	+6
Zone très restreinte	+6
Dans l'eau	+6

Spécialisations courantes: parkour, animation, gymnastique, arts martiaux, cascadeur.

ARMES À DISTANCE

L'utilisation, les Difficultés de base et les modificateurs concernant ce talent sont détaillés dans le chapitre Combat.

Spécialisations courantes : arcs, arbalètes, frondes.

ARMES À FEU

L'utilisation, les Difficultés et les modificateurs concernant ce talent sont détaillés dans le chapitre Combat.

Spécialisations courantes: arme de poing, fusils, mitraillettes, armes lourdes.

ARMES DE CORPS-À-CORPS

L'utilisation, les Difficultés de base et les modificateurs concernant ce talent sont détaillés dans le chapitre Combat.

Spécialisations courantes: armes tranchantes, armes contondantes, chaînes, fouets, etc.

ART

Le talent Art permet à un personnage de créer des œuvres d'art, de les identifier, les authentifier et même d'estimer leur valeur. Pour créer une œuvre d'art, le personnage effectue un jet avec une Difficulté de base de 5 en appliquant les modificateurs indiqués ci-dessous. La Marge de réussite du jet indique la qualité du travail artistique et peut avoir un impact sur la vitesse de réalisation. La durée dépend du type d'œuvre d'art que le personnage envisage de créer: la réalisation d'un tableau est différente de l'écriture d'un roman ou de la création d'une gigantesque sculpture. La possession de matières premières d'une qualité exceptionnelle peut, si le Meneur de jeu l'estime approprié, octroyer un bonus de 1D ou plus au talent du personnage.

MARGE DE RÉUSSITE	QUALITÉ DE L'ŒUVRE
1 - 4	Amateur. L'œuvre est correctement achevée mais n'a rien d'exceptionnel.
5 - 7	Professionnel. L'œuvre est correctement achevée, remarquable sous certains aspects et reçoit de bonnes critiques de la part des connaisseurs.
8 - 12	Spectaculaire. L'œuvre se démarque par sa qualité et possède des caractéristiques difficilement imitables.
Supérieur à 12	Chef d'œuvre. La création est un chef d'œuvre qui sort indiscutablement du lot.

COMPLEXITÉ DU TRAVAIL	MODIFICATEUR
Aucune ou négligeable, constitué de peu d'éléments ou un travail simple, une nouvelle.	-5
Complexe, constitué de multiples éléments, un roman.	+5
Extrêmement complexe, constitué de nombreux éléments, une saga littéraire, un travail titanesque.	+10

QUALITÉ DE L'ŒUVRE	DIFF. À EN IDENTIFIER L'AUTEUR OU LE STYLE
Amateur	24
Professionnel	18
Spectaculaire	12
Chef d'œuvre	6

QUALITÉ DE LA CONTREFAÇON	DIFF. À IDENTIFIER LA CONTREFAÇON
Amateur	6
Professionnel	12
Spectaculaire	18
Chef d'œuvre	24

Spécialisations courantes : peinture, sculpture, littérature, poésie, etc.

ARTISTE DE L'ÉVASION

Le talent Artiste de l'évasion permet au personnage de s'évader, se déplacer dans une zone très étroite ou entrer dans un endroit exigu. Le personnage est capable de se déboîter des articulations dans ce but et d'exécuter des mouvements lui permettant de se débarrasser de liens, menottes, fers ou colliers. La difficulté dépend de la solidité du mécanisme et de sa capacité à entraver les mouvements.

TYPE DE LIENS	DIFFICULTÉ
Cordes, chatterton	12
Chaînes, colliers	15
Menottes, fers	18
Camisole de force	24

Spécialisations courantes: spectacle, danse exotique, menottes, etc.

AUTORITÉ NATURELLE

Le talent Autorité Naturelle permet au personnage de donner des ordres, consolider les liens au sein d'une équipe et faire en sorte que le groupe réagisse favorablement et fasse ce qui est attendu de lui. La Difficulté dépend de la complexité ou du degré d'immoralité de la tâche demandée.

TÂCHE DEMANDÉE	DIFFICULTÉ
Simple, ne présentant aucun danger	6
Assez simple, sans risque	12
Complexe, précise, dangereuse ou moralement contestable	18
Très complexe, très précise, très dangereuse ou indécente	24
Extrêmement complexe, extrêmement précise, mortellement dangereuse ou scandaleuse	30
SITUATION DU GROUPE	**MODIF.**
Les subalternes sont loyaux envers le leader	-3
Les subalternes sont des amis proches du leader	-6
Les subalternes aiment le leader, sont de sa famille ou en sont amoureux	-9
Des différences culturelles importantes existent entre le groupe et le leader	+6
Le groupe a déjà travaillé avec le leader	-3
Le groupe ne connaît pas le leader	+3
Le leader a mauvaise réputation	+6
Le leader a bonne réputation	-3
De légers problèmes d'ordre personnel existent entre le groupe et le leader	+6
De sérieux problèmes d'ordre personnel existent entre le groupe et le leader	+12
Spécialisations courantes : armée, travailler sous la pression, coordonner une équipe, etc.	

BAGARRE

L'utilisation, les difficultés de base et les modificateurs de ce talent sont détaillés dans le chapitre Combat.

Spécialisations courantes: boxe, kung-fu, aïkido, judo, etc.

BUSINESS

Ce talent englobe la complexité des affaires financières, le droit des entreprises, les investissements, etc. Le personnage est également capable de mener une enquête afin de déceler des malversations ou des affaires frauduleuses. Plus l'opération est complexe, plus la difficulté sera élevée.

TÂCHE	DIFFICULTÉ
Déclaration de chiffre d'affaires, gestion d'un petit commerce, repérer une malversation flagrante ou dont l'impact est limité	6
Gestion d'une petite société, acquisition d'actions ou d'obligations, déductions fiscales, fraudes fiscales	12
Gestion d'une société importante, fusion d'entreprises, acquisition d'actions, gestion de fond d'investissement, acquisition d'obligations souveraines, fraude fiscale à grande échelle	18
Gestion d'une multinationale, fusion d'entreprises multinationales, contrôle des investissements et du commerce international	24
Spécialisations courantes: fusion, management, profits, évasion fiscale, blanchiment d'argent, etc.	

CAMOUFLAGE

Camouflage est un talent qui permet au personnage de se cacher ou de dissimuler des objets afin d'éviter que quiconque les trouve. L'utilisation de Camouflage donne habituellement lieu à un jet d'opposition face au talent d'Observation de la partie adverse (qui applique ses propres modificateurs à son lancer). L'équipement de camouflage, tels que des tenues en treillis ou des filets de camouflage peuvent procurer un bonus de 1D ou plus au talent du personnage.

CONTEXTE	MODIF.
À ciel ouvert sans endroit où se cacher	+10
À ciel ouvert	+5
Broussailles denses, débris, groupe de personnes	-5
Broussailles très denses, décombres, foule	-10
Distractions	-10
Spécialisations courantes : contre-mesure, cachette, forêt, désert, etc.	

CONDUITE

L'utilisation, les difficultés de base et les modificateurs concernant ce talent sont détaillés dans le chapitre Déplacement et Poursuites. Souvenez-vous que la Conduite nécessite une spécialisation par type de véhicule.

Spécialisations courantes : voitures, motos, camions, engins de construction, engins agricoles, etc.

CONNAISSANCES ACADÉMIQUES

Connaissances académiques est un talent qui regroupe plusieurs disciplines. Ce talent représente la culture générale du personnage, ses connaissances basiques des événements actuels, de la politique, de la géographie ou de l'histoire. Pour avoir des connaissances spécifiques, des spécialisations sont nécessaires. La Difficulté dépend du degré de complexité et de confidentialité des informations. Avoir accès à des archives, des bibliothèques ou posséder un ordinateur connecté à Internet peut octroyer un bonus de 1D ou plus au talent du personnage.

CATÉGORIE DE L'INFORMATION	DIFFICULTÉ
Courante, facile d'accès	6
Complexe, un certain degré de confidentialité	12
Spécialisée, haut degré de confidentialité	18
Hautement spécialisée, information classée «top secret»	24
Unique	30
Spécialisations courantes : droit, histoire, médecine, physique, chimie, ingénierie, etc.	

CONNAISSANCE DE LA RUE

Connaissance de la rue est un talent qui permet au personnage de connaître en détail le milieu le plus marginal d'une ville, l'argot, les endroits où se procurer des matériaux ou substances considérés comme illégaux ainsi que leur valeur marchande, d'évoluer dans ce type de cercle sans éveiller de soupçons, trouver des acquéreurs à des marchandises volées, savoir reconnaître les signes et tatouages des gangs les plus répandus, etc. La Difficulté de base dépend de ce que recherche le personnage et elle est modifiée en fonction de la taille de la ville, de la présence policière et/ou du degré de tolérance des habitants, ainsi que d'autres modificateurs comme par exemple la réputation du personnage dans le quartier.

À LA RECHERCHE DE...	DIFFICULTÉ
Informations d'ordre général sur le territoire d'un gang, une zone connue de prostitution	6
Dealers, informations spécifiques sur un gang, un receleur qui ne touche pas aux marchandises sensibles, petites frappes.	12
Armes légères, drogues synthétiques, informations sur la prostitution de mineurs ou le commerce d'esclaves, receleurs de matériaux dangereux, un docteur peu scrupuleux qui ne pose pas de questions, des voitures volées.	18
Armes de technologie militaire, grossistes en drogues pures, blanchiment d'argent, informations spécifiques sur un membre de la pègre, un receleur acceptant tout type de marchandises, voitures volées haut-de-gamme, des assassins.	24
PRÉSENCE POLICIÈRE/ TOLÉRANCE	**MODIF.**
Présence policière très importante/aucune tolérance	+10



Présence policière importante/ peu de tolérance	+5
Présence policière normale/ tolérance moyenne	0
Présence policière éparse/ grande tolérance	-5
Présence policière inexistante/ tolérance intégrale	-10
TAILLE DE LA VILLE	**MODIF.**
Très petite (moins de 1000 habitants)	+10
Petite (entre 1000 et 20 000 habitants)	+5
Normale (entre 20 000 et 100 000 habitants)	0
Grande (entre 100 000 et 500 000 habitants)	-3
Très grande (entre 500 000 et 2 millions d'habitants)	-6
Métropole (plus de 2 millions d'habitants)	-9
RÉPUTATION	**MODIF.**
Déplorable (balance, informateur, traître)	+10
Mauvaise (lâche, menteur)/ Inconnu	+5
Bonne (paie ses dettes, respecte ses engagements)	-3
Excellente (tient toujours parole)	-6

Spécialisations courantes : pistolets, drogues, véhicules, une ville spécifique, etc.

CONTREFAÇON

La Contrefaçon est un talent qui permet au personnage de fabriquer des copies crédibles de documents, d'œuvres artistiques, de pièces d'identité, passeports ou billets de banque. Ce talent peut également être utilisé pour reconnaître un objet contrefait. La complexité de l'objet que le personnage souhaite falsifier détermine la difficulté de base et dépend des matériaux à la disposition du personnage et des conditions dans lesquelles la copie est fabriquée. La marge de réussite détermine la qualité de la contrefaçon. Tout comme pour le talent Art, la qualité de la copie détermine la difficulté à la détecter. L'accès à un matériel de haute technologie et l'assistance d'appareils électroniques peuvent octroyer un bonus de 1D ou plus au talent du personnage.

MARGE DE RÉUSSITE	QUALITÉ DE LA CONTREFAÇON
1 - 4	Amateurisme. La contrefaçon passera une inspection superficielle: elle aura l'air authentique au premier coup d'œil mais ne fera pas illusion lors d'un examen approfondi.
5 - 7	Professionnelle. La contrefaçon passera une inspection minutieuse.
8 - 12	Spectaculaire. La contrefaçon est virtuellement impossible à différencier de l'original, elle supporterait une vérification électronique.
Supérieur à 12	Chef d'œuvre. La contrefaçon est en tout point identique à l'original. Seule une inspection approfondie avec du matériel électronique pourrait détecter la fraude.

COMPLEXITÉ DU TRAVAIL	DIFFICULTÉ
Chèque de banque, facture ou reçu	12
Carte d'identité, permis de conduire, passeport	15
Carte professionnelle	9
Carte magnétique	12
Billets de banque	21
Carte de crédit	18
OUTILS ET CONTEXTE	**MODIF.**
Absence d'outils	+12
Outils inadaptés ou amateurs	+9
Outils obsolètes	+6
MODIFICATEURS POUR DÉTECTER UNE CONTREFAÇON	**MODIF.**
Détection magnétique, appareils optiques	-3
Appareils électroniques simples (ultraviolet, infra-rouge)	-6
Scanners de pointe (rayons X, spectromètre de masse)	-9
TYPE DE CONTREFAÇON	**DIFF. À DÉTECTER**
Amateurisme	6
Professionnelle	12
Spectaculaire	18
Chef d'œuvre	24

Spécialisations courantes: billets de banque, chèques, cartes de crédit, passeports, etc.

CROCHETAGE

Grâce à ce talent, le personnage peut tenter d'ouvrir de petits cadenas à combinaison, des serrures, des coffres-forts ou des serrures électroniques. Plus le mécanisme est complexe, plus la difficulté est élevée. N'oubliez pas que ce talent n'est pas utilisé dans la désactivation de systèmes d'alarme mais uniquement pour ouvrir des serrures. L'accès à des outils adaptés ou à des appareils électroniques peut octroyer un bonus de 1D ou plus au talent du personnage.

TYPE DE SERRURE	DIFFICULTÉ
Simple (petit cadenas, antivol de vélo, boîte aux lettres)	6
Normale (cadenas, menottes, boîte aux lettres renforcée, ordinateur portable, vieille voiture)	12
Complexe (cadenas sécurisé, menottes de police ou militaires, résidence, voiture moderne)	18
Sécurisée (coffre-fort personnel, serrure biométrique simple)	24
Haute sécurité (coffre de banque, serrure biométrique de haute technologie)	30

OUTILS ET CONTEXTE	MODIF.
Serrure en mauvais état	-6
Absence d'outils adaptés	+12
Outils mal adaptés	+9
Outils basiques ou obsolètes	+6
Appareil électronique simple	-6
Appareil électronique de pointe	-9
Plans de la serrure	-6

Spécialisations courantes: coffres-forts, cadenas, menottes, etc.

COURSE

L'utilisation, les Difficultés de base et les modificateurs concernant ce talent sont détaillés dans le chapitre Déplacement et Poursuites.

Spécialisations courantes: course de fond, sprint, saut d'obstacles, etc.

DÉGUISEMENT

Déguisement permet au personnage d'altérer son apparence de façon à ne pas être reconnu, de modifier ses traits ou même de se faire passer pour une personne spécifique. Lorsqu'un personnage se déguise, il effectue un jet de Déguisement et en écrit le résultat. Ce résultat constituera la valeur de la Difficulté du jet de Perception à effectuer pour parvenir à détecter la supercherie. Dans ce cas, les modificateurs s'appliquent directement au jet du personnage, par conséquent, les modificateurs positifs l'aideront et les négatifs lui porteront préjudice.

CIRCONSTANCES	MODIF.
Absence de matériel	-6
Maquillage basique, vêtements ordinaires	-3
Maquillage élaboré ou professionnel, vêtements sur-mesure	+3
Accès à des perruques, lentilles de contact de couleur, prothèses de visage ou corporelles	+3 (chacun)
Dissimuler uniquement une partie du corps (des hématomes, par exemples)	+6
Prendre l'apparence d'une personne du sexe opposé	-9
Prendre l'apparence d'une personne d'une origine ethnique différente	-9
Prendre l'apparence d'une personne spécifique	-12
Spécialisations courantes : incarnation, imitation, embellir, effets spéciaux.	

DÉMOLITION

Démolition permet au personnage de savoir fabriquer des explosifs, connaître leur composition, être capable de désamorcer un mécanisme et de calculer comment en faire usage le plus efficacement possible. La Difficulté de base pour en fabriquer dépend de la qualité des matières premières dont dispose le personnage. Pour poser un explosif, la Difficulté de base pour installer et faire partir une charge armée est de 5. Concernant les effets ou les dégâts spécifiques, l'optimisation des dégâts ou la démolition de précision, la Difficulté peut être variable.

Afin d'estimer la dégradation des objets et des structures, le Meneur de jeu peut être amené à donner une valeur à la résistance des objets. La différence entre les dégâts et le jet de Résistance détermine le niveau de dégâts et de dégradations infligés à l'objet.

La Difficulté pour désamorcer des explosifs dépend de leur complexité. Il y a 5 niveaux basiques (très simple, simple, complexe, très complexe, extrême). Lorsqu'un mécanisme est créé, son degré de complexité est simple. Pour chaque degré de complexité additionnel nécessaire à son désamorçage, la Difficulté pour le fabriquer augmente de 5. Si le personnage échoue à un jet de désamorçage avec une Marge d'échec supérieure à 5, le mécanisme s'active et la détonation a lieu au même instant.

DIFFÉRENCE ENTRE DÉGÂTS ET RÉSISTANCE	DÉGÂTS CAUSÉS À LA STRUCTURE
1 - 3	Très superficiels
4 - 8	Superficiels
9 - 12	Sérieux
13 - 15	Très sérieux
16 et plus	Intégralement détruite
EXEMPLES DE RÉSISTANCE D'OBJETS ET DE STRUCTURES	**RÉSISTANCE**
Porte en contre-plaqué, cloison en Placoplâtre, plâtre, verre	2D
Bois massif, cloison simple, aluminium, verre renforcé	4D
Cloison renforcée, verre pare-balles, coffre-fort personnel	6D

Béton, amas rocheux, véhicule blindé	8D
Béton armé, tôle en acier, véhicule militaire blindé	10D

ACTION	MODIFICATEUR
Connecter le détonateur au déclenchement d'un événement spécifique (démarrage d'une voiture, ouverture d'une porte)	+5
Dégradations contrôlées sans infliger de dégâts aux objets environnants	+10
Explosions ciblées (une serrure, les charnières d'une porte)	+10
Dégâts supplémentaires à une structure (pour chaque D6 jusqu'à un maximum de +3D6)	+5
Dégâts supplémentaires à une personne (pour chaque D6 jusqu'à un maximum de +3D6)	+5
Explosions simultanées	+10
Pour chaque degré de complexité du mécanisme	+5
Ciblage de matériaux connus ou d'une zone simple	0
Ciblage de matériaux rares ou mal connus ou d'une zone complexe	+5
Ciblage de matériaux très rares ou très mal connus, zone très complexe	+10
Ciblage de matériaux totalement inconnus, zone extrêmement complexe	+15

FABRICATION D'EXPLOSIFS ARTISANAUX	DIFFICULTÉ
Matériaux d'usage courant, produits ménagers, ingrédients culinaires	18
Matériaux industriels simples, produits ménagers, engrais, produits inflammables	12
Composés chimiques ou produits de laboratoire, matériaux militaires, produits pyrotechniques, matières hautement inflammables	6

DÉSAMORÇAGE	DIFFICULTÉ
Très simple	6
Simple	12
Complexe	18
Très complexe	24
Extrême	30

Spécialisations, courantes : production, construction, pièges, désamorçage.

DISCRÉTION

La Discrétion est employée pour passer inaperçu, se déplacer silencieusement, prendre quelqu'un en filature sans se faire repérer, etc. Ce talent utilise des modificateurs similaires à ceux de Camouflage et, tout comme Camouflage, il donne habituellement lieu à un jet en opposition face à la Perception et au talent d'Observation de la cible.

Spécialisations courantes: filature, discrétion, feinte.

DRESSAGE

Le Dressage est un talent qui permet au personnage de gérer les animaux qu'ils soient domestiques ou non. Son utilisation sur les animaux sauvages permet au personnage, avec du temps et de la patience, de tenter de domestiquer l'animal et de lui apprendre quelques tours. Ce talent peut aussi être utilisé pour tenter d'altérer l'humeur de l'animal, le rendre plus docile ou plus agressif. Son utilisation avec les animaux domestiques permet au personnage de leur faire exécuter un tour ou une tâche spécifique. L'utilisation de ce talent donne lieu à un jet d'opposition en Dressage face à la Volonté de l'animal (considéré comme un personnage non joueur incarné par le Meneur de jeu). Dans le cas d'un succès, l'animal comprend le tour ou la tâche à accomplir. La table qui suit va vous guider à l'aide de modificateurs appliqués aux différentes tâches. Le processus de domestication d'un animal peut être long, suivant le type de tour ou de tâche que vous souhaitez le voir exécuter.

TEMPÉRAMENT DE L'ANIMAL	MODIF.
Amical	-5
Neutre	0
Agressif	+5
STATUT DE L'ANIMAL	**MODIF.**
Carnivore affamé	+5
Animal blessé	+5
Animal stressé ou piégé	+5
AUTRES	**MODIF.**
Utilisation d'accessoires appropriés	-5
Tour très simple (donner la patte, faire le mort)	-5
Tour très complexe (rapporter un objet spécifique)	+5

En cas d'échec, l'animal pourra réagir en fonction des indications données dans le tableau qui suit. N'hésitez pas à les adapter à la situation durant votre campagne.

MARGE D'ÉCHEC	EFFET
1 - 4	L'animal ne comprend pas votre ordre et semble désorienté
5 - 7	L'animal ne comprend pas votre ordre et reste indifférent durant 1 tour
8 - 12	L'animal ne comprend pas votre ordre et reste indifférent durant 2 tours
Supérieur à 12	Le tempérament de l'animal passe automatiquement à «Agressif»

Spécialisations courantes: en fonction du type d'animal (chiens, chevaux, animaux sauvages, etc.)

ÉLECTRONIQUE

Ce talent permet au personnage d'analyser la conception d'un système électronique, de le réparer ou de le saboter. La difficulté de base est de 1 et varie en fonction des modificateurs indiqués ci-dessous. L'Électronique peut être combinée avec d'autres talents dans toutes les situations impliquant des moyens électriques. Des appareils de diagnostic et des outils adéquats peuvent octroyer 1D de bonus au talent du personnage.

CIRCONSTANCES	MODIF.
Appareil simple (poste de radio, montre digitale, détonateur télécommandé)	+6
Appareil complexe (téléphone portable, ordinateur, télévision, moniteur)	+12
Appareil très complexe (radar, spectromètre, télescope, système de guidage de missiles, contre-mesures électroniques)	+18
Prototype	+6
Technologie obsolète	+6
Technologie expérimentale	+6
Technologie extraterrestre	+18
Absence d'outils	+18
Possession d'outils inadaptés ou obsolètes	+12
Possession d'outils peu appropriés	+6

Lorsqu'un personnage souhaite comprendre le fonctionnement d'un appareil qu'il ne connaît pas, il peut effectuer un jet avec les modificateurs indiqués ci-dessus. Il compare sa Marge de réussite à la table qui suit pour connaître les conséquences de son action. Une Marge d'échec de 7 ou plus signifie que le personnage a détruit ou irrémédiablement endommagé l'appareil.

MARGE DE RÉUSSITE	CONSÉQUENCES
1 - 4	Une vague idée des propriétés de l'appareil mais pas de son utilisation.
5 - 7	Connaissance des propriétés et de l'utilisation courante de l'appareil.
8 et plus	Connaissance des propriétés et de l'utilisation avancée de l'appareil, possibilité de le réparer et de le reproduire.

Spécialisations courantes : systèmes spécifiques (armement, radars, communications, etc.), réparations, sabotage, etc.



EMPATHIE

L'Empathie permet au personnage de deviner les intentions des autres, de comprendre leurs motivations et discerner leur sincérité ou leurs mensonges. Ce talent donne habituellement lieu à un jet d'opposition face à des talents comme Business, Mensonge, Empathie, Persuasion, etc. Plus la marge de réussite est élevée, plus les informations obtenues par le personnage sur sa cible seront précises.
Spécialisations courantes : flirt, interrogatoires, business, etc.

ENDURANCE

Le talent Endurance mesure la résistance à l'effort du personnage, ses défenses et sa capacité à encaisser des dégâts. Pour comprendre le fonctionnement de l'Endurance concernant la fatigue, vous pouvez consulter le chapitre Déplacements et Poursuites. Pour comprendre ses effets sur les dégâts physiques et la résistance aux toxines, consultez le chapitre dédié au Combat.
Spécialisations courantes: rester en éveil, résistance à la douleur, défense efficace, etc.

ÉQUITATION

Ce talent permet au personnage de contrôler un animal de monte, de l'emmener à l'endroit désiré à la vitesse choisie. Les animaux ont un score de vitesse, tout comme les véhicules, et, dans une certaine mesure, ils fonctionnent de façon similaire. Vous pouvez utiliser les modificateurs et les résultats du talent Dressage afin de modifier les jets d'Équitation.
Spécialisations courantes : saut d'obstacle, rodéos, domptage, etc.

ESCALADER

L'utilisation, les Difficultés de base et les modificateurs de ce talent sont détaillés dans le chapitre Déplacements et Poursuites.
Spécialisations courantes : descente en rappel, varappe, escalade libre, etc.

ESQUIVE

L'utilisation, les Difficultés de base et les modificateurs concernant ce talent sont détaillés dans le chapitre Combat.
Spécialisations courantes : parade, se mettre à couvert, roulade, etc.

INFORMATIQUE

Très peu de gens ignorent encore comment utiliser un ordinateur à un niveau basique à notre époque. Le talent Informatique regroupe la connaissance des systèmes, ré-

seaux, sécurité informatique, conception et développement de logiciels, intrusion et piratage de données, sabotage, etc. La Difficulté de base est de 5, elle est modifiée par les circonstances, le matériel et le type de tâche entrepris par le personnage. L'accès à du matériel de haute technologie, des logiciels hautement performants et une assistance technique peut octroyer un bonus de 1D ou plus au talent du personnage.

TÂCHE	MODIF.
Concevoir un programme simple	-3
Concevoir un programme complexe	0
Concevoir un programme très complexe	+6
Concevoir un programme extrêmement complexe	+12
Endommager un système	+6
Pirater des données	+6
Navigation anonyme (intrusion ne laissant pas de traces)	+6
Supprimer un logiciel malveillant	+6
CONTEXTE	**MODIF.**
Langage de prog. obsolète, compliqué ou à la structure complexe	+6
Langage de programmation très simple, ou avec aide	-6
Peu d'expérience avec le langage de programmation	+6
Langage de programmation inconnu	+12
Encodage simple	+3
Encodage complexe	+6
Encodage extrêmement complexe	+12
Pare-feu	+6

Spécialisations courantes : piratage informatique, sécurité, développement, bases de données, etc.

INVESTIGATION

Grâce à ce talent, le personnage recherche activement des informations sur un sujet spécifique. La Difficulté dépend de la complexité des données et elle est modifiée par le contexte et par les moyens dont dispose le personnage. La Marge de réussite peut indiquer la quantité d'informations obtenues. Ce talent peut également être utilisé afin de comprendre comment déduire des informations utiles à partir de preuves matérielles (découvertes grâce au talent Fouille). La Difficulté de base varie en fonction du type d'information, des circonstances et du contexte.

INFORMATION	DIFFICULTÉ
Simple, commune	6
Complexe	12
Très complexe, secrète ou classée	18
Extrêmement complexe, top secret	24
CIRCONSTANCES	**MODIF.**
Documentation concernant le sujet	-3
Documentation très précise concernant le sujet	-6
Contact ou source possédant des informations sur le sujet	-3
Sources peu fiables	+3
Sources très peu fiables	+9
Aucune documentation sur le sujet, aucun témoin	+9
Le personnage sait précisément ce qu'il recherche	-6
Le personnage n'a aucune indication sur ce qu'il recherche	+6
CONTEXTE	**MODIF.**
Pas d'indice clair	+3
Indices contradictoires	+6
Absence totale d'indices	+12
Preuve flagrante ou circonstancielle	-3
Preuve matérielle	-9
Preuves multiples	-3

MARGE DE RÉUSSITE	INFORMATIONS OBTENUES
1-4	Informations très générales sur le sujet.
5-7	Informations générales sur le sujet, aucun détail.
8-12	Informations exhaustives sur le sujet.
Supérieur à 12	Intégralité des informations, détails et conditions ayant engendré l'événement.

Spécialisations courantes: police scientifique, archives, etc.

JEUX D'ARGENT

Ce talent permet au personnage de connaître toutes sortes de jeux ne reposant pas uniquement sur la chance. Le personnage connaît les tactiques, les signaux, les façons de marquer des points et sait jouer avec habileté. Il peut également utiliser ce talent pour tricher ou repérer la tricherie. L'utilisation du talent Jeux d'argent donne généralement lieu à un jet d'opposition entre tous les participants, le gagnant étant celui qui obtient le meilleur score. Bien souvent, le Meneur de jeu n'autorise pas l'utilisation de Points de Personnage ou de bravoure sur un jet de Jeux d'argent.

Spécialisations courantes: poker, bridge, etc.

LANCER

Ce talent permet au personnage de lancer avec précision toutes sortes d'objets. L'utilisation, les difficultés de base et les modificateurs de ce talent sont détaillés dans la section Combat.

Spécialisations courantes : couteaux, fléchettes, basket-ball, grenades, etc.

LANGUES

Ce talent reflète le degré de maîtrise du personnage dans sa langue natale. S'il souhaite maîtriser d'autres langues, le personnage doit les choisir en spécialisations. Le personnage peut tenter de comprendre des langues qui possèdent des racines communes avec sa langue natale. L'accès à des dictionnaires, des traducteurs électroniques ou autres outils équivalents, peut octroyer un bonus de 1D ou plus au talent du personnage.



CIRCONSTANCES	DIFFICULTÉ
Mots isolés	6
Phrases simples et courtes, livre pour enfants	12
Conversation simple, littérature jeunesse	18
Télévision, radio, débat politique, conversation professionnelle ou jargon technique	24
SITUATION	**MODIF.**
Dialecte commun	+3
Dialecte peu commun	+6
L'orateur se fait comprendre (par la gestuelle ou en parlant lentement)	-3
L'orateur ne souhaite pas être compris	+3

MARGE DE RÉUSSITE	INFORMATION OBTENUE
0-2	Compréhension globale de ce qui est dit. Les jeux de mots, références ou expressions idiomatiques ne sont pas compris.
3-6	Compréhension totale, y compris les expressions idiomatiques et les jeux de mots.
7 et plus	Compréhension totale y compris les références et jeux de mots subtils.

Spécialisations courantes : Japonais, français, allemand, latin, etc.

MÉDECINE

Le talent Médecine englobe le diagnostic et le traitement d'une maladie ainsi que les gestes de premiers soins. Sans spécialisation, ce talent peut être utilisé pour la médecine générale ou les premiers secours. Pour administrer des traitements spécifiques, pratiquer un acte chirurgical ou une discipline médicale spécifique (comme l'oncologie), des spécialisations sont nécessaires. La rareté ou la complexité de la maladie (d'après ses symptômes) détermine la difficulté du diagnostic. Pour utiliser ce talent en premiers soins ou pour soigner les blessures d'un personnage, voir chapitre Soins en page XX.

TÂCHE	DIFFICULTÉ
Maladie commune et fréquente, procédure simple.	6
Maladie commune mais peu fréquente, procédure en consultation externe, anesthésie locale	12
Maladie peu commune, procédure complexe, anesthésie générale	18
Maladie exotique, très rare ou prétendument éradiquée, procédure très complexe, micro chirurgie	24
CIRCONSTANCES	**MODIF.**
Absence de matériel	+12
Matériel insuffisant, obsolète ou improvisé	+6
Matériel de pointe, assistance technique	-6
Matériel de pointe et examens et diagnostics justes	de -3 à -6 par test

Spécialisations courantes: traumatologie, médecine généraliste, pédiatrie, cardiologie, oncologie, immunologie, etc.

MENSONGE

La Mensonge permet au personnage de mentir ou de faire semblant de manière crédible, d'embobiner, de se faire passer pour quelqu'un d'autre ou de paraître sincère lorsqu'il ment. Ce talent donne habituellement lieu à un jet d'opposition face au talent Empathie de la cible. Des modificateurs sont appliqués à l'Empathie de la cible en fonction du type d'arguments employés par le personnage.



TYPE DE MENSONGE	MODIFICATEUR À L'EMPATHIE DE LA CIBLE
Mensonge absurde, maladroit	+12
Mensonge évident, pauvreté des arguments	+9
Mensonge tiré par les cheveux, facile à percevoir	+6
Mensonge très élaboré, s'appuyant sur des documents	-6
Mensonge tout aussi élaboré s'appuyant sur des documents ou des preuves matérielles	-12
Mensonge également très élaboré s'appuyant sur des documents et des preuves matérielles	-18
Spécialisations courantes : escroquerie, faux-semblants, flirt, etc.	

NAGER

L'utilisation, les Difficultés de base et les modificateurs de ce talent sont détaillés dans le chapitre Déplacements et Poursuites. Une paire de palmes, un gilet de sauvetage ou d'autres objets du même type peuvent octroyer un bonus de 1D au talent du personnage.

Spécialisations courantes : plongée, crawl, dos, maître-nageur, etc.

NAVIGATION

L'utilisation, la Difficulté de base et les modificateurs pour ce talent sont détaillés dans le chapitre Déplacements et Poursuites.

Spécialisations courantes : bateau à voiles, bateaux à moteur, sous-marins, etc.

PERSUASION

Le talent Persuasion permet au personnage de convaincre les autres de se ranger à son point de vue et de leur imposer ses opinions. Cela ne signifie pas que le personnage ment, mais seulement qu'il est très convaincant et qu'il parvient à utiliser les mécanismes adéquats pour persuader son interlocuteur. L'utilisation de ce talent donne habituellement lieu

à un jet d'opposition à la Volonté de la personne à convaincre. Les modificateurs dépendent de la crédibilité des arguments du personnage:

QUALITÉ DES ARGUMENTS	MODIF. À LA VOLONTÉ DE LA CIBLE
Absurdes, maladroits, offre ridiculement faible	+12
Dérisoires, peu plausibles, incohérents, offre très faible	+9
Tout juste plausibles, offre assez faible	+6
Plausibles et élaborés, offre intéressante	-6
Très élaborés, crédibles et très documentés, offre très intéressante	-12
Irréfutables, offre irrésistible	-18
Spécialisations courantes: vente, prêche, flirt, etc.	

PILOTAGE

L'utilisation, les Difficultés de base et les modificateurs de ce talent sont détaillés dans le chapitre Déplacements et Poursuites. Souvenez-vous que Pilotage nécessite une spécialisation pour chaque type de véhicule.

Spécialisations courantes: avions, hélicoptères, avions cargo, hydravions, avions de chasse, etc.

PISTAGE

Le talent Pistage permet au personnage de suivre une proie à la trace ou de repérer les indices indiquant la direction prise par une proie. Il est également utilisé pour dissimuler ses propres traces et éviter d'être suivi. La Difficulté pour suivre une proie qui ne dissimule pas ses traces est de 10 mais elle est variable en fonction des circonstances. Dans le cas d'une proie qui dissimule activement ses traces, il faudra effectuer un jet d'opposition et les modificateurs seront ajoutés au score de la personne (ou créature) traquée. L'utilisation de chiens de chasse, de lunettes à vision infrarouge ou d'autres outils équivalents octroie un bonus de 1D ou plus au talent du personnage.

CIRCONSTANCES	MODIF.
Traces très récentes	-6
Traces récentes (moins d'un jour)	0
Traces peu récentes (- d'une semaine)	+6
Traces anciennes (+ d'une semaine)	+9
Conditions météo défavorables	+6
Terrain dur (roche, ciment)	+6
Terrain meuble (neige, sol argileux)	-6
Végétation dense	-3
Végétation très dense	-6
Pistage d'un groupe	-3
Pistage d'un véhicule	-3
Indices (sang, liquide de freinage, etc.)	-3
Spécialisations courantes : humains, gros gibier, évasion, etc.	



ORIENTATION

Le talent Orientation permet au personnage de savoir dans quelle direction se trouve sa destination. La difficulté de base est de 5, elle varie en fonction des circonstances. Une simple boussole octroie un bonus de 1D au talent du personnage, un GPS ou d'autres types d'assistance électronique octroient un bonus de 2D ou plus.

CIRCONSTANCES	DIFFICULTÉ
Absence de point de repère, aucune indication des points cardinaux	+12
Point de repère approximatif	+6
Milieu mal connu	+6
Possession d'une carte	-3
Milieu familier	-6
Spécialisations courantes : forêts, déserts, montagnes, taïga, etc.	

OBSERVATION

Le talent Observation détermine la capacité du personnage à trouver des objets spécifiques. Ce talent va du rapide coup d'œil à la recherche méticuleuse au sein d'un secteur quadrillé à l'aide de machines.

Lorsque le talent est utilisé en tant qu'opposition active (par exemple, face à quelqu'un qui se cache ou à un véhicule doté d'un système de camouflage), un jet d'opposition en Observation doit être effectué contre le Camouflage ou la Discrétion de la partie adverse. Sans quoi, la difficulté de base pour trouver quelque chose est de 5 en appliquant les modificateurs appropriés décrits dans le tableau ci-dessous. Veillez à tenir compte de l'utilisation de talents complémentaires qui peuvent avoir leurs propres modificateurs. L'utilisation d'une assistance optique ou électronique (un détecteur de métaux, par exemple) peut octroyer un bonus de 1D ou plus au talent.

TAILLE DE L'OBJET	MODIF.
Minuscule ou à peine visible (aiguille, micro-point, carte micro SD)	+20
Très petit (pièce, dé, clé USB, carte mémoire)	+15
Petit (portefeuille, photo, téléphone portable)	+10
Moyen (carton à chaussures, iPad, dossier)	+5
Normal (valise, tiroir)	0
Volumineux (une personne)	-5
Très volumineux (un véhicule)	-10
LUMINOSITÉ	**MODIF.**
Obscurité	+12
Lumière de la lune, une allumette allumée dans un souterrain	+9
Crépuscule, journée très nuageuse, brouillard épais	+6
Nuageux, léger brouillard, en intérieur avec une ampoule à incandescence	+3
Spécialisations courantes: surveillance, pistage, fouille au corps, etc.	

PRESTIDIGITATION

La Prestidigitation (au sens premier du terme qui signifie «doigts agiles») permet au personnage de fouiller dans les poches des autres, de réaliser des tours de magie et des tours de cartes, de jongler, etc. La Difficulté dépend de la complexité du tour. Lorsque le talent est utilisé pour fouiller dans une poche, cela donne lieu à un jet d'opposition face à la Perception de la cible. En cas d'échec, le personnage ne parvient pas à dérober quoique ce soit, et, si la Marge d'échec est supérieure à 4, la cible s'aperçoit de la tentative du personnage.

ACTION	DIFFICULTÉ
Tour simple, jonglage avec deux balles	6
Tour complexe, jonglage avec trois balles ou avec des quilles	12
Tour très complexe ou demandant de la précision, jonglage avec plus de quatre balles, avec des torches ou des couteaux	18
Tour extrêmement délicat, jonglage avec plus de quatre balles, plusieurs torches, hachettes ou tronçonneuses	24

CONTEXTE	MODIF.
La cible est attentive	+6
La cible est distraite (spectacle de rue, aide d'un complice)	-3
Grand nombre de distractions (foule, heure de pointe, etc.)	-9
Objet difficile à atteindre	+6
Spécialisations courantes : jongleur, pick-pocket, tricheur, dealer, escamoteur, prestidigitateur, etc.	

RÉPARATIONS

Grâce à ce talent, le personnage peut réparer machines, véhicules, armes et autres appareils endommagés ou détériorés. La Difficulté de base pour effectuer des Réparations est de 10 et elle varie en fonction du type de dégâts et de la complexité de l'appareil à réparer. Souvenez-vous que ce talent regroupe les aspects mécaniques des appareils. Les parties électroniques ou informatiques, elles, sont couvertes par leurs talents respectifs. De bons outils et une installation adéquate peuvent octroyer un bonus de 1D ou plus au talent du personnage.

CIRCONSTANCES	MODIF.
Dégâts très légers/ Très légères modifications esthétiques	-3
Dégâts légers/ Légères modifications esthétiques	0
Dégâts importants/Importantes modifications esthétiques	+6
Dégâts majeurs/Modifications esthétiques de grande ampleur	+12
Possession des plans, schémas de l'appareil	-6
Technologie inconnue	+12
Technologie secrète ou très pointue	+9
Technologie obsolète	+6
Appareil très commun	-3
Travail bâclé (une pièce manquante)	+6
Style Mac Gyver (réparation à l'aide de matériaux improvisés)	+9
Spécialisations courantes : mécanique automobile, avionique, armement, etc.	

SAUTER

L'utilisation, les Difficultés de base et les modificateurs de ce talent sont détaillés dans le chapitre Déplacements et Poursuites.

SÉCURITÉ

Le talent Sécurité englobe l'installation de systèmes de protection, le déploiement et l'analyse de protocoles de sécurité ainsi que l'infiltration au sein de ces systèmes et leur désactivation ou le repérage des vulnérabilités d'un protocole. L'accès au matériel adéquat, à une assistance électronique ou à des installations adaptées peut octroyer un bonus de 1D ou plus au talent du personnage.

COMPLEXITÉ DE LA TÂCHE	DIFFICULTÉ
Simple. Le système est basique et fonctionnel mais possède des points faibles	12
Professionnelle. Le système est fonctionnel et opérationnel, son infiltration et sa désactivation sont complexes, il possède peu ou très peu de points faibles	18
Haute sécurité. Le système est totalement opérationnel et très complexe à désactiver ou à infiltrer et n'a aucun point faible avéré	24
Sécurité impénétrable. Le système est virtuellement inviolable	30
MATÉRIEL ET CONTEXTE	**MODIF.**
Absence de matériel	+12
Matériel inadapté, obsolète ou improvisé	+6
En possession des schémas du système	-6
QUALITÉ DU SYSTÈME	**DIFF. À INFILTRER OU DÉSACTIVER LE SYSTÈME**
Simple	12
Professionnelle	18
Haute sécurité	24
Impénétrable	30
Spécialisations courantes : alarmes, sécurité biométrique, capteurs de pression, etc.	

SÉDUCTION

Ce talent mesure à la fois la capacité du personnage à influencer les personnes compatibles sexuellement et ses talents entant qu'amant(e). La Séduction est généralement employée dans le but d'aboutir à un rapport intime avec la cible. Lorsque ce talent est utilisé afin d'influencer un autre personnage, cela donne lieu à un jet d'opposition à la Volonté de la cible (dans le cas où la

cible veut tenter de résister). Comme toujours, des modificateurs peuvent être ajoutés au jet de Volonté de la cible. Dans le cas où le jet de dés de la cible est le plus faible, la Marge de réussite du personnage représente son impact sur le personnage influencé. L'utilisation de vêtements provocateurs, de maquillage adéquat ou de parfum peut octroyer un bonus de 1D ou plus au talent du personnage.

SITUATION	MODIF.
La cible a une autre relation amoureuse (et souhaite rester fidèle)	+6
Le personnage possède un métier, une culture/origine ethnique qui déplaît à la cible	+6
Une relation intime pose de légers problèmes	+6
Une relation intime pose de sérieux problèmes	+12
Tabou très clair quant à une relation intime avec le personnage	+18

MARGE DE RÉUSSITE	INFLUENCE SUR LA CIBLE
1-4	La cible est attirée par le personnage. Si c'est simple et sans risque, elle essaiera d'avoir une relation intime.
5-7	La cible est très attirée par le personnage et essaiera d'avoir une relation intime si les risques sont mesurés.
8-12	La cible est amoureuse du personnage et aura une relation intime même si cela comporte de sérieux risques.
Supérieur à 12	La cible est follement amoureuse du personnage et fera n'importe quoi pour être à ses côtés.

Spécialisations courantes : attitude provocante, soutirer des informations, flirt, etc.

SOULEVER

Ce talent permet au personnage de soulever ou de pousser des objets lourds ou son propre corps. Plus le poids est important, plus la difficulté à accomplir la tâche est élevée. Si le personnage souhaite maintenir le poids en l'air, il n'est pas nécessaire qu'il effectue un jet de dés. Mais s'il le fait sur une longue durée, il est possible qu'il se fatigue (voir règle optionnelle sur la fatigue dans le chapitre Déplacement et Poursuites). Si le personnage laisser tomber l'objet, il doit effectuer un nouveau jet de dés.

POIDS À SOULEVER (EN KG)	DIFFICULTÉ
2	1
10	6
50	12
100	18
150	24
200	30
250	36
300	42

Spécialisations courantes : poids, transporter des caisses, tractions, etc.

SURVIE

La Survie permet au personnage de trouver de la nourriture et un abri dans un environnement non urbain et d'en éviter les dangers (les environnements urbains dépendent du talent Connaissance de la rue). La Difficulté de base dépend du type de terrain et du milieu. La possession d'équipement de survie adapté (pastilles de purification d'eau, couvertures thermiques, etc.) peut octroyer un bonus de 1D ou plus au talent du personnage.

MILIEU	DIFF.
Forêt	9
Steppe	15
Désert	18
Zone polaire	25
Jungle	12
Haute altitude	18
CIRCONSTANCES	**MODIF.**
Milieu mal connu	+6
Milieu familier	-6
Conditions météo défavorables	+6
Conditions météo catastrophiques	+12

Spécialisations courantes : montagnes, désert, forêts, etc.

VOLONTÉ

La Volonté est utilisée pour permettre au personnage de résister aux tentatives externes d'influence et d'altération de son comportement, ainsi que pour conserver son calme et relativiser dans des situations de tension ou de panique. L'utilisation de ce talent donne généralement lieu à des lancers conflictuels pour tenter de résister aux autres personnages.

Spécialisations courantes : agir sous la pression, résistance à la torture, négociation, nerfs d'acier, etc.



MODIFICATEURS SELON L'INTERPRÉTATION

Selon la volonté du Meneur de jeu, un bonus spécial peut être octroyé à un personnage suite à une interprétation particulièrement bonne lors d'une scène spécifique, car elle aura été particulièrement subtile, drôle ou jusqu'au-boutiste.

Erol tente de flirter avec un policier en dehors de ses heures de service. Ismaël, le joueur qui incarne Erol, offre une interprétation très drôle des avances d'Erol et de ses répliques pleines d'esprit et provoque des fous rires chez tous les joueurs présents autour de la table. Le Meneur de jeu décide de lui octroyer 1D de bonus pour cette excellente interprétation.

COOPÉRATION

Dans certaines situations, plusieurs personnages souhaitent prendre part à une même action afin d'améliorer leurs chances de réussite. Le Meneur de jeu décide, en général, avec l'ensemble des joueurs de la possibilité de mettre en place cette aide et du nombre de personnages qui pourront apporter de l'aide sans que cela pose de difficultés. Le Meneur de jeu établit ensuite qui sera le personnage principal (celui qui effectuera l'action) et qui lui prêtera main forte. Les personnages apportant leur aide effectuent ensuite un jet de dés sur le talent déterminé par le Meneur de jeu avec une difficulté de 10. Pour chaque niveau de Marge de réussite franchi (Minimale, Correcte, Bonne, Exceptionnelle, Spectaculaire, Incroyable), le personnage offre 1D de bonus au personnage principal (jusqu'à un maximum égal au nombre de dés possédés dans ce talent par le personnage prêtant main

forte). Cela signifie que si le personnage qui apporte son aide obtient une Marge de réussite Minimale lors de son jet, il donnera 1D de bonus, une Marge de réussite Correcte octroiera +2D, Bonne +3D, Exceptionnelle +4D, Spectaculaire +5D et enfin, Incroyable +6D. Sans oublier que le bonus octroyé ne peut en aucun cas être supérieur au talent du personnage qui apporte cette aide. Si le personnage prêtant main forte échoue à son lancer, aucun bonus n'est octroyé. S'il obtient 1 à son lancer, le Meneur de jeu peut décider qu'il constitue un obstacle à l'action et lui infliger une pénalité. Le personnage principal effectue ensuite son jet de dés en utilisant tous les bonus apportés par les personnages lui ayant prêté main forte.

Megan souhaite sauter par-dessus une barrière relativement haute. Comme cela lui semble compliqué, elle demande à Michelle de lui venir en aide.

Le Meneur de jeu décide que Megan sera le personnage principal et que Michelle l'assistera dans cette tâche. Il détermine ensuite que Michelle devra effectuer un jet sur Soulever avec une difficulté de 10 afin d'apporter son aide à Megan. Eva, la joueuse qui incarne Michelle, lance les 3D correspondant à son talent Soulever et obtient (grâce à un 6 sur son dé joker), un résultat final de 19. La Difficulté étant de 10, cela représente une Marge de réussite Exceptionnelle qui offrirait +4D à Megan dans sa tentative. Mais la valeur du talent Soulever de Michelle n'étant que de 3D, elle ne peut pas lui offrir un bonus supérieur à cette valeur. Megan peut à présent effectuer un jet sur le talent Escalader (pour lequel elle lance 3D) auquel s'ajoute un bonus de 3D, grâce à l'aide apportée par Michelle : cela signifie qu'elle lance un total de 6D.

TALENTS CONNEXES

Dans certaines situations, plus d'un talent peut être appliqué à une action spécifique. Le Meneur de jeu peut déterminer qu'un ou plusieurs de ces talents peuvent être valides. Le Meneur de jeu en choisit un qui sera considéré comme le talent principal et les autres seront des talents secondaires. Le joueur effectue un premier jet sur un talent secondaire, avec une Difficulté déterminée par le Meneur de jeu. Il divise ensuite la Marge de réussite ou d'échec par deux (en arrondissant au supérieur). S'il s'agit d'une Marge d'échec, sa valeur sera ajoutée à la Difficulté du jet sur le talent principal. S'il s'agit d'une marge de réussite, elle sera soustraite.

Megan, le personnage d'Hélène, souhaite infiltrer un système d'alarme afin de pénétrer dans un entrepôt appartenant au gouvernement. Cette action peut s'effectuer grâce au talent Électronique ou Sécurité. Le Meneur décide alors qu'il s'agit d'un jet sur un talent complémentaire : Sécurité sera le talent principal et Électronique le talent secondaire. Le lancer de dés sur le talent secondaire, donc Électronique est résolu en premier. La valeur du talent Électronique de Megan est de 3D+1. Le Meneur de jeu annonce une difficulté de 11. Hélène lance ses dés et obtient un total de 16. Sa Marge de réussite est de 5 points, nous la divisons par deux (en arrondissant au supérieur) et obtenons un résultat de +3. Megan ayant réussi le lancer sur son talent secondaire, ce résultat sera soustrait de la Difficulté du jet sur le talent principal (dans le cas présent, Sécurité). Megan a 3D+1 en Sécurité et la Difficulté initiale sur cette action est de 15. Elle y soustrait 3 points (sa marge de réussite divisée par deux et arrondie au supérieur), et obtient une difficulté finale de 12 sur ce lancer. Les choses seront donc plus simples pour Megan.

TEMPS

Le temps ne s'écoule pas de la même façon pour les personnages et pour les joueurs. Un personnage pourra entreprendre un long périple de plusieurs heures en train et cela ne prendra que quelques secondes au joueur, le temps que le Meneur de jeu lui annonce qu'il a atteint sa destination. Vous devez clairement différencier le temps réel qui est celui durant lequel vous prenez place autour d'une table et jouez et le temps de jeu qui est celui qui s'écoule pour les personnages tout au long de vos scénarios. Le temps de jeu se découpe en segments de plusieurs types:

- **Session:** une session englobe tout ce qui se déroule au cours d'une partie, dès que vous prenez place autour de la table pour jouer et jusqu'à la fin de la partie.

John, Eva, Ismaël et Joseph se retrouvent pour jouer un samedi après-midi. Ce qui se déroule durant cet après-midi est une session.

- **Scène :** comme une pièce de théâtre, une scène est constituée d'une séquence de plusieurs actions qui forment une seule et même unité et se caractérise en général par la présence des mêmes personnages. Une scène peut être, par exemple, «ce qui se déroule dans le vieil entrepôt», «la poursuite sur les toits», etc.

Au cours de leur session, les personnages de John, Eva et Ismaël interrogent une personne, témoin de l'apparition d'un extra-terrestre dans son appartement. Ce qui se déroule durant cet interrogatoire est considéré comme une scène.

- **Tour:** Dans certains cas, au cours d'une scène, dans certaines situations, il est important de contrôler précisément tout se qui se produit. Dans ce cas, le temps de jeu pourra être découpé en tours. Un tour est une mesure abstraite qui regroupe tout ce qui se produit au cours d'une période d'environ 3 secondes. Pendant un tour, les personnages (ceux contrôlés par les joueurs comme les personnages non-joueurs contrôlés par le Meneur de jeu) peuvent effectuer un nombre précis d'actions qui peuvent être des tâches basiques comme s'allonger face contre terre, ramasser un objet sur le sol, tirer un coup de feu, tourner le volant d'une voiture, etc. Un tour prend fin lorsque tous les personnages impliqués ont effectué toutes les actions autorisées. Mais si après cela, la situation exige toujours une mesure précise du temps de jeu, un nouveau tour pourra commencer (par exemple si un combat n'est pas achevé à l'issue d'un tour). Nous verrons cela en détail plus loin.

Au cours de leur interrogatoire, les lumières s'éteignent dans la maison. Le Meneur de jeu annonce alors aux joueurs que le temps va à présent se découper en tours. Durant ce tour, Erol (le personnage d'Ismaël) cherche une torche, Allan (le personnage de John) sort son revolver de la poche de son manteau, Michelle (le personnage d'Eva) se plaque contre le mur à côté de la porte et le témoin (contrôlé par le Meneur de jeu) va tenter de s'échapper. Lorsque le Meneur de jeu annonce les effets des actions entreprises par tous les personnages, le tour prend fin et un nouveau tour débute jusqu'à ce que la situation soit résolue.



SECONDE CHANCE

Tout au long de leurs aventures, les personnages vont parvenir à effectuer un grand nombre de tâches et échouer à en accomplir certaines. Le Meneur de jeu devra déterminer les cas dans lesquels il est possible d'accorder une seconde chance au personnage au cours de l'accomplissement d'une tâche spécifique. En combat, par exemple, lorsqu'un personnage rate un tir ou donne un coup dans le vide, il pourra simplement réessayer au tour suivant sans problème. Mais que se passe-t-il si le personnage tentait de désamorcer une bombe ou d'effectuer une manœuvre de conduite complexe ? La possibilité d'une seconde chance (voire plus) et les conditions dans lesquelles cela peut se produire sont dictées à la fois par le bon sens et par la volonté du Meneur de jeu. Si les conditions n'ont pas évolué à l'issue du premier échec du personnage, il peut continuer à essayer jusqu'à ce que quelque chose se produise et l'en empêche.

Megan, le personnage d'Hélène, essaie de pénétrer dans un serveur du Pentagone où elle pense trouver la preuve de l'existence d'une conspiration visant à dissimuler la présence d'une menace extraterrestre. Le Meneur de jeu lui annonce qu'elle doit effectuer un jet d'Informatique avec une difficulté de 18 (ce qui correspond à Complexe). Megan a 4D+1 en Informatique. Hélène lance les dés et obtient un résultat final de 16 : elle échoue donc et ne parvient pas à franchir le système de sécurité. Aucune alarme ne se déclenche et rien ne se produit, le Meneur de jeu annonce donc à Hélène que Megan peut réessayer d'accomplir son action. Hélène tente deux nouvelles fois et obtient des résultats assez bas. Lors de sa troisième tentative, elle obtient un 1 sur son Dé joker et laisse le soin au Meneur de jeu de décider de l'effet qui se produit. Le Meneur de jeu décide qu'un protocole de sécurité s'est déclenché et a bloqué le système, Megan ne peut pas effectuer de nouvelles tentatives.

TOURS ET INITIATIVE

Certaines situations au cours de la partie nécessitent un contrôle très précis de toutes les actions entreprises par le personnage à chaque instant. Le combat ou la poursuite exige du système qu'il nous permette de savoir exactement ce qui se produit: qui est en train d'agir et qu'est-il en train de faire. Ce système est l'Initiative. Lorsque le Meneur de jeu le demande, les joueurs effectuent un jet d'Initiative : les joueurs lancent les dés pour leur personnage et le Meneur de jeu lance les dés pour les personnages non-joueurs et adversaires. Le jet d'Initiative est un jet de Dextérité. Comme pour les autres jets, vous pouvez utiliser des Points de Personnage, des Points de Bravoure, etc. Le Meneur de jeu note les résultats. Les joueurs (ou le Meneur de jeu s'il s'agit d'un personnage non-joueur) agissent en fonction de la valeur de leur Initiative, de la plus haute à la plus basse. En cas d'égalité, les personnages feront leurs actions en fonction de leur score en Perception et si une égalité persiste, ils agiront en fonction de leur Présence.

Alors que Michelle, Allan et Erol courent dans les égouts, quelque chose surgit de l'ombre et se jette sur eux. Le Meneur de jeu annonce alors que le temps de jeu va être découpé en tours et qu'ils doivent effectuer un jet d'Initiative afin de savoir qui agit et dans quel ordre. Eva lance les dés pour Michelle et obtient un 15, John lance les dés pour Allan et obtient 17, Ismaël lance pour Erol et n'obtient que 8. Le Meneur de jeu lance les dés pour la créature et obtient 15. Allan, avec 17, sera le premier à agir. Ensuite, Michelle et la créature sont à égalité avec 15 mais la Perception de Michelle est de 4D et celle de la créature est de 3D+2, Michelle sera donc la deuxième à agir, la créature sera troisième et enfin, Erol agira en dernier car il a fait le jet d'Initiative le plus bas. Lorsque le tour s'achève, ils effectuent un nouveau jet d'Initiative et l'ordre est susceptible de changer.


MOTEL
SELF PARK

INITIATIVE DE GROUPE

Dans certaines situations, lorsqu'un grand nombre de personnes est impliqué dans une scène, il est préférable de faire un seul et même jet d'Initiative pour toutes les personnes du groupe possédant les mêmes caractéristiques. Il n'est pas nécessaire qu'ils accomplissent ensuite les mêmes actions, mais ils auront le même résultat et agiront dans le même ordre.

Erol, Allan et Michelle sont poursuivis par un groupe de 6 agents de sécurité. Alors qu'Erol, Allan et Michelle effectuent leur jet d'Initiative séparément, le Meneur de jeu considère qu'il serait trop fastidieux d'en faire un pour chaque agent de sécurité. Il décide donc de les grouper et ne fait qu'un seul jet pour la totalité du groupe.

ACTIONS ET TOURS

Au cours d'un tour, les personnages les plus rapides peuvent accomplir plusieurs actions : plus le jet d'Initiative est haut, plus les gestes du personnage sont précis et coordonnés. Il peut donc accomplir plus d'actions. Si un personnage réussit un jet d'Initiative supérieur à 10, il peut agir à nouveau avec une Initiative de 10 points inférieure à son jet. Si cette deuxième valeur est supérieure à 10, il obtiendra encore des possibilités supplémentaires d'agir en soustrayant 10 à cette valeur. Par exemple, si le résultat de mon jet d'Initiative est 15, j'agirai deux fois: ma première action avec une initiative de 15 et ma deuxième action avec une initiative de 5 (15-10). Si le résultat de mon jet d'Initiative avait été 24, j'aurai eu trois actions: la première avec une initiative de 24, la deuxième avec une initiative de 14 et la troisième avec une initiative de 4.

Allan et Michelle doivent sauver Erol des griffes d'une créature. Ils effectuent leur jet d'Initiative et alors qu'Allan obtient 22 et Michelle 17, la créature fait un très mauvais jet et n'obtient que 11. Ils agiront comme suit :
Allan agit le premier car il a une Initiative de 22, Michelle agit ensuite avec 17, puis Allan agit une deuxième fois avec 12. La créature agit ensuite avec 11, suivie par Michelle qui effectue sa deuxième et dernière action. Allan peut ensuite agir une troisième fois avec 2 et pour finir, la créature a une deuxième action avec une Initiative de 1.

ACTIONS HORS DU TOUR, PRÉCIPITÉES OU RETARDÉES.

Dans certaines situations, un joueur peut tenter d'agir en-dehors de son tour ou modifier son Initiative. Un personnage peut souhaiter se défendre et agir instinctivement s'il subit une attaque ou s'il est menacé. Il peut s'agir d'un mouvement de diversion au cours d'une poursuite, d'une tentative d'évitement d'un ennemi qui fonce sur le personnage, ou de parvenir à quitter à temps le lieu d'une explosion. Dans le cas où le personnage souhaite se défendre activement, il peut toujours le faire à la fin de l'action qui a provoqué l'attaque (par exemple, juste après avoir été frappé par un autre personnage) et uniquement s'il a encore la possibilité d'effectuer des actions durant le tour. Le personnage perd alors sa prochaine action.

Allan est attaqué par deux étranges créatures d'allure canine. Tout le monde effectue un jet d'Initiative et Allan obtient 12, la première créature 15, et la deuxième 13. La première créature réussit un jet de dés pour mordre Allan. Avant que le Meneur de jeu ne lance les dés pour déterminer les dégâts, John (le joueur incarnant Allan) annonce que son personnage va tenter d'esquiver la morsure. Dans la mesure où il s'agit d'une action défensive, il peut l'effectuer immédiatement, même si ce n'est pas son tour et tant qu'il lui reste des actions à accomplir durant ce tour. Il n'a pas encore agi, il possède donc une action avec une Initiative de 12 et une autre avec une initiative de 2. John lance les dés et joue de malchance en parvenant à peine à éviter la morsure. Il a maintenant perdu son action à 12 d'Initiative, et pour couronner le tout, c'est au tour de la deuxième créature d'agir avec une initiative de 13...

Le joueur a une autre possibilité, celle de précipiter l'une de ses actions et donc de l'accomplir en avance, en subissant alors une pénalité sur l'action précipitée. Le personnage subit 1D de pénalité par tranche de 5 points d'Initiative utilisée pour précipiter son action. Souvenez-vous que lorsque le personnage augmente son Initiative de cette manière, il n'a pas d'autres actions.

Dans l'exemple précédent, Allan était face à deux créatures canines. Après avoir évité de justesse une attaque, l'Initiative en était au stade suivant : la deuxième créature agit avec une Initiative de 13, ensuite la première créature avec 5 d'Initiative, à nouveau la deuxième créature avec 3 d'Initiative et pour finir, John avec 2 d'Initiative. La situation d'Allan semble désespérée. Dans l'urgence, John décide d'augmenter son Initiative afin de tenter de bondir hors de portée des créatures. S'il veut pouvoir agir avant ses ennemis, il a besoin d'augmenter son Initiative de 3 tranches de 5 points, c'est-à dire jusqu'à 17. Il pourra ainsi agir avant ses ennemis mais subira 3D de pénalité sur son action.

Le personnage peut aussi retarder volontairement l'accomplissement de son action et ne l'effectuer que lorsque certaines circonstances spécifiques sont en place, interrompant ainsi l'ordre de résolution de l'Initiative. Si le retard se prolonge jusqu'à la prochaine action du personnage, l'action est perdue, mais il peut continuer à attendre en utilisant sa première action. Si le retard se prolonge jusqu'à la fin du tour, le personnage conserve son action jusqu'au tour suivant. Au début de son tour, il effectue, comme d'habitude, un jet d'Initiative, mais il aura droit à une action supplémentaire avec une valeur d'Initiative supérieure d'1 point au jet d'Initiative le plus élevé lors de ce lancer.

Erol aperçoit d'étranges chiens mutants en train d'attaquer Allan. Bien qu'il soit loin, Erol possède un fusil à longue portée et souhaite venir en aide à son ami. Les jets d'Initiative ont donné l'ordre suivant : Erol agit en premier avec une Initiative de 17, ensuite la première créature avec 15 d'Initiative, puis, Allan avec 13, la deuxième créature avec 12, Erol à nouveau avec 7, la première créature avec 5, Allan avec 3 et enfin, la deuxième créature avec 2. Erol veut éviter de blesser Allan qui combat les créatures au corps-à-corps. Il annonce donc qu'il va attendre d'avoir une ligne de vue dégagée. Le suivant dans l'ordre du tour, est la première créature qui attaque Allan en bondissant sur lui et obtient 17 à son jet d'attaque. C'est ensuite au tour d'Allan avec un score de 13 (qui aurait pu choisir d'agir immédiatement afin de se défendre, comme nous l'avons évoqué précédemment) qui décide d'esquiver l'attaque en se jetant au sol. Il obtient 19 à son jet d'Esquive et parvient à éviter l'attaque de la créature. À ce moment-là, la deuxième créature devrait agir, grâce à son initiative de 12, mais Erol qui patientait, décide d'interrompre l'ordre du tour : Allan étant au sol, Erol dispose à présent d'une ligne de vue dégagée. Erol effectue son action juste avant la deuxième créature. Le coup atteint facilement sa cible et il l'abat. Si Erol n'avait pas agi à ce moment-là et avait attendu jusqu'à son action à 7 d'Initiative, il aurait perdu la première action du tour (celle à 17). Il aurait alors choisi d'agir ou de continuer à attendre. S'il avait continué à attendre jusqu'à la fin du tour sans agir, un nouveau tour aurait débuté. Imaginons que ce soit le cas : les jets d'Initiative s'effectuent de la façon habituelle, Allan obtient 13, Erol 11, et les créatures 15 et 9. Erol a retardé une action du tour précédent, il peut donc effectuer une action supplémentaire avec une Initiative de 16 (un point de plus que le meilleur jet du tour). Il peut également continuer à attendre selon les règles énoncées précédemment.

CE QUI COMPTE COMME UNE ACTION

Nous allons à présent vous donner quelques exemples d'actes qui comptent comme une action. Cette liste n'est pas exhaustive et c'est le Meneur de jeu qui aura le dernier mot.

- **Attaquer** en combat rapproché, avec ou sans arme, infliger un coup de tête, un coup de pied, un coup de poing.
- **Saisir** un adversaire ou s'emparer d'un objet transporté par le personnage, prendre quelque chose des mains de quelqu'un ou attraper quelque chose qui a été lancé vers vous.
- **Changer** un équipement de place, sortir un objet de vos poches, dégainer une arme, dégoupiller une grenade.
- **Communiquer**, donner des ordres concis à l'aide de phrases courtes, donner des indications, des directions.
- **Se défendre** en esquivant ou en parant une attaque, se mettre à couvert.
- **Tirer** à l'aide d'une arme à feu, en rafale ou une seule fois.



- **S'échapper** des mains d'un adversaire qui retient le personnage prisonnier, détacher une ceinture de sécurité, ne pas se laisser attraper.
- **Manœuvrer** un véhicule, prendre le contrôle d'une voiture, effectuer un virage rapide, un dérapage, éviter un obstacle.
- **Se déplacer** dans n'importe quelle direction, sur la route, discrètement, par-dessus un obstacle.
- **Lancer** un objet, envoyer une arme à quelqu'un, lancer une grenade dégoupillée.

CE QUI NE COMPTE PAS COMME UNE ACTION

Souvenez-vous que certains agissements très basiques ne comptent pas comme une action. En voici quelques exemples:

- **Marcher** ou trottiner jusqu'à la moitié du score en Mouvement du personnage.
- **Crier** une mise en garde en quelques mots succincts, tels que « Mettez-vous à couvert!», «Taisez-vous!», «Suivez-moi!».
- **Faire un signe de la main.**
- **Jeter un coup d'œil** à une porte, une zone ou un écran.

En outre, souvenez-vous que **les jets d'Initiative, de Résistance, de Dégâts ou de Stress ne comptent jamais comme une action.**

ENTREPRENDRE QUELQUE CHOSE QUI NÉCESSITE PLUSIEURS ACTIONS

Certaines tâches ne pourront être accomplies qu'en effectuant plusieurs actions: comme par exemple, déplacer un obstacle de quelques mètres, désamorcer une bombe, administrer les premiers soins, etc. Le nombre d'actions nécessaires à l'accomplissement d'une tâche est à la fois dicté par le bon sens et déterminé par le Meneur de jeu. Il se peut que le personnage mette plusieurs tours à achever l'action. Si le personnage est interrompu, le Meneur de jeu peut annoncer que le personnage est contraint de recommencer ou lui permettre de reprendre où il s'était arrêté. Si le personnage est interrompu alors qu'il effectuait des réparations sur un véhicule, il pourra reprendre les réparations plus tard, mais s'il est interrompu alors qu'il grimpait à une corde, il est possible qu'il tombe au sol.

Allan et Erol sont enfermés à l'intérieur d'un entrepôt et d'étranges créatures leur tirent dessus. Tandis qu'Erol les maintient à distance en tirant dans leur direction, Allan tente de court-circuiter la serrure électronique de la sortie de secours. Le Meneur de jeu lui annonce qu'il va devoir démonter le boîtier, identifier le câble correspondant et provoquer le court-circuit. Il lui faudra donc un total de 4 actions pour accomplir cette tâche. À moins d'obtenir un résultat spectaculaire à son jet d'Initiative, il lui faudra plusieurs tours avant de parvenir à ouvrir la porte.

SE DÉPÊCHER

Un personnage aura parfois besoin de faire quelque chose rapidement, en se dépêchant. Lorsqu'un personnage souhaite mettre moins de temps à accomplir une tâche, il peut essayer de se dépêcher. Le personnage peut accepter de subir 1D de pénalité et réduire aux 3/4 (en arrondissant au supérieur) le temps nécessaire à l'exécution d'une tâche, ou 2D de pénalité et réduire de moitié le temps nécessaire à l'exécution d'une tâche (en arrondissant au supérieur) ou 3D de pénalité et réduire au quart ce temps d'exécution. C'est toujours le Meneur de jeu qui a le dernier mot quant à la possibilité d'accomplir une action en se dépêchant.

Pris au piège dans un garage à l'abandon en Alaska, le seul espoir d'Erol et Allan est de parvenir à réparer un vieux chasse-neige endommagé. Les réparations d'Erol peuvent prendre près de 6 heures mais la température à l'intérieur du garage baisse dangereusement et ils mourront probablement de froid s'ils ne parviennent pas à s'enfuir. Ismaël, le joueur qui incarne Erol décide de se dépêcher et de réduire le temps d'exécution de l'action de moitié. Il subira donc 2D de pénalité car il travaille rapidement et sous pression.

PRENDRE SON TEMPS

Dans d'autres cas, le personnage souhaitera au contraire prendre son temps afin de garantir ses chances de réussite. Chaque fois que le personnage double le temps d'exécution nécessaire à l'accomplissement de sa tâche, il bénéficie d'un bonus de 1D, jusqu'à un maximum de 3D. Par conséquent, si le personnage prend deux fois plus de temps, il obtient 1D de bonus, s'il prend quatre fois plus de temps, il obtient 2D de bonus et s'il prend huit fois plus de temps, il obtient 3D de bonus.

Allan tente de désactiver l'alarme dans les archives. Le Meneur de jeu lui annonce que cela lui prendra environ 5 minutes et qu'il doit effectuer un jet de Sécurité avec une difficulté de 16. Allan est un expert (il possède 4D+2 en Sécurité) mais il ne peut pas prendre le risque de laisser l'alarme se déclencher et de faire repérer tout son groupe. Il décide donc d'y consacrer 20 minutes (4 fois le temps nécessaire), ce qui lui permet de bénéficier d'un bonus de 2D, son jet sera donc composé de 6D+2.

SYSTÈME DE JEU

Dans ce chapitre, nous allons expliquer le système de jeu, comment réaliser des jets de dés et résoudre différents types de situations.

LE MOUVEMENT

MOUVEMENTS IMPRÉCIS

Un personnage peut se déplacer de la moitié (arrondie au supérieur) de la valeur de son Mouvement en mètres sans que cela ne compte comme une action ou qu'il ait besoin de faire un jet.

La valeur en Mouvement de Megan est de 5 : elle peut donc se déplacer d'à peu près 3m et faire une autre action sans avoir à faire un quelconque jet.

COURIR

En règle générale, le personnage n'a pas à faire de jet pour courir si le terrain est plat et dégagé. Dans d'autres circonstances, le Meneur de jeu peut demander un jet pour savoir si le personnage est capable de couvrir la distance désirée. Un personnage qui court, double sa distance de déplacement mais il ne peut réaliser aucune autre action autre qu'une esquive partielle, bloquer une attaque, dresser un obstacle ou plaquer quelqu'un (nous verrons ces manœuvres par la suite). Le personnage peut tripler sa distance de déplacement en sprintant. Pour ce faire, il sera, néanmoins, toujours obligatoire de faire un jet avec la compétence Courir. Un personnage qui sprinte ne peut réaliser aucune autre action pendant son tour, pas même une esquive partielle.

Michelle court pour échapper à des hommes en noir. Elle déclare vouloir sprinter. Comme le terrain est plat et qu'aucun obstacle ne se dresse sur sa route, le Meneur de jeu lui dit qu'elle devra faire un jet avec la compétence Courir avec une difficulté de 11. Eva, la joueuse qui interprète Michelle, lance les dés et obtient un 14 et, de ce fait, triple sa distance de déplacement. La valeur normale de Mouvement de Michelle est de 6. En sprintant, elle peut donc parcourir 18 mètres.

La Difficulté d'un jet de course est de 11 dans des conditions optimales. Dans d'autres circonstances, les modificateurs suivants peuvent être appliqués pour changer la difficulté.

CIRCONSTANCE	DIFFICULTÉ
Terrain en pente douce (jusqu'à 5°)	+3
Terrain en pente moyenne (de 5 à 15°)	+6
Terrain en pente forte (plus de 15°)	+9
Terrain légèrement obstrué (sous-bois, pierres au sol, légèrement irrégulier, de l'eau jusqu'aux chevilles)	+3
Terrain moyennement obstrué (épais sous-bois, déchets, débris, nids de poule, de l'eau jusqu'aux genoux)	+6
Terrain très obstrué (forêt, beaucoup de débris au sol, chaussée défoncée, de l'eau jusqu'aux hanches)+9	
Surface glissante (sol ciré ou mouillé)	+3
Surface extrêmement glissante (sol gelé, couvert de liquide glissant)	+6

FATIGUE

Si vous voulez rajouter un niveau supplémentaire de réalisme à votre jeu, vous pouvez utiliser ces quelques règles pour simuler la fatigue de vos personnages. Quand un personnage pratique une activité physique épuisante, le Meneur de jeu peut demander un jet d'Endurance avec une Difficulté dépendant de la pénibilité de la tâche accomplie. En cas d'échec, le personnage subit un malus de 1D jusqu'à ce qu'il puisse se reposer convenablement. Le malus peut augmenter si le personnage pratique une autre activité fatigante pour lui et rate de nouveau son jet d'Endurance. La valeur maximale que peut atteindre le malus dû à la fatigue est égale à celle de sa Force (sans compter les tiers). S'il fait de nouveau de l'exercice et rate un nouveau jet d'Endurance, il sera épuisé, vomira et tombera sans doute inconscient ou sera handicapé.

Erol, le personnage d'Ismaël passe une nuit blanche à réparer son taxi. Le Meneur de jeu lui dit que cela risque de le fatiguer, alors Ismaël fait un jet d'Endurance avec une difficulté de 11. Par chance, Erol a la spécialisation « Rester éveillé » à 3D. Cependant, le résultat du jet se révèle décevant. Erol n'obtient qu'un 7. Il reçoit donc un malus de 1D à cause de la fatigue, jusqu'à ce qu'il puisse un peu dormir. Quelques heures plus tard, sans avoir pu se reposer, il en vient aux mains avec un client qui refuse de payer le trajet. Après quelques rounds, le Meneur de jeu lui dit que se battre si violemment le fatiguera, il doit donc faire un jet d'Endurance de difficulté 14. Erol rate encore son jet. Son malus de fatigue est déjà à 2D, la même valeur que sa Force. S'il reçoit un nouveau malus, il s'évanouira sans doute. Épuisé et arborant un œil au beurre noir, Erol décide que la journée a été assez longue comme ça : il part se coucher.

EXEMPLES DE TÂCHES FATIGANTES	DIFF. DU JET D'ENDURANCE
Rester éveillé toute une nuit	11
Se battre à mains nues pendant plus de 5 rounds	14
Courir pendant 5 minutes	11
Courir pendant 10 minutes	14
Courir pendant 30 minutes	17
Courir pendant 2 heures	21
Une activité effrénée pendant 5 rounds (ex. une fusillade)	14
Faire l'amour	14
Faire 20 minutes d'un sport	de 11 à 14

Le temps pour supprimer un malus varie. La pénalité s'élimine progressivement en accumulant les valeurs présentées dans le tableau ci-dessous. Un personnage qui se repose ne peut faire aucune activité fatigante comme courir ou travailler.

MALUS	TEMPS DE REPOS
1D	4 heures
2D	8 heures
3D	12 heures
4D	24 heures
5D	45 heures

Michelle a accumulé 3D de malus de fatigue après avoir couru pour échapper aux hommes en noir. Elle décide de s'abriter dans un motel pour se reposer. Après 12 heures de repos, son malus redescend à 2D. Michelle décide de rester dans sa chambre et de continuer à se reposer. 8 heures plus tard, son malus redescend à 1D. Elle décide de se reposer encore un peu pour se remettre totalement. Au bout de 4 heures supplémentaires, son malus disparaît enfin totalement. En tout, elle s'est reposée 24 heures.

NAGER

Si le personnage maîtrise la compétence Nager, il n'a pas à faire un jet lorsqu'il doit nager dans une piscine, traverser une crique ou faire quelques mètres en mer. Cela lui sera tout de même demandé dans des situations particulièrement ardues (un courant puissant, un vent fort, des vagues). Ou lorsque le personnage veut parcourir une longue distance ou réaliser une activité particulière dans l'eau (comme se battre ou secourir une autre personne). La valeur de déplacement à la nage est égale à la moitié (arrondie au supérieur) de sa valeur de déplacement de marche. Un jet de nage raté signifie que le personnage commence à se noyer (regardez la partie Suffocation du chapitre XX)

La Difficulté basique d'un jet de compétence Nager dans une eau calme (une piscine, un lac paisible, un bassin) est de 11. Dans d'autres circonstances, les modificateurs de Difficulté suivants peuvent être appliqués.





CIRCONSTANCE	MALUS
Faible courant	+3
Fort Courant	+6
Courant violent	+9
Vaguelettes	+3
Vagues	+6
Hautes vagues	+9

Allan, le personnage joué par John passe par-dessus le bord d'un ferry, dans une rivière. C'est une nuit de tempête à cause d'une explosion toute proche. Erol lui lance alors une bouée de sauvetage and Allan tente de l'atteindre à la nage. À cause de l'orage, le Meneur de jeu considère que la rivière a un fort courant et qu'elle est parcourue par des vagues. Le jet de nage d'Allan aura donc une difficulté de 23 (11 de base + 6 pour le fort courant +6 pour les vagues). S'il échoue à son jet, il ne sera pas capable de rester à la surface et commencera à se noyer.

SE DÉPLACER ACCROUPI

Un personnage qui se déplace, alors qu'il est accroupi, réduit de moitié (arrondie au supérieur) la distance qu'il peut couvrir. Un personnage accroupi peut courir mais pas sprinter.

Michelle avance dans un tunnel de service du métro. La hauteur du tunnel est d'à peine plus d'1m. Il est si bas qu'elle est obligée de s'accroupir. Sa valeur de Mouvement normale est de 5 mais, puisqu'elle est accroupie, elle redescend à 3. Dans cette position, sa valeur de Mouvement est de 3 (la moitié de 5 arrondie au supérieur), si elle court, alors sa valeur de déplacement passera à 5 (une multiplication et une division s'annulent).

RAMPER

La valeur de Mouvement d'un personnage en train de ramper est égale à 1. S'il se dépêche, sa valeur maximale de mouvement sera égale à la moitié (arrondie au supérieur) de la valeur normale de Mouvement.

Un peu plus loin, le tunnel se réduit à un simple conduit de ventilation que Michelle ne peut emprunter sans ramper. Tant qu'elle rampe, sa valeur de Mouvement est égale à 1. Si elle se dépêche (l'équivalent de courir) elle pourra alors se déplacer de la moitié de sa valeur normale de Mouvement, soit 3m.

POURSUITES À PIED

Dans une poursuite à pied, un ou plusieurs personnages, que nous nommerons les poursuivis, tentent d'échapper à un ou plusieurs autres personnages que nous appellerons les poursuivants. À chaque tour, les poursuivis tentent de garder une distance suffisante avec leurs poursuivants ou atteindre un abri sûr pour leur échapper. Pour cela, ils utilisent leurs déplacements et leurs compétences. Quand démarre une poursuite, le Meneur de jeu peut statuer sur les circonstances qui permettront aux proies d'échapper au chasseur. Par exemple, après avoir atteint une certaine distance ou après avoir atteint un certain lieu où la traque ne peut plus continuer. La poursuite peut aussi se finir lorsque le poursuivi ne peut plus fuir, soit qu'il est immobilisé soit qu'il est arrivé dans un cul-de-sac. Lors que l'un des personnages exprime son intention de démarrer une poursuite, il est nécessaire de connaître la distance entre les deux protagonistes avant même de commencer la course. Pendant une poursuite, le temps est compté en tours et l'Initiative est jetée de manière normale.

Outre le fait de se déplacer, il existe toute une liste de manœuvres qui peuvent être réalisées durant la poursuite : défense partielle, dresser des obstacles, et charger. Bien que nous expliquions l'esquive partielle, une autre option de la poursuite, dans la partie sur le combat, son fonctionnement est aussi décrit ici.

- **Défense partielle** : le personnage garde la tête baissée et un œil sur le danger. Cela lui permet de faire seulement un jet de défense (généralement, un jet d'esquive). Le résultat de ce jet, s'il est supérieur, remplacera la valeur de Difficulté pour le toucher pendant tout le reste du tour. Mais les jets de défense et de mouvement se feront avec un malus de 1D.

Megan court pour échapper à plusieurs hommes armés qui tentent de l'acculer. À son tour, Helen, la joueuse qui interprète Megan, décide de faire un jet de défense partielle pour parer à l'éventualité que l'un d'eux tente de lui tirer dessus. Elle fait donc son jet de d'Esquive avec un malus de 1D. L'Esquive de Megan est de 4D, elle lancera donc seulement 3D pour cette fois. Elle obtient un 13. Elle peut aussi réaliser un jet avec la compétence Courir avec, là encore, un malus de 1D. Megan réussit son jet et s'éloigne de 20 mètres de ses poursuivants. L'un d'eux tente de lui tirer dessus avec un fusil à visée laser. La défense normale de Megan est de 11 mais puisque son jet de défense partielle a donné un 13, c'est cette valeur qui sera conservée jusqu'à la fin du tour. Dans ce cas, la difficulté de la toucher est égale à 13. Si le score de Défense de Megan était supérieur à 13, ce serait ce score-là qui serait conservé plutôt que la valeur de son jet.

- **Dresser un obstacle**: le personnage utilise un élément de son environnement pour créer un obstacle sur le chemin de ses poursuivants en renversant une poubelle ou, par exemple, en fermant une porte. Le personnage n'a pas besoin de faire un jet pour dresser un obstacle mais son jet de mouvement pâtira d'un malus de 1D. La Difficulté pour le poursuivant va, elle, augmenter selon la nouvelle composition du terrain.

*Megan a réussi à esquiver la balle et à creuser un peu la distance entre elle et ceux qui la pourchassent, **même s'ils sont toujours après elle.** Elle décide de renverser un chariot rempli de produits d'entretien. Elle n'a pas besoin de faire un quelconque jet pour cela mais son jet pour Courir va subir un malus de 1D parce qu'elle a dû détourner son attention de sa course pour renverser le chariot. Les produits d'entretien renversés peuvent aussi changer la nature du terrain en rendant le sol très glissant ce qui ajoute un modificateur de difficulté +6 aux jets des poursuivants.*

Plaquer : cette manœuvre est généralement utilisée par les poursuivants pour mettre à terre le poursuivi. Le jet de mouvement du personnage subit un malus de 1D. S'il réussit à raccourcir la distance entre eux jusqu'à 2m ou moins, il peut immédiatement faire une attaque de corps à corps contre le poursuivi pour l'envoyer au sol. Le jet d'attaque est lui aussi réalisé avec un malus de 1D. En cas de succès, le poursuivant plaque celui qu'il poursuit et les deux tombent au sol. En cas d'échec, le chasseur tombe à terre et passe son prochain round à tenter de se relever.

L'un des poursuivants de Megan est à approximativement 12 m d'elle au début du round d'initiative. Sa valeur de mouvement est égale à 5, il peut donc se déplacer en marchant de 5 m sans avoir besoin d'un jet ou peut tenter de doubler sa distance de déplacement en faisant un jet de course. S'il réussit, il ne restera entre lui et Megan que 2m, une distance suffisante pour tenter de la plaquer au sol. Le Meneur de jeu décide que c'est ce que le malfrat décide de faire. Il commence par regarder s'il peut s'approcher assez de Megan. Il doit réussir un jet de course avec un malus de 1D. Le Meneur de jeu jette donc les dés pour lui et réussit : sa distance de déplacement est donc doublée (elle passe de 5 à 10) et après avoir couru 10 mètres, il se retrouve à 2 m de Megan. À cette distance, il peut tenter de la plaquer au sol. Il doit donc faire une attaque au corps à corps contre elle. En cas de succès ils tomberont tous les deux au sol. En cas d'échec, il s'écroule sans toucher sa proie et elle peut continuer à courir alors qu'il passe son tour à tenter de se relever.

COURIR ET SAUTER

Il arrive souvent que les personnages aient à franchir des obstacles qui se trouvent sur leur chemin soit en les escaladant soit en sautant au-dessus. En règle générale, un personnage peut, sans prendre d'élan, sauter horizontalement jusqu'à un quart (arrondi à l'inférieur) de sa valeur de déplacement en mètres. Pour ce faire, il doit réussir un jet de saut avec une difficulté de 6. Pour tout demi-mètre supplémentaire à parcourir, la Difficulté augmente de 3. Si le personnage a la place suffisante pour prendre son élan, la Difficulté redescend de 5 points. Si le personnage a la place suffisante pour courir pendant 2 rounds avant de sauter, la Difficulté diminue de 10 points.

Megan est toujours en train de courir dans cette usine abandonnée. La passerelle sur laquelle elle court s'est effondrée et une section d'approximativement 2,50 m a disparu. La valeur de Mouvement de Megan est de 5. Sans prise d'élan, elle peut donc sauter 1 m en faisant un jet de saut de Difficulté 6. Pour chaque demi-mètre supplémentaire à parcourir, la Difficulté augmente de 3. En plus du mètre de départ, elle doit, dans ce cas, parcourir ***1 mètre et demi. De ce fait, la Difficulté augmente donc de*** *9 ce qui donne un total de 15. Megan n'a que 2D en saut. Logiquement, il lui est donc impossible de faire ce saut à moins d'avoir un 6 au Dé joker ou d'ajouter des dés grâce à des Points de Personnage ou de Bravoure. Elle préfère garder ses points pour les situations plus risquées elle décide donc de prendre son élan avant de sauter. Puisque ses poursuivants sont assez proches, elle ne peut se permettre qu'un seul round de course de prise d'élan. Si elle réussit son jet de course pour sa prise d'élan, elle pourra alors tenter le saut avec une Difficulté de 10.*

Pour un saut vertical, un personnage peut sauter un quart (arrondi à l'inférieur) de sa valeur de Mouvement en mètres en réussissant un jet de saut avec une Difficulté de 6. Pour chaque 10 centimètres supplémentaires en hauteur, la Difficulté augmente de 3. Si le personnage a assez de place pour avoir une faible prise d'élan, la Difficulté diminue de 5 points. Si le personnage a assez de place pour faire une course de prise d'élan pendant 2 tours consécutifs, la Difficulté diminue de 10 points.

Après avoir laissé derrière elle la passerelle effondrée, Megan continue de courir. Elle tente de sauter par-dessus une pile de boîtes, en pensant que ses poursuivants n'arriveront pas à la suivre. La pile de boîtes est haute d'à peu près 1m40. Puisque la valeur de Mouvement de Megan est de 5, elle peut sauter 1 m avec une difficulté de 6. Puisqu'elle a besoin de sauter au moins 40 centimètres de plus, la Difficulté de son saut va augmenter de 12 points (+3 pour chaque 10 centimètres de haut en plus) pour un total de 18. Cela fait plus de 2 rounds consécutifs que Megan court, donc le Meneur de jeu considère qu'elle a une prise d'élan de 2 tours, la Difficulté de son saut diminue donc de 10 points et passe à 8.

Pour escalader une surface, un personnage doit réussir un jet d'escalade avec une Difficulté de base à 6 qui pourra être modifiée par certains facteurs comme l'inclinaison ou le nombre de prises. À chaque tour, le personnage va gravir jusqu'à la moitié (arrondie à l'inférieur) de sa valeur de déplacement en mètres. Si le personnage veut se dépêcher de grimper, il pourra parcourir autant de mètres que sa valeur de Mouvement mais augmentera sa difficulté de 6.



CIRCONSTANCES	DIFFICULTÉ
Terrain en pente douce (jusqu'à 45°)	-6
Terrain moyennement en pente (entre 50 et 90°)	-3
Inclinaison de la surface (entre 90° et 100°)	+6
Inclinaison de la surface (entre 100° et 110°)	+12
Paroi avec des prises (beaucoup de racines, des fissures)	-3
Paroi avec beaucoup de prises (énormément de racines, beaucoup de trous)	-6
Surface glissante (mouillée)	+3
Surface très glissante (gelée, couverte de liquide glissant)	+6

Megan réussit à sortir de l'entrepôt et parvient jusqu'à un grillage de 3 m de haut qui l'empêche de continuer. Le jet pour l'escalader présente une Difficulté de base à 6 et, avec la récente averse, le métal est glissant ce qui augmente encore la Difficulté de +3 pour un total de 9. Le grillage a de nombreuses prises donc la Difficulté diminue de 6 points pour retomber à 3. Megan peut monter de 2 m par round mais ses ennemis l'attraperaient alors au milieu de son ascension. Elle peut alors tenter d'escalader rapidement cette clôture en augmentant la Difficulté de son jet de +6, ce qui la ferait repasser à 9. Néanmoins, cette option lui permettrait de franchir rapidement son obstacle en passant sa vitesse d'escalade à 5 m par round. Elle pourra donc escalader le grillage en un seul round.

TOMBER ET AUTRE INCIDENTS

D'habitude, rater un jet de mouvement ne signifie pas nécessairement que le personnage subit une mésaventure quelconque. Mais dans certaines occasions, la conséquence directe de l'échec d'un jet de mouvement est un accident. Par exemple, quand le personnage veut sauter au-dessus d'une crevasse ou d'une pente et rate son jet, la conséquence logique est qu'il tombe et encaisse des dommages. Le tableau qui suit vous montre plus en détail les conséquences possibles d'un échec.

MARGE D'ÉCHEC	COURSE	SAUT	ESCALADE
1-4	Le personnage n' atteint pas son but et ne parcourt que la moitié de la distance (arrondie à l'inférieur).	Le personnage saute moitié moins loin que prévu.	Le personnage grimpe moitié moins haut que prévu.
5-7	Le personnage s'enlise ou trébuche et ne fait que la moitié (arrondie à l'inférieur) de sa valeur de mouvement.	Le personnage ne saute que quelques centimètres.	Le personnage n'arrive pas à escalader.
8-12	Le personnage ne parvient pas à bouger.	Le personnage ne parvient pas à sauter, il trébuche et tombe par terre alors qu'il s'élance. Il passe le tour suivant à se relever.	Le personnage chute.
>12	Le personnage tombe et passe le tour d'après à se relever.	Le personnage ne parvient pas à sauter, il trébuche et tombe par terre alors qu'il s'élance. Il passe le tour suivant à se remettre sur ses pieds.	Le personnage chute.

L'une des poursuivants de Megan, un PNJ contrôlé par le Meneur de jeu, tente de prendre un raccourci parmi les débris qui jonchent le sol de l'usine pour intercepter Megan. La Difficulté de base de son jet est de 11 mais, à cause des débris et de divers obstacles sur son chemin, la Difficulté augmente de 6 et passe à 17. Le Meneur de jeu lance alors 3D, le score de course du PNJ, et obtient un 3, un 4 et un 1 au Dé joker. Le Meneur de jeu estime que le malfrat perd son plus haut jet, dans ce cas, son 4. Son résultat final est donc de 4 avec une Marge d'échec de 13. Avec ce jet, le gangster s'écroule au sol et passe le tour suivant à se relever.

DÉPLACEMENT EN VÉHICULE

Les personnages peuvent se déplacer à l'aide de toutes sortes de véhicules, depuis la moto jusqu'à l'hélicoptère. À cause des caractéristiques spécifiques de chacun, nous devrons utiliser des règles spécifiques pour définir leur déplacement et les options qu'ils offrent.

UTILISER UN VÉHICULE SANS LA COMPÉTENCE ADAPTÉE

La plupart des véhicules nécessitent un entraînement et une pratique poussée pour pouvoir être conduits. Faire une manœuvre dans un véhicule sans posséder la compétence adaptée nécessite TOUJOURS de faire un jet de compétence (sauf pour des véhicules terrestres ou maritimes à l'arrêt, là il n'y a pas besoin d'un jet).

Si, pour une manœuvre précise, les règles disent qu'il faut faire un jet, la Difficulté de ce dernier augmentera proportionnellement à la méconnaissance du personnage pour ce véhicule comme le montre le tableau suivant.

TYPE DE VÉHICULE	DIFFICULTÉ
Mobylette	+3
Moto ou voiture (boîte de vitesse automatique)	+3
Moto ou voiture (boîte de vitesse manuelle)	+6
Camion	+6
Petits engins de chantier (transpalette, chariot élévateur)	+3
Gros engins de chantier (bulldozer, tracteur)	+6
Hélicoptère	+9
V-22 Osprey	+12
Avion civil légers	+9
Avion de ligne ou avion de fret (747)	+12
Avion de combat	+12
Bateau à moteur	+6
Bateau à voiles	+9
Sous-marin	+12
Véhicule militaire	+3
Prototype de véhicule	+6
Véhicule de technologie inconnue	+9

Michelle tente de secourir Allan et Erol et décide d'«emprunter» un hélicoptère. Elle n'en a jamais piloté un de sa vie et ne possède pas la compétence requise pour cela. Elle doit donc faire un jet de Dextérité avec un malus de 1D de base. Dans ce cas, puisque sa Dextérité de départ est de 3D+1, elle fera un jet de 2D+1 pour pouvoir piloter. En outre, puisqu'elle ne connaît pas le véhicule en question, toutes ses manœuvres se feront avec un modificateur de Difficulté de +9. Bonne chance...

VITESSES

Les véhicules ont cinq ordres de grandeur en terme de vitesse : À l'arrêt, Vitesse réduite, Vitesse de croisière, Haute vitesse et Vitesse maximale.

- **À l'arrêt:** le véhicule est arrêté mais le moteur tourne. Certains véhicules aériens (ceux qui ne disposent pas de la capacité de faire du sur-place) peuvent seulement maintenir cette vitesse une fois posé. En l'air, ils tomberaient (nous vous expliquerons par la suite le fonctionnement de la manœuvre Planer qui permet d'éviter ce genre de désagréments). Aucun jet n'est nécessaire pour les véhicules terrestres et maritimes. Les véhicules aériens qui peuvent supporter cette vitesse en l'air nécessitent un jet de Pilotage avec une Difficulté de base de 6.

- **Vitesse réduite**: le véhicule se déplace à la moitié de sa vitesse normale (arrondie à l'inférieur). Aucun jet n'est nécessaire dans des conditions normales à moins que le personnage ne tente une manœuvre particulière. La Difficulté de base est alors 0 mais des modificateurs environnementaux peuvent être appliqués.

- **Vitesse de croisière** : la vitesse de croisière est considérée comme étant l'allure normale du véhicule. Il est toujours nécessaire de faire un jet pour pouvoir piloter un véhicule en vitesse de croisière. La Difficulté de base des jets est de 0.

- **Haute vitesse**: le véhicule va vite sans trop se forcer. Il sera toujours nécessaire de faire un jet de pilotage avec une Difficulté de 5.

- **Vitesse maximale**: le véhicule ne peut pas aller plus vite. Pour le piloter, un jet avec une Difficulté de base de 10 est nécessaire.

Michelle parvient à faire décoller l'hélicoptère du sol (grâce à quelques Points de Personnage) et décide de commencer par voler à vitesse réduite. Elle n'a pas besoin de faire un quelconque jet pour cela et le véhicule consent à se mouvoir à cette vitesse. Mais le temps presse. Elle accélère donc jusqu'en vitesse de croisière. Pour contrôler l'engin, elle est obligée de faire un jet à chaque tour avec une Difficulté de base de 0 à laquelle s'ajoute un modificateur +9 puisqu'elle ne sait pas piloter un hélicoptère. Du reste, d'autres modificateurs comme ceux de la météo peuvent être appliqués. Eva, celle qui interprète Michelle, commence à se dire que, peut-être, prendre un hélicoptère n'était pas la plus brillante des idées...

POINTS DE VITESSE

Les points de vitesse sont une unité de mesure abstraite qui permet de quantifier la vitesse de déplacement d'un véhicule. Chaque point de vitesse correspond approximativement à 10Km/h pour des véhicules terrestres, maritimes* et les hélicoptères. Un point de vitesse correspond plutôt à près de 100Km/h pour tous les autres véhicules.

Donc, si la vitesse de croisière d'une voiture est de 7, cela signifie qu'elle fait 70Km/h. Un avion avec la même vitesse (7 points de vitesse en vitesse de croisière) se déplacera à 700Km/h. Enfin un hors-bord avec une vitesse de 7 points vogue à 70Km/h (approximativement 35 nœuds).

Note de la rédaction : *en règle générale, la vitesse d'un véhicule aquatique se mesure en nœuds. Un* nœud est une unité de mesure de vitesse qui correspond au fait de parcourir un mile nautique (1,851 Km) en une heure. Un nœud est donc égal à 1,851Km/h. Pour une question de simplification des calculs, les règles considèrent que 1 nœud = 2Km/h. Donc, *chaque point de vitesse pour un véhicule aquatique correspond à 5 nœuds.*

Pendant les poursuites, nous considérerons, par simplicité, que pour chaque point de vitesse, un véhicule parcourt 10* m par round. Dans des poursuites impliquant des avions, chaque point de vitesse correspond à 100* m par round.

Donc, un véhicule qui se déplace à une vitesse de 12 points va parcourir 120 m en un round de 3 secondes. Un avion allant à la vitesse de 17 points, parcourt 1700 mètres en 3 secondes de temps.

* ***Note de la rédaction :*** *ceci est une simplification des lois physiques qui permettent de simplifier l'expérience de jeu. Dans les faits, chaque point de vitesse pour un véhicule terrestre représenterait 8.3 mètres par round alors qu'en l'air, cela correspondrait à 83 mètres.*

QUELLE EST LA DISTANCE QUI SÉPARE DEUX VÉHICULES ?

Lorsqu'une poursuite s'engage, le Meneur de jeu détermine la distance qui sépare le poursuivant du poursuivi. L'écart va alors se creuser ou se combler selon la vitesse des deux véhicules. Si le poursuivi va plus vite que son poursuivant et qu'il n'y a pas de circonstances particulières, il pourra peut-être s'échapper. Au contraire, si le poursuivant est le plus rapide, le poursuivi devra utiliser des manœuvres pour pouvoir s'échapper ou forcer son poursuivant à arrêter la traque.

Erol poursuit un véhicule dans lequel des étrangers ont forcé son amie Michelle à monter. Le Meneur de jeu détermine qu'au début de la poursuite, les deux voitures sont distantes de 20 mètres à peu près. La vitesse d'Erol est de 10 et celle de la voiture qu'il suit est de 9. Si personne ne fait de manœuvre, la distance se réduira donc de 10 mètres par round.

ACCÉLÉRATIONS ET DÉCÉLÉRATION

Un véhicule peut modifier sa vitesse d'un régime en plus ou en moins (de À l'arrêt à Vitesse réduite ou de Vitesse maximale vers Haute Vitesse par exemple) sans utiliser une action ou avoir à faire un jet en particulier (en revanche, maintenir une vitesse peut nécessiter un jet comme nous l'avons vu plus haut). Il est aussi possible de vouloir changer la vitesse de deux régimes en une fois. Dans ce cas, le conducteur doit réaliser un jet de Pilotage avec une Difficulté égale à la vitesse du régime de vitesse le plus élevé.

Erol et Allan tentent de se rendre au rendez-vous prévu avec Michelle. Le temps presse donc ils décident donc de conduire en Vitesse maximale. Ils « empruntent » une voiture de police et décident de passer de l'état À l'arrêt à la Vitesse de Croisière du véhicule grâce à une rapide accélération. La vitesse de croisière du véhicule est de 10 et le plus élevé pour cette manœuvre (la vitesse À l'arrêt est de 0). Le jet de manœuvre aura donc une difficulté de 10.

MANOEUVRER

Comme nous avons pu le voir, diriger un véhicule dans des circonstances normales ne demande, la plupart du temps, aucun jet. Mais si un personnage tente de réaliser une manœuvre avec le véhicule, comme négocier un virage à pleine vitesse, changer brusquement de direction ou autre, un jet de manœuvre est nécessaire. La Difficulté de base pour une manœuvre est de 5, à quoi la est ajoutée la Difficulté de la manœuvre en elle-même, ainsi que plusieurs modificateurs comme le temps, le trafic etc... Si le jet est un échec, les conséquences peuvent varier selon la Marge d'échec.

MARGE D'ÉCHEC	RÉSULTAT
1-4	Le véhicule ne finit pas sa manœuvre. Si c'est possible, la vitesse redescend d'1 régime. Dans certaines circonstances, cela peut signifier que la manœuvre a provoqué un accident.
5-7	Le personnage perd le contrôle de son véhicule et ce dernier part en tous sens jusqu'à ce que le pilote fasse un nouveau jet de pilotage pour reprendre la situation en main. Dans certaines circonstances, cela peut se finir par un accident.
8 ou +	C'est l'accident, le véhicule se retourne, fait un tête-à-queue ou, dans le cas d'un avion, les moteurs s'arrêtent.

Michelle fait une manœuvre pour pouvoir faire décélérer l'hélicoptère en le faisant passer de sa vitesse de croisière à son régime « À l'arrêt ». Puisque la décélération est brusque, la Difficulté du jet est égale à la vitesse du régime le plus haut, dans ce cas-là, la vitesse de croisière. La vitesse de croisière de ce véhicule est de 7 points. Comme pour tous ses jets de manœuvre, Michelle doit y ajouter un modificateur de +9 dû à sa méconnaissance de l'appareil. Le jet de pilotage de Michelle est donc soumis à une difficulté de 16. Eva, la joueuse qui interprète Michelle, décide d'utiliser un Point de personnage pour pouvoir jeter 3D+1 (ses 2D+1 et un dé supplémentaire pour le point de personnage) et ainsi avoir une chance de réussir. Malgré tous ses efforts, elle est malchanceuse et n'obtient qu'un 10 aux dés. Sa Marge d'échec est comprise entre 5 et 7 : elle perd donc le contrôle de l'hélicoptère qui se met à faire de dangereuses embardées.



MODIFICATEURS RELATIFS AUX MANŒUVRES	DIFFICULTÉ
VÉHICULES TERRESTRES ET MARINS	
Se mettre à quai, débarquer, se garer	+6
Conduite	0
Percuter un objet/véhicule	+10
Doubler	+6
Empêcher de doubler	+9
Action d'évasion	+3
Tourner à moins de 45°	+3
Virage rapide à 45°	+6
Virage rapide à 90°	+12
Virage rapide à 180°	+18
VÉHICULES TERRESTRES SEULEMENT	
Mauvais terrain	+6
Neige ou glace	+6
Terrain glissant	+3
Trafic dense	+6
Embouteillage	+12
Bateaux à voile uniquement	
Naviguer contre le vent	+15
Naviguer avec un vent de face (jusqu'à 45° par rapport à la proue)	+10
Naviguer avec des rafales des deux côtés	0
Naviguer avec un vent arrière (jusqu'à 45° par rapport à la poupe)	-5
Naviguer avec un vent favorable	-10
VÉHICULES AÉRIENS	
Atterrir sur une piste spacieuse	-3
Atterrir sur une piste courte	+3
Atterrir sur une très courte	+6
Atterrir sur une piste en mouvement	+3 ou plus
Montée ou descente à 45°	+6
Montée en flèche ou descente en piqué (90°)	+12
Immelmann (Demi-tour en l'air)	+12
Looping (pas pour les hélicoptères)	+12
Virage à 45°	+6
Virage à 90°	+9
Manœuvre d'évasion	+9
MODIFICATEURS DUS À LA VITESSE DU VENT	
Vent calme (0-5 Km/h)	0
Légère bise (6-19 Km/h)	0
Vent moyen (20-38 Km/h)	0
Vent puissant (62-86 Km/h)	+5
Rafales (62-86 Km/h)	+10
Tempête tropicale (87-116 Km/h)	+15
Ouragan (117 Km/h et plus)	+20
Modificateurs dus à la visibilité	
Mauvaise visibilité (brouillard léger, temps nuageux)	+3
Faible visibilité (épais brouillard, pluie, aube ou crépuscule, fumée)	+6
Pauvre visibilité (nuit, brouillard opaque, averse, fumée épaisse)	+9

REPRENDRE LE CONTRÔLE

Quand un personnage perd le contrôle de son véhicule, celui-ci commence à bouger de façon hasardeuse et chaotique. Il renverse tout sur son passage, sort de la route au premier virage, etc. À chaque tour, le pilote peut tenter de reprendre le contrôle du véhicule en faisant un jet de Pilotage. La Difficulté de base de ce jet est égale à la vitesse du régime du véhicule. À cela, on ajoute les modificateurs liés aux circonstances. Un échec signifie que le joueur ne parvient pas à contrôler le véhicule, un échec de plus de 5 points d'écart signifie que le joueur s'y prend si mal que le véhicule a un accident.

Michelle tente de reprendre les commandes de son hélicoptère. L'hélicoptère volant à sa vitesse de croisière de 7 points et Michelle ne connaissant pas le véhicule (ce qui ajoute un modificateur de Difficulté de +9), son jet de Pilotage aura une Difficulté de 16. Elle décide alors de dépenser un nouveau Point de personnage. Après avoir fait son jet à 3D+1 grâce à son point, elle obtient un 17 et parvient à stabiliser son engin. Elle n'est pas passée loin des bâtiments sur lesquels l'hélicoptère a failli s'écraser.

DOMMAGES AUX VÉHICULES

Les véhicules peuvent subir des dégâts à cause de collisions ou en étant la cible de plusieurs types d'attaque. Tant qu'il subit des dégâts, le véhicule perd en maniabilité et ses passagers peuvent encaisser une partie des dommages.

Quand un véhicule subit des dégâts, il vous faut comparer la différence entre les dommages reçus et la résistance du véhicule à partir des résultats présentés dans le tableau Dégâts aux véhicules et passagers ci-après. La différence entre les dégâts d'une attaque et le jet de résistance vous donne le résultat. En cas de collision entre deux véhicules, prenez toujours le régime du véhicule allant le plus vite pour compter les dégâts.

DÉGÂTS AUX VÉHICULES BASÉS SUR LA VITESSE	
VITESSE DU VÉHICULE	**DÉGÂTS**
À l'arrêt	2D
Vitesse réduite	4D
Vitesse de croisière	6D
Haute vitesse	8D
Vitesse maximale	10D
Dégâts de collision	
Type de collision	**Modificateur**
De face	+3D
De biais, par l'arrière	-3D
Face contre côté	0
Contre un mur ou assimilé	+1D
Contre quelque chose de souple (botte de paille quelque chose de semblable)	-1D ou plus
Note: On peut additionner certains de ces modificateurs selon la situation.	

TABLEAU DE DÉGÂTS AUX VÉHICULES ET AUX PASSAGERS		
DIFFÉRENCE ENTRE LES DÉGÂTS ET LA RÉSISTANCE DU VÉHICULE	**DÉGÂTS AU VÉHICULE**	**DÉGÂTS AUX PASSAGERS**
1-3	Très Légers	Aucun
4-8	Légers	1/4 du total des dommages
9-12	Sérieux	1/2 du total des dommages
13-15	Graves	3/4 du total des dommages
16+	Irréparables	Le total des dommages

Un véhicule peut encaisser autant de dégâts «Très Légers» et «Légers» tant qu'il ne subit pas de dégâts «Sérieux». Dès qu'un dégât «Sérieux» est infligé au véhicule, chaque dégât «Légers» et «Très Légers» dégrade l'état général du véhicule de 1 rang.

- **Très Léger**: le véhicule perd 1D de manœuvrabilité pour ce tour et les suivants.
- **Léger**: le véhicule perd 1D de manœuvrabilité. Si la manœuvrabilité est déjà à 0D, il perd un point de vitesse sur sa vitesse de croisière et les vitesses doivent être recalculées. Lorsque le régime maximum du véhicule atteint 0, le véhicule s'arrête et ne peut plus continuer. Ces modificateurs et ces pertes demeurent tant qu'il n'est pas réparé.
- **Sérieux**: le véhicule perd 2D de manœuvrabilité. Si la manœuvrabilité est déjà à 0, la vitesse de croisière du véhicule perd 2 points de vitesse et les vitesses doivent être recalculées. Si la vitesse maximum du véhicule atteint 0, celui-ci s'arrête et ne peut plus continuer. Ces modificateurs et ces pertes continuent tant que le véhicule n'a pas été réparé.
- **Grave**: le véhicule est hors de contrôle. Sa vitesse est réduite de 2 rangs par round jusqu'à ce qu'il s'arrête ou heurte quelque chose.
- **Irréparable**: le véhicule est totalement inutilisable, abîmé au-delà du réparable.

ATTAQUE DE VÉHICULE ET ESQUIVE

Les véhicules peuvent être utilisés pour heurter, pousser hors de la route d'autres véhicules, percuter des personnes et il existe bien d'autres moyens de causer des dégâts. Quand un pilote tente de percuter un autre véhicule avec le sien, il doit être à portée de collision. Cela signifie qu'il doit être capable d'atteindre le véhicule

qu'il cible. En d'autres termes, s'il pense que, après avoir fini sa manœuvre, il peut foncer sur son rival, il peut faire un jet de pilotage avec 1D de malus. S'il parvient à rentrer dans la portée de collision, il peut alors effectuer un jet de pilotage pour « percuter ». Son jet aura une difficulté de base égale à 10 (comme vu dans le tableau plus haut) et 1D de malus. Les véhicules peuvent se percuter de front ou par le côté. Si le heurt réussit, les deux véhicules subissent des dégâts selon leur vitesse et le type de collision. Le véhicule percuté est momentanément hors de contrôle jusqu'à ce que le pilote réussisse un jet de reprise de contrôle. Lors d'une collision entre deux véhicules aériens, les deux appareils perdent le contrôle.

Erol et Allan sont à bord d'une voiture de police qu'ils viennent de dérober. Derrière eux, des land rover noires les poursuivent et tentent de les pousser hors du chemin. Lorsque la poursuite a commencé, les deux véhicules étaient distants de 30 mètres. La voiture conduite par Erol fonce à sa vitesse de croisière qui est de 10 points (approximativement 100 Km/h). L'un des conducteurs à sa poursuite pousse sa voiture jusqu'au régime « Haute vitesse ». Son land rover ayant une vitesse de croisière à 9 points (plus ou moins 90 Km/h) son régime « Haute vitesse » culmine à 13 points soit 130 km/h. À ce tour-ci, ce poursuivant va donc couvrir les 30 mètres (10 mètres par points en plus de la vitesse de sa cible) qui le séparent de sa proie sans trop de mal et sera à portée pour percuter Allan et Erol. Il décide donc de se rapprocher pour attaquer. Tout d'abord, il doit faire un jet de Pilotage pour savoir s'il réussit à se rapprocher. La Difficulté de base de ce jet est de 5, puisqu'il est en haute vitesse, ce à quoi l'on ajoute les modificateurs de Difficulté circonstanciels. Le Meneur de jeu ajoute un modificateur de +6 à cause du trafic qui empêche toute manœuvre. Au final, la Difficulté du jet est de 11. Le conducteur du land rover, interprété par le Meneur de jeu, fait un jet basé sur sa compétence de conduite avec 1D de malus puisqu'il tente d'attaquer alors qu'il finit sa manœuvre. De base, il possède 4D en conduite (c'est un chauffeur très expérimenté), il jettera donc 3D pour cette manœuvre. Le Meneur de jeu jette les dés et obtient un 14, bien assez pour réussir sa manœuvre de rapprochement. Alors, il peut tenter d'attaquer en cherchant à percuter la voiture des PJ par l'arrière. La Difficulté de l'attaque a donc une Difficulté de base de 10 à laquelle le modificateur créé par l'intense trafic apporte 6 points, au total, cela donne une Difficulté à 16. Le Meneur de jeu jette les dés pour le gangster avec assez de chance pour obtenir un 6 au Dé joker. Au total, son jet comptabilise un 21 ce qui lui permet de percuter violemment la voiture d'Erol. Les deux véhicules sont lancés à haute vitesse (souvenez-vous que lors d'une collision entre deux véhicules, c'est toujours la vitesse la plus grande qui est comptabilisée), ils subiront donc tous les deux 8D de dégâts. Cependant c'était un choc par l'arrière : les dommages sont donc réduits de 3D et passent à 5D seulement. Le Meneur de jeu fait le jet de dégâts à 5D et obtient un 17. La voiture de patrouille dans laquelle se trouvent Erol et Allan a une résistance de 3D. Erol lance donc les dés d'un air résigné et obtient un 10. La différence entre la résistance du véhicule et les dégâts subis étant de 7, la voiture prend des dégâts « Légers » et perd 1D de manœuvrabilité. Cette dernière était déjà, malheureusement, à 0D. C'est donc leur vitesse de croisière qui perd un point et tombe à 9 et les autres régimes redescendent proportionnellement. Le Meneur de jeu décrit avec force détails la collision et l'état dans lequel la voiture d'Erol se retrouve. L'arrière est désormais plié comme un accordéon, ses phares arrière ont explosé et le battant du coffre s'ouvre comme une gigantesque gueule. Erol et Allan, eux, encaissent un quart des dégâts. Dans ce cas, puisque l'on arrondi la valeur à l'inférieur, ils subissent 4 points de dégâts ce qui, par chance, ne cause que quelques égratignures. Néanmoins, leurs blessures sont le cadet de leur souci à ce moment précis. Leur véhicule est hors de contrôle et Erol devra passer son prochain tour à tenter de le retrouver. Souvenez-vous cependant, que lors d'une collision, les deux véhicules subissent des dommages. Dans ce cas, le land rover a une résistance de 5D. Le Meneur de jeu fait donc le jet et obtient un 16 : la voiture ne subit donc que des dégâts très légers. Alors que le choc a totalement réinventé le design de l'arrière de la voiture de patrouille, le land rover, lui, n'arbore qu'une petite bosse bénigne.

Il est possible, pour un personnage, d'attaquer un autre véhicule avec toute sorte d'armes. Tirer sur une voiture en mouvement est soumis à de nombreux modificateurs dus à la vitesse, la distance, la taille de la cible, comme nous le verrons dans la section sur le combat. Si le personnage tente de tirer alors qu'il conduit (et que le véhicule est à un régime supérieur à «À l'arrêt»), il subit un malus de 1D pour son jet de tir et pour son jet de conduite. En plus de ça, tous ses jets de tir subissent un modificateur de Difficulté de +6 à cause du mouvement. Les occupants du véhicule, s'ils ne conduisent pas, ne subissent pas de malus de 1D. Cependant la Difficulté apportée par le mouvement, elle, est conservée. Les occupants du véhicule peuvent être directement la cible des tirs. Dans ce cas, référez-vous aux modificateurs de combat présentés dans la section sur le combat.

Allan décide de tirer avec son revolver sur le véhicule qui les poursuit. Après l'impact que lui et Erol viennent de subir, il est presque à bout portant de la voiture. Cependant, la Difficulté pour toucher le véhicule sera tout de même accrue du fait de son mouvement.

Un conducteur peut tenter de se protéger et faire des manœuvres d'évitement et autres tentatives d'esquive pour tenter d'échapper aux attaques qui visent son véhicule. Le pilote peut alors tenter des esquives partielles ou totales grâces à ses compétences de pilotage.

Erol reprend le contrôle de son véhicule et la poursuite continue pour quelques rounds.Au bout d'un moment, de nombreux véhicules qui le suivent se retrouvent à portée pour le percuter. Erol annonce alors qu'il tente une défense totale pour ce tour. La Difficulté de base de la défense est de 5 puisqu'il roule à vitesse de croisière, la manœuvre en elle-même rajoute un modificateur de +3 et enfin la densité du trafic, un +6. En tout, son jet a une Difficulté égale à 14. Erol reste néanmoins un conducteur expert et possède une spécialisation pour la conduite de voiture et lance donc 5D+2. Il jette les dés et obtient un 24. Erol serpente alors à toute vitesse entre les voitures qui l'entourent, se servant d'elles comme de bouclier entre lui et ses poursuivants. Grâce à cette manœuvre, la Difficulté pour leur tirer dessus ou pour les percuter est de 24.

SAUTER D'UN VÉHICULE

Un personnage qui saute d'un véhicule terrestre en marche fait un jet de dés, pour savoir combien de dégâts il subit. Il jettera un nombre de dés égal à la moitié (arrondie au supérieur) du nombre de points de vitesse du véhicule. Si cela se passe sur un véhicule marin, il jettera autant de dés que le quart (arrondi au supérieur) de la vitesse du véhicule. Si le personnage réussit un jet de saut, il peut réduire significativement les dommages qu'il subit, jusqu'à les diviser par 2 (arrondi au supérieur). Un personnage tombant d'un véhicule aérien subit des dégâts relatifs à la hauteur de sa chute (voir plus loin).

Incapable de poser l'hélicoptère à cause du vent, Michelle décide de sauter de l'appareil alors qu'elle s'approche d'un petit lac. L'engin va à une vitesse de 7 points : elle subira donc 4D de dommages (la moitié arrondie au supérieur de la vitesse de l'hélicoptère) à cause de la vitesse. Puisqu'elle décide de sauter dans l'eau, les dégâts qu'elle subira seront quand même réduits de moitié (toujours arrondie au supérieur) et tomberont à 2D, ce qui pourra se résumer à seulement quelques bleus. Le Meneur de jeu la prévient tout de même qu'elle risque de subir des dégâts relatifs à la hauteur de sa chute. Eva, la joueuse qui incarne Michelle, soupire et attend le résultat des calculs du Meneur de jeu...

ÉCRASER UN PIÉTON

Un personnage percuté par un véhicule subit autant de dés de dégâts que la moitié (arrondie à l'inférieur) du nombre de points de vitesse du véhicule au moment de l'impact.

Dans leur tentative d'évasion, Erol et Allan voient leur chemin barré par des hommes en armes. Erol n'imagine pas un seul instant arrêter la voiture et décide de leur foncer dessus à vitesse de croisière. Dans ce cas (à cause de la percussion précédemment subie par la voiture), la vitesse de croisière de la voiture est de 9. Une fois la réduction de moitié faite et arrondie à l'inférieur, on se rend compte que les hommes en armes subiront chacun 4D de dégâts lorsqu'ils se feront percuter par la voiture.



COMBAT

Dans ce chapitre, nous vous expliquons les règles du combat de X-Corps et les options qui s'offrent à vous dans une telle situation. Le système de combat, par le nombre important d'options qu'il propose, est l'une des parties de ce livre qui demande le plus d'attention.

RÉSUMÉ

Le combat est l'une des activités qui nécessite le plus l'utilisation de rounds pour gérer avec la meilleure précision possible ce qui se passe en jeu. Rappelons que le round est une unité de temps virtuelle et fictive qui correspondrait approximativement à 3 secondes de temps réel et qui sert à diviser l'action en jeu.

Un combat s'engage dès qu'un personnage exprime son intention de blesser un autre personnage. Le combat ne se finit que lorsque les belligérants le décident. Parfois cela peut mener à une nouvelle situation et l'utilisation des rounds peut s'avérer nécessaire pour contrôler l'évolution de l'action (une traque par exemple).

Tant que dure le combat, chaque round se déroulera de la façon suivante:

1 / DÉTERMINER L'INITIATIVE

2 / ACTIONS

3 / CONSÉQUENCES

Si, à la fin du round, le combat se poursuit, un nouveau round commence en reprenant exactement le même ordre de déroulement.

PREMIÈRE ÉTAPE- DÉTERMINER L'INITIATIVE

Comme expliqué précédemment dans la partie Initiative et Rounds du chapitre sur le système de jeu, l'Initiative se calcule sur un jet de Dextérité. Souvenez-vous que l'Initiative détermine l'ordre d'action et le nombre d'actions de chaque personnage impliqué dans le combat pour ce round et ce round seulement.

Pour calculer l'Initiative d'un personnage, faites un jet de Dextérité dans lequel vous pouvez utiliser des Points de Personnage ou Points de Bravoure. Le personnage peut effectuer une action pour chaque tranche de 10 points qu'il a à son jet d'initiative, dès lors qu'il a un score supérieur à 10. Réaliser une action en combat vous coûte à chaque fois 10 points d'Initiative et un personnage peut agir tant qu'il lui en reste. Par exemple, si j'obtiens un 23 à mon jet d'Initiative, je pourrais agir quand le Meneur de jeu atteindra 23. Il me restera alors 13 points. Je pourrais donc faire quelque chose une seconde fois quand le Meneur de jeu atteindra 13. Après ma deuxième action, il me restera 3 points. Quand le Meneur de jeu atteindra 3, je pourrais agir une troisième et dernière fois.

L'ordre d'action des personnages est déterminé selon l'ordre décroissant de leur jet d'Initiative. Les personnages avec le plus haut score commencent à jouer suivis de ceux qui ont le deuxième plus haut etc... Quand toutes les actions ont été effectuées, un nouveau round démarre.

RÈGLE OPTIONNELLE: GARDER LA MÊME INITIATIVE TOUT LE LONG DU COMBAT

Si le Meneur de jeu le préfère, le score du jet d'Initiative peut être conservé tout le long du combat. Ainsi l'Initiative ne sera tirée qu'une seule fois et ne sera modifiée que si un événement est susceptible de changer l'ordre des actions comme, par exemple, l'arrivée d'un nouveau combattant. Ce système permet de réduire considérablement le nombre de jets de dés pendant un combat mais rend définitif tous les résultats. Un mauvais jet de départ peut se révéler fatal pour un personnage. Si cette règle est utilisée, les joueurs devraient pouvoir avoir accès à une autre option de combat : évaluer la situation.

DEUXIÈME ÉTAPE- LES ACTIONS

Quand c'est au tour d'un personnage d'agir, le joueur annonce ce qu'il va tenter de faire. Le Meneur de jeu décide alors si un jet de dés est nécessaire et, le cas échéant, quelle(s) compétence(s) est (sont) requise(s). On peut combiner les actions ci-dessous avec n'importe quelle autre option qui s'offre au personnage (comme par exemple, se déplacer).

ATTAQUER

Il existe deux grands types d'attaque:

L'ATTAQUE AU CORPS À CORPS : l'attaquant tente de toucher le défenseur en le frappant à mains nues ou avec n'importe quel objet qu'il transporte.

L'ATTAQUE À DISTANCE : l'attaquant tente de toucher le défenseur en lui lançant un objet, en tirant à l'aide d'une arme à feu ou d'une arme de jet.

Pour attaquer, le personnage doit réussir un jet de la compétence liée à l'attaque qu'il veut porter. La liste qui suit recense les compétences de combat les plus courantes et comment les utiliser.

ARMES DE JET : le personnage peut utiliser cette compétence pour attaquer des adversaires à portée à l'aide d'un arc, d'une arbalète, de bolas ou d'une fronde.

ARMES À FEU: le personnage peut utiliser cette compétence pour attaquer des adversaires à portée à l'aide d'un fusil, d'un pistolet, d'un revolver etc...



ARME DE MÊLÉE : le personnage peut utiliser cette compétence pour attaquer des adversaires au corps à corps avec une épée, un couteau, un marteau ou même des armes improvisées comme une chaise ou un extincteur.

BAGARRE : le personnage peut utiliser cette compétence pour attaquer des adversaires au corps à corps avec ses poings, ses pieds, ses genoux ou même ses dents.

La difficulté du jet d'attaque dépend de la défense de la cible et des modificateurs de combat. Faisons tout d'abord le point sur la défense.

DÉFENSE

Il existe plusieurs types de défense selon les actions de la cible.

PERSONNAGE SANS DÉFENSE : la Difficulté de l'attaque est de 3.

La Difficulté pour toucher un personnage incapable de se défendre, immobilisé, pris par surprise ou souffrant d'une condition qui l'empêche d'être prudent est de 3. Quand cela se produit, le personnage est dit «sans défense». Les véhicules et les objets inanimés sont toujours considérés comme « sans défense » à moins que le pilote (dans le cas d'un véhicule) n'effectue une manœuvre d'évitement. Donc, la Difficulté pour les toucher est de base à 3.

DÉFENSE PASSIVE : la Difficulté d'attaque est égale au score de Défense de la cible.

La Difficulté de base pour toucher un personnage qui ne fait aucune action spécifique pour se défendre, mais qui est tout de même parfaitement au courant du combat proche de lui, est égale à son score de Défense. C'est ce que l'on appelle la défense passive. Le score de défense d'un personnage représente ses réflexes et ses aptitudes à réagir et à esquiver en cas d'affrontement. Cependant, l'attention du personnage peut se concentrer sur autre chose que sa propre défense et il peut faire d'autres actions en même temps.

Le personnage peut aussi se défendre activement en effectuant l'une ou l'autre de ces actions: Défense Totale et Défense partielle. Dans les deux cas, le personnage essaye activement d'éviter les dégâts qu'il pourrait subir. Il existe cependant quelques différences entre les deux actions.

DÉFENSE PARTIELLE : le personnage effectue un jet d'Esquive avec un malus de 1D. Si le jet est plus élevé que le score de défense du personnage, la Difficulté pour le toucher est égale au jet. Si le jet est plus bas que le score de défense du personnage, la difficulté pour le toucher est égale au score de défense du personnage. Quel que soit le résultat du jet d'Esquive, le personnage peut effectuer une autre action avec 1D de malus.

En cas de Défense Partielle, le personnage tente d'effectuer une action tout en gardant un œil sur le danger. Comme expliqué précédemment dans le système de base, le personnage peut faire un jet d'Esquive (en temps normal, si le Meneur de jeu en décide autrement, il peut choisir une autre compétence pour le jet) avec 1D de malus. Si le résultat de ce jet est supérieur au score de Défense du personnage, on utilise le résultat du jet d'Esquive sinon on garde le score de Défense du personnage. En outre, l'action principale du personnage subit elle aussi un malus de 1D à cause des efforts que le personnage fait pour sa survie. La défense partielle demeure jusqu'à la prochaine action du joueur.

DÉFENSE TOTALE : le personnage fait un jet d'Esquive et le résultat est ajouté au score de Défense du personnage. La Difficulté pour le toucher est alors égale à ce total.

Dans le cas d'une défense totale, le seul but du personnage est d'éviter une attaque par tous les moyens. Son attention est entièrement dirigée sur sa défense, donc il ne peut pas effectuer d'autre action. Le personnage fait un jet de Défense (en général, avec sa compétence d'Esquive) le résultat du jet est alors ajouté à son score de défense de base. La défense totale demeure jusqu'à la prochaine action du joueur.

DÉFENSE RÉFLEXE : le personnage fait un jet d'Esquive et si le résultat est supérieur au score du jet d'attaque reçu, le personnage évite les dommages. Le personnage perd sa prochaine action dans ce round.

Si l'attaque dépasse la défense de la cible, l'attaque passe. Il reste néanmoins un moyen au défenseur d'éviter les dégâts: s'il lui reste des actions pour ce round, il peut tenter une action réflexe. Le joueur doit annoncer avant le jet de dommages. Il utilise alors sa prochaine action dans ce round et peut faire un jet de défense (en général avec la compétence Esquive mais le Meneur de jeu peut en choisir une autre). Si le jet de défense réflexe est supérieur à celui d'attaque, le personnage évite l'attaque.

Megan court désespérément alors que les hommes en noir tentent de l'arrêter. L'un des agresseurs dégaine son arme et tente de lui tirer dessus. Megan est au courant de l'attaque donc sa défense passive s'applique. La défense de Megan est de 11. Le Meneur de jeu fait un jet d'attaque et obtient un 14. L'attaque devrait donc toucher Megan et lui causer des dégâts. Hélène, celle qui interprète Megan, remarque qu'il lui reste encore une action pour ce round. Elle décide donc de l'investir pour tenter d'éviter l'attaque. Avant que le Meneur de jeu ne fasse le jet de dégâts, elle annonce que Megan va tenter une défense réflexe. Elle fait un jet d'Esquive avec une Difficulté de 14 (égale au score d'attaque de son agresseur). Hélène fait son jet avec la compétence Esquive et obtient un 16. Megan réussit à se jeter à l'abri au dernier moment. La balle passe à peine à quelques millimètres d'elle. Elle a évité l'attaque mais il ne lui reste plus d'actions pour ce tour.

QUELLE COMPÉTENCE DOIS-JE UTILISER POUR ME DÉFENDRE ?

La compétence généralement utilisée pour se défendre est l'Esquive. Par défaut, c'est celle que l'on peut utiliser dans presque toutes les situations. Cependant des compétences comme Acrobaties, Sauter ou même Courir peuvent être utilisées à certains moments spécifiques pour éviter le danger.

Quand Erol fuit les chiens étranges qui le pourchassent et demande au Meneur de jeu s'il peut utiliser sa compétence Sauter au lieu d'Esquive pour échapper à ses poursuivants au dernier moment. Le Meneur de jeu considère que c'est valable et il l'autorise pour cette fois.

Un personnage peut toujours utiliser ses compétences de Bagarre ou d'Armes de mêlée pour se défendre contre des attaques au corps à corps. C'est ce que l'on appelle Parer ou Dévier une attaque. Pour des raisons évidentes de cohérence, on ne peut pas utiliser les compétences de Bagarre ou d'Arme de mêlée pour arrêter un tir d'arme à feu ou d'arme de jet. Mais selon le choix du Meneur de jeu, elles peuvent être utilisées pour dévier une arme lancée avec la compétence Lancer. Le Meneur de jeu a toujours le dernier mot en ce qui concerne la compétence qu'il convient d'utiliser pour se défendre. N'oubliez pas de le consulter.

Allan se bat contre des hommes en noir qui veulent l'emmener contre sa volonté dans un entrepôt secret. John, le joueur qui incarne Allan, décide que son personnage utilise une défense totale. Il demande au Meneur de jeu s'il peut effectuer cette action avec la compétence Bagarre puisqu'ils se battent au corps à corps. Le Meneur de jeu accepte donc et Allan peut faire son jet de Défense avec sa compétence de Bagarre.

PARER ET DÉVIER UNE ATTAQUE

Comme nous l'avons expliqué plus haut, un personnage peut se défendre contre les attaques au corps à corps en utilisant les compétences de Bagarre ou d'Armes de mêlée. C'est ce que l'on appelle Parer une attaque. Si un personnage tente de parer une attaque avec une arme grâce à sa compétence de Bagarre, il encaissera une partie des dommages. Dans ce cas, il ne prendra que les dégâts de base de l'arme sans y ajouter le bonus de dégâts de l'attaquant. Le défenseur recevra en outre le coup sur le bras (ou la jambe, si le Meneur de jeu trouve ça plus logique selon les circonstances). Les griffes et les crocs d'un animal ou d'une créature peuvent être considérés comme des armes dans l'application de cette règle.

Erol essaye de se protéger de la morsure d'une créature ressemblant à un chien. Pour tenter de parer l'attaque, il décide d'utiliser sa compétence Bagarre. Même s'il a réussi sa défense, il subit les dégâts de base de la morsure sans le bonus de dégâts de la bête. Erol est touché au bras gauche, celui qu'il a placé devant lui pour se protéger.

Un personnage peut tenter de Dévier une attaque à l'aide de sa compétence Bagarre. Mais l'action se fera avec un malus de 1D au



jet. En cas de succès, il ne subira aucun dommage puisqu'il aura redirigé la force du coup vers un endroit où il ne risque pas d'être blessé.

Allan fait face à un gangster armé d'un couteau à cran d'arrêt. Allan souhaite utiliser sa compétence Bagarre car il dispose de 5D plutôt qu'Esquive (où il n'a que 3D). Le problème, c'est qu'il ne veut pas être blessé par l'arme et il subirait tout de même des dommages s'il décidait de parer l'attaque. John, le joueur qui incarne Allan, décide de dévier le coup et accepte donc un malus de 1D sur son action. Il joue donc sa parade avec 4D en compétence Bagarre, ce qui est toujours plus que sa compétence d'Esquive.

EST-CE QUE LA TAILLE COMPTE?

Dans certaines circonstances, il arrive que le Meneur de jeu considère que le personnage qui tente une parade subira l'intégralité des dommages comme s'il était désarmé et ce, même s'il utilise une arme de mêlée pour se défendre. Par exemple, si le personnage tente de parer un coup de batte de baseball avec un couteau de cuisine, il est plus que probable qu'il subisse la plus grosse partie des dégâts.

MODIFICATEUR DE COMBAT

Jusqu'ici, nous avons vu que la Difficulté pour toucher une cible dépend de la défense de la dite cible. Mais de nombreux facteurs peuvent la modifier et il faut les prendre en compte. Nous vous présentons ci-après les plus courants. Nous en verrons d'autres, plus spécifiques, dans la section Options de combat.

PORTÉE

Dans un combat à distance, l'éloignement de la cible est un facteur primordial. Plus elle est loin, plus elle est difficile à toucher. À moins de 3 m, une cible est dite « à bout portant». Pour des portées plus importantes, les caractéristiques d'une arme comportent 3 valeurs qui correspondent à la distance en mètres des différentes portées : courte distance, distance moyenne, longue distance. Si la cible se trouve entre deux de ces valeurs elle est considérée comme étant à la portée la plus grande.

Allan a un vieux revolver Smith & Wesson avec les différentes valeurs de portée suivantes : Courte distance : 7 ; Distance moyenne : 15 ; Longue distance : 30. S'il vise une cible à 3 m ou moins, elle est considérée comme à bout portant. Si la cible se trouve de 3 à 7 m de lui, elle est à courte distance ; entre 8 et 15m, elle est à distance moyenne et entre 16 et 30m, elle est à longue distance.

PORTÉE	MODIFICATEUR DE COMBAT
Bout portant	-5
Courte distance	0
Distance moyenne	+5
Longue distance	+15

SIMPLIFIER LES PORTÉES

Pour plus de simplicité dans le calcul de vos distances de tir, vous pouvez considérer qu'une cible que l'on peut presque toucher est à bout portant. Si la cible et le tireur sont dans la même pièce ou chacun d'un côté de la rue, c'est un tir à courte distance. Sinon (à moins qu'ils ne soient réellement éloignés l'un de l'autre) c'est un tir à distance moyenne.

PORTÉES PRATIQUES

Le tableau suivant liste les différentes portées des grandes catégories d'armes. Notez qu'elles ne correspondent pas aux portées maximales théoriques de ces armes. La portée effective représente la distance à laquelle on est sûr de pouvoir toucher une cible et de lui causer des dégâts.

ARME	COURTE DISTANCE	DISTANCE MOYENNE	LONGUE DISTANCE
Arme de poing	5	15	30
Fusil à pompe	20	35	50
Pistolet mitrailleur	25	75	150
Fusil de chasse	30	90	180
Fusil d'assaut	50	150	300
Fusil de Sniper	100	300	600
Mitrailleuse lourde	50	150	300
Lance-roquette	50	100	200
Lance-grenade	20	60	120

VISIBILITÉ

Le second facteur qui influence la difficulté d'un tir est la visibilité. Une mauvaise luminosité ou une cible à couvert influence sensiblement la possibilité qu'a un tireur de pouvoir toucher sa cible et augmente la difficulté du tir. Voici quelques modificateurs de visibilité.

SITUATION	MODIF.
Légère fumée ou brume	+3
Fumée ou brouillard dense	+6
Fumée ou brouillard très dense	+12
Lumière ténue, temps très nuageux, fin d'après-midi	+3
Faible lumière, lumière de la lune, lumières d'urgence	+6
Très faible lumière, nuit sans lune, à l'intérieur sans lumière	+12
¼ du corps couvert	+3
½ du corps couvert	+6
¾ du corps couvert	+12
Cible totalement à couvert	*

**** Toucher directement une cible qui est totalement à couvert est impossible à moins que l'arme utilisée puisse transpercer la couverture. Dans ce cas sa valeur est utilisée comme valeur d'armure (nous verrons cela dans la section Dégâts et Blessures). On peut aussi atteindre une cible dissimulée en utilisant des armes à effet de zone (comme une grenade).***

Allan désire tirer sur une cible à courte distance et de nuit. En outre, la cible se cache derrière une voiture, donc on ne peut voir que la moitié de son corps. Le Meneur de jeu décide donc d'appliquer un modificateur de Difficulté de +6 pour le manque de luminosité et un autre malus de +6 parce que la cible est à couvert. La défense de la cible augmente donc de +12.

DÉPLACEMENT

Dans un combat à distance, si la cible se déplace, elle devient plus difficile à toucher. Plus la cible va vite, plus la Difficulté pour la toucher augmente.

Allan veut tirer sur une cible qui court se mettre à couvert. La scène se passe en plein jour dans une zone bien éclairée. La cible est à approximativement 12 m, une distance moyenne pour le revolver d'Allan. Le Meneur de jeu décide d'appliquer un modificateur de Difficulté de +5 pour la distance et un autre de +6 parce que la cible est en train de courir. Sa défense reçoit donc un bonus de +11.

MOUVEMENT DE LA CIBLE	MODIFICATEUR DE DIFFICULTÉ
Cible statique ou faisant des gestes sans déplacement	+0
Cible qui marche	+3
Cible qui court ou qui sprinte	+6
Véhicule à l'arrêt	+0
Véhicule à vitesse lente	+3
Véhicule à vitesse moyenne	+6
Véhicule à haute vitesse	+9
Véhicule à pleine vitesse	+12



TROISIÈME ÉTAPE- CONSÉQUENCES

Une fois que l'on a déterminé le succès ou l'échec d'une action, il faut décider de ce qui se passe. En combat, un jet d'attaque qui dépasse la difficulté pour toucher atteint sa cible. Les dégâts dépendent du type d'attaque ou d'armes utilisé pour attaquer et consistent en un nombre de dés à jeter. L'attaquant jette le nombre de dé indiqué dans le code D de dégâts de l'arme ou de l'attaque et additionne chacun des résultats. Certains codes dégâts ont un + derrière le D, par exemple 1D+. Cela signifie qu'au résultat du jet de dégât, on doit ajouter le bonus de dégâts du personnage qui attaque. Il est important de préciser que l'on ne peut pas utiliser de Points de Personnage ou de Points de Bravoure au moment du jet de dégâts.

Le Smith & Wesson d'Allan fait 4D de dommages. En cas de réussite d'une attaque, John, le joueur qui interprète Allan, devra lancer 4D pour calculer ses dégâts.
Michelle est armée d'une batte de baseball qui occasionne 2D+ de dommage. Cela signifie que son bonus de dégâts doit y être ajouté lorsqu'elle frappe. Le bonus de dégâts de Michelle est de 1D donc lorsqu'elle blesse quelqu'un avec sa batte, au lieu de jeter 2D, elle en jette 3.

Le Dé joker est compté dans le jet de dégâts. En cas de 1 sur le Dé joker, le résultat du dé le plus grand est annulé. En revanche si le Dé joker est un 6, on le considère comme explosif: on ajoute son résultat à celui des autres dés et on le relance. On relance le Dé joker en ajoutant le résultat au score déjà obtenu jusqu'à ce qu'un résultat autre qu'un 6 apparaisse.

Allan réussit un tir et fait donc son jet de dégât. Son arme a 4D de dégâts : son jet comportera donc 3D « normaux » et 1Dé joker. Son jet lui donne 4, 3, 5 et il obtient un 1 au Dé joker. Le résultat de son dé le plus haut est donc annulé, ici son 5. Le total de ses dégâts est donc de 8 (4+3+1).
Michelle frappe l'un de ses agresseurs avec sa batte de baseball. Elle doit jeter 3D (sa batte a un code 2D+ et elle possède un bonus de dégâts de 1D) elle jette donc 2 dés normaux et 1 Dé joker. Ses résultats sont 3, 4 et un 6 au Dé joker. Elle relance donc le Dé joker et ajoute le résultat au score déjà obtenu. Dans ce cas, elle obtient un 5 qu'elle ajoute donc aux 13 points de dommages déjà calculés. Son jet de dégâts au final est donc de 18.

Les dommages peuvent causer des blessures à ceux qui les encaissent comme nous le verrons dans la section Dégâts et Blessures. Une blessure peut handicaper un personnage et mettre ainsi un terme au combat.

ENCORE !

Tant qu'il reste des opposants avec la force et l'envie d'en découdre, le combat se poursuit. Reproduisez les trois étapes présentées ci-dessus dans l'ordre, tant que le combat se poursuit et jusqu'à ce que les circonstances déterminent que le combat est achevé (par exemple, tous les combattants d'un côté sont mis hors d'état de combattre, se sont rendus ou se sont échappés).

OPTIONS DE COMBAT

Le combat est sans nul doute l'une des mécaniques de ce jeu qui offre le plus d'options au joueur. Voici quelques possibilités expliquées plus en détail.

UTILISER LES MODIFICATEURS DE COMBAT

Bien que les modificateurs soient cumulables, le Meneur de jeu n'est pas obligé de tous les utiliser. En outre, quel que soit le nombre de modificateurs appliqués lors d'un combat, la Difficulté d'une action ne peut pas descendre en dessous de 3.

OPTIONS DE COMBAT À DISTANCE.

VISER

Un personnage peut prendre son temps pour se concentrer sur sa cible, la suivre des yeux et ainsi assurer son tir. Le personnage gagne un

bonus de 1D à son jet d'attaque pour chaque action utilisée pour viser avec un maximum de 3D bonus. Un personnage qui se concentre pour viser ne peut rien faire d'autre pendant ce temps.

Erol désire abattre l'une des créatures qui l'ont attaqué précédemment grâce à un fusil. La créature se trouve loin de lui mais court à sa rencontre. Elle est encore loin pour l'instant : Erol décide donc de ne pas se précipiter et de ne pas tirer dès sa première action mais plutôt de viser, considérant qu'il lui reste du temps. La créature, qui agit après lui se rapproche toujours de lui. Pourtant, la menace est toujours lointaine donc Erol décide d'utiliser une autre de ses actions pour viser. Cette fois, la créature est dangereusement proche et Erol décide de tirer après avoir visé pendant 2 actions. Il obtient ainsi un bonus de 2D.

TIR EN RAFALE

Cette option n'est possible qu'en utilisant une arme possédant l'option de tir en rafale. Le personnage tire au moins 6 balles sur chaque cible qu'il veut toucher, à condition, bien sûr, qu'il ait assez de munitions à sa disposition. Dans le cas où le tir se concentre sur une seule cible, la Difficulté de l'attaque est réduite de 6. En cas de succès, les dommages de l'arme sont doublés.

Erol tire sur l'un des étranges humanoïdes l'ayant attaqué au tour précédent avec son AK-47. Il décide d'achever le dernier en utilisant le tir en rafale. Le Meneur de jeu calcule donc la difficulté de l'attaque : la défense de base de la créature est de 11, puisqu'elle est à longue distance. Il ajoute un modificateur de portée de +15, puisque la lumière n'est pas très forte et encore un modificateur de visibilité de +3. Jusque-là, la Difficulté de l'attaque est donc de 11+15+3 = 29. Mais le tir en rafale d'Erol se concentrant sur une seule cible, la Difficulté de l'attaque est diminuée de 6. Au final, la Difficulté de l'attaque est donc de 29-6 = 23. Ismaël, le joueur qui incarne Erol, est extrêmement chanceux sur son jet et réussit à obtenir un 24. Erol touche donc sa cible. Grâce au tir en rafale, les dégâts de son arme sont doublés. De base, son AK-47 fait 6D de dégâts, il en fait donc 12 pour cette attaque. Un sourire satisfait se dessine sur le visage d'Ismaël qui rassemble son tas de dés...

Cette attaque peut être utilisée pour toucher plusieurs cibles ne se trouvant pas à plus de 2 mètres l'une de l'autre. La Difficulté de l'attaque augmente de 5 points pour chaque cible, en plus de la première. Cela donne donc : une Difficulté d'attaque normale pour la première cible, +5 pour la seconde, +10 pour la troisième etc... L'attaquant ne doit alors faire qu'un seul jet d'attaque et ensuite comparer avec la Difficulté relative à chacune des cibles. Il est possible que certaines cibles soient touchées et pas d'autres. Les dégâts de l'attaque sur chaque cible se compteront donc avec le code D de dégâts de l'arme avec un bonus de 2D. Le Meneur de jeu peut décider combien de cibles, au maximum, peuvent être touchées par une rafale.

Quelques gangsters ont réussi à échapper au tir de couverture d'Allan et poursuivent ses amis. John, le joueur qui interprète Allan, décide que son personnage va tirer une grande rafale sur 4 d'entre eux, proches les uns des autres. Le Meneur de jeu comprend que John va utiliser un tir en rafale et calcule donc la Difficulté de toucher chaque cible. Toutes les cibles ont une défense de 10 et n'ont rien fait pour l'augmenter. La lumière est bonne et elles se trouvent à courte portée. Le Meneur de jeu n'applique donc pas de modificateur de combat. Mais il décide que la troisième cible est particulièrement protégée par ses compagnons : il applique donc un modificateur de +9 à la Difficulté de l'attaque. Finalement la Difficulté de l'attaque est la suivante : pour toucher la première cible, 10 ; pour toucher la seconde, 15 (sa défense +5 car c'est la deuxième cible de la rafale) ; pour toucher la troisième 29 (sa défense +10 car c'est la troisième cible +9 parce qu'elle est protégée par ses compagnons) et 25 pour la quatrième (sa défense +15 parce qu'elle est la quatrième cible de la rafale). John fait son jet d'Arme à feu et obtient un 26. Cela signifie que la première, la deuxième et la quatrième cible sont touchées. Allan utilise un pistolet mitrailleur MP 5. Son jet de dégâts est donc de 4D+2. Puisqu'Allan tire

une rafale, pour chaque cible qu'il touche, il fera donc un jet de 6D+2. Alors que ses compagnons se font mitrailler, la troisième cible parvient à s'en sortir.

TIR DE SUPPRESSION

On ne peut réaliser un tir de suppression qu'avec une arme qui possède le tir en rafale. Le personnage tire une salve de 6 à 15 balles (selon la décision du Meneur de jeu) dans le but d'obliger à se cacher plus que pour toucher réellement. Le tir de suppression couvre une petite zone comme un couloir, une fenêtre ou une porte. N'importe quel personnage passant dans cette zone risque de prendre une balle. Le personnage fait un seul jet d'attaque avec seulement la moitié de ses dés (arrondi à l'inférieur) puisqu'il tire au hasard. Le joueur note alors le résultat. Toute personne passant dans la zone de tir peut être touchée si le jet d'attaque est supérieur à sa défense. Si des personnages se trouvent déjà dans la zone de feu lorsque l'attaque commence, ils risquent aussi de prendre une balle. Les dégâts de l'arme sont alors augmentés de 1D. Dans tous les cas, le Meneur de jeu peut décider combien de personnages sont susceptibles d'être affectés par l'attaque.

Allan couvre la fuite de ses compagnons tout en courant pour échapper aux hommes en noir. Quand Erol, Michelle et Megan sortent de l'entrepôt, Allan se met à tirer avec son MP5 sur la porte pour dissuader leurs poursuivants de la franchir. Le Meneur de jeu comprend qu'Allan est en train de faire un tir de suppression. Allan a 4D+2 à sa compétence d'Arme à feu, il fait donc son jet de tir de suppression à 2d+2 (la moitié de ses dés). John, le joueur qui interprète Allan, lance les dés et obtient un 11. Tous ceux qui tenteraient de franchir le seuil avec une défense inférieure à 11 se feraient toucher. Puisque les hommes en noir ont tous une défense à 10, il leur faudra faire une manœuvre de défense partielle ou totale s'ils décident de franchir la porte pendant le tir de suppression d'Allan.

RAFALE COURTE

Cette action ne peut être réalisée qu'avec une arme possédant le tir en rafale. Le personnage tire une salve de 3 balles sur une seule cible. La Difficulté d'attaque diminue de 3 à cause de la concentration des tirs. En cas de succès, les dommages de l'arme augmentent de 1D.

Megan tire avec un Uzi sur l'un des hommes qui la poursuit. Puisqu'elle a envie d'économiser ses munitions, Hélène, la joueuse qui interprète Megan, décide de ne tirer qu'une courte rafale. La compétence Arme à feu de Megan est de 3D. La Difficulté de l'attaque dépend de la défense de la cible et des différents modificateurs de combat. La défense de la cible est ici de 10. La luminosité est faible donc le Meneur de jeu décide d'appliquer un modificateur de +6. Néanmoins la rafale que tire Megan réduit la Difficulté de l'attaque de 3 points. Au final la Difficulté de l'attaque est donc de 13. Hélène fait son jet d'attaque et obtient un 15, elle touche donc. Le gangster va donc subir la fureur de l'arme augmentée de 1D.

TIRER DANS LA FOULE, TIRER SUR SES COMPAGNONS

Il arrive qu'un personnage décide de tirer sur une cible en train de se battre au corps à corps avec l'un de ses compagnons. Un ennemi peut aussi utiliser l'un des compagnons du personnage comme bouclier humain. Un tir dans ces conditions a de fortes chances de toucher la mauvaise personne. Selon la situation, la cible obtient alors un bonus de couverture (de +6 à +12 selon la position et/ou la taille des deux personnages impliqués, à la discrétion du Meneur de jeu).

Erol est en train de se battre avec un homme dans un costume noir. Ce dernier dégaine rapidement un couteau à cran d'arrêt qui met Erol dans une position pour le moins inconfortable. Allan, quelques mètres plus loin a en main son vieux revolver et décide d'abattre l'homme avant qu'il ne blesse son ami. Le Meneur de jeu estime que, en considérant la situation dans laquelle les deux belligérants se trouvent, Erol sert de bouclier à son opposant puisqu'il cache la moitié de son corps à Allan.

Si l'attaquant manque son tir, il y a de grandes chances qu'il touche son allié. Si la Marge d'échec est inférieure ou égale à la protection que l'allié offre à l'ennemi, l'allié est touché et encaisse les dégâts normaux de l'arme.

Allan décide de tirer tout de même. La Difficulté pour toucher l'homme en noir est de 18, une fois que tous les modificateurs ont été comptabilisés, y compris le +6 de protection qu'Erol offre à son opposant. Allan fait son jet d'Arme à feu et obtient un 11. L'échec de son jet pourrait avoir de fâcheuses conséquences pour Erol. Puisque ce dernier offre un modificateur de couverture de +6 à son ennemi, si la Marge d'échec d'Allan est comprise entre 1 et 6, Erol est touché. Par chance, la Marge d'échec est égale à 7. La balle frôle donc la tête d'Erol et va se perdre au loin sans blesser personne.

OPTIONS DE COMBAT AU CORPS À CORPS

AGRIPPER

Cette technique ne peut être pratiquée que si le personnage qui l'utilise est désarmé ou possède un fouet, une chaîne ou une arme similaire avec une extrémité assez flexible pour attraper l'adversaire. Agripper une cible signifie se saisir d'elle, mais cela peut être soit un ennemi soit un objet qu'il porte. Le seul but d'Agripper une cible est de la tenir, cela n'a aucun autre effet. Si l'attaquant réussit sa manœuvre, il attrape la cible et ne la lâche pas avant de l'avoir décidé, qu'on les sépare ou que la cible réussisse à s'échapper. Un personnage qui s'est fait agripper peut utiliser quelques techniques contre son agresseur. Il peut : le Déséquilibrer, lui Faire une clé, le Mordre, le Projeter ou s'Échapper.

ÉCRASER

Certaines des techniques de combat les plus brutales n'ont pour autre but que d'écraser l'adversaire en le comprimant par la seule force brute comme par exemple le « bear hug» (prise du dos et du torse en lutte). Tant que la cible ne s'échappe pas, l'attaquant lui inflige des dommages automatiquement et à chaque round. La valeur des dégâts de base qu'inflige l'attaquant est égale à son Bonus de Dégâts.

DÉSÉQUILIBRER

L'attaquant tente ici de faire tomber son opposant en utilisant sa propre force, son inertie ou son poids. L'attaquant doit réussir un jet en opposition pour cette technique. Il doit tester sa Force (les compétences Bagarre ou Arme de mêlée peuvent être utilisées si le Meneur de jeu le désire) contre l'Agilité du défenseur (le Meneur de jeu peut décider que le défenseur peut utiliser sa compétence Bagarre ou Acrobatie selon la situation). En cas de succès de l'attaque, le défenseur tombe au sol et subit 1D+ de dégâts.

DÉSARMER

L'attaquant ne souhaite pas causer de dégâts à son adversaire, simplement le débarrasser d'un objet qu'il tient à la main. L'attaquant teste sa Force (avec la compétence Bagarre ou Arme de mêlée si le Meneur de jeu l'accepte) contre l'Agilité du défenseur (qui peut utiliser sa Force à la discrétion du Meneur de jeu). En cas de succès avec une Marge de succès entre 1 et 4 points, l'objet tombe au sol ou est projeté un peu plus loin. Avec une Marge de succès d'au moins 5 points, le défenseur se fait délester de son objet à présent en possession de l'attaquant.

ÉTRANGLER

En étranglant une personne, le personnage tente de bloquer l'afflux de sang ou d'air au cerveau de la cible en comprimant sa trachée ou sa carotide. L'attaque demande donc d'être spécifiquement portée au cou ce qui augmente sa Difficulté de +9. En cas de succès, la victime souffre de dommages automatiques à chaque tour tant qu'elle n'arrive pas à se dégager. L'attaquant inflige à sa cible l'équivalent de son bonus de dégâts à chaque tour. L'étranglement cause également l'asphyxie de la victime (voir la section sur les dommages)

IMMOBILISER

Le but de cette technique est d'attraper la cible et de l'empêcher de bouger. Une fois la cible attrapée, on demande un jet en opposition avec la Force des deux opposants. Le Me-

neur de jeu peut décider d'autoriser le défenseur à utiliser sa compétence Artiste de l'Évasion. En cas de succès de l'attaquant, la cible est immobilisée et ne peut pratiquer que des manœuvres pour s'Échapper.

FAIRE UNE CLÉ

Cette technique consiste à tordre un membre de la cible et que cela lui fasse assez mal pour l'empêcher de bouger. Après avoir réussi à Agripper la cible, un deuxième jet d'attaque est requis contre la défense de la cible. En cas de succès, l'attaquant parvient à faire une clé à son opposant. Dans le cas contraire, la victime se dégage immédiatement. Cette technique occasionne à la victime des dégâts équivalents au bonus de dégâts de l'attaquant. Par ailleurs, cette dernière sera handicapée et ne pourra pas faire d'autre manœuvre que celle lui permettant de s'Échapper. En outre, pour pouvoir tenter de s'Échapper, elle devra avant tout réussir un jet de Volonté d'une Difficulté de base de 6 à laquelle s'ajoute la valeur des dégâts subis. En cas d'échec, la cible souffre trop pour tenter de se dégager.

MORDRE

Comme son nom l'indique, cette technique vise à blesser votre ennemi en plantant vos dents dans sa chair. On vise généralement des zones où la chair est facile à mordre comme le cou, les oreilles ou autre. Cette technique demande de faire un jet d'attaque en opposition à la défense de la cible. En cas de succès, la victime subit le bonus de dégâts de l'attaquant.

PROJETER

L'attaquant se sert de sa force ou de l'inertie de son opposant pour le projeter au loin. Pour cette technique, l'attaquant fait un jet de Force (le Meneur de jeu peut autoriser l'utilisation de la compétence Bagarre) contre l'Agilité de la cible (le Meneur de jeu peut décider d'autoriser la cible à utiliser sa Force ou sa compétence de Bagarre). En cas de succès, la cible est projetée à 50 cm pour chaque dé de Force de l'attaquant (les tiers de dés ne comptent pas dans ce cas) et subit 1D+ de dégâts si elle heurte le sol, encore plus si elle heurte une surface dangereuse.

S'ÉCHAPPER

Cette technique permet de s'échapper d'une saisie par un ennemi. Pour la réaliser, il faut réussir un test de Force de la cible (le Meneur de jeu peut accepter qu'elle utilise son Agilité, sa compétence Artiste de l'Évasion ou sa compétence Bagarre) en opposition à la Force de celui qui la maintient (si le Meneur de jeu le permet, il peut utiliser sa compétence de Bagarre). Si celui qui tente de s'échapper réussit, il est immédiatement relâché et n'est plus considéré comme maintenu.

Allan se bat contre un homme en costume noir qui tente de le frapper. Au jet d'Initiative, Allan a obtenu un 14 et son adversaire, un 12. Lorsque le décompte de l'initiative atteint 14, c'est à Allan d'agir et il décide d'Agripper son adversaire. Allan doit faire un jet de Bagarre en opposition à la défense de son ennemi qui est de 9. Allan réussit son jet et agrippe sa cible. Il ne lui cause aucun dommage : il la tient tout simplement. C'est alors au tour de l'homme en noir d'agir. Il tente de s'Échapper. C'est un combattant expérimenté et le Meneur de jeu décide donc de le faire agir avec sa compétence Bagarre. Mais Allan, lui aussi, a l'habitude des combats et demande donc au Meneur de jeu si, lui aussi, peut utiliser sa compétence Bagarre pour résister. Celui-ci accepte. Allan et son opposant font donc tous les deux un jet de Bagarre. L'homme en noir obtient un 14 et Allan un 17. Ce dernier tient donc toujours son ennemi. Le prochain à agir est Allan avec 4 points d'Initiative. Il décide de tenter de Faire une clé au bras de son rival. Allan doit donc faire un jet de Bagarre en opposition à la défense de sa cible qui est toujours de 9. Allan obtient un 11, réussit sa clé et cause des dégâts à son adversaire. Pour cette technique, seul le bonus de dégâts d'Allan est infligé à l'homme en noir. Allan lui inflige donc 2D de dégâts. Il fait son jet et obtient un 7. L'homme a une résistance aux dommages égale à 6 donc il est Sonné (nous verrons les dégâts par la suite). L'homme en noir est le suivant à agir mais puisqu'Allan lui tord le bras, il doit avant toute chose réussir un jet de Volonté s'il veut faire quoi que ce soit, puis s'Échapper pour pouvoir agir au prochain round. Le jet de difficulté a une Difficulté de base de 6, à laquelle on ajoute les dégâts qu'Allan cause. Donc, l'homme en noir doit faire un jet de Volonté supérieur à 13 (6+7). Le Meneur de jeu lance les dés pour lui et obtient un 8 : paralysé par la douleur, il ne peut donc rien faire.

ATTAQUE TOTALE

Un personnage utilisant cette technique cherche à frapper sa cible par tous les moyens, en se mettant lui-même en danger. Le personnage attaque sans se préoccuper de sa propre sécurité, donc sa défense est diminuée de 6 points (la défense ne peut pas descendre en dessous de 1). Le personnage obtient alors un bonus de 1D pour attaquer et, en cas de succès, son bonus de dégâts est aussi augmenté de 1D.

ÉTOURDIR

Parfois un personnage ne veut pas causer de dégâts permanents à son adversaire mais seulement l'Étourdir ou le mettre hors d'état de combattre. L'attaquant décide alors de frapper sa cible à une zone vulnérable comme au creux de l'estomac ou à l'arrière de la tête. Il faut mesurer sa force et frapper avec précision, ce qui augmente la Difficulté de l'attaque de 9 points. En outre, en cas de succès, le nombre de dés de dégâts à jeter est réduit de moitié (arrondi au supérieur). Si l'attaque occasionne une blessure de niveau «Sonné», le défenseur doit faire un jet d'Endurance avec une Difficulté égale aux dégâts que la cible vient d'encaisser pour ne pas être étourdi. Si l'attaque cause une blessure de niveau «Blessé» ou plus, la cible doit faire un jet d'Endurance avec une difficulté égale aux dégâts encaissés pour ne pas tomber inconsciente. Si un personnage est « Étourdi », il jettera seulement la moitié (arrondi au supérieur) des dés à tous ses jets. Le temps de l'étourdissement dépend de la Marge d'échec du jet d'Endurance. Référez-vous au tableau ci-après.

MARGE D'ÉCHEC	DURÉE D'ÉTOURDISSEMENT	DURÉE D'INCONSCIENCE
1-4	2 rounds	6 rounds
5-8	10 rounds	18 rounds
9-11	10 minutes	30 minutes
12 ou plus	1 heure	2 heures

AUTRES OPTIONS DE COMBAT

Le prochain groupe d'options peut être utilisé en combat au corps à corps ou à distance, selon la situation. Le Meneur de jeu reste celui qui a le dernier mot quant aux techniques utilisables dans des cas spécifiques.

S'ACCROUPIR OU S'APLATIR AU SOL

Quand on attaque un personnage accroupi, la Difficulté pour le toucher augmente de 3. Si le personnage court et se baisse en même temps, la Difficulté augmente encore de 3, ce qui fait 6 au total. Quand on attaque à distance une personne qui s'aplatit au sol, la Difficulté du tir augmente de 6. En revanche, une attaque au corps à corps sur une cible allongée vous offre un bonus de 2D à l'attaque. En outre, le personnage allongé doit diminuer de moitié (arrondi au supérieur) ses dés s'il désire effectuer une manœuvre défensive.

ATTAQUE COORDONNÉE

Lors d'une attaque coordonnée, plusieurs personnages attaquent simultanément la même cible. Mais l'attaque coordonnée peut aussi être utilisée pour aider l'un des deux attaquants. En combat au corps à corps, cela peut signifier que l'un des deux attaquants feinte la cible pendant que l'autre frappe. À distance, l'un des tireurs peut faire un tir de suppression pour permettre à l'autre de tirer plus facilement ou de marquer les cibles pour un tireur d'élite. Le Meneur de jeu a le pouvoir de décider quand des joueurs peuvent utiliser l'attaque coordonnée. Si c'est possible, alors on utilise les règles de Coopération.

LOCALISATION DES BLESSURES

Par principe, le système ne propose pas de règles pour localiser les blessures. Nous considérons les dégâts et la localisation des blessures comme difficiles à gérer et laissés

à l'appréciation du Meneur de jeu. Libre à lui de décrire l'importance de la blessure et l'état de la partie du corps touchée selon la situation. Néanmoins, un personnage peut décider qu'il désire attaquer un endroit en particulier afin de déclencher un effet spécial. Le tableau suivant offre une liste de suggestions de modificateurs de combat, liés à l'attaque d'une partie précise du corps de la cible ou de cibles de différentes tailles. Une attaque précise occasionne obligatoirement 1D de dégâts et sa difficulté ne peut pas descendre en dessous de 3, malgré tous les modificateurs qui peuvent être appliqués.

ZONE CIBLE	MODIFICATEUR DE DIFFICULTÉ	MODIFICATEUR DE DOMMAGES
Tête	+4	+4D
Cœur, œil	+12	+4D
Corps	0	0
Bras	+4	-1D
Jambe	+4	-1D
Main	+18	-1D
Cible de 10 à 50cm	+4	-
Cible de 1 à 10 cm	+12	-
Moins de 1 cm	+24	-
Cible de 2,5 à 3 m	-3	-
Cible de 3 à 5 m	-6	-
Cible de 5 à 20 m	-12	-
Cible de plus de 20 m	-18	-



EFFET DE LA LOCALISATION DES BLESSURES

Selon la décision du Meneur de jeu, la localisation des blessures peut avoir différentes conséquences. Si le personnage subit une blessure de niveau «Gravement Blessé» à un membre ou à une partie du corps en particulier, la zone touchée devient infirme et inflige des malus supplémentaires à la victime. Ce système de blessure reste optionnel puisqu'il ajoute un niveau supplémentaire de difficulté au jeu. Vous trouverez ci-après une liste de possibles modificateurs, relatifs aux dommages subis par le personnage. Ces malus sont cumulables avec les malus qu'occasionne le niveau d'une blessure.

CORPS: Pas d'effet supplémentaire.

BRAS (ET MAINS): outre la chute probable de l'objet que le personnage tient dans sa main (selon la volonté du Meneur de jeu), ce dernier subit une pénalité de 1D pour toutes les tâches qui requièrent l'utilisation de ce bras comme Porter, utilisation d'Arme de mêlée, faire des Tour de passe-passe, Escalader, Réparer...

JAMBE: le personnage subit un malus supplémentaire de 1D pour des tâches qui requièrent l'utilisation de cette jambe comme courir, Sauter, Escalader, faire des Acrobaties. Ce malus peut aussi toucher des activités comme Conduire selon l'appréciation du Meneur de jeu.

TÊTE: Le personnage subit un malus supplémentaire de 1D à toutes ses actions. En outre, la cible peut être étourdie par l'impact. Si l'attaque occasionne une blessure de niveau «Sonné», le défenseur doit réussir un jet d'Endurance d'une Difficulté équivalente aux dégâts encaissés, sous peine de tomber inconscient. Rappelons qu'un personnage Étourdi diminue de moitié (arrondi au supérieur) le nombre de dés qu'il lance pour tous ses jets. Pour la durée de l'inconscience, référez-vous au tableau de la section Étourdir (p111).

POUR UN ÊTRE HUMAIN, LES NIVEAUX DE BLESSURE SONT MESURÉS COMME SUIT:

DIFF. ENTRE LES DÉGÂTS ET LA RÉSISTANCE	NIVEAU DE BLESSURE
1-4	Sonné
4-8*	Blessé
4-8**	Gravement Blessé
9-12	Handicapé
13-15	Mortellement Blessé
16+	Mort

* La première fois que le personnage subit des dégâts supérieurs à sa résistance de 4 à 8 points, il devient Blessé.

** La deuxième fois que le personnage subit des dégâts supérieurs à sa résistance de 4 à 8 points, il devient Gravement Blessé.

LES NIVEAUX DE BLESSURE

Dans certaines des options de combat présentées ci-dessus, nous parlons parfois de «niveau de blessure». Un niveau de blessure est une unité de mesure fictive qui sert à graduer l'importance d'une blessure à partir des points de dommages provoqués par une attaque, et ce par rapport à la résistance aux dégâts de la cible. Quand une attaque touche sa cible, l'attaquant fait un jet de dégâts et le résultat est comparé à la résistance aux dégâts de la victime. Si la résistance est plus haute que les dégâts subis, alors le personnage n'encaisse aucune blessure. En revanche, si elle est plus basse, on calcule quel est le niveau de la blessure subie. Plus grande est la différence entre la résistance et les dégâts, plus grave est le niveau de blessure.

Erol subit 21 points de dommages avec une résistance aux dégâts égale à 7 seulement. Il y a donc une différence de 14 points entre les deux valeurs. Le pauvre Erol est donc Mortellement Blessé.

SORTIR SON ARME

Normalement, dégainer son arme, qu'il s'agisse d'une arme à distance ou d'une arme de mêlée, demande au personnage d'utiliser une action complète. Mais il peut tenter de réaliser une attaque rapide, alors même qu'il est en train de dégainer, en subissant un malus de 1D à son jet d'attaque.

SURPRISE

Un personnage attaqué par surprise ne peut pas agir pendant le round durant lequel il est surpris. Sa défense de base est alors considérée comme étant égale à 3, même si les modificateurs de combat habituels peuvent être appliqués. Après le premier tour, il peut alors faire son jet d'Initiative et agir normalement. Il n'est plus alors considéré comme surpris.

SE BATTRE AVEC LA MAUVAISE MAIN

Un droitier qui se bat avec la main gauche ou un gaucher qui se bat avec la main droite, prend un malus de 1D à ses jets d'attaque.

UNE ARME DANS CHAQUE MAIN

Les personnages peuvent tenir une arme de petite taille (couteaux ou pistolets par exemple) dans chaque main et donc attaquer avec deux armes. Le personnage doit alors réduire de moitié (arrondi au supérieur) le nombre de dés qu'il jettera lors de son jet d'attaque.

EXPLOSION ET ATTAQUES À EFFET DE ZONE

Certaines armes comme les grenades ou tout autre type d'explosif, infligent des dégâts à tout ce qui se trouve à l'intérieur d'un certain rayon d'action, appelé la zone d'effet. Tout ce qui se trouve dans cette zone d'effet subit des dégâts, amis ou ennemis, sans distinction, de celui qui a utilisé l'explosif. En outre, plus on se rapproche du centre de la zone d'effet, plus importants sont les dommages subis. La zone d'effet d'un explosif se compte en mètres: 1 mètre pour chaque D de dommage qu'il cause. Les dégâts de l'explosion diminuent de 1D pour chaque mètre que l'on s'éloigne du centre de l'explosion. Pour déterminer les dégâts que subit une cible lors d'une explosion, on soustrait la distance approximative en mètres au nombre de dés de dégâts à lancer.

Une grenade à fragmentation a un code dégât de 6D, sa zone d'effet est donc de 6m. Quiconque se trouve juste à côté d'elle lors de son explosion subit l'intégralité des dégâts (6D), puis à par mètre de distance la force de l'explosion perd 1D de dégâts. Si un personnage se trouve à 5 m de la grenade lors de l'explosion il n'encaisse alors que 1D de dégât (6-5).

Pour attaquer, un personnage n'est pas obligé de viser exactement sa cible, il lui suffit de jeter l'engin explosif assez près d'elle pour lui causer des dégâts lors de l'explosion. Dans ce cas, considérez que la Difficulté de base du lancer égale à 3. Ajoutez ensuite les différents modificateurs de combat relatifs à la taille de la cible, sa distance, son possible déplacement, la visibilité qu'offre la situation, etc. Une couverture n'est pas importante sauf si elle empêche directement le tir ou le lancer.

Allan désire lancer une grenade dans une grande fenêtre ouverte au troisième étage. La Difficulté de base de son lancer est de 3. À cela s'ajoutent les modificateurs de combats pour la taille de la cible, sa distance et la visibilité. La fenêtre est à approximativement 15 mètres, ce qui est une longue distance pour un lancer. La Difficulté est donc augmentée de 10. Allan a une vue claire et une ligne de tir dégagée sur sa cible : il n'y a donc pas besoin d'appliquer un modificateur de visibilité. Grande ouverte, la fenêtre mesure presque 3 m de

large donc la Difficulté est réduite de 3 points grâce à la taille de la cible. La difficulté pour qu'Allan réussisse son lancer est donc de : 3+10-3 = 10.

GRENADES

Dégoupiller une grenade (enlever la goupille de sécurité) compte comme une action. Jeter ladite grenade sur une cible en consomme une autre. Cependant, un personnage peut dégoupiller et jeter sa grenade dans la même action, l'action se fera alors avec 1D de moins au jet. Une grenade n'explose pas à l'impact mais quelque temps après que le levier est détaché de l'arme (généralement pendant le jet mais il peut être enlevé, par exemple si le personnage laisse tomber sa grenade après avoir été attaqué). En général, une grenade explose à la fin du round durant lequel le levier de sécurité a été retiré. Ceux qui ont vu la grenade tomber et qui sont en mesure de bouger peuvent tenter de sortir de la zone de l'explosion. Un personnage peut dégoupiller la grenade et détacher le levier de sécurité sans jeter la grenade, on appelle cela «préparer une grenade». Le personnage peut alors attendre jusqu'au round suivant pour la lancer, cela réduit les chances de la cible d'échapper à l'explosion.

Allan a des ennuis. Il tente de s'échapper d'un entrepôt mais un tireur d'élite le bloque dans un coin depuis une fenêtre. Le Meneur de jeu décide que l'action peut être mesurée en rounds désormais et que les deux personnages doivent faire un jet d'Initiative. Allan obtient alors un 17 et son adversaire, un 14. Allan agit alors en premier et décide que sa première action consiste à dégoupiller une grenade et la lancer à travers la fenêtre du tireur. Il décide donc de « préparer sa grenade » et d'attendre. C'est ensuite au tour du sniper qui décide d'entreprendre un tir de suppression pour qu'Allan ne quitte pas le bâtiment. Allan peut de nouveau faire quelque chose lorsque le décompte de l'Initiative tombe à 7 et décide de rester à couvert. Le tireur continue son tir de suppression pour obliger Allan à garder la tête baissée. Le round se termine et on relance l'Initiative. Cette fois, Allan obtient un 15 et son adversaire un 16. C'est donc l'ennemi d'Allan qui agit en premier. Ce dernier, ignorant les projets de sa cible, continue son tir de suppression sur la porte derrière laquelle se cache Allan. C'est maintenant à Allan de jouer : il s'approche de la porte pour jeter sa grenade. Il s'expose ainsi au tir de suppression de son ennemi. Mais puisque son corps est à moitié caché par la porte, il ne reçoit aucune balle. Il réussit son jet de Lancer et la grenade passe par la fenêtre du tireur. Quand le décompte de l'Initiative tombe à 6, il reste une action au tireur qui décide de s'éloigner autant qu'il le peut de l'engin qui vient de tomber près de lui. Il rate son jet de Course et ne se déplace que de 3 m. Pendant ce temps, Allan profite de l'occasion pour sortir de l'entrepôt et se mettre à couvert. À la fin du round, plus personne ne peut agir et la grenade explose. Le tireur est dans la zone d'effet de l'explosion. Dieu ait pitié de son âme.

L'un des problèmes des grenades est qu'elles roulent ou peuvent rebondir et s'éloigner ainsi de la zone-cible. Si le terrain est difficile ou comporte beaucoup d'obstacles, le Meneur de jeu peut décider de lancer 1D pour déterminer de combien de mètres la grenade s'éloigne de son objectif premier, en prenant le résultat du D pour la distance en mètres. Ce dé agit comme un Dé joker: si le résultat est un 6, on le relance en ajoutant le résultat au précédent. Mais le Meneur de jeu peut décider qu'il n'y a pas assez de place pour que la grenade s'éloigne autant, ou que des obstacles gênent son rebond ou arrêtent sa course. Le Meneur de jeu peut utiliser le tableau suivant pour déterminer la direction du rebond de la grenade.

RÉSULTAT DU DÉ	DIRECTION
1	Dans la direction du jet
2-3	Rebond vers la gauche
4-5	Rebond vers la droite
6	Retour à l'envoyeur

ÉVALUER LA SITUATION

Cette option de combat n'est possible que si le Meneur de jeu utilise la règle Garder la même initiative tout le long du combat (voir l'encart plus haut). En déclarant qu'il Évalue la situation, le personnage ne peut rien faire d'autre durant le round. Mais, il peut relancer son Initiative qui prendra effet au tour suivant. Le personnage agit alors avec le nouveau score d'Initiative, même s'il est pire que le premier.

LES DÉGÂTS

DÉGÂTS ET BLESSURES

Il y a de nombreuses manières d'avoir à subir des dégâts, le combat en est une, comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent. Ici, nous aborderons les autres manières de subir des dégâts ainsi que leurs conséquences sur les personnages. Nous verrons également de quelle façon se rétablir.

RÉSISTANCE AUX DÉGÂTS

Tous les personnages et les objets ont une valeur de Résistance aux dégâts qui mesure leur robustesse et leur capacité à encaisser les dommages. Comme nous l'avons déjà évoqué dans le chapitre sur la Création de Personnage, la Résistance aux dégâts d'un humain est égale au code D de sa Force +4. Les objets et les autres créatures peuvent avoir des valeurs différentes. Les protections physiques comme les casques, gilets pare-balles, etc. procurent une protection supplémentaire au personnage, habituellement exprimée sous la forme d'une valeur en dés. Par exemple, un gilet pare-balles offre 2D de protection. Lorsqu'un personnage subit des dégâts, le joueur lance les dés et ajoute le résultat à la valeur de sa Résistance. Il s'agit d'un lancer normal, par conséquent, le Dé joker fonctionne comme d'habitude. Le personnage ne peut pas utiliser de Points de Bravoure lors de ce lancer. C'est le Meneur de jeu qui détermine si l'utilisation de Points de Personnage pour ce jet est appropriée ou non, y compris leur utilisation si le personnage n'a aucune protection.

Allan a 3D en Force, sa Résistance aux dégâts est donc de 7. Il porte un gilet pare-balles pour se protéger. Lorsqu'il subira des dégâts, il calculera sa Résistance en lançant 2D et en ajoutant leur résultat au 7 de sa Résistance aux dégâts.

CONSÉQUENCES DES DÉGÂTS, BLESSURES

Comme nous l'avons dit précédemment, les dégâts peuvent causer des blessures au personnage. Le jet de dégâts est comparé à la Résistance aux dégâts du personnage. Si les dégâts sont inférieurs à la Résistance aux dégâts, le personnage s'en sort indemne ou peut-être avec quelques hématomes mais rien de plus. À l'inverse, si le jet de dégâts est supérieur à la Résistance aux dégâts, le personnage est blessé. Plus la différence entre les deux valeurs est élevée, plus la blessure est sérieuse.

DIFF. ENTRE DÉGÂTS ET RÉSISTANCE	GRAVITÉ DE LA BLESSURE
1-3	Sonné
4-8*	Blessé
4-8**	Gravement blessé
9-12	Handicapé
13-15	Mortellement blessé
16+	Mort

*Au premier résultat de 4-8, le personnage est Blessé.
**Le personnage n'atteint le niveau Gravement Blessé que s'il est déjà blessé et qu'il obtient à nouveau un résultat de 4-8.

ACCUMULATION DE BLESSURES

Si le personnage subit des dégâts à de multiples occasions, les conséquences s'accumulent. Si un personnage déjà blessé récolte une nouvelle blessure et si cette blessure est d'un niveau plus élevé, son état va en être modifié. Si a blessure récoltée est du même niveau ou d'un niveau inférieure à celle qu'il avait déjà, sa blessure augmente d'un niveau. De Sonné à Blessé, de Blessé à Handicapé, de Handicapé à Mortellement Blessé, de Mortellement Blessé à Mort. Vous constatez qu'il y a un niveau de blessure additionnel, Gravement Blessé. Ce niveau n'est atteint que lorsqu'un personnage Blessé subit à nouveau des dégâts et que la différence avec sa Résistance aux Dégâts est de 4-8.

La Résistance aux dégâts d'Erol est de 6 et il subit 9 points de dégâts. La valeur des dégâts est supérieure de 3 points à sa Résistance, il est donc Sonné. Un peu plus tard, il subit 15 points de dégâts, cette valeur étant de 9 points supérieure à sa Résistance, Erol est Handicapé.
La Résistance aux dégâts d'Allan est de 7 et il est Blessé. Un peu plus tard, il subit 14 points de dégâts. La différence avec sa Résistance aux dégâts est de 7, il est donc à présent Gravement Blessé (et non Handicapé).

DESCRIPTION DES BLESSURES

Nous allons à présent décrire les différents niveaux de blessure ainsi que leurs effets sur les personnages.

SONNÉ

Le personnage ne subit qu'une égratignure, une blessure bénigne, un gros hématome, un léger traumatisme, une petite déchirure musculaire ou une petite foulure. Un personnage Sonné est en état de choc jusqu'à la fin du prochain tour. Souvenez-vous qu'un personnage en état de choc voit tous ses jets divisés de moitié (en arrondissant au supérieur).

BLESSÉ

Un personnage Blessé a une sérieuse entorse, un os cassé, une lacération nécessitant plusieurs points de suture, une brûlure au troisième degré. Il encaisse1D de pénalité à cause de la douleur et de la perte de mobilité jusqu'à ce qu'il ait reçu des soins.

GRAVEMENT BLESSÉ

Souvenez-vous que vous ne pouvez obtenir ce résultat que lorsque le personnage est à nouveau Blessé et que la différence entre les dégâts qu'il subit et sa Résistance aux Dégâts est de 4-8. Une Blessure Grave implique une fracture, une plaie hémorragique, une entorse grave ou une rupture de ligament. Le personnage subit 2D de pénalité jusqu'à ce qu'il ait reçu des soins.

HANDICAPÉ

Un personnage Handicapé a subi de très sérieux dégâts, il a un collapsus pulmonaire, un organe vital touché, une fracture ouverte, une commotion cérébrale. Lorsqu'un personnage se retrouve Handicapé, il doit effectuer un jet d'Endurance ou de Volonté (au choix du joueur) avec une difficulté de 12. Si le personnage réussit son jet, il peut continuer à agir avec 3D de pénalité. À l'inverse, s'il échoue, il perd connaissance immédiatement pour un nombre de minutes égal à sa Marge d'échec. Lorsqu'il reprend connaissance, il peut continuer à agir avec 3D de pénalité.

MORTELLEMENT BLESSÉ

Un personnage qui obtient ce résultat est en très mauvais état, il souffre d'insuffisance cardiaque, rénale, pulmonaire, etc., souffre de muscles déchiquetés, d'os brisés qui transpercent une artère. Lorsqu'un personnage est Mortellement Blessé, il doit effectuer un jet d'Endurance ou de Volonté (au choix du joueur) avec une difficulté de 18. S'il réussit, le personnage ressent une douleur si intense qu'il peut seulement se traîner sur le sol et parler. S'il échoue, il perd connaissance et ne se réveillera que lorsque sa blessure aura été soignée. Le personnage va se rapprocher de la mort et devra effectuer un jet d'Endurance à chaque tour avec une Difficulté égale au nombre de minutes qui se sont écoulées depuis qu'il est Mortellement Blessé. S'il échoue, son niveau de blessure augmente et passe à Mort.

MORT

Un personnage qui atteint ce niveau souffre de «blessures incompatibles avec la vie» et il meurt immédiatement.

INFLIGER DES DÉGÂTS PLUS IMPORTANTS

Si le Meneur de jeu souhaite rendre le jeu plus mortel, il peut utiliser une des deux options suivantes (voire les deux):

DÉGÂTS MASSIFS

Un personnage qui subit deux blessures durant le même tour peut être en état de choc à cause de la douleur. Il doit alors effectuer un jet d'Endurance ou de Volonté avec une difficulté de 11. S'il réussit, il peut continuer à agir normalement. S'il

échoue, il reste en état de choc jusqu'à la fin du prochain tour. Un personnage en état de choc divise tous ses lancers par deux.

COUP CRITIQUE

Un personnage qui subit une Blessure Mortelle en un seul coup ou qui atteint ce niveau de blessure en un seul tour meurt immédiatement des conséquences du coup.

DÉGÂTS INFLIGÉS AUX OBJETS ET AUX STRUCTURES

Les objets et structures peuvent également subir des dégâts au cours d'un combat. Comme les personnages, les objets ont une valeur de Résistance aux dégâts, habituellement exprimée sous la forme d'un nombre de dés. De la même manière que les blessures d'un personnage, les dégradations subies par un objet dépendent de la différence entre les dégâts et la Résistance de ce dernier. Si le jet de dégâts est inférieur à la Résistance aux dégâts, l'objet est intact. S'il est supérieur, l'objet subira des Dégâts Structurels. Vous trouverez dans le tableau qui suit quelques exemples de valeur de Résistance aux dégâts pour des objets.

Comme les blessures d'un personnage, les dégâts structurels peuvent s'accumuler. Si une structure endommagée subit à nouveau des dégâts et que ces dégâts sont supérieurs à l'état actuel de ses dégradations, son état de dégradation en est modifié. Si les dégâts sont inférieurs, son niveau de dégradation augmente.

OBJET	RÉSISTANCE
Très fragile (verre, céramique, papier, carton).	2
Fragile (contreplaqué, plastique souple)	1D
Normal (bois, plaque de plâtre, méthacrylate, plaque minéralogique)	2D
Solide (brique, aluminium, verre blindé)	4D
Très solide (pierre, métal, ciment)	6D
Renforcé (béton armé, alliages)	10D

DIFF. DÉGÂTS/ RÉSISTANCE	DÉGÂTS STRUCTURELS
1-3	Très légers
4-8	Légers
9-12	Importants
13-15	Très importants
16+	Destruction

S'il y a des gens barricadés dans la structure ou à couvert sous l'objet, la Résistance aux dégâts de ce dernier s'ajoute à celle du personnage au moment de calculer les dégâts.

Allan s'est mis à couvert derrière une table solide en bois massif dans l'attente d'une explosion imminente. L'explosion cause 6D de dégâts. Le Meneur de jeu lance les dés et obtient un résultat de 23 (ce qui est suffisant pour transformer Allan en chair à saucisse). La table en bois massif possède une Résistance aux dégâts de 2D, cette dernière s'applique donc également à Allan puisqu'il l'utilise pour se protéger. Allan lance les 2D et obtient un 6 sur le Dé joker, il a la chance d'obtenir un résultat final de 14. Ce résultat vient s'ajouter à la Résistance aux dégâts d'Allan (7), ce qui lui donne un total de 21. La table subit de sérieux dégâts mais Allan s'en sort un peu Sonné. Il a eu beaucoup de chance.

NIVEAUX DE BLESSURE

Tout au long de ce chapitre, vous verrez apparaître de nombreuses fois l'expression « x niveaux de blessure », x étant un nombre. Cela signifie que le personnage encaisse autant de niveaux de blessure que le nombre indiqué, en partant toujours du niveau de blessure actuel du personnage. Par exemple, un personnage qui est au niveau Blessé et qui encaisse deux nouveaux niveaux de blessure est à présent Handicapé (un niveau jusqu'à Gravement Blessé et un deuxième jusqu'à Handicapé).

AUTRES SOURCES POTENTIELLES DE DÉGÂTS

Nous allons aborder ensuite, les autres sources potentielles de dégâts pour les personnages, comme le feu, le courant électrique ou les conditions météorologiques.

ASPHYXIE

Un personnage suffoque lorsqu'il manque d'oxygène, que ce soit parce qu'il est sous l'eau, parce que ses voies respiratoires sont obstruées, ou parce que quelqu'un ou quelque chose l'étrangle. Le cerveau n'est plus oxygéné, ce qui engendre un arrêt cardiorespiratoire et entraîne enfin la mort. Un personnage averti peut retenir son souffle pendant autant de minutes que le code D de sa Force (en ignorant les tiers). Un personnage qui se fait étrangler ou qui est pris par surprise (par exemple, s'il s'étouffe) ne peut retenir son souffle que pendant autant de tours que le code D de sa Force (en ignorant les tiers). À partir de ce moment-là, le personnage franchit un niveau de blessure à chaque tour, jusqu'à atteindre le niveau Mortellement Blessé.

Erol est en train de se faire étrangler par une étrange créature humanoïde qui tente de l'enlever. Sa Force est de 2D, il commencera donc à souffrir des effets de l'asphyxie après deux tours. Une fois qu'il aura commencé à ressentir ces effets, il subira un niveau de blessure à chaque tour jusqu'à être Mortellement Blessé.

Un personnage qui s'asphyxie entre généralement dans un état de panique. À chaque tour, il doit effectuer un jet de Volonté avec une difficulté de 12 ou il paniquera et tentera seulement de reprendre son souffle (en luttant contre son agresseur de faon chaotique, en gesticulant et en tentant compulsivement de regagner la surface, en tentant d'ouvrir une fenêtre, etc.).

Erol parvient à dégainer son arme afin de tirer sur son agresseur qui le maintient contre un mur en l'étranglant. À ce moment-là, deux tours se sont écoulés et Erol commence à souffrir des effets de l'asphyxie. Le Meneur de jeu lui demande d'effectuer un jet de Volonté avec une Difficulté de 12. Erol échoue en obtenant un 9 et cède à la panique. Il laisse tomber son arme et commence à donner des coups de pieds tout en essayant d'agripper les mains de son agresseur... les choses ne se déroulent pas bien pour lui.

CHUTE

Un personnage qui tombe subit 1D de dégâts par mètre d'où il a chuté. Un personnage ne subit généralement aucun dégât lorsqu'il chute d'une hauteur inférieure à deux mètres, à moins que la chute ne soit totalement incontrôlée ou qu'elle ait été provoquée. Les équipements de protection ne protègent pas d'une chute, mais le personnage peut utiliser son talent Acrobatie pour tenter de réduire les dégâts causés par l'impact.

Un individu étrange a poussé Megan de la plate-forme du métro. La plate-forme mesure environ deux mètres de haut. Par conséquent, elle subit 2D de dégâts. Le Meneur de jeu lance les dés et obtient un 9. La Résistance aux dégâts de Megan étant de 6, elle encaisse 3 points de dégâts : elle est Sonnée et sous le choc tandis que le train se rapproche dangereusement d'elle...

CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES EXTRÊMES

Le froid, la chaleur et le mauvais temps peuvent également infliger des dégâts à un personnage. Le personnage subit des dégâts pour chaque demi-heure d'exposition aux éléments, en fonction du tableau qui suit. Souvenez-vous que les équipements standard ne sont probablement pas conçus pour résister à des conditions extrêmes.

CONDITIONS CLIMATIQUES	DÉGÂTS
Température de 40°C ou moins de 10°C	1D
Température de 45°C ou moins de 0°C	2D
Température de 50°C ou moins de -20°C	4D
Température de 60°C ou moins de -30°C	6D
Température de 70°C ou moins de -40°C	8D
Orage, grésil, grêle	+1D
Blizzard, tempête de sable	+2D

Allan et Erol sont pris au piège dans un garage en Alaska et la température baisse rapidement à -20°C. Donc, ils subissent 4D de dégâts pour chaque demi-heure d'exposition à cette température. Ils doivent trouver rapidement un moyen de se réchauffer ou ils ne tarderont pas à mourir.

ÉLECTRICITÉ

Dans un monde jalonné par les câbles électriques qui alimentent aussi bien les téléphones portables que les chaînes hi-fi ou les voitures, les personnages peuvent être amenés à subir des dégâts dus au courant électrique. Deux types de voltage sont les plus couramment utilisés à travers le monde, le 220V et le 110V, et ce sont eux qui sont à l'origine de la plupart des accidents. Une personne exposée à une décharge électrique souffre d'une brûlure provoquée par le passage du courant électrique dans le corps et peut également être victime de spasmes et de contractions musculaires. Plus le courant est important, plus les dégâts le seront. Si les dégâts subits par le personnage sont supérieurs au niveau Sonné, ce dernier est paralysé par les contractions musculaires et incapable de s'éloigner ou de lâcher la source d'électricité.

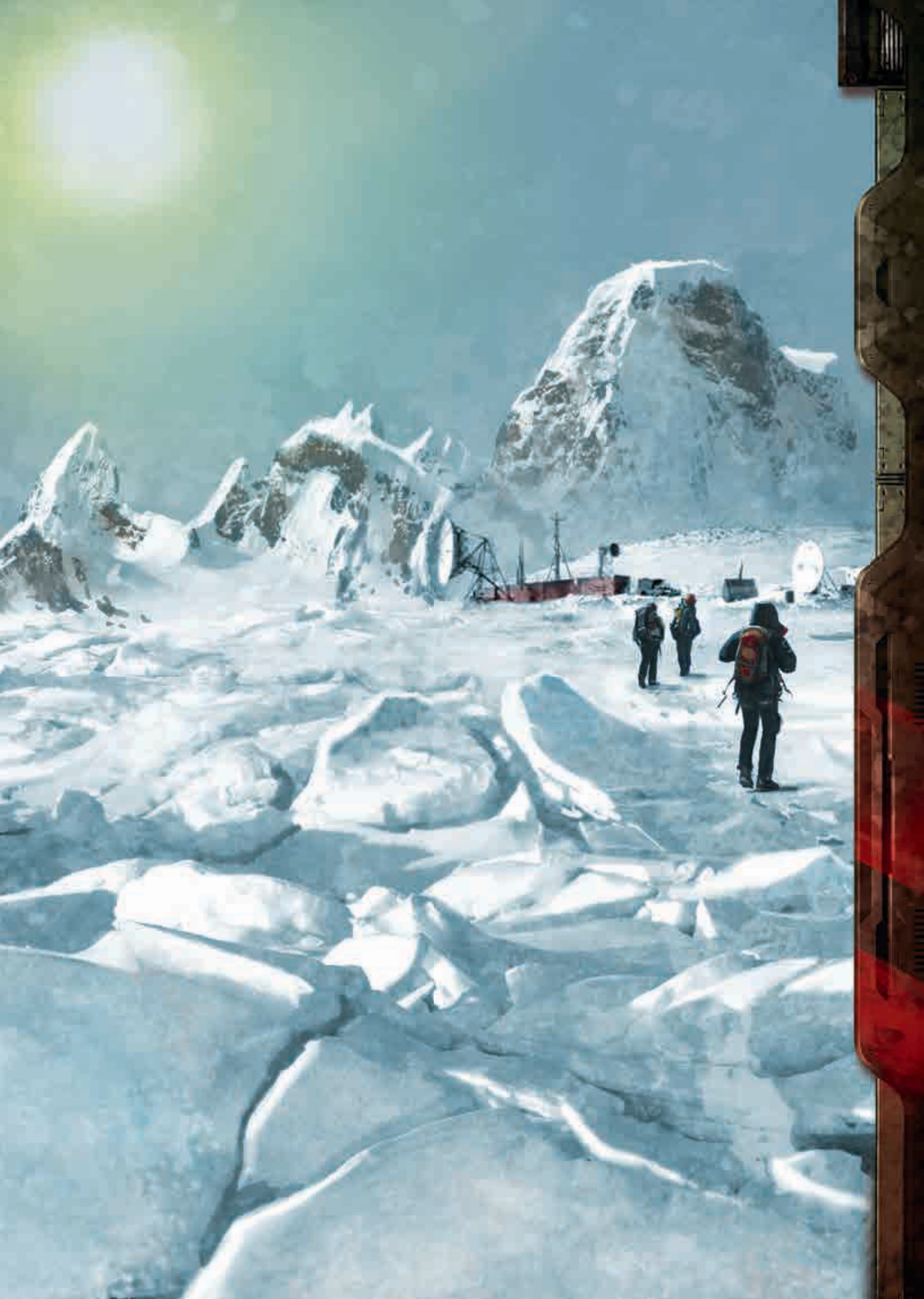
TYPE DE COURANT	DÉGÂTS
Jusqu'à 25 V (batterie de voiture/camion)	2D
Jusqu'à 50 V (petit appareil électroménager)	3D
Jusqu'à 110 V (appareil électroménager courant, électricité domestique aux USA, au Japon)	4D
Jusqu'à 220 V (gros appareil électroménager, électricité domestique en Europe)	5D
Jusqu'à 750 V (défibrillateur, centrale électrique)	6D
Jusqu'à 10,000 V (barrière électrifiée, transformateur électrique)	10D

Erol est poussé contre un panneau électrique et encaisse une décharge de 110V. Il lance 4D de dégâts et se retrouve Blessé. Puisque Blessé est un niveau supérieur à Sonné, Erol souffre de contractions musculaires et ne parvient pas à s'éloigner du panneau. Fort heureusement, le fusible explose à ce moment-là et le courant est coupé...

FEU

Le feu est l'un des éléments les plus destructeurs qui existent. Il engendre des dégâts terribles et peut se propager rapidement avec des matériaux combustibles et de l'oxygène. Les personnages exposés au feu subissent, à chaque tour, des dégâts qui dépendent de la taille du feu. La plupart des protections ne sont pas efficaces contre le feu, à moins qu'elles n'aient été conçues pour être ignifugées. Lorsqu'un personnage est Blessé ou plus, il brûle et subit des dégâts à chaque tour jusqu'à ce que les flammes soient éteintes. Un personnage qui brûle a autant de dés de Stress que de dés de dégâts (nous aborderons le Stress dans le chapitre suivant).

TYPE DE FEU	DÉGÂTS
Bougie, briquet	1D
Casserole brûlante, livre en flammes	2D
Feu de camp, petit feu domestique	3D
Maison ou voiture en flammes, cocktail Molotov	4D
Bâtiment entièrement en flammes, métaux en fusion	5D
Napalm	10D
Lave, Thermite	20D



Après un accident, Michelle se retrouve enfermée dans une voiture qui s'embrase. Elle subit 4D de dégâts et encaisse une Blessure. Le meneur de jeu annonce que les vêtements de Michelle prennent feu. En plus des dégâts physiques, Michelle subit 4D de Stress, ce qui risque de la mener vers un état de panique...

FAIM ET SOIF

La faim et la soif peuvent affaiblir un personnage et finir par le tuer en peu de temps. Chaque jour qui passe, durant lequel le personnage ne peut pas s'hydrater convenablement (environ deux litres d'eau dans des conditions normales), il encaissera automatiquement un niveau de blessure. Un personnage qui ne mange pas régulièrement encaissera un niveau de blessure par tranche de deux jours durant lesquels il n'a pas eu de nourriture.

Pris au piège dans un bâtiment effondré, Allan passe deux jours sans eau et sans nourriture. L'effondrement du bâtiment a infligé des dégâts à Allan qui est à présent Blessé. À la fin du premier jour, il subit des dégâts dus à la déshydratation et encaisse un niveau de blessure, son état passe à Sérieusement Blessé. À la fin du deuxième jour, il encaisse un niveau de blessure à cause de la déshydratation et un autre à cause de l'absence de nourriture, son état empire donc d'abord jusqu'à Handicapé, puis Mortellement Blessé. Fort heureusement, les secours arrivent peu de temps après son évanouissement et il s'en sort.

AGENTS PATHOGÈNES

Les agents pathogènes regroupent toutes les substances qui causent des dégâts aux êtres vivants à un niveau biologique. Dans le cadre du jeu, nous inclurons dans les agents pathogènes les maladies, les agents bactériologiques et les toxines artificielles comme les poisons ou les armes chimiques.

VECTEUR DE TRANSMISSION

Le vecteur de transmission est la façon dont l'agent pathogène pénètre dans l'organisme. Il y a plusieurs possibilités:

DANS L'AIR: l'agent pathogène se transmet par l'air en étant inhalé.

PAR CONTACT: l'agent pathogène se transmet par contact physique. Cela peut être avec une personne atteinte ou des résidus contaminés comme la transpiration, les autres fluides corporels, le vomi, etc. Certains agents bactériologiques sont répandus à l'aide d'aérosols: par conséquent la simple exposition de la peau à l'un d'eux suffit à créer un contact.

PAR LE SANG: la maladie se transmet en entrant dans le système sanguin, que ce soit par le biais d'une injection, d'une morsure, suite à l'ingestion ou à des rapports sexuels.

AUTRES: si la maladie a un vecteur de transmission différent, il sera spécifié.

VIRULENCE

La virulence mesure à quel point l'agent pathogène est contagieux. Il s'agit du « talent utilisé» par la maladie pour infecter un personnage et, comme n'importe quel talent, elle a une valeur en dés (qui peut inclure des tiers). Lorsqu'un personnage s'expose au vecteur de transmission d'un agent pathogène, il doit effectuer un jet de Force face à la virulence de l'agent pathogène. S'il réussit, le personnage n'est pas infecté; s'il échoue, le personnage développera des symptômes.

INCUBATION : certains agents pathogènes n'ont pas un effet immédiat: il s'écoule un certain temps avant que leurs symptômes ne se fassent sentir. Lorsque c'est le cas, ce temps est indiqué sous le terme : période d'incubation.

SYMPTÔMES: il y a trois stades de gravité dans les symptômes engendrés par les agents pathogènes : superficiels, sévères et aigus. Chaque stade a une certaine durée et lorsqu'elle s'achève, le personnage effectue un jet d'opposition face à la virulence de l'agent pathogène. Si le personnage réussit, la gravité des symptômes descend d'un stade. Si le personnage était déjà au stade des symptômes superficiels, il cesse d'être contaminé par l'agent pathogène et il guérit. S'il échoue, la gravité passe au stade supérieur. Une fois le stade aigu atteint, si le personnage survit, il commencera à guérir. À la fin de la période aiguë, le personnage descendra au stade sévère et une fois cette période écoulée, il retournera au stade superficiel. Enfin, lorsque la période de symptômes superficiels prend fin, le personnage sera guéri. Si le personnage est assisté d'un médecin, ce dernier

peut effectuer un jet de Médecine face à la virulence de l'agent pathogène au lieu d'utiliser la Force du personnage. L'usage de médicaments appropriés peut améliorer le jet du personnage.

EXEMPLES D'AGENTS PATHOGÈNES :

ANTHRAX

Vecteur: Air (inhalation de spores), sang (ingestion).
Virulence: 6D
Incubation: 7 jours
Symptômes:

Superficiels (1 jour) : inflammation cutanée, fièvre, toux, 1D de pénalité à toutes les actions.
Sévères (1 jour) : fièvre très élevée, insuffisance respiratoire : le personnage est Handicapé.
Aigus (1 jour) : fièvre très élevée, organes vitaux touchés. Le personnage doit effectuer un jet face à la virulence de l'agent pathogène, il meurt s'il échoue. Le personnage est Handicapé.

CYANURE

Vecteur: sang (ingestion)
Virulence: 12D
Incubation: 1 tour
Symptômes:

Superficiels (1 tour) : détresse respiratoire, 2D de pénalité à toutes les actions.
Sévères (1 tour) : insuffisance respiratoire, arrêt cardiaque. Le personnage est Mortellement Blessé.
Aigus (1 tour) : mort. Pas de jet.



ÉBOLA

Vecteur: contact
Virulence: 10D
Incubation: 7 jours
Symptômes:

Superficiels (7 jours) : maux de tête, éruptions cutanées, fièvre élevée. 2D de pénalité à toutes les actions.
Sévères (3 jours) : fièvre très élevée, vomissements, hémorragie intestinale. Le personnage est Handicapé.
Aigus (1 jour) : hémorragie massive, vomissements. Le personnage doit effectuer un jet face à la virulence de l'agent pathogène : s'il réussit, il survit, s'il échoue, il meurt. Le personnage est Handicapé.

GAZ VX NEUROTOXIQUE

Vecteur: air, contact, sang
Virulence: 12D
Incubation: 1 tour
Symptômes:

Superficiel (1 tour) : désorientation, maux de tête, spasmes. 2D de pénalité à tous les jets.
Sévères (1 tour) : système nerveux atteint, spasmes, liquéfaction de la peau. Le personnage est Mortellement Blessé.
Aigus (1 tour) : Mort. Pas de jet.

GRIPPE

Vecteur: air
Virulence: 5D
Incubation: 3 jours
Symptômes:

Superficiels (3 jours) : désorientation, maux de tête, éternuements, nez qui coule.
Sévères (3 jours) : fièvre peu élevée, douleurs musculaires, éternuements, toux. 1D de pénalité à toutes les actions.
Aigus (3 jours) : fièvre élevée, douleurs musculaires intenses, toux sèche. 2D de pénalité à toutes les actions.

MALARIA

Vecteur: sang (piqûre de moustique)
Virulence: 4D
Incubation: 7 jours
Symptômes:

Superficiels (15 jours) : poussées de fièvre récurrentes tous les 2-3 jours, maux de tête, nausées. 1D de pénalité à toutes les actions.
Sévères (7 jours) : fièvre très élevée, vomissements, insuffisance hépatique. Le personnage est Handicapé.
Aigus (7 jours) : fièvre très élevée. Le personnage doit effectuer chaque jour un jet d'Endurance face à la virulence de la maladie. S'il réussit, il reste malade, s'il échoue, il meurt. Le personnage est Handicapé.

RHUME COMMUN

Vecteur: air
Virulence: 6D
Incubation: 3 jours
Symptômes:

Superficiels (1 jour) : désorientation, maux de tête, éternuements, nez qui coule.
Sévères (1 jour) : fièvre peu élevée, douleurs musculaires, nez qui coule, éternuements, toux. 1D de pénalité à toutes les actions.
Aigus (1 jour) : fièvre élevée, douleurs musculaires intenses, tous sèche. 2D de pénalité à toutes les actions.

VENIN DE CROTALE

Vecteur: sang (morsure de serpent)
Virulence: 5D
Incubation: 3 tours
Symptômes:

Superficiels (1 heure) : inflammation de la zone de la morsure, démangeaisons, douleur aiguë, paralysie partielle. 2D de pénalité à toutes les actions.
Sévères (6 heures) : fièvre élevée, le personnage est Handicapé.
Aigus (6 heures) : Le personnage doit effectuer un jet d'opposition chaque jour face à la virulence du venin. S'il réussit, il reste malade, s'il échoue, il meurt. Le personnage est Handicapé.

Erol prend dans son taxi un client qui souffre de la grippe et qui éternue à l'intérieur de l'habitacle. La grippe étant une maladie qui se transmet par l'air, Erol risque de l'attraper. Il effectue donc un jet d'Endurance face à la virulence de la grippe, dans ce cas précis, 5D. Erol obtient un résultat de 10 et le Meneur de jeu obtient 19 pour la virulence. Erol est, par conséquent, contaminé et commencera à en ressentir les symptômes une fois la période d'incubation écoulée. Au bout de trois jours, Erol commence à ressentir des symptômes superficiels : maux de tête, éternuements, etc. Cette fois, Erol prend un médicament contre la grippe et le Meneur de jeu lui octroie 1D de bonus. Grâce à ce bonus, Erol obtient un 18 à son jet tandis que le Meneur de jeu obtient 15 pour la virulence. Erol parvient à vaincre la maladie et il est guéri. S'il n'avait pas réussi son jet, la grippe aurait évolué au stade sévère et Erol aurait souffert des symptômes de ce stade de la maladie.

RADIOACTIVITÉ

L'irradiation est ce qu'il y a de plus violent et de plus nocif pour la santé humaine. La quantité de radioactivité absorbée par un organisme se mesure en Sieverts (Sv). Plus la quantité de radioactivité est importante, plus les dégâts seront importants sur la santé. Les effets à long terme incluent généralement la stérilité, des dysfonctionnements de la thyroïde et des cancers. Si le sujet ne meurt pas avant à cause de la décomposition et de la mort de ses cellules.

L'équipement de protection habituel ne protège pas contre les radiations et seule une tenue de protection contre les radiations peut aider un personnage. Vous pouvez vous référer au tableau suivant pour estimer la quantité de radioactivité émise à chaque heure par les différentes sources.

SOURCE	RADIATIONS
Noyau exposé d'une centrale nucléaire	300 Sv/h
Noyau exposé d'un réacteur nucléaire (exemple: un sous-marin)	54 Sv/h
Bombe atomique	30 Sv/h
Pluie radioactive post-explosion	2 Sv/h
Fuite de réacteur (Fukushima)	0.4 Sv/h
Zone hautement contaminée (Tchernobyl)	0.17 Sv/h
Zone légèrement contaminée (Three Mile Island)	0.10 Sv/h
Explosion de déchets radioactifs	0.10 Sv/h
Bombe sale	0.10 Sv/h

EXPOSITION QUOTIDIENNE	DÉGÂTS
- de 0.25 Sv	Pas de dégâts à court terme
0.25 – 1 Sv	Nausées, rate endommagée, ganglions lymphatiques endommagés, 3D de dégâts.
1 – 3 Sv	Vomissements, diarrhées, moelle endommagée, 6D de dégâts
3 – 6 Sv	Vomissements fréquents, déshydratation, décomposition des cellules et de la peau, 9D de dégâts.
6 – 10 Sv	Destruction du système nerveux, 12D de dégâts
+ de 10 Sv	Mort. 15D de dégâts

Allan s'expose à des radiations dans une zone contaminée proche de l'ancienne centrale de Three Mile Island. Le taux de radioactivité dans cette zone est de 0.10 Sv/h. Cela signifie qu'Allan accumulera 0.10 Sv à chaque heure d'exposition aux radiations. Au cours des deux premières heures d'exposition, Allan aura accumulé 0.2 Sv, ce qui n'est pas suffisamment important pour infliger des dégâts (en tout cas, pas à court terme). Au bout de la troisième heure, il aura accumulé 0.3 Sv, ce qui suffira à l'affecter, il subira 3D de dégâts, des nausées et ses ganglions lymphatiques seront endommagés.



STRESS

Tout au long de leurs aventures, les PJ feront face à beaucoup de défis et de dangers. Ils perdront des êtres chers et seront confrontés à des dilemmes et des situations qui pourront faire vaciller leur équilibre mental. En termes de système, quand un personnage subit une telle angoisse, il encaisse du Stress.

STRESS ET TRAUMA

Le Stress fonctionne de la même façon que les dommages physiques et utilise le Code D (parfois, pour plus de simplicité, il peut utiliser des valeurs fixes). Quand le personnage souffre de Stress, il doit faire un jet de Volonté. Si le résultat du jet est plus élevé que le Stress reçu, rien ne se passe, le personnage encaisse le choc. En revanche, si le Stress reçu est le plus haut, le personnage développe un Trauma.

DIFF. ENTRE LE STRESS ET LE RÉSULTAT DU JET DE VOLONTÉ	NIVEAU DE STRESS
1-4	Nerveux
4-8	Stressé
1-12	Affolé
13-15	Profondément Affecté
16+	En état de choc

Erol se fait coincer par une étrange créature inhumaine qui se rapproche inexorablement dans le but de le tuer. Il est seul et n'a aucune chance de s'enfuir. Le Meneur de jeu considère que la situation est assez dangereuse pour qu'Erol souffre de stress. Dans ce cas, la situation provoque 3D de Stress. Le Meneur de Jeu lance les dés et obtient un 14. Erol fait un jet de Volonté et obtient un 12. Puisque le stress est supérieur à son jet, de 2 points dans ce cas, il compare la différence des deux jets dans la table et passe en état Nerveux.

SITUATIONS STRESSANTES

Le tableau qui suit établit une liste de situations qui peuvent se révéler stressantes et leur niveau de Stress associé. Le Meneur de jeu peut changer ces valeurs pour les adapter à des cas spécifiques ou même en associer plusieurs s'il pense que c'est intéressant.

SITUATION	STRESS
Isolement et solitude prolongée	3D
Risquer sa vie	3D
Être attaqué par un inconnu	3D
Être poursuivi	3D
Situation éprouvante (cimetière la nuit)	3D
Subir des dommages au niveau Blessé ou plus	4D
Se faire torturer ou humilier	6D
Avoir un accident de voiture	4D
Voir l'un de vos compagnons gravement blessé	4D
Voir quelque chose défiant la logique	4D
Voir mourir un compagnon	5D
Voir un cadavre	3D
Voir le cadavre d'un être cher	4D
Voir un corps mutilé	4D
Voir le corps mutilé d'un être cher	5D
Voir beaucoup de cadavres (fosse commune, meurtre multiples...)	5D

ACCUMULATION DE STRESS

Comme pour les blessures, l'accumulation de stress détériore progressivement l'état de votre personnage. Si un personnage souffre déjà d'un trauma, subit à nouveau du Stress et si le niveau est supérieur à l'état actuel, l'état de Trauma du personnage passe à ce nouveau niveau. S'il est inférieur, le Trauma du personnage monte d'un niveau, aggravant son état.

EFFETS DES TRAUMAS

NERVEUX

Les mains du personnage tremblent légèrement et il a du mal à garder l'esprit clair. Le personnage a 1D de moins en Connaissances ainsi que toutes les compétences qui en dépendent.

STRESSÉ

Les mains du personnage tremblent beaucoup, il respire fort et éprouve de réelles difficultés à penser clairement. Le personnage subit un malus de 1D en Connaissance, Dextérité et à toutes les compétences qui en dépendent.

AFFOLÉ

Le personnage tremble de la tête aux pieds, il respire fort et ne peut plus réfléchir froidement. Le personnage subit un malus de 1D en Connaissance, Dextérité, Agilité ainsi que dans toutes les compétences qui en dépendent.

PROFONDÉMENT AFFECTÉ

Le personnage ne peut pas s'arrêter de trembler, il hyper-ventile et ne peut plus s'exprimer clairement. Il subit 1D de malus en Connaissance, Dextérité, Agilité, Présence ainsi que dans toutes les compétences qui en dépendent.

EN ÉTAT DE CHOC

Le personnage est catatonique ou s'évanouit durant au moins 5 minutes. Le personnage peut être ramené à la réalité ou réanimé par un autre personnage. Dans ce cas, il passera en état Profondément affecté. Le personnage peut développer un Syndrome de Stress Post-Traumatique.

CHOC

Le personnage qui atteint en une seule fois En état de choc peut faire une crise cardiaque. Le personnage doit alors immédiatement faire un jet d'Endurance de difficulté 12. En cas de succès, le personnage subit seulement les malus d'En état de choc. En cas d'échec, le personnage fait une crise cardiaque et devient alors Mortellement Blessé.

ÉPISODES PSYCHOTIQUES

Quand un personnage subissant du stress fait un 1 à son Dé joker à son jet de Volonté, son esprit est en partie déconnecté par la situation et ses instincts primaires reprennent le dessus. C'est un épisode psychotique. Un personnage dans un épisode psychotique peut réagir de trois façons: combattre, se figer ou fuir. Le joueur interprétant le personnage peut choisir laquelle de ces réactions aura



le personnage. Par ailleurs, le Meneur de jeu peut restreindre ce choix ou imposer une réaction précise selon les circonstances.

Erol se fait attaquer par une étrange créature qui le blesse à la jambe avec l'une de ses griffes. Le Meneur de jeu demande à Erol de faire un jet de Volonté en opposition de 4D de stress. Erol obtient un 7 et un 1 à son Dé joker alors que le Stress obtient un 13. La différence étant de 6, Erol devient Stressé. En outre, à cause de son 1 au Dé joker, il souffre d'un épisode psychotique. Puisqu'Erol n'est pas du genre courageux, Ismaël, le joueur qui l'interprète propose au Meneur de jeu qu'il prenne la fuite. Ce dernier accepte et Erol, pris de panique, tente désespérément d'échapper à son agresseur.

COMBATTRE

Le personnage tente d'attaquer physiquement la cause de son stress ou laisse libre cours à sa frustration et sa rage en détruisant tout sur son passage. Dans cet état d'irrationalité avancée, le personnage ne peut pas faire partie d'une tactique élaborée. Il essaiera d'attaquer directement et le plus violemment la cause de sa colère. Si c'est un personnage ou une créature qui tente de s'enfuir, le personnage le traque avec tous les moyens à sa disposition. Son accès de rage s'arrête quand il ne reste plus rien à détruire ou si la raison de sa rage se trouve hors d'état d'agir ou au moins hors de sa vue pendant 3 rounds.

FUIR

Le personnage tente d'échapper le plus vite possible à ce qui a causé son Trauma. Le personnage ne deviendra suicidaire qu'en ultime recours, si aucune autre option ne s'offre à lui. Si le personnage dispose d'un véhicule, il s'en servira. Le personnage continuera sa fuite pendant au moins 3 rounds après avoir perdu de vue ce qui l'avait effrayé. Au cas où il se retrouverait totalement coincé et incapable de fuir, le personnage doit changer sa réaction soit en «Combattre» soit en «Se figer».

SE FIGER

Le personnage est paralysé, peut-être en train de pleurer, de hurler ou de fixer le vide. En tout cas, il est incapable de réagir ou de décider d'une quelconque action. Il restera dans cet état durant au moins trois rounds après la fin de la situation ayant causé cet épisode.

SORTIR UN PERSONNAGE D'UN ÉPISODE PSYCHOTIQUE

Un personnage dans un épisode psychotique en sort généralement en se calmant, quand la cause de l'épisode est hors de sa vue ou de sa portée. Si un personnage est soutenu par ses compagnons, reçoit un ordre d'un supérieur, qu'un être cher le demande ou si un changement significatif de la situation se produit, il peut faire un jet de Difficulté 12 pour reprendre une contenance. Le jet est fait par le compagnon qui tente de le calmer en utilisant la compétence que le Meneur de jeu juge la plus appropriée. En cas de succès, le personnage reprend ses esprits et sort de son état second. En cas d'échec, il continue. Le Meneur de jeu peut autoriser l'usage d'un Point de Personnage ou Point de Bravoure pour se ressaisir instantanément.

Erol entre dans un épisode psychotique et essaye de fuir la situation, abandonnant ses compagnons à la merci des extraterrestres. Allan tente de le calmer en lui hurlant dessus et en le rappelant à l'ordre comme s'ils étaient des soldats. Le Meneur de jeu autorise Allan de faire un jet de Commandement avec une difficulté de 12. S'il réussit, il parvient à calmer Erol qui sortira de sa crise de panique.

QUAND FAIRE UN JET ?

La règle concernant le stress permet de donner une dimension émotionnelle aux personnages, de rendre le jeu plus réaliste et de simuler la façon dont différents événements affectent les personnages. Mais souvenez-vous que ces règles ne doivent en aucun cas gêner le jeu ou devenir un fardeau. Le Meneur de jeu ne devrait pas abuser des jets de stress et les réserver uniquement pour les situations pouvant réellement affecter les personnages.

SYNDROME DE STRESS POST-TRAUMATIQUE

Quand un personnage est confronté à des situations horribles, traumatisantes ou humiliantes, ou s'il souffre de dommages physiques ou encore si sa vie est menacée, son esprit peut être incapable de supporter le choc, créant ainsi des dégâts qui perdurent. En termes de règles, quand un personnage est En état de choc, il doit faire un jet de Volonté de Difficulté 18. S'il réussit, le personnage arrive à se reprendre, sans séquelles. S'il échoue, le personnage souffre d'un Syndrome de Stress Post-Traumatique. Cela commence au niveau Léger. Si, par la suite, ce personnage subit un nouveau Syndrome, le niveau augmente d'un échelon (de Léger à Modéré, de Modéré à Sévère), Sévère étant le plus haut degré.

Erol est En état de choc suite à une tentative d'enlèvement par des extraterrestres. Il fait donc un jet de Volonté avec une difficulté de 18. Malheureusement, Erol échoue et contracte un Syndrome de Stress Post-Traumatique de niveau Léger. Si, après, il retombe En état de choc. Il devra refaire un jet de Volonté de difficulté 18 et en cas d'échec, son Syndrome augmentera d'un niveau (d'abord Modéré puis Sévère si cela se produit une troisième fois).

NIVEAUX ET SYMPTÔMES

Chaque Syndrome a plusieurs symptômes qui lui sont associés que le personnage peut montrer au choix du Meneur de jeu. Par ailleurs, le joueur peut de lui-même proposer des symptômes correspondant à son niveau de Syndrome. Souvenez-vous que le joueur devra jouer chacun des symptômes de son Syndrome et cela se révèle parfois compliqué.

LÉGER

Au niveau Léger, les symptômes se manifestent au moins une fois par semaine ou lorsque le personnage est confronté à une situation lui rappelant son Trauma. Tant que persiste le symptôme (en général un jour entier), le personnage subit un malus de 1D en Connaissance, Perception ou Présence, comme le désire le Meneur de jeu, à cause de son incapacité à penser clairement, de son manque de sommeil, son malaise, etc...

DES SOUVENIRS RÉCURRENTS. Ce qui peut comprendre des images ou des impressions. Le personnage voit des images terrifiantes de l'événement qui lui apparaissent quand il s'y attend le moins. Ce qui le laisse effrayé ou choqué.

DES CAUCHEMARS RÉCURRENTS liés à l'événement qui l'a traumatisé. Le personnage se réveille en sueur et de mauvaise humeur, n'ayant pas pu se reposer.

UN INTENSE MALAISE PSYCHOLOGIQUE lié à son événement traumatisant. Le personnage essaye par tous les moyens d'éviter de se remémorer ce qui s'est passé, voir des images qui le lui rappellent. Même en parler le plonge dans une angoisse profonde qui peut se changer en rage ou en terreur.

UNE PHOBIE de tout ce qui est directement lié à l'événement traumatisant. Le personnage souffre d'une peur irrationnelle envers certains objets ou certaines situations liées à l'événement.

ANXIÉTÉ CONSTANTE. Le personnage souffre d'anxiété, de nervosité, de tremblements, de nausées, sans raison apparente. Il ne peut pas en identifier la cause.

INSOMNIE. Le personnage a du mal à dormir. Il reste éveillé pendant des heures. Malgré sa fatigue, il ne trouve pas le sommeil.

AGRESSIVITÉ, accès de rage. Le personnage est énervé ou irritable. Tout devient prétexte à une dispute, une bagarre ou une attaque violente.

DÉPRESSION. Le personnage est découragé, apathique, il n'a aucune envie de vivre. Il se sent pessimiste et incapable d'agir.

HYPERVIGILANCE. Le personnage est constamment en alerte, il regarde partout, prend des précautions excessives pour empêcher l'événement traumatique de se répéter.

Erol souffre d'un Syndrome de Stress Post-Traumatique Léger suite à une tentative d'enlèvement de la part de quelques créatures. Le deuxième jour du scénario suivant, le Meneur de jeu décide qu'Erol souffre de violents cauchemars. Il aura un malus de 1D en Perception toute la journée car il est affecté par ses rêves.

MODÉRÉ

Au niveau Modéré, les symptômes qui touchent le personnage se font chroniques. Le personnage peut subir n'importe lequel des symptômes du niveau « Léger » et aussi souffrir constamment d'un de ceux qui suivent, si le joueur et le Meneur de jeu sont d'accord. À cause du Syndrome, le personnage aura un malus de 1D en Présence et en Connaissance.

DISSOCIATION : le personnage se crée une idée selon laquelle l'événement qui l'a traumatisé est en fait arrivé à quelqu'un d'autre. Il se souvient de l'événement mais a imaginé un scénario pour expliquer chacune des répercussions ou des preuves montrant qu'il été la cible de l'événement.

AMNÉSIE TOTALE OU PARTIELLE DE L'ÉVÉNEMENT : le personnage occulte l'événement traumatisant. Son esprit le cache, en partie ou totalement dans un recoin de sa mémoire. Il a des trous au sujet de l'événement.

ATARAXIE ÉMOTIONNELLE OU AFFECTIVE: le sujet est incapable de ressentir une quelconque émotion comme de la tendresse ou du désir sexuel, etc... Cela lui cause une constante insatisfaction et des problèmes relationnels.

FATIGUE CHRONIQUE: le personnage est toujours fatigué, endormi ou épuisé comme après un violent effort physique.

Si le Syndrome d'Erol passe au niveau Modéré, il peut souffrir occasionnellement de cauchemars terribles dont il ne se souvient pas au réveil, de rage ou d'anxiété et de dépression, comme avec un trouble Léger... On peut aussi y ajouter des symptômes de niveau Modéré. Dans ce cas, le Meneur de jeu et Ismaël, le joueur d'Erol, décident qu'il souffre d'amnésie totale à propos de l'événement. Erol a des trous dans ses souvenirs et ne parvient pas à se rappeler qu'un extraterrestre a tenté de l'enlever.

SÉVÈRE

Un personnage souffrant d'un Syndrome Sévère est très dur à jouer. Son trouble est grave, persistant et affecte dangereusement sa vie sociale. Le personnage souffre d'épisodes du niveau Léger, d'un symptôme du niveau Modéré et aussi d'un des symptômes Sévère de façon chronique et qui conditionne complètement sa vie. Le personnage subit un malus de 2D en Présence et 1D en Perception et Connaissance, à cause de son incapacité à la concentration, à exprimer ses émotions et penser clairement.

HALLUCINATION À PROPOS DE L'ÉVÉNEMENT: cela peut aller de simples *flashbacks* faisant revivre l'événement au personnage jusqu'à des hallucinations persistantes. Les hallucinations vont en général de pair avec des accès de paranoïa lors desquels le personnage imagine qu'un danger ou une conspiration le menace.

TROUBLE DE DISSOCIATION DE L'IDENTITÉ: l'esprit du personnage crée une ou plusieurs personnalités qui surgissent selon les circonstances et prennent le contrôle de ses faits et gestes. Le personnage ne se rappelle pas de tout ce qui se passe durant ses changements de personnalité. En outre, il peut avoir des images récurrentes de ce que ses «autres personnalités» ont fait quand elles ont pris le contrôle.

GUÉRISON

Le corps humain est une machine capable de réparer d'elle-même la plupart des dommages subis et peut parfois résister à de terribles blessures. En termes de règles, il existe deux types de guérison: la guérison naturelle et la guérison assistée.

LA GUÉRISON NATURELLE

La guérison naturelle demande du temps et du repos ce qui n'est pas sans danger puisque les blessures peuvent s'aggraver à causes d'infections et d'autres complications. Le tableau de guérison naturelle qui suit indique le temps que met chaque type de blessure pour guérir. Après avoir pris le temps de repos indiqué, le personnage fait un jet de Force. S'il réussit, le niveau de sa blessure redescend d'un niveau (de Mortellement Blessé à Handicapé, d'Handicapé à Gravement Blessé, de Gravement Blessé à Blessé et de Blessé à Sonné. Après Sonné, le personnage est considéré comme guéri). En cas d'échec du jet, l'état du personnage ne va pas changer pendant cette période. Mais si le résultat du Dé Joker est un 1, la blessure du personnage va empirer d'un niveau. Cela peut aboutir à la mort d'un personnage des suites de complications d'une blessure de niveau Mortellement Blessé ou un personnage Handicapé peut devenir Mortellement Blessé, puis mourir. Le repos doit être complet. Si le personnage fait un effort durant sa convalescence, il devra réduire de moitié (arrondi au supérieur) le nombre de dés qu'il devra jeter pour son jet de Force.

Erol est blessé. Il décide que ce n'est pas particulièrement grave donc il reste chez lui pour se reposer. Selon le tableau ci-après, au bout de 7 jours il peut faire un jet de Force avec une Difficulté de 10. S'il réussit, le niveau de sa blessure descendra à Sonné. Si Erol décide de mettre fin à son repos, il divisera par 2 le nombre de dés qu'il lancera en Force.

BLESSURE	TEMPS	DIFFICULTÉ
Sonné	1 jour	5
Blessé	7 jours	10
Gravement Blessé	14 jours	15
Handicapé	30 jours	20
Mortellement Blessé	60 jours	25



GUÉRISON ASSISTÉE

L'utilisation de la compétence Médecine vous permet d'apporter des soins spécifiques à votre patient. Un personnage souffrant d'une blessure de niveau Sonné à Handicapé peut recevoir les premiers secours dans les 20 minutes après avoir été blessé. Ce délai passé, les premiers secours ne seront plus possibles et le personnage aura besoin de soins prolongés.

PREMIERS SECOURS

Comme nous l'avons dit plus haut, un personnage ayant une blessure de Sonné à Handicapé peut recevoir les premiers secours. Pour ce faire, le médecin qui s'occupe de lui fait un jet de Médecine avec une Difficulté relative au niveau de la blessure. S'il réussit, la blessure du patient redescend d'un niveau. Si la blessure est du niveau Sonné, le personnage est guéri.

BLESSURE	DIFFICULTÉ
Sonné	6
Blessé	12
Gravement Blessé	18
Handicapé	24

Allan est Blessé durant un incendie. Michelle est là pour lui administrer les premiers secours, au moment où il se brûle. Michelle doit faire un jet de Médecine avec une difficulté de 12. Elle obtient un 17 et réussit à diminuer la blessure d'Allan d'un niveau. Allan est maintenant Sonné.

DE RETOUR PARMI LES VIVANTS

Un personnage Mortellement Blessé peut être sauvé s'il reçoit des soins particuliers et adéquats. Toute personne ayant la compétence Médecine peut tenter de stabiliser un personnage blessé.

- Si le personnage Mortellement Blessé l'est depuis moins de 10 minutes la Difficulté du jet de Médecine sera de 24. En cas de succès, le personnage devient Handicapé.
- Si le personnage Mortellement Blessé l'est depuis plus de 10 minutes, la Difficulté du jet de Médecine sera de 30. En cas de succès, le personnage devient Handicapé.

Dans tous les cas, si le docteur échoue, cela signifie que la blessure est en fait trop complexe pour lui et ne peut être soignée qu'en cas de changement dans la situation (par exemple, si le patient est emmené en unité de soins intensifs).

Michelle et Allan retrouvent un de leurs contacts Mortellement Blessé d'une balle dans la poitrine. Il est dans cet état depuis plus de 10 minutes et ne survivra pas longtemps. Michelle tente désespérément de le stabiliser et fait donc un jet de Médecine de Difficulté 30. Grâce à son entraînement et son équipement paramédical, elle obtient un 34 et stabilise la blessure qui redescend au niveau Handicapé.

Un personnage soigné de cette façon restera définitivement blessé. Selon le type de blessure et sa localisation, le personnage prendra le désavantage Vieille Blessure appliqué à la zone touchée. À la discrétion du Meneur de jeu, ce désavantage peut être éliminé avec le temps et un traitement adapté (une thérapie par exemple) ou peut être définitif.

SOINS PROLONGÉS

Recevoir des soins prolongés requiert que le personnage se repose comme pendant une guérison naturelle mais avec deux différences notables:

- Le temps de repos est diminué de moitié (arrondi au supérieur)
- Une fois la période de repos achevée, vous pouvez encore utiliser la compétence Médecine des soignants pour le jet de Soin au lieu d'utiliser la Force du Patient. Les médecins peuvent utiliser à leur avantage la présence de matériel adapté et de médicaments.

Michelle a été Gravement Blessée dans un accident d'hélicoptère qui lui a brisé le bras. Elle est hospitalisée et reste sous observation médicale durant sa convalescence. Normalement, elle devrait attendre 14 jours avant de pouvoir faire un jet de Force de Difficulté 18 pour tenter d'améliorer son état. Mais puisqu'elle est médicalement suivie, elle peut faire un jet au bout de 7 jours seulement.

En outre, elle peut choisir entre faire un jet de Force ou que son médecin fasse un jet de Médecine. Dans ce cas, le jet de Médecine est de 4D+2, soit bien plus que la Force de Michelle qui est de 2D+2. Elle va donc laisser celui qui la soigne faire le jet. Il peut aussi utiliser médicaments, instrument chirurgicaux et diagnostic pour modifier la Difficulté du jet.

SOIGNER LE STRESS

Le Stress peut être soigné par les personnages, grâce à du repos et des activités relaxantes. Si le personnage se repose sans subir de nouvelles causes de stress, son niveau redescend automatiquement, après le temps de repos indiqué dans le tableau ci-après. Un personnage peut à n'importe quel moment dépenser un Point de Bravoure et éliminer tous les Traumas accumulés jusqu'ici. Il se soigne grâce à sa simple volonté.

NIVEAU DE TRAUMA	TEMPS DE REPOS
Nerveux	5 minutes
Stressé	15 minutes
Affolé	1 heure
Profondément affecté	1 jour
En état de choc	7 jours

Si le joueur décide de suivre une thérapie ou de s'adonner à des activités relaxantes qui l'empêchent de penser à ses problèmes, son temps de rémission sera diminué de moitié (arrondi au supérieur) pour chaque phase de guérison.

Le combat d'Allan contre un incendie lui a laissé des séquelles psychiques. Il a désormais un Trauma de niveau Profondément Affecté. S'il continue sa vie de tous les jours sans s'attirer de nouveaux ennuis pendant un jour entier, le niveau de son Trauma redescendra jusqu'à Affolé. Mais si Allan décide de prendre une journée de repos, de promener son chien puis d'aller boire une bière avec quelques amis, son Trauma redescendra au niveau Affolé en seulement 12 heures, puisqu'il fait des activités qui lui permettent de se détendre.

TRAITER LES TROUBLES

Une personne souffrant d'un Syndrome de Stress Post-Traumatique (SSPT) peut réduire le niveau de ses symptômes ou même les éliminer complètement grâce à des traitements, une admission dans un hôpital spécialisé et une thérapie. Le personnage doit être suivi par un spécialiste et se rendre régulièrement à des thérapies de groupe, des séances de psychanalyse ou d'hypnose etc... Une fois le temps de traitement, indiqué dans le tableau ci-après, passé, le personnage doit faire un jet de Volonté selon la difficulté indiquée. En cas de succès, le niveau de son trouble va redescendre d'un niveau (de Sévèreà Modéré, de Modéré à Léger et si le niveau est Léger, le trouble disparaît). En cas d'échec, le trouble ne guérit pas. En cas d'échec avec un 1 au Dé joker, son trouble empire d'un niveau (de Légerà Modéré, de Modéré à Sévère). Si le trouble du personnage était déjà au niveau Sévère, son état s'aggrave jusqu'à devenir un désordre schizophrénique aigu. Le personnage perd définitivement sa santé mentale et devient un PNJ géré par le Meneur de jeu.

Erol a subi plusieurs traumatismes qui l'ont amené à développer un SSPT de niveau Sévère. Erol souffre d'hallucinations paranoïaques qui le menacent. Ses compagnons le font alors interner dans un hôpital psychiatrique où il reste 6 mois. Ce délai passé, il peut faire un jet de Volonté de difficulté 24. Erol réussit son jet et son trouble redescend au niveau Modéré. Son médecin le renvoie alors chez lui sous surveillance médicale.

NIVEAU DU TROUBLE	DURÉE DU SÉJOUR EN HÔPITAL OU DE LA THÉRAPIE	DIFFICULTÉ DU JET
Léger	1 mois	12
Modéré	3 mois	18
Sévère	6 mois	24

THÉRAPIE MÉDICAMENTEUSE

Un personnage ayant développé un SSPT peut avoir recours à des médicaments pour atténuer les symptômes de son trouble. Tant que le personnage suit son traitement, il ne subira plus les effets de niveau Léger de son syndrome. Cependant, il subira toujours les malus liés au trouble à cause des effets secondaires des médicaments.

Erol souffre d'un SSPT qui crée beaucoup de problèmes dans sa vie. Alors qu'il va régulièrement voir un psychiatre pour retrouver son équilibre mental et entame un traitement à base de médicaments. Grâce à eux, il ne subit plus les symptômes de niveau Léger de son syndrome comme l'insomnie ou l'anxiété. Néanmoins, il souffre toujours de fatigue chronique et, malgré les médicaments, il a toujours un malus de 1D en Présence et en Connaissance.

AMÉLIORATION DES PERSONNAGES

Au fur et à mesure de leurs aventures, les personnages auront la possibilité d'améliorer leurs compétences et d'en acquérir de nouvelles. En terme de système, l'amélioration des personnages se fait grâce aux Points de Personnage. À la fin de chaque aventure ou après un certain temps (deux ou trois longues sessions de jeu), le Meneur de jeu accorde aux personnages quelques Points de Personnage et quelques Points de Bravoure. Ils peuvent servir à remplacer ceux perdus au cours de la partie ou ils peuvent être échangés contre des améliorations du personnage.

Le Meneur de jeu est toujours en droit de demander une justification scénaristique plausible aux joueurs pour l'amélioration de leur personnage comme par exemple l'utilisation répétée d'une compétence durant le scénario: le personnage a pu chercher un professeur ou participer à des cours pour approfondir une connaissance, il a pu aller à la salle de sport pour se muscler, changer son régime alimentaire... Soyez créatifs en la matière. Au cas où le Meneur de jeu ne s'avère pas satisfait par l'explication fournie par le joueur, le personnage ne peut pas améliorer sa compétence. Cette règle n'a pas pour but de punir mais juste de conserver une certaine cohérence dans l'histoire. Il ne faut donc pas être trop sévère envers ses joueurs. Un personnage qui a passé la majeure partie de l'aventure à courir pour fuir le danger devrait être autorisé à améliorer ses compétences en Course ou en Endurance, peut-être même en Force si cela s'avère cohérent.

TRANSFORMER UNE COMPÉTENCE EN UNE COMPÉTENCE MAÎTRISÉE

Un personnage peut identifier une compétence comme maîtrisée une Compétence qui ne l'était pas jusque-là, en dépensant autant de Points de Personnage que le code D de la Caractéristique relative à la Compétence. La compétence maîtrisée s'utilise désormais avec le même nombre de dés que la caractéristique dont elle dépend (souvenez-vous qu'une compétence simple est généralement utilisée avec le nombre de dés de la caractéristique avec un malus de 1D).

Après une périlleuse aventure durant laquelle il a dû se battre pour sa vie, Erol obtient quelques Points de Personnage. Ismaël, le joueur qui interprète Erol, décide de passer sa compétence Arme à feu en compétence maîtrisée. Puisque sa Dextérité est de 4D+1, transformer sa compétence en compétence maîtrisée lui coûte 4 Points de Personnage (le même que le nombre de dés de la caractéristique liée sans compter les tiers).



AUGMENTER UNE COMPÉTENCE

Les compétences des personnages s'améliorent petit à petit, un tiers à la fois. Le prix en Points de Personnage de chaque tiers est égal au double du nombre de dés que le personnage a dans la compétence. Donc, si un personnage possède 2D+2 dans une compétence, l'augmenter d'un tiers lui coûtera 4 points. Rappelez-vous qu'une compétence ne peut pas avoir plus de 2 tiers. Par conséquent, cette compétence qui a déjà 2D+2, une fois augmentée d'un nouveau tiers devient une compétence à 3D. Si le Meneur de jeu est d'accord, un personnage peut améliorer une compétence de plus d'un tiers à la fois. Nous recommandons d'éviter de pouvoir octroyer plus de 3 tiers d'amélioration (l'équivalent d'1D) à la même compétence en une seule aventure.

Ismaël décide d'améliorer la compétence Orientation d'Erol. Jusqu'ici, cette compétence est à 3D+1, cela coûtera donc 6 points de l'améliorer d'un tiers. Après amélioration, la compétence passe donc à 3D+2. Normalement, on ne peut pas apporter plus d'une amélioration à une compétence mais cette fois, le Meneur de jeu y consent.

ACQUÉRIR UNE NOUVELLE SPÉCIALISATION

Acquérir une nouvelle spécialisation pour une compétence coûte autant de Points de Personnages qu'il y a de dés dans la compétence principale. Il n'est possible d'acquérir des spécialisations que sur des compétences maîtrisées. La nouvelle compétence démarrera à la même valeur que la caractéristique principale avec un tiers de plus.

Après avoir dû échapper à un chasse-neige meurtrier, Ismaël décide qu'Erol devrait acquérir la spécialisation Conduite de Poids Lourds pour sa compétence Conduire. Puisque sa compétence Conduire a 5D, cette nouvelle spécialisation lui coûte 5 points et démarre avec la valeur de 5D+1.

AMÉLIORER UNE SPÉCIALISATION

Tout comme les compétences, les spécialisations s'améliorent par tiers. Mais puisqu'elles touchent des domaines beaucoup plus spécifiques et précis, elles coûtent bien moins cher. Améliorer une spécialisation de 1 tiers coûte autant de Points de Personnage que le Code D de la spécialisation.

Ismaël décide aussi d'améliorer sa spécialisation Rester Éveillé de sa compétence d'Endurance. Jusqu'ici, sa spécialisation est à 3D. Cela lui coûte donc 3 Points de Personnage pour la faire passer à 3D+1.

AMÉLIORER UNE CARACTÉRISTIQUE

Les caractéristiques peuvent aussi être améliorées au cours des aventures que vivront vos personnages. Le Meneur de jeu devrait se montrer particulièrement strict quant aux raisons que lui donnent ses joueurs sur l'amélioration de leurs Caractéristiques. Une raison qui ne serait pas valable devrait entraîner le refus de l'amélioration. Puisqu'elles touchent plusieurs domaines de compétences, les caractéristiques sont bien plus chères à améliorer que les compétences. Cependant, chaque fois que vous améliorez une caractéristique, vous améliorez par la même occasion toutes les compétences et toutes les spécialisations qui y sont liées. Le prix d'une amélioration de caractéristique est de 5 fois son Code D (les tiers sont ignorés). Comme pour

les compétences et les spécialisations, l'amélioration d'une Caractéristique se fait par tiers. Il est vivement déconseillé de proposer aux joueurs d'augmenter de plus d'un tiers à la fois leurs Caractéristiques.

Après de nombreuses aventures, Ismaël désire augmenter la Force d'Erol, son personnage. Il explique au Meneur de jeu que le fait de se battre pour survivre, courir, sauter et repousser ses limites physiques a entraîné chez lui une amélioration de sa condition physique. Puisque la Force d'Erol est de 2D, le prix pour l'augmenter est de 10 Points de Personnage. Sa Force passe alors à 2D+1.

ACQUÉRIR UN AVANTAGE

Certains avantages peuvent être acquis au cours du temps. Certains sont des talents qui se révèlent avec le temps, d'autres sont des compétences que le personnage apprend ou découvre. Comme toujours, c'est au Meneur de jeu de déterminer si tel ou tel avantage est possible à acquérir. S'il est d'accord, le prix d'un avantage est toujours de 12 Points de Personnage.

EFFACER UN DÉSAVANTAGE

Certains désavantages peuvent être éliminés avec le temps. Des phobies que l'on surpasse, des blessures qui guérissent etc... Comme toujours, pour faire disparaître un désavantage, il faut le justifier de façon logique et cohérente par rapport au scénario, auprès du Meneur de jeu. Le joueur doit expliquer comment son personnage a réussi à dépasser son désavantage. Si le Meneur de jeu est d'accord, alors le prix pour effacer un désavantage est de 12 Points de Personnage.

ATTRIBUER LES POINTS DE PERSONNAGE

LA DIFFICULTÉ DU SCÉNARIO

Quand les personnages sont confrontés à de grandes difficultés, ils sont forcés de donner le meilleur d'eux-mêmes et même de se surpasser. Selon la difficulté générale de l'aventure, le Meneur de jeu peut décider de donner entre 1 et 3 Points de Personnage en récompense aux personnages. Cette décision doit se baser à la fois sur la difficulté générale de l'aventure mais aussi sur le nombre d'obstacles que les joueurs ont rencontré.

L'INTERPRÉTATION DU PERSONNAGE

Les personnages peuvent aussi gagner des Points de Personnages s'ils sont fidèles à eux-mêmes. Si le joueur s'investit pleinement de son rôle et reste cohérent dans son interprétation, c'est un réel plus pour l'aventure. Respecter la personnalité et les limitations de son personnage y compris ses troubles et ses motivations doit être récompensé. Selon leur jeu, les personnages peuvent gagner entre 1 et 3 points.

LE SPECTACLE

Si l'un des personnages a accompli, au cours de l'aventure, un acte particulièrement drôle, spectaculaire ou héroïque, quelque chose qui a réellement affecté les joueurs autour de la table en les faisant rire, applaudir ou frémir, il mérite 1 Point de Personnage en récompense.

LA PERFORMANCE

Quand l'un des personnages s'est retrouvé, durant le scénario, confronté à une situation dont il avait peu de chances de se sortir ou qui lui a donné beaucoup de fil à retordre mais qu'il a réglée, il gagne 1 Point de bravoure.

MISSION ACCOMPLIE

Quand les personnages réussissent à atteindre leurs objectifs, leur amour-propre est flatté et renforcé. Donnez aux personnages de 1 à 3 Points de Personnage à la fin de l'aventure. Ils gagnent aussi 1 Point de bravoure.



ÉQUIPEMENT

OBTENIR DE L'ÉQUIPEMENT

En règle générale, un personnage peut obtenir de l'équipement avec son Niveau de Vie, qui fonctionne ici comme une Compétence et dispose d'autant de dés que la valeur indiquée. Vous aurez probablement remarqué qu'un personnage au Niveau de Vie Pauvre possède 0D. En effet, un personnage vivant dans ces conditions ne possède aucun moyen financier et doit, soit vivre de la charité d'autrui, soit trouver d'autres moyens de se procurer ce qu'il désire.

ÉQUIPEMENT DE BASE

Le Niveau de Vie d'un personnage conditionne le type d'objets possédés à la création. Bien sûr, le Meneur de Jeu a le dernier mot sur la disponibilité de tel ou tel équipement auquel le personnage a accès. Prenez en compte le fait qu'un personnage appartenant à une force de sécurité ou à une unité militaire pourra se voir assigner des armes, véhicules et équipements spéciaux spécifiques. Des personnages issus du monde de la pègre peuvent aussi avoir accès à du matériel illégal dès leur création.

Allan a un niveau de vie de 2. Le Meneur de Jeu considère qu'il possède tout ce que l'on peut attendre de quelqu'un de classe moyenne ouvrière : un petit appartement en location, une voiture d'occasion, un ordinateur bas de gamme, etc. Allan travaille en tant que veilleur de nuit dans plusieurs bureaux et le Meneur de Jeu détermine que, grâce à son emploi, il possède un revolver Smith & Wesson M&P Model 10 de calibre .38, ainsi qu'un gilet pare-balles léger.

COÛTS D'ACHAT

Étant donné que notre liste, considérable en elle-même, est fournie à titre indicatif, les prix qui y sont indiqués sont génériques au lieu d'être détaillés. Gardez en mémoire que les prix peuvent varier d'un pays à un autre pour diverses raisons (taxes, coûts de production, etc.). Si vous souhaitez connaître le montant exact d'un objet en particulier, nous vous conseillons de le chercher sur Internet ou dans un catalogue spécialisé.

Lorsqu'un personnage désire acheter un objet en particulier, il lui faut faire un jet de Niveau de Vie contre une Difficulté qui dépend de l'objet visé. En cas de réussite, l'équipement est disponible. En cas d'échec, il ne pourra obtenir l'objet souhaité. Peut-être que sa demande de crédit a été refusée ou qu'il n'en a tout simplement pas les moyens. Sur décision du Meneur de Jeu, le personnage peut tenter d'utiliser des compétences en rapport (comme Persuasion) pour son jet, ou bien peut se faire aider par d'autres personnages.

NIVEAU	ORDRE DE PRIX	COÛT APPROXIMATIF	DISPONIBILITÉ
0	Minimum	Jusqu'à 10€	Très facile
1	Très bon marché	Jusqu'à100€ approximativement	Facile
2	Bon marché	Jusqu'à 1000€ approximativement	Moyenne
3	Abordable	Plusieurs milliers d'euros	Difficile
4	Cher	Plusieurs dizaines de milliers d'euros	Très Difficile
5	Très cher	Plusieurs centaines de milliers d'euros	Héroïque
6	Luxueux	Plusieurs millions d'euros	Légendaire

Allan désire s'acheter une nouvelle voiture, un SUV sportif bas de gamme dans ce cas précis. Le prix de cette voiture est Abordable (3). Allan a un Niveau de Vie Classe moyenne ouvrière (2). Ainsi, pour faire l'acquisition de ce véhicule, Allan doit réussir un jet de Niveau de Vie (établi à 2D) contre une Difficulté qui dépend du coût. Pour un objet Abordable, c'est Difficile, et le Meneur de Jeu établit la difficulté à 18. Allan lance les dés et obtient 9. Sa banque lui aura donc refusé sa demande de crédit. Donc, il ne pourra pas acheter cette voiture.

DIMINUER ET AUGMENTER LES ORDRES DE PRIX

Dans ce chapitre, nous parlerons parfois de certaines situations occasionnant une augmentation ou une diminution de l'ordre de prix d'un ou plusieurs niveaux. Lorsqu'une situation ou une option augmente le prix d'un objet, nous descendrons d'autant de lignes que nécessaire dans la colonne ordre de prix, jusqu'à Luxueux au grand maximum. Cela signifie que l'objet en question sera de plus en plus difficile à acquérir. Si au contraire un prix diminue, nous remonterons dans cette même colonne d'autant de niveaux que nécessaire, jusqu'à Minimum, qui est le prix le moins élevé.

Allan n'a pas pu faire l'acquisition d'une nouvelle voiture, s'étant vu refuser le crédit nécessaire. Il opte donc pour une voiture d'occasion, ce qui diminue le prix de 1 niveau. La voiture qu'Allan comptait acheter était Abordable (3), et devient désormais Bon marché (2). Allan peut donc faire un jet sous son Niveau de Vie (2) contre une difficulté Moyenne. Le Meneur de Jeu établit la Difficulté à 11. Allan sait pertinemment que vu sa situation actuelle, acheter cette voiture est très difficile. Il lui faudra donc négocier...

EST-CE QUE LES POINTS DE PERSONNAGE OU LES POINTS DE BRAVOURE PEUVENT ÊTRE UTILISÉS SUR DES JETS D'ACHAT ?

Les jets pour obtenir de l'équipement ne sont que des jets de dés après tout. Certains joueurs pourraient décider d'utiliser les Points de Personnage ou les Points de Bravoure de manière abusive. Il appartient donc au Meneur de Jeu de permettre ou pas l'utilisation de ces points sur des jets d'achat.

ACHATS SELON LE NIVEAU DE VIE

Ce petit point de règle additionnel permet d'estimer très rapidement l'effet provoqué par l'achat de plusieurs biens et services sur les finances du personnage. Vous pouvez utiliser cette règle en complément ou en remplacement des règles standard d'achat d'équipement. Comme vous le savez, le prix d'un produit est déterminé sur une échelle de 0 à 6, tout comme le Niveau de vie d'un personnage. Lorsque celui-ci souhaite faire l'acquisition d'un objet, il peut, en règle générale:

- Acquérir sans difficulté des objets coûtant jusqu'à 2 niveaux en dessous de son Niveau de Vie.
- Faire un achat maximum par semaine de 1 niveau en dessous de son Niveau de Vie. La dépense liée au coût d'achat aura un impact considérable sur les finances du personnage.
- Faire un achat maximum par mois (d'un jour de paie au suivant) de niveau égal à son Niveau de Vie. La dépense liée au coût d'achat aura un impact extrêmement important sur les finances du personnage. Le mois suivant, son Niveau de Vie baissera d'un niveau à cause de cette dépense supplémentaire.
- Faire un achat maximum par an de 1 niveau au dessus de son Niveau de Vie. Toute l'année suivant cet achat, le Niveau de Vie du personnage baissera d'un niveau à cause de son endettement.

Allan a un Niveau de Vie de 2 (Classe populaire) car il est agent de sécurité. En règle générale, il peut prendre un café ou une bière avec ses amis sans mettre à mal ses finances (plus ou moins l'équivalent d'un Coût 0). Une fois par semaine, il peut faire un bowling avec ses amis et sortir manger un steak-frites (Coût 1). Si dans le mois en cours il fait une dépense importante (comme acheter le tout dernier cri en matière de smartphone par exemple), il lui faudra réduire ses dépenses le mois suivant. Son Niveau de Vie sera alors de 1 pour tout autre achat. S'il décide d'effectuer un achat réellement important (comme changer de voiture), il sera endetté jusqu'au cou et son Niveau de Vie sera de 1 pour tout autre achat pendant un an.

ACHETER D'OCCASION

Les personnages peuvent tout à fait acquérir des objets d'occasion. Dans de nombreux pays, le marché de l'occasion est florissant et propose de nombreux produits de qualité à prix réduits. Généralement, un objet d'occasion diminue le prix de 1 niveau. La plupart du temps, il présentera des marques d'usure ou de déchirure, ou comportera des défauts de fabrication mineurs. Mais en règle générale, il sera en bon état. Un personnage pourra aussi tenter de trouver un objet en plus mauvais état, Diminuant ainsi le prix de 2 niveaux. Mais cela engendrera des réparations fréquentes et il tombera en panne au pire moment, de la vraie camelote.

ASPECT LÉGAL

La législation en vigueur dans chaque pays interdit la possession et l'utilisation d'innombrables objets considérés comme pouvant être dangereux et pouvant porter atteinte à la vie privée. Certains de ces objets nécessitent la possession de permis pour pouvoir les porter. Normalement, les explosifs, les armes et les véhicules militaires seront toujours restreints aux forces de sécurité et aux unités militaires. Prenez en compte que vous pouvez accroître la difficulté de Connaissance de la Rue ou de Persuasion afin de se procurer des objets illégaux. Le prix lui aussi augmentera de un ou deux niveaux selon son degré d'illégalité ou de restriction.

DESCRIPTION

Voici ensuite une description des éléments d'équipement présentés dans ce livre.

VÊTEMENTS ET CHAUSSURES

Il existe une très grande variété de vêtements et de chaussures dont les prix dépendent de la qualité des matériaux, de la fabrication, de la marque et des modes. Pour certaines personnes, la tenue vestimentaire n'est qu'esthétique. Mais dans certaines situations, être habillé et chaussé d'une certaine manière pourra être d'un grand secours, ou bien être un véritable problème si les conditions climatiques ne s'y prêtent pas. Le Meneur de Jeu pourra augmenter la difficulté de certaines tâches si le personnage ne porte pas les vêtements adéquats. Par exemple, il peut très bien augmenter la difficulté de +6 sur des jets de Course si le personnage porte des talons hauts.

LES CHAUSSURES DE TRAVAIL sont généralement renforcées, faites de matériaux «respirants» et imperméables, et ont des semelles antidérapantes. En outre, les chaussures de montagne sont équipées d'inserts à crampons et sont en tissu imperméable.

SI LE MENEUR DE JEU LE DÉCIDE, un personnage peut bénéficier d'un bonus de 1D en Séduction, Affaires, Persuasion or Autorité naturelle s'il porte les vêtements appropriés (vêtements provocants, costumes de marque, etc.).

LES VÊTEMENTS TACTIQUES sont habituellement couverts de motifs «camouflage» d'un type ou d'un autre. Cela procure un bonus de 1D aux tentatives de Discrétion et Camouflage dans un environnement correspondant au motif porté. Les motifs les plus courants sont Forêt, Désert, Toundra, Urbain, Bleu marine et Noir.

LES VÊTEMENTS D'HIVER ou de montagne sont généralement fabriqués avec des tissus synthétiques « respirants » et sont conçus pour conserver la chaleur corporelle de l'utilisateur. Ils donnent un bonus de 1D aux jets d'Endurance pour résister aux froids extrêmes. Des vêtements isolants ou en néoprène offrent un bonus de 2D aux jets d'Endurance pour résister aux froids extrêmes.

SACS DE TRANSPORT

Il existe de nombreuses sortes et tailles de sacs et de sacs à dos. Les sacs et sacs à dos conçus pour le camping et la montagne possèdent habituellement une protection pour le dos (permettant ainsi de porter une charge plus lourde sur une période de temps plus longue) et sont imperméables (afin de protéger leur contenu). Les sacs et sac à dos tactiques sont habituellement équipés d'attaches et de sangles, les rendant plus facile à enlever, le porteur gagnant ainsi en mobilité, pouvant s'enfuir plus rapidement en cas d'urgence.

MATÉRIEL DE CAMPING ET DE SURVIE

Ce sont les sacs, tentes, réchauds, tapis, etc. Le matériel de camping est conçu pour donner un certain confort pour passer la nuit dehors ou séjourner dans la nature. Le matériel de survie a pour but de donner à ses utilisateurs de meilleures chances de survie en territoire hostile. Par exemple, un bon sac de couchage et un bon abri sont indispensables à la survie en haute montagne. Un personnage ne possédant pas le matériel adéquat pourra voir la Difficulté de ses jets de Survie augmentée en fonction de son environnement.

LES SACS DE COUCHAGE d'hiver ou de montagne donne un bonus de 2D aux jets d'Endurance pour résister au froid extrême.

BOUSSOLES : indiquent le pôle Nord magnétique. Il existe de nombreuses sortes de boussoles équipées d'un nombre variable de fonctionnalités. Elles procurent un bonus de 1D aux jets d'Orientation. Toute interférence magnétique les rendra inutiles.

GPS : le modèle le plus simple donne les coordonnées de l'utilisateur (latitude, longitude et altitude par rapport au niveau de la mer) et donne un bonus de 1D aux jets d'Orientation. Des modèles plus élaborés incluent des programmes de navigation et de cartographie, donnant un bonus de 2D aux jets d'Orientation. Un GPS fonctionnant grâce à des satellites, cela signifie qu'il ne fonctionnera pas dans des zones non-couvertes.

RATIONS DE COMBAT : ces rations de survie conditionnées, précuites et mises en conserve sont conçues pour durer dans le temps et fournir un apport énergique im-



portant. Certaines incluent un réchaud, une cuisinière d'urgence et un allume-feu, tandis que d'autres permettent de manger un repas chaud sans avoir besoin d'allumer un feu par réaction chimique exothermique d'oxydoréduction.

BARRES ÉNERGÉTIQUES : ce sont des barres de céréales à forte teneur en glucides. Cette nourriture, bien que fort peu équilibrée, fournit un apport énergétique ainsi qu'un bonus de 1D aux jets d'Endurance pour résister à l'épuisement jusqu'à trois heures après consommation.

BOISSONS ÉNERGISANTES : habituellement à forte teneur en caféine, taurine et autres excitants. Cela procure un bonus de 1D aux jets d'Endurance pour résister à l'épuisement jusqu'à trois heures après consommation.

OUTILLAGE

Les trousses à outils sont conçues pour être transportées par des professionnels dans une sacoche ou une mallette afin de pouvoir intervenir en extérieur. Elles incluent généralement des outils de diagnostic, de maintenance et de réparation. Un personnage qui tenter d'effectuer une tâche spécialisée sans les outils appropriés se verra infliger un malus, comme indiqué dans les règles.

UN DÉFIBRILLATEUR PORTATIF donne un bonus de 2D pour tenter de stabiliser un personnage Mortellement Blessé (voir De retour parmi les vivants, page XX).

OUTILLAGE MICROÉLECTRONIQUE : inclut toutes sortes d'outils comme des pinces, des pinces à dénuder, un fer à souder, un cutter, un extracteur de copeaux, des tournevis, des fusibles, des transistors, un ampèremètre, des connecteurs, une pince ampérométrique, etc.

BOITE À OUTILS : l'outillage normal que l'on retrouve habituellement chez tout le monde. Marteau, tournevis, cutter, clé à molette, clés Allen, pinces, perceuse, etc.

TROUSSES DE PREMIERS SOINS: contient bandages et pansements, un antiseptique iodé, des analgésiques, une pince à épiler, un forceps, du matériel de suture, des ciseaux, etc.

ORDINATEURS ET MOYENS DE COMMUNICATION

Les ordinateurs et les tablettes possèdent des propriétés différentes selon les gammes.

BAS DE GAMME : équipés d'une mémoire interne convenable, ces appareils peuvent faire tourner nombre d'applications simples, comme des calculettes, des lecteurs de musique, des éditeurs d'image simplifiés, des lecteurs de documents, des jeux simples, etc. En ce qui concerne les tablettes, ces appareils ont généralement une connectivité limitée (accès Internet via réseaux privés, ou bien connexion à des appareils environnants) et comportent des fonctionnalités du style GPS et un appareil photo. Les ordinateurs sont généralement équipés d'une webcam basse résolution.

MILIEU DE GAMME : équipés d'une mémoire interne correcte, les ordinateurs et tablettes du milieu de gamme peuvent faire tourner des applications plus complexes comme des programmes de débogage, des jeux aux graphismes en basse résolution, des éditeurs de musique et vidéo simples. Les tablettes sont généralement équipées d'une connexion 3G (accès Internet par les réseaux mobiles et locaux) et comportent des fonctionnalités comme un GPS et un appareil photo haute résolution. Les ordinateurs sont généralement équipés d'une webcam haute définition, d'un son *surround* et d'un lecteur- graveur de DVD.

HAUT DE GAMME : ces appareils peuvent faire tourner quasiment toutes sortes d'applications, notamment celles demandant beaucoup de mémoire et une carte graphique puissante. Ils peuvent traiter des opérations complexes. Dans le cas des tablettes, elles possèdent une connectivité locale et mobile, un GPS et un appareil photo haute résolution avec zoom intégré. En ce qui concerne les ordinateurs, ils possèdent généralement un son *surround* haute définition, une webcam haute définition, ainsi qu'un lecteur graveur de DVD et Blu-ray.

SMARTPHONES

Ces téléphones intelligents possèdent des fonctionnalités similaires aux tablettes de même gamme, mais avec un écran plus petit pour la portabilité.

TALKIE-WALKIES

LES TALKIES-WALKIES CIVILS peuvent être achetés dans n'importe quel magasin, déclinés aussi en jouets pour enfants. Dans les meilleures conditions, leur portée peut aller jusqu'à environ deux kilomètres. Ils disposent des quelques fonctionnalités et d'une réception convenable

LES TALKIES-WALKIES PROFESSIONNELS ont une plus grande portée,entre 3 et 5 kilomètres, sont équipés de deux canaux et d'une antenne de bande.

LES TALKIES-WALKIES MILITAIRES ont une portée de 7 kilomètres, possèdent au moins 5 canaux, une antenne de bande et un système de cryptage sécurisé. Ils ne sont généralement pas accessibles au public.

TÉLÉPHONE DE CAMPAGNE : ces postes de communication portatifs émettent sur des fréquences UHF et VHF. Équipés d'une antenne simple, leur portée peut aller jusqu'à 300 kilomètres.

TÉLÉPHONE DE CAMPAGNE MILITAIRE : ces émetteurs-récepteurs, portatifs pour la plupart (transportables, par exemple dans un sac à dos), comportent des codificateurs, des sauts de fréquence programmés, un générateur de bruit, une balise de détresse longue portée (signal de détresse émis en morse).

ÉCLAIRAGE

Il existe bon nombre de torches et de types d'éclairage. La plupart fonctionnent avec des piles, rechargeables ou non. Selon leur taille, elles ont une portée et un lumen (puissance lumineuse) plus ou moins forts.

LES LAMPES TORCHES MILITAIRES disposent généralement de filtres couleur pour éviter que l'utilisateur ne soit détecté et s'aveugle. Elles sont aussi équipées de modes d'allumage intermittent en cas d'alerte et de transmission de caractères codés en morse.

LES LAMPES ET LAMPES TORCHES tout terrain sont généralement équipées de crochets afin d'être posées ou suspendues, d'un mode d'éclairage fluorescent et d'un réglage d'intensité de la lumière.

LES LAMPES FRONTALES disposent d'un système d'attache afin d'être fixées à un casque, ou sur la tête grâce à un harnais élastique. Ainsi, les mains sont libres tout en disposant d'une lampe dirigée dans la ligne de vue.

LES LAMPES DE TYPVE PROJECTEUR disposent habituellement d'une grande puissance d'éclairage frontal. La taille et le diamètre du faisceau peuvent être ajustés.

LES BÂTONS LUMINEUX sont des tubes en plastique constitués de deux capsules contenant une solution chimique différente. Lorsque les capsules sont rompues, les liquides se mélangent et produisent de la lumière. D'une durée d'une heure, ils ne peuvent être éteints mais fonctionnent parfaitement bien sous l'eau.

VISION NOCTURNE

Il existe principalement trois types de technologie permettant de voir dans l'obscurité et pouvant être incorporés à des lunettes (de taille énorme), de lunettes de visée (fixables à une arme ou autonome) ou des jumelles (utilisation civile très largement répandue).

GROSSISSEMENT OPTIQUE

Cette technologie est basée sur l'excitation de photons reçus d'une source de lumière extérieure à faible intensité (comme par exemple la lune ou les étoiles). Dans les premières années du développement de cette technique, une augmentation subite de la luminosité pouvait aveugler l'utilisateur. Aujourd'hui, la plupart de ces appareils disposent d'une fonction *auto-gating* supprimant toute lumière aveuglante. Les équipements pour un public civil, à bas coût (comme un caméscope) enlèvent jusqu'à 3 points de modificateur de luminosité. Une lunette de visée militaire dernière génération enlève jusqu'à 6 points.

Allan vise une cible grâce à la lunette de visée fixée à son fusil de chasse. La défense de la cible, modificateurs inclus, s'élève à une Difficulté de 14. LA seule lumière étant le clair de lune, le Meneur de Jeu devrait normalement augmenter la Difficulté de +6 pour atteindre 20. Cependant, le viseur d'Allan peut enlever jusqu'à 3 points de modificateur de Difficulté. Cela signifie qu'au lieu d'augmenter la Difficulté de +6, celle-ci sera de +3 pour atteindre 17. S'il avait utilisé une lunette de visée militaire dernière génération, il aurait pu enlever 6 points du modificateur d'obscurité, et la Difficulté serait restée à 14.

ÉCLAIRAGE ACTIF

Cette technologie tire avantage des sources de lumière infrarouge environnantes. Un récepteur susceptible de voir dans cette partie du spectre amplifie l'image, mais en basse résolution. Ces viseurs, généralement non accessibles aux civils, peuvent enlever jusqu'à 6 points de modificateur de luminosité.

IMAGEUR THERMIQUE

Cette technologie détecte les différences de température sur tout objet ou être vivant avec arrière-plan. Ces appareils détectent les radiations thermiques et n'ont aucun besoin de source de lumière. Grâce à cette technologie, les objets émettant une source de chaleur sont perçus en rouge, puis en couleurs se dégradants jusqu'au bleu ou noir pour les objets froids. Pouvant être utilisée dans l'obscurité totale, une lunette de visée peut être saturée et brouillée par une très grande source de chaleur.

PILES ET CHARGEURS

PILES

Une grande partie des appareils électriques et électroniques sont alimentés par des piles électriques, un dispositif produisant une réaction électrochimique afin de fournir de l'énergie électrique. Les piles primaires ne sont pas rechargeables tandis que les piles secondaires le sont et on peut donc les réutiliser. On peut alors les relier à un chargeur généralement branché à une source électrique, qui transforme le voltage pour pouvoir recharger la pile. Les piles électriques les plus courantes sont disponibles dans le commerce tandis que celles pour des appareils électroniques complexes sont généralement plus chères et plus difficiles à se procurer.



CHARGEURS

Il existe de nombreuses sortes de chargeurs pour tous types de piles et batteries. Alors que certaines organisations, comme l'Union Européenne, ont tenté de créer un seul standard de chargeur, il en existe des dizaines et des dizaines de types différents.

DYNAMO

Une dynamo est un petit mécanisme de production d'énergie par le biais d'un processus d'induction magnétique. Pendant des années, elle a été utilisée par les cyclistes, installée sur une roue de vélo afin de générer de la lumière. C'est une manière simple et portative de produire de l'électricité.

MATÉRIEL D'ESCALADE

Le matériel d'escalade comporte habituellement toute sorte d'équipement de sécurité, des cordes en fibres synthétiques, des mousquetons, des crampons à neige, des piolets, etc. L'utilisation de matériel d'escalade approprié peut donner au personnage un bonus de +1D à ses jets de Grimper.

ARTICLE	PRIX
VÊTEMENTS ET CHAUSSURES	
Manteau	Très bon marché
Veste polaire	Bon marché
Veste légère	Très bon marché
Chaussures de montagne	Très bon marché
Chaussures militaires / de travail	Bon marché
Chaussettes	Minimum
Chemise	Minimum – Très bon marché
T-shirt	Minimum – Très bon marché
Chaussures de sport	Minimum – Bon marché
Chaussures de ville	Minimum – Bon marché
Veste de chasse	Très bon marché
Veste tactique	Très bon marché
Pantalon	Minimum – Bon marché
Jupe	Minimum – Bon marché
Robe	Minimum – Bon marché
Sous-vêtements	Minimum – Bon marché
Vêtements tactiques	Très bon marché
Vêtements isolants	Très bon marché
Combinaison de plongée	Bon marché
Costume / tailleur	Très bon marché – Bon marché
Tenue / robe de soirée	Très bon marché – Abordable
Vêtements de marque	Bon marché – Abordable
SACS DE TRANSPORT	
Sac de sport	Très bon marché
Sac tactique	Très bon marché
Sac à main	Minimum – Bon marché
Attaché-case	Très bon marché
Sac à dos de camping	Très bon marché
Sac à dos de montagne	Très bon marché
Sac à dos scolaire	Très bon marché
Sac à dos tactique	Très bon marché
Mallette	Minimum
MATÉRIEL DE CAMPING ET DE SURVIE	
Barre énergétique	Minimum
Boisson énergisante	Minimum
Boussole	Très bon marché
Camping-gaz	Très bon marché
Matelas gonflable	Très bon marché
Chronomètre	Très bon marché
Lanterne de camping	Très bon marché
Tente simple	Très bon marché
Tente de montagne	Bon marché
Tente militaire	Bon marché
Pavillon	Bon marché
Sac de couchage pour l'hiver	Bon marché
Sac de couchage de montagne	Bon marché
Sac de couchage pour l'été	Très bon marché
Ration de combat	Minimum
Boîtes à outils	
Outillage simple	Très bon marché
Outillage de menuiserie	Bon marché
Outillage microélectronique	Bon marché
Défibrillateur portatif	Bon marché
Outil multifonction	Très bon marché
Outils de falsification	Bon marché
Trousse de premiers soins	Très bon marché
TECHNOLOGIE ET COMMUNICATIONS	
Ordinateur bas de gamme	Bon marché
Ordinateur milieu de gamme	Bon marché

Ordinateur haut de gamme	Abordable
Ordinateur haute technologie	Abordable
Smartphone bas de gamme	Bon marché
Smartphone milieu de gamme	Bon marché
Smartphone haut de gamme	Abordable
Smartphone haute technologie	Abordable
Tablette bas de gamme	Bon marché
Tablette milieu de gamme	Bon marché
Tablette haut de gamme	Abordable
Talkie-walkie civil	Très bon marché
Talkie-walkie professionnel	Très bon marché
Talkie-walkie militaire	Bon marché
Téléphone de campagne	Bon marché
Téléphone de campagne militaire	Abordable
ÉCLAIRAGE ET INSTRUMENTS OPTIQUES	
Fusée éclairante	Minimum
Pistolet de détresse	Très bon marché
Lampe torche électrique	Minimum
Lampe frontale	Très bon marché
Lampe torche à faisceau ajustable	Très bon marché
Bâton lumineux	Minimum
Lunette de visée (éclairage actif)	Bon marché
Lunettes de visée (grossissement optique)	Très bon marché
Lunettes de visée (imageur thermique)	Bon marché
MATÉRIEL D'ESCALADE	
Baudrier	Très bon marché
Corde	Très bon marché
Crampons	Très bon marché
Mousqueton	Minimum
Piolet	Très bon marché
Pitons	Très bon marché
PILES	
Piles rechargeables	Minimum – Très bon marché
Chargeur de piles	Minimum – Très bon marché
Dynamo	Très bon marché

PORTÉES

Afin de vous faciliter la tâche, voici à nouveau le tableau des armes à feu.

ARMES AUTOMATIQUES

Toute arme dont la description comporte la mention *Tir automatique possible* est en mesure d'effectuer des tirs simples, des Tirs automatiques, des Tirs de couverture ou des Tirs en rafale. Toute arme dont la description comporte la mention *Tir automatique uniquement* ne peut pas effectuer de tirs simples, mais uniquement des Tirs automatiques, des Tirs de couverture ou des Tirs en rafale.

PORTÉE	COURTE	MOYENNE	LONGUE
Armes de poing	5	15	30
Fusils à pompe	20	60	120
Pistolets mitrailleur	25	75	150
Fusils de chasse	30	90	180
Fusils d'assaut	50	150	300
Fusils de précision	100	300	600
Mitrailleuses	50	150	300
Lance-roquettes	50	100	200
Lance-grenades	20	60	120

ARMES DE POING, PISTOLETS ET REVOLVERS

BERETTA

Le Beretta 92 est sans aucun doute l'arme la plus connue du célèbre fabricant italien. En 1985, elle devient l'arme de service de l'armée américaine, remplaçant ainsi le Colt M1911. Arme phare de très nombreux films et séries TV, elle est fiable et polyvalente. Bien que décliné sur de nombreux calibres différents, le Beretta le plus utilisé reste néanmoins le 9 mm Parabellum, le standard de munition OTAN. Il est équipé d'un chargeur de 15 cartouches, bien que certains pays aux lois plus strictes n'utilisent que la version à 10 cartouches. Le Beretta 83 R (pour *Raffica*, signifiant rafale en italien) est équipé d'une petite crosse pliante sous le canon, d'un chargeur de 20 cartouches et fonctionne en *Tir automatique possible.*

COLT

Colt est assurément le fabricant d'armes le plus célèbre au monde. L'entreprise, créée en 1836 aux États-Unis par Samuel Colt, n'a jamais cessé de fournir l'armée américaine, et ce dès sa création. Au cinéma, certaines armes, comme le Colt Navy ou le Colt Peacemaker, ont acquis leurs lettres de noblesse en apparaissant dans de nombreux Westerns. Parmi les armes de poing les plus célèbres, nous trouvons le Colt M1911, un pistolet automatique de calibre .45 ACP équipé d'un chargeur de 7 cartouches, et qui fut l'arme de service de l'armée américaine de 1911 à 1985. Fabriquée en masse lors de la Seconde Guerre mondiale, elle est toujours utilisée aux États-Unis par les forces de police et l'armée, mais aussi dans le reste du monde. L'entreprise Colt fabrique toujours des revolvers à haute performance comme le Colt Detective Special, un calibre .38 Special à 6 cartouches, très prisé des forces de police, ainsi que le Colt Anaconda, un énorme et très impressionnant Magnum .44 avec 6 cartouches dans le barillet.

GLOCK

Ces pistolets autrichiens fabriqués par l'entreprise Glock sont conçus à base de polymères, d'où la (fausse) rumeur prétendant qu'ils seraient indétectables aux rayons X. Le Glock est un pistolet léger, fiable et efficace, et de forme carrée. Le tout premier modèle, le Glock 17, utilise le standard de munition OTAN 9 mm Parabellum dans un chargeur de 17 cartouches. Le modèle 18 C, lui aussi un 9 mm Parabellum, est équipé d'un chargeur spécial qui ressort du manche et qui contient 33 cartouches, lui permettant de fonctionner en *Tir automatique possible.*

HECKLER & KOCH

Les armes à feu fabriquées par la firme allemande H&K sont parmi les plus reconnues au monde. Dans les armes de poing, nous trouvons le H&K USP, l'arme de service de l'armée espagnole et allemande, de la marine nationale française, ainsi que de nombreuses forces armées australiennes et grecques. Le calibre le plus utilisé est le 9 mm pour cette arme munie d'un chargeur de 15 cartouches. De nombreuses variantes, comme le modèle Tactical, sont dotées d'organes de visée réglables. Un autre modèle très célèbre est le H&K P2000, un pistolet vraiment compact, aux formes arrondies, et doté d'un chargeur de 10 cartouches ou bien de 13 cartouches pour la variante 9 mm.

ISRAEL MILITARY INDUSTRIES

L'IMI (Industries militaires israéliennes, actuellement Industries israéliennes de l'armement) a produit certaines des armes à feu les plus célèbres du XXème siècle, comme par exemple le Desert Eagle. Ce pistolet développé à l'origine par Magnum Research fut finalement fabriqué en masse en Israël. Initialement conçu pour être un revolver à fort calibre, il devint en fin de compte un pistolet semi-automatique. Ses caractéristiques impressionnantes et facilement identifiables, ainsi que ses apparitions récurrentes au cinéma et dans de nombreux jeux vidéo ont propulsé cette arme au rang d'icône populaire. Le modèle Mark VII utilise des munitions .50 Action Express dans des chargeurs de 7 cartouches. Il existe un modèle initialement fabriqué par l'IMI et qui est souvent considéré comme le «petit frère» du Desert Eagle bien qu'étant complètement différent du modèle original. Le Baby Eagle, aussi connu sous l'appellation Jericho 941, est un pistolet de plus petite taille, utilisant un calibre plus faible, du .41 Action Express dans des



chargeurs de 15 cartouches. La carcasse du Jericho 941 est fabriquée soit en acier, soit en polymère renforcé. Ce pistolet est l'arme de service de l'armée et des forces de police colombiennes et péruviennes, des forces de défense israéliennes, ainsi que des commandos d'élite sud-coréens.

LLAMA

Le fabriquant d'armes espagnol Llama a produit plusieurs armes de service utilisées par l'armée espagnole. Parmi les plus répandues, nous trouvons le Llama M-82, un calibre 9mm et son chargeur de 15 cartouches, copie conforme du Beretta 92. Le M-82 était utilisé par l'armée espagnole entre 1985 et 2011 pour être ensuite remplacé par le H&K USP. L'entreprise espagnole fabrique aussi des revolvers aux calibres plus importants comme le Llama Super Comanche, un très gros revolver doté d'un barillet de 6 cartouches et imitant le .44 Magnum S&W Model 29.

MAKAROV

Ce pistolet russe était déjà en service dans le bloc soviétique lors de la Guerre froide. Il est toujours utilisé aujourd'hui dans de nombreux pays de l'Europe de l'Est (Albanie, Biélorussie, Hongrie, ou Pologne) et dans la plupart des pays de l'ex-URSS, comme en Ukraine, Ouzbékistan, Russie, Géorgie, Estonie, etc. Cette arme a aussi été longtemps utilisée en Afghanistan, au Nicaragua, en Corée du Nord, au Mozambique, en Syrie et même en Chine. Le Makarov PM utilise des munitions 9 x 18 mm qui ne sont pas compatibles avec le standard OTAN de munitions 9 mm Parabellum. Tous les modèles fabriqués avant 1990 sont dotés de chargeurs de 12 cartouches tandis que ceux fabriqués après sont de plus petite taille avec un chargeur de 8 cartouches. Aux États-Unis, ils sont vendus par une filiale de l'entreprise sous le nom de Baikal IJ-70 en calibre .38 avec un chargeur de 10 cartouches, ou de 15 cartouches dans sa version haute capacité.

SIG SAUER

Le modèle le plus connu de ce fabricant d'armes suisse est le Sig Sauer P226, qui concurrença le Beretta 92 pour remplacer le Colt M1911 comme arme de service de l'armée américaine. Il perdit face à l'Italien à cause de son coût plus élevé, bien que les deux armes soient en tous points égales. Néanmoins, de nombreuses unités spéciales à travers le monde ont adopté ce pistolet compact et puissant, comme la très prestigieuse Navy SEAL (équipée du modèle P226 NAVY), ou le *Secret Service* qui assure la protection du Président des États Unis d'Amérique. L'armée privée Blackwater est elle-même équipée de deux modèles spécifiques (le P226 Blackwater et le P226 Blackwater Tactical). Le calibre standard du P229 est le 9 mm. Le P220 est aussi l'arme de service de l'armée française et danoise, ainsi que des forces de défense japonaises. Ce modèle compact est fabriqué en version 9 mm Parabellum et calibre .38. La version Compact est équipée d'un chargeur de 7 cartouches et la version Extended d'un chargeur de 8 cartouches.

SMITH & WESSON

Le fabricant d'armes et de munitions américain Smith & Wesson (rachetée en 2001 par la firme Saf-T-Hammer) fait partie des plus célèbres au monde pour avoir produit un très grand nombre de pistolets et de revolvers. Parmi eux se démarquent plusieurs modèles. Le S&W Model 10 (aussi connu sous le nom de .38 Spécial) est un petit revolver de calibre .38 au barillet de 6 cartouches qui fut pendant de nombreuses années l'arme de service de la police militaire américaine. Le célèbre revolver de l'Inspecteur Harry est le .44 calibre S&W Model 29 à 6 cartouches. D'une très grande performance en environnements humides, le .375 Magnum S&W Model 686 à 6 cartouches a souvent été utilisé par la marine américaine ainsi que les forces spéciales de la gendarmerie française, le GIGN, lors d'opérations amphibies.

TAURUS

L'entreprise brésilienne Taurus est à l'origine d'une série d'armes à feu réputées comme extrêmement fiables : les modèles Millenium fabriqués en différents calibres, comme le .45 ACP PT145 à chargeur de 10 cartouches. Ce modèle est aussi décliné dans une version soi-disant PRO dotée d'une sécurité, d'une meilleure ergonomie ainsi que d'une détente plus souple. Parmi les revolvers, nous pouvons trouver le .357 Magnum Taurus Model 617, une petite arme à feu à canon court et au barillet de 7 cartouches.

ARME À FEU	CALIBRE	CHARGEUR	DÉGÂTS	PRIX
Beretta 92	9 mm	15	3D	Abordable
Beretta 93 R	9 mm	20	3D	Abordable
Colt Anaconda	.44 Magnum	6	5D	Abordable
Colt Detective Special	.38	6	3D	Bon marché
Colt M1911	.45ACP	7	3D+2	Abordable
Colt Python	.357 Magnum	6	4D	Abordable
Glock 17	9 mm	17	3D	Abordable
Glock 18C	9 mm	33	3D	Abordable
H&K USP	9 mm	15	3D	Abordable
H&K P2000 .9mm	9 mm	13	3D	Abordable
IMI Desert Eagle .50AE	.50AE	7	5D+2	Abordable
IMI Jericho 941 .41	.41 AE	12	4D	Abordable
Llama M-82	9 mm	15	3D	Abordable
Llama Super Comanche	.44 Magnum	6	5D	Abordable
Makarov PM	9 x 18 mm	12	3D	Bon marché
Makarov Baikal IJ-70	.38	10	3D	Abordable
Sig Sauer P226	9 mm	15	3D	Abordable
Sig Sauer P220	9 mm	7	3D	Abordable
S&W Model 10	.38	6	3D	Bon marché
S&W Model 29	.44 Magnum	6	5D	Abordable
S&W Model 686	.357 Magnum	6	4D	Abordable
Taurus PT145	.45ACP	10	3D+2	Abordable
Taurus Model 617	.357	7	4D	Abordable
Walther PPK	.380 ACP	7	3D	Abordable

WALTHER

Cet autre fabricant d'armes allemand est à l'origine de l'un des pistolets les plus célèbres de l'histoire du cinéma, le légendaire Walther PPK (utilisé pendant des années par l'espion britannique fictif James Bond). Il est fabriqué en différents calibres et a souvent été imité (le pistolet espagnol Astra Constable). Le modèle .380 ACP PPK est doté d'un chargeur de 7 cartouches.

FUSILS À POMPE

BENELLI

Le Benelli M-4 est un fusil de combat rapproché, semi-automatique de calibre 12, doté d'un magasin de 8 cartouches. Conçu pour être utilisé par des forces armées et de sécurité, cette arme à feu est considérée comme le fusil de combat le plus élaboré qui soit, et est utilisé, entre autre, par le Corps des Marines des États-Unis. Il existe aussi plusieurs versions civiles de ce fusil mais avec un magasin limité à 5 cartouches.

BERETTA

Toujours dans les fusils italiens, nous trouvons le Beretta Ultralight. Ce fusil de combat semi-automatique de calibre 12 conçu pour la chasse est doté de deux canons superposés et d'un magasin de 5 cartouches. Ce fusil plutôt onéreux est généralement vendu avec une crosse gravée et personnalisée, ainsi qu'une finition au nickel sur les canons.

C-MORE COMPETITION

Le M26 Modular Accessory Shotgun System (M26 MASS), fabriqué par C-More Competition, est actuellement le fusil de combat rap-

ARME À FEU	CALIBRE	MAGASIN	DÉGÂTS	PRIX
Benelli M-4	12	5	6D	Abordable
Beretta Ultralight	12	5	6D	Abordable
C-More M-26	12	5	6D	Abordable
Franchi SPAS 12	12	8	6D	Abordable
Knight's Armament Masterkey	12	3	6D	Abordable
Ithaca 37 Defense	12	8	6D	Abordable
Mossberg 500	12	5	6D	Abordable
Laurona	12	2	6D	Bon marché

proché standard de l'armée américaine. Ce fusil à verrou peut être fixé sous le canon d'un fusil M-16 ou d'une carabine M-14, ou bien être utilisé de manière autonome en le fixant à une crosse et à une poignée-pistolet. Ce fusil de calibre 12 utilise des chargeurs de 5 cartouches.

FRANCHI

En 1979, l'italien Franchi S.P.A. démarra la fabrication du SPAS-12, un fusil à pompe semi-automatique à l'aspect intimidant pouvant fonctionner en Tir automatique. Son importation est illégale sur le territoire américain et il n'est utilisé que par des unités SWAT. Ce fusil à pompe de calibre 12 est doté d'un magasin de 8 cartouches et possède la caractéristique *Tir automatique possible*.

ITHACA

L'Ithaca 37, le modèle le plus renommé d'Ithaca Gun Company, est inspiré du Model 17 Remington, un fusil soi-disant conçu par John Moses Brown, armurier chez Colt. Ithaca attendit que le brevet de ce fusil expire en 1937 afin de commercialiser l'Ithaca 37, un fusil à pompe à éjection par le bas, décliné en de nombreuses versions, la plus célèbre étant l'Ithaca 37 Defense calibre 12, à magasin tubulaire de 8 cartouches.

KNIGHT'S ARMAMENT COMPANY

Depuis les années quatre-vingt, la Knight's Armament Company fabrique le Masterkey, un petit fusil à pompe à éjection latérale qui peut être monté sous le canon d'un fusil d'assaut, dont le chargeur servira de crosse pour le fusil à pompe. Son magasin interne peut contenir jusqu'à 3 cartouches de calibre 12. Par la suite, ce fusil inspirera la conception du M26 MASS.

MOSSBERG

Le fusil à pompe américain Mossberg 500 a longtemps été utilisé et a souvent été imité. Ce fusil à répétition de calibre 12 est doté d'un magasin de 5 cartouches sur ses versions civiles (avec crosse et pompe en bois).

LAURONA

Les fusils de combat rapprochés Laurona-Zabala ne sont que de simples fusils de chasse. Ils utilisent un système de double canon à pivot pouvant chacun être chargé d'une cartouche de calibre 12. Généralement, ces fusils disposent de deux détentes permettant ainsi de ne faire feu qu'avec un seul canon, ou bien les deux à la fois (vous ne tirez qu'une fois et lancez les dégâts deux fois).

PISTOLETS MITRAILLEURS

FABRIQUE NATIONALE HERSHEL

Cette entreprise belge est à l'origine du FN-P90. Cette arme d'aspect futuriste et conçue sur une architecture «*bullpup*» (réduction générale de l'arme par rapport au canon) utilise un type de munition peu

ARME À FEU	CALIBRE	CHARGEUR	DÉGÂTS	PRIX
FN P-90	5,7 x 28 mm	50	4D	Abordable
H&K MP5	9 mm	32	3D	Abordable
H&K UMP	.45	30	3D+2	Abordable
IMI Uzi	9 mm	32	3D	Abordable
IMI Mini Uzi	9 mm	20	3D	Abordable
Izhmash Kalashnikov AKS-74U	5,45 x 39 mm	30	4D	Abordable
Ingram MAC-10	.45 ACP	30	3D+2	Abordable

courant, le FN 5,7 x 28mm. Ces cartouches à haute vélocité possèdent aussi de très bonnes capacités de pénétration. Le chargeur exclusivement conçu pour le FN-P90 (le rendant incompatible avec d'autres armes) peut contenir jusqu'à 50 cartouches. Adopté par les Forces Spéciales et les armées de plus de 40 pays, ce pistolet mitrailleur a été utilisé avec succès sur les théâtres d'opération en Irak, en Afghanistan et en Libye. Il possède la caractéristique *Tir automatique possible*.

H&K

L'un des pistolets mitrailleurs les plus renommés au monde est sans conteste le Heckler & Koch MP5 dans toutes ses versions. Utilisée par les forces spéciales et par les armées de très nombreux pays, cette arme à feu apparaît aussi dans de nombreux films et jeux vidéo. Ce pistolet mitrailleur robuste et efficace, en production depuis les années soixante, a connu plus de cent variantes. Il utilise des munitions de 9 mm dans des chargeurs de 32 cartouches. Un autre pistolet mitrailleur conçu par H&K est l'UMP, une version gros calibre du MP5, mais d'une plus faible puissance de tir. Il est utilisé entre autres par les gardes-frontières américains ainsi que par les forces spéciales du Liechtenstein. L'UMP utilise des munitions .45 ACP dans des chargeurs de 30 cartouches. Il possède la caractéristique *Tir automatique possible*.

IMI

Pendant des années, Israël a produit l'un des pistolets mitrailleurs les plus célèbres et les plus répandus au monde, l'IMI UZI et son petit frère, le Mini Uzi. Conçu à la fin des années quarante par le Capitaine Uziel, général de l'Armée de Défense d'Israël et mis en circulation dans diverses forces spéciales dans les années cinquante, l'UZI a depuis été exporté dans plus de 90 pays, a prouvé son efficacité dans de nombreux conflits armés et s'est aussi affiché dans une longue liste de films et de jeux vidéos. Ce pistolet mitrailleur utilise des munitions 9 mm dans des chargeurs de 32 cartouches. Le Mini Uzi, plus petite version du pistolet mitrailleur (au point d'être souvent considéré comme un pistolet automatique) utilise des munitions 9 mm dans des chargeurs de 20 cartouches et est dotée d'une puissance de tir bien plus grande. Ces pistolets mitrailleurs possèdent la caractéristique *Tir automatique possible*.

IZHMASH

Un autre pistolet mitrailleur très répandu est l'AKS-74U, une version compacte du légendaire fusil d'assaut russe AK-47. Conçu par le fabricant d'arme russe Izhmash, il est principalement utilisé par les Forces Spéciales américaines, les sections d'assaut, les troupes aéroportées, ainsi que les équipages de véhicules blindés. Très répandu dans les pays de l'ex-URSS, il utilise des munitions russes 5,45 x 39 mm dans des chargeurs de 30 cartouches. Ce pistolet mitrailleur possède la caractéristique *Tir automatique possible*.

MILITARY ARMAMENT CORPORATION

Une arme à feu devenue très célèbre grâce au cinéma est l'Ingram MAC 10, un pistolet mitrailleur de calibre .45 ACP, doté d'un chargeur de 30 cartouches. Simple d'utilisation, relativement Bon marché et facile à entretenir, cette arme à haute puissance de tir était pendant longtemps très prisée par la pègre. Le silencieux dont elle est équipée lui permet de compenser l'important recul créé lors de tirs automatiques. Ce pistolet mitrailleur possède la caractéristique *Tir automatique possible*.

ARME À FEU	CALIBRE	CHARGEUR	DÉGÂTS	PRIX
Accuracy International Artic Warfare	7,62 mm	10	6D	Abordable
Barret M82A2	12,7 x 99 mm	10	8D	Abordable
M-40 USMC Rifle	7,62 mm	5	6D	Abordable
H&K PSG1	7,62 mm	20	6D	Abordable
Izhmash SVD Dragunov	7,62 mm LR	10	6D+1	Abordable
Walther WA2000	7,62 mm	6	6D	Cher

FUSILS DE PRÉCISION

ACCURACY

Le fabriquant d'armes britannique Accuracy International est à l'origine d'un modèle très célèbre de fusil de précision, l'Accuracy International Arctic Warfare, qui est apparu dans de très nombreux films et jeux vidéo. Ce fusil à verrou de calibre 7,65 mm OTAN est doté d'un chargeur de 10 cartouches. Utilisé principalement par l'armée britannique, d'autres pays comme les Pays-Bas, Singapour, la Belgique, l'Allemagne et l'Australie l'ont aussi adopté.

BARRETT FIREARMS COMPANY

Le Barrett M82A2, conçu en architecture «*bullpup*», est l'un des fusils les plus redoutables au monde. Fabriqué aux États-Unis, il est utilisé par les forces de police et les armées de plus de trente pays, dont la France, les Pays-Bas, l'Espagne, l'Italie, le Royaume-Uni, Israël, le Brésil, etc. Ce fusil utilise des munitions extrêmement puissantes de calibre 12,7 x 99 mm OTAN dans des chargeurs droits de 10 cartouches. En un seul tir, il peut percer un bloc moteur ou un mur de briques et toucher sa cible. Ce fusil est aussi équipé d'une lunette de tir jour / nuit à grossissement x10.

UNITED STATES MARINE CORPS M40 RIFLE

Conçu sur le site de l'US Marine Corps à Quantico, à partir de pièces provenant de nombreux autres fabricants d'armes, le M40 est un fusil de précision dérivé du Remington 700. Ce fusil à verrou de calibre 7,62 mm OTAN est doté d'un magasin de 5 cartouches ainsi que d'une lunette de visée diurne à grossissement x12. Fabriqué en fibre de verre, ce fusil fut mis à l'épreuve avec succès lors de la guerre du Golfe, ainsi que lors des invasions de l'Irak et de l'Afghanistan.

H&K

Le fabriquant d'armes allemand H&K a conçu le H&K PSG1, un fusil de précision semi-automatique à très forte puissance. D'un poids conséquent, il utilise des munitions OTAN de calibre 7,64 mm dans des chargeurs de 20 cartouches. Ce fusil aurait été soi-disant développé pour les unités spéciales d'intervention, suite au massacre des Jeux olympiques de Munich en 1972. Aujourd'hui, il est utilisé par les forces de police et l'armée de plus de 20 pays dont l'Espagne, l'Allemagne, l'Argentine, le Chili, le Japon, le Pakistan, la Corée du Sud, etc.

IZHMASH

L'industriel russe Izhmash, qui est aussi constructeur automobile, a développé entre autres le SVD Dragounov, un fusil de précision conçu pour être utilisé à longue distance dans des conditions météorologiques extrêmes. Ce fusil n'étant pas particulièrement destiné à équiper des troupes ayant reçu l'entraînement nécessaire à son utilisation, il fut largement distribué dans tous les régiments de pays membres du Pacte de Varsovie. Le SVD Dragounov a depuis été utilisé dans de nombreux conflits armés, tels qu'en Irak, en Afghanistan ou en Tchétchénie. Il utilise des munitions de calibre 7,62 mm LR dans des chargeurs de 10 cartouches.



WALTHER

Le fabriquant d'armes allemand Walther est à l'origine de l'un des plus beaux fusils de précision jamais conçus. Le Walther WA2000 ne fut produit que pendant 6 ans avant que la firme ne stoppe sa fabrication à cause de son coût de production trop élevé. N'existant que 176 exemplaires au monde, ce fusil est actuellement considéré comme pièce de collection. De conception inhabituelle, ce fusil en architecture «bullpup» n'est pas équipé de système de visée, juste d'une linette de tir à grossissement x10. Tout comme le H&K PSG1, Ce fusil aurait été soi-disant développé en réponse au massacre lors des Jeux olympiques de Munich en 1972. Le Walther WA2000 utilise des munitions OTAN de calibre 7,62mm dans des chargeurs droits amovibles de 6 cartouches.

FUSILS D'ASSAUT

COLT

Le très célèbre fusil d'assaut M-16, produit par Colt, est en réalité un Armalite AR-15 dont Colt a acheté le brevet. Devenu l'arme standard de l'armée américaine lors de la guerre du Vietnam, il fut ensuite remplacé par la carabine M-4. Toujours utilisé dans une centaine de pays, le M-16, un calibre 5,16 mm OTAN doté d'un chargeur de 30 cartouches, est aujourd'hui le fusil d'assaut le plus répandu au monde. La carabine M-4, dérivée du M-16, est l'arme de service actuelle de l'armée américaine, ainsi que de nombreuses unités de combat, mais aussi d'unités d'élite de police (les SWAT). Bien plus légère, compacte et maniable que son prédécesseur, le M-4 est bien plus efficace à courte portée et utilise des munitions de calibre 5,56 mm OTAN dans des chargeurs de 30 cartouches. Sa conception modulaire permet de fixer dessus toutes sortes d'accessoires. Ces deux fusils d'assaut possèdent la caractéristique *Tir automatique possible*.

FAMAS

Cet acronyme signifiant Fusil d'Assaut de la Manufacture d'Armes de Saint-Étienne est un fusil d'assaut français en architecture «*bullpup*». Fiable et maniable, son recul reste pourtant important en tir automatique. Utilisé avec succès en Irak et en Afghanistan, le FAMAS était aussi présent dans de nombreuses opérations de maintien de la paix, entreprises par l'armée française. Au delà de la France, ce fusil d'assaut a aussi été adopté, parmi tant d'autres, par toutes les anciennes colonies françaises, l'Argentine, et les Émirats Arabes Unis. Il utilise des munitions de calibre 5,56 mm OTAN dans des chargeurs de 25 cartouches. Ce fusil d'assaut possède la caractéristique *Tir automatique possible*.

H&K

Le H&K G-36, l'arme de service de l'armée espagnole et allemande, est aussi très prisées des Forces Spéciales américaines. De poids léger, ce fusil est doté d'une lunette de visée à grossissement x3 intégrée à la poignée de transport ainsi que d'une crosse rabattable. L'une des versions les plus répandues est le H&K G-36 C (Compact), de plus petite taille et sans lunette de visée. Mise à l'épreuve dans les conditions les plus extrêmes, cette version est capable de faire feu dans l'eau et couvert de sable ou d'argile. Le G-36 utilise des munitions de calibre 5,56 mm OTAN dans des chargeurs semi-transparents de 30 cartouches. H&K a aussi développé le SA80, arme de service de l'armée britannique. Acronyme de Small Arms 1980 (armes légères mises en service dans les années quatre-vingt), ce fusil d'assaut fut conçu et fabriqué à l'origine par la British Royal Small Arms Factory pour être ensuite externalisé chez le géant allemand. Ce fusil en architecture «*bullpup*», avec un recul très important lorsqu'utilisé en tir automatique, est équipé d'une lunette de visée à grossissement x4 et utilise des munitions de calibre 5,56 mm OTAN dans des chargeurs de 30 cartouches. Ces deux fusils d'assaut possèdent la caractéristique *Tir automatique possible*.

ISRAEL MILITARY INDUSTRIES

L'IMI TAR-21 (ou Tavor) est une arme d'aspect futuriste, souvent considérée comme l'un des meilleurs fusils d'assaut au monde. Mis à l'épreuve dans les conditions les plus rudes, ce fusil d'architecture «*bullpup*» est très maniable et possède une précision impeccable. Il est équipé d'une lunette de visée grossissante à point rouge x3, améliorant ainsi l'optique d'aide au tir, et utilise des munitions de calibre

ARME À FEU	CALIBRE	CHARGEUR	DÉGÂTS	PRIX
Colt M-16	5,56 mm	30	6D	Abordable
Colt M-4	5,56 mm	30	6D	Abordable
FAMAS	5,56 mm	25	6D	Abordable
H&K G36	5,56 mm	30	6D	Abordable
H&K SA 80	5,56 mm	30	6D	Abordable
IMI TAR 21	5,56 mm	30	6D	Abordable
IMI Galil	5,56 mm	35	6D	Abordable
Izhmash AK-47	7,62 mm LR	30	6D+1	Abordable
Izhmash AK-74	5,45 mm LR	30	6D	Abordable
Steyr AUG	5,56 mm	30	6D	Abordable

5,56 mm OTAN dans des chargeurs courbes de 30 cartouches. Auparavant, IMI fabriquait l'IMI Galil pour l'armée israélienne, un gros fusil, trop lourd à porter pour les soldats. Équipé d'une crosse repliable et d'une mire rétro-éclairée, ce fusil d'assaut utilise des munitions de calibre 5,56 mm OTAN dans des chargeurs courbes de 35 cartouches. Ces deux fusils d'assaut possèdent la caractéristique *Tir automatique possible*.

IZHMASH

L'Avtomat Kaláshnikova model 1947 (plus connu sous le nom d'AK-47), fabriqué par la firme russe Izhmash, est l'un des fusils les plus répandus au monde, avec plus de 100 millions d'exemplaires en circulation. Conçu lors de la Seconde Guerre mondiale, sa production en masse débuta lorsqu'il devint l'arme de service des armées des pays membres du Pacte de Varsovie. Ce fusil fabriqué à partir de pièces peu coûteuses est maniable, très robuste et extrêmement efficace dans n'importe quel type d'environnement. C'est la raison pour laquelle de nombreuses variantes et copies (comme le fusil d'assaut chinois Type 56) ont vu le jour. L'AK-47 utilise des munitions de calibre 7,62 mm LR dans des chargeurs courbes de 30 cartouches. Le modèle AK-74 est une version modernisée du précédent fusil. Plus léger, d'un plus faible calibre, il utilise des munitions de calibre 5,45 mm LR dans des chargeurs courbes de 30 cartouches. Ces deux fusils d'assaut possèdent la caractéristique *Tir automatique possible*.

STEYR MANNLICHER

Ce fabriquant d'arme autrichien a été l'un des premiers à concevoir un fusil en polymère, le Steyr AUG (Armee Universal Gewehr, or fusil militaire universel). Avant-gardiste lorsqu'il fut développé dans les années soixante-dix, sa configuration est d'architecture «*bullpup*» et il est doté d'une lunette optique intégrée à grossissement x1,5. Ce fusil, léger et extrêmement compact, peut toutefois s'avérer difficilement maniable pour un tireur non-entrainé. Cependant, sa configuration modulaire le rend très facile à réparer. Il utilise des munitions de calibre 5,56 mm OTAN dans des chargeurs semi-transparents de 30 cartouches et possède la caractéristique *Tir automatique possible*.

FUSILS DE CHASSE

TACTICAL SPORT RIFLE

La firme belge FN a développé le modèle Tactical Sport Rifle (TSR), une carabine de chasse express à verrou de très grande précision, chambrée pour utiliser des cartouches .300 Winchester Magnum.

REMINGTON ARMS COMPANY

L'entreprise Remington Arms Factory, autoproclamé plus vieux fabricant d'armes à feu des États-Unis, a développé d'excellentes carabines de chasse, comme le semi-automatique Remington 750. Cette carabine ro-

CARABINES	CALIBRE	MAGASIN	DÉGÂTS	PRIX
FN Tactical Sport Rifle	.300 WM	3	6D	Abordable
Remington 750	.30-06	3	5D	Bon marché
Remington Model Seven	.308 Winchester	4	6D	Abordable
Sturm Ruger N°1	.500 Jeffery	1	8D	Cher
Winchester modèle 70	.22	5	4D	Bon marché
Winchester modèle 70 (.300 calibre)	.300	3	6D	Abordable

buste pour gros gibier utilise des munitions de calibre .30-06 dans un magasin de 3 cartouches. Un autre modèle notoire est la carabine à verrou Remington Model Seven, une carabine compacte pour gros gibier dans des environnements à végétation dense. Le modèle en fibre synthétique utilise différents types de munitions comme le calibre .308 Winchester dans un magasin de 4 cartouches.

STURM RUGER

Le fabriquant d'armes à feu américain Sturm Ruger est à l'origine du Ruger N°1. Cette puissante carabine pour gibier utilise les énormes cartouches .500 Jeffery. Son magasin ne peut être chargé que d'une cartouche à la fois, ce qui reste amplement suffisant pour tuer à peu près n'importe quoi.

WINCHESTER REPEATING ARMS COMPANY

Le légendaire fabriquant d'armes à feu américain Winchester Repeating Arms Company démarra la production de la carabine de chasse Winchester modèle 70 en 1936, un arme à feu qui devint ensuite, à juste titre, emblématique de la culture de la chasse aux États-Unis. Cette carabine à verrou est disponible sous différents calibres. Le modèle de calibre .22 est doté d'un magasin de 5 cartouches, tandis que le modèle de calibre .300 Winchester Magnum est quant à lui doté d'un magasin de 3 cartouches.

MITRAILLEUSES

BROWNING

À la fin de la Première Guerre mondiale, John Browning créa la mitrailleuse lourde Model 21, aujourd'hui fabriquée par General Dynamics sous l'appellation Browning M2. Polyvalente et toujours en activité de nos jours, grâce à ses excellente performances, cette arme est utilisée pour du soutien d'infanterie mais aussi pour des applications anti-aériennes et anti-char. Ce monstre de 38 kg utilise des munitions .50 BMG OTAN de calibre 12 mm dans des bandes de 2000 ou 5000 cartouches, et ne peut être utilisée qu'à partir d'un point de fixation ou d'un trépied (tout comme la version portative destinée à l'infanterie). Cette mitrailleuse fonctionne en *Tir automatique uniquement*.

FABRIQUE NATIONALE D'HERSTAL

La filiale américaine de la firme belge FN produit la mitrailleuse polyvalente M240 pour l'armée américaine. Basée sur le FN MAG, il s'agit d'un modèle standardisé à destination des armées des forces de l'OTAN. Lourde, mais fiable, et dotée d'un bipied repliable intégré, elle utilise des munitions de calibre 7,62 mm OTAN dans des bandes de 100 cartouches pouvant être attachées les unes aux autres afin de soutenir un tir prolongé. La FN MAG, dont l'acronyme signifie Mitrailleuse d'Appui Général, peut être maniée par l'infanterie et peut aussi être montée sur véhicules terrestres et aquatiques. Elle utilise des munitions de calibre 7,62 mm OTAN dans des bandes de 50 cartouches pouvant être attachées les unes aux autres. FN produit aussi la Minimi (pour mini mitrailleuse), une mitrailleuse légère à crosse repliable utilisée principalement par les forces aé-

ARME À FEU	CALIBRE	ALIMENTATION	DÉGÂTS	PRIX
Browning M2	.50 BMG	Bande	12D	Abordable
FN M240	7,62 mm	Bande	7D	Abordable
FN MAG	7,62 mm	Bande	7D	Abordable
FN Minimi	5,56 mm	Bande	6D	Abordable
General Electric M134 "Minigun"	7,62 mm	Bande	7D	Cher
TsNIITochMash PKP	7,62 mm LR	Bande	7D+2	Abordable

roportées. Cette arme utilise des munitions de calibre 5,56 mm OTAN dans des bandes de 200 cartouches, même si des chargeurs contenant des cartouches de même calibre peuvent être aussi utilisés. Ces mitrailleuses sont utilisables en *Tir automatique uniquement*.

GENERAL ELECTRIC

La division armement du conglomérat General Electric a conçu et produit le M134 Minigun, une arme de type Gatlin dotée de 6 canon rotatifs et surnommée «L'impatiente». Cette mitrailleuse extrêmement lourde, plus de 38 kg, est généralement montée sur des véhicules. Il existe une version plus légère à destination de l'infanterie qui ne pèse que 21 kg. Cette arme à feu possède une cadence de tir de 4000 coups par minutes et utilise des munitions de calibre 7,62 mm OTAN dans des bandes de 500 cartouches ou de 5000 cartouches si montée sur un véhicule. Cette mitrailleuse est utilisable en *Tir automatique uniquement*.

TSNIITOCHMASH

Cet acronyme imprononçable désigne l'Institut Central de Recherche sur la Construction de Machines de Précision, un bureau d'études industriel russe où des armes à feu à destination de l'armée russe sont conçues, puis fabriquées. Parmi les plus notoires se trouve la PKP «Pecheneg», une mitrailleuse polyvalente à bipied intégré, utilisée par les célèbres commandos Spetsnaz. Elle utilise des munitions 7,62 mm LN OTAN dans des bandes de 100 cartouches. Cette mitrailleuse est utilisable en *Tir automatique uniquement*.

LANCE-GRENADES

COLT

L'entreprise américaine Colt a développé pour l'armée américaine le lance-grenades intégré M203. En service depuis 1969, ce lance-grenades se fixe sous le canon d'un fusil d'assaut. Conçu pour équiper les fusils d'assaut M-16 de l'armée américaine (et plus tard les carabines M-4), il est aujourd'hui utilisé par les armées de plus de vingt pays différents. Il ne peut tirer qu'une grenade de 40 mm à la fois, qui explose au contact. Cette arme peut toutefois utiliser d'autres types de grenades 40 mm OTAN (incendiaires, à explosifs brisants, éclairantes, fumigènes, incapacitantes à mousse, etc.).

H&K

Le lance-grenades modulaire M320 à grenades de calibre 40 mm construit par l'industriel allemand peut tout autant être fixé à un fusil d'assaut qu'être utilisé de manière autonome. Il est doté d'un viseur jour / nuit avec un désignateur laser très fiable. Il ne peut tirer qu'un seul coup à la fois à la fois et utilise tous les types de grenades 40 mm OTAN.

ARMES À FEU	CALIBRE	CAPACITÉ	DAMAGE	PRIX
Colt M203	40 mm	1	*Dégâts par grenade	Bon marché
H&K M320	40 mm	1	*Dégâts par grenade	Bon marché
Milkor MGL	40 mm	6	*Dégâts par grenade	Bon marché

MILKOR

L'entreprise sud-africaine Milkor fabrique le célèbre Milkor MGL (abréviation de Multi Grenade Launcher, ou lance-grenades multiple) Cette arme de soutien est utilisée dans plus d'une dizaine de pays (dont les États-Unis, le Brésil, le Venezuela, le Pérou, le Vietnam, le Pakistan, la Suède, l'Inde). Ce lance-grenades de calibre 40 mm possède la configuration d'un révolver car doté d'un barillet pouvant être chargé jusqu'à 6 grenades. Cela le rend extrêmement polyvalent et lui donne une importante cadence de tir. Il utilise tous les types de grenades 40 mm OTAN.

GRENADES

SURPRESSION

Dotée d'une charge explosive, cette grenade produit peu d'éclats et possède un rayon d'action réduit.

FRAGMENTATION

Cette grenade anti-personnel projette des éclats et fragments métalliques à partir de la coque, infligeant d'importantes blessures à quiconque se trouvant à l'intérieur de sa zone d'effet.

GAZ LACRYMOGÈNE

Les grenades à gaz lacrymogène propagent du malotrinile de chlorobenzylidène, ou gaz CS, dans une zone d'effet d'environ 4 mètres à ciel ouvert ou jusqu'à 6 mètres dans des espaces confinés.

GAZ CS

Vecteur : Inhalation, Exposition (contact avec les yeux ou les muqueuses).
Virulence : 5D
Incubation : 3 tours

Effets :
• Légers (3 tours) : larmes, irritation des voies respiratoires. Malus de -1D à tous les jets.
• Modérés (6 tours) : écoulement lacrymal constant, irritation des voies respiratoires, sentiment d'asphyxie. Malus de -2D à tous les jets.
• Graves (12 tours) : le personnage est handicapé, pris de vomissements, d'asphyxie et de nausées. Le personnage subit un niveau de Blessure dû aux dégâts infligés au foie et au cœur.

FUMIGÈNE

Ces grenades qui propagent une fumée colorée sont généralement utilisées pour marquer une position ou des cibles avec précision, ou tout simplement pour dissimuler quelque chose pour le rendre indétectable.

INCENDIAIRE

Ces grenades, aussi connues sous le nom de thermites, produisent une réaction chimique projetant un jet de fer fondu et d'oxyde d'aluminium à des températures pouvant atteindre 2200°C, leur permettant ainsi de fonctionner sous l'eau. Cette arme létale brûle tout ce qui est en contact avec elle et inflige des blessures extrêmement graves. La chaleur produite

GRENADE	DÉGÂTS	PRIX
Surpression	6D	Bon marché
Fragmentation	9D	Bon marché
Gaz lacrymogène	Selon le gaz	Bon marché
Fumigène	Suffocation	Bon marché
Incendiaire	6D	Bon marché
Éclairante	1D	Bon marché
Flashbang	Assommant	Bon marché
Sting	3D	Bon marché

est si intense qu'elle est capable de faire fondre l'acier. Toute structure inflammable touchée subit le double des dégâts.

ÉCLAIRANTE

Ces grenades produisent une réaction chimique sur une zone d'approximativement 3 mètres. Tout objet inflammable à proximité est susceptible de prendre feu à cause de la chaleur dégagée par cette réaction.

INCAPACITANTE

Il existe différents types de grenades incapacitantes.

FLASHBANG

Ces grenades à surpression produisent une lumière intense aveuglant temporairement une cible, tout en lui infligeant une perte d'équilibre, des nausées et perturbant son oreille interne. En termes de jeu, tout personnage touché sera Assommé pendant 3 tours.

STING

Les grenades Sting projettent des petites billes en caoutchouc dur qui rebondissent dans tous les sens, infligeant ainsi des douleurs intenses à toutes les cibles non-protégées se trouvant dans son rayon d'action. Les dégâts sont réduits à 2D sur les cibles portant une protection ou sur des structures.

LANCE-ROQUETTES

BAZALT

L'entreprise russe Basalt est à l'origine du très célèbre lance-roquettes Ruchnoy Protivotankovy Granatomyot (ou RPG, signifiant «lance-roquettes antichar portatif»). Le RPG-7, de faible coût, est le lance-roquettes le plus utilisé au monde. Popularisé par le cinéma et les jeux vidéo, cette arme est en service dans un grand nombre de pays. Il est doté d'une lunette à grossissement x2,5 et ne tire qu'une seule ogive à la fois.



ARME	CALIBRE	TIRS	DÉGÂTS	PRIX
Bazalt RPG-7	Variable (40 mm, 105 mm)	1	Ogive	Bon marché
Instalaza C-90	90 mm	1	Ogive	Cher

INSTALAZA

Le fabriquant d'armes espagnol Instalaza a développé un lance-roquettes jetable, le C-90, utilisé, entre autres, par l'armée espagnole, italienne et indienne. Cette arme d'utilisation simple peut être maniée par un seul utilisateur. Elle est dotée d'une lunette optique nocturne à grossissement x2 et tires des ogives de calibre 90 mm. L'Instalaza C-90 est à usage unique et peut être jeté après utilisation.

OGIVES ET ROQUETTES

HEAT

Les ogives HEAT (pour High Explosive Anti-Tank, ou «munition anti-char à explosif brisant» en français) sont des projectiles à charge creuse qui explosent après pénétration du blindage de leur cible, créant un jet de métal en fusion ainsi que des éclats de métal, détruisant ainsi l'intérieur du véhicule et tuant son équipage. Cette munition inflige la totalité des dégâts à l'équipage, ignorant ce qui est indiqué dans le tableau Dégâts aux véhicules et passagers.

FRAGMENTATION

Ces ogives anti-personnel dispersent des éclats de métal sur une large zone, infligeant ainsi des dégâts normaux.

THERMOBARIQUES

Ces projectiles sont conçus pour détruire l'intérieur d'abris ou de bunkers. Ces missiles contiennent une charge explosive capable de percer un blindage et puis libérent un réservoir de liquide volatile qui se propagera dans tout l'abri pour ensuite s'enflammer. En conséquence, la Résistance d'une structure est ignorée lorsque les dégâts infligés au personnel présent à l'intérieur sont calculés.

SYSTÈME DE FIXATION PAR RAIL

Le RIS (acronyme de Rail Interface System, «système de fixation par rail» en français) est un dispositif de rails de fixations de différentes tailles et standards. Intégré à la plupart des armes à feu modernes, il est conçu pour fixer divers accessoires telles que lunettes de visée, éclairages, armes secondaires, baïonnettes, etc. La majorité des armes à feu OTAN en sont dotés par défaut, et d'autres armes peuvent être modifiées afin de l'incorporer. Des armes de poing comme des pistolets ne disposent généralement que d'un seul RIS (souvent sur le canon). Des armes de taille moyenne disposent généralement de deux RIS (un sur le canon, l'autre en dessous), tandis que des armes à feu de plus grande taille, comme des fusils d'assaut, disposent généralement de 4 RIS (un de chaque côté, un sur le canon, et le dernier en dessous). Si vous souhaitez remplacer un élément RIS par un autre, cela prendra deux tours, en supposant bien sûr que vous ayez le nouvel élément sous la

OGIVES	CALIBRE	DÉGÂTS	PRIX
HEAT	40 mm	8D	Abordable
Fragmentation	40 mm	8D	Abordable
HEAT	90 mm	12D	Cher
Fragmentation	90 mm	12D	Cher
HEAT	105 mm	14D	Cher
Thermobarique	105 mm	14D	Cher

main (un tour pour enlever le premier accessoire, un autre tour pour fixer le second). Les accessoires RIS les plus courants sont des lunettes de visée, des lampes torches, des baïonnettes, des bipieds, des crosses, etc.

ACCESSOIRES

BAÏONNETTE

La majorité des armes à feu militaires sont dotées d'un emplacement à baïonnette. Ce couteau aiguisé et particulièrement pointu, qui transforme le fusil en lance, est destiné à des opérations de combat rapproché, de charge de tranchée, etc.

BIPIED / TRÉPIED

Cette structure à 2 (bipied) ou 3 (trépied) jambes est généralement fixable et pliable, et assure une stabilité au fusil. Cet élément réduit la Difficulté de tout tir de 3 points.

DÉSIGNATEUR LASER

Ce système de guidage laser semi-actif marque la cible d'une tache laser permettant à une ogive de corriger sa course afin d'atteindre son but. Ce système est utilisé par des grenades autopropulsées, des roquettes et des missiles. Il octroie un bonus de 2D à la compétence Armes à feu d'un personnage.

LAMPES TORCHES FIXABLES

Le dispositif RIS permet la fixation de lampes torches électriques à une arme à feu dans le cadre d'opérations nocturnes. Ainsi, l'utilisateur peut éclairer son champ de vision tout en tenant son arme.

VISEUR HOLOGRAPHIQUE

D'utilisation similaire au viseur à point rouge, celui-ci projette une grille holographique et superpose la cible sur un fond blanc. Il est cependant incompatible avec des lunettes grossissantes. Ce viseur octroie un bonus de 1D à la compétence Armes à feu d'un personnage.

VISEUR LASER

Un viseur laser projette un rayon simulant la trajectoire du projectile et marque le point d'impact d'un point rouge. L'utilisation d'un viseur laser octroie un bonus de 1D à la compétence Armes à feu d'un personnage.

LUNETTE DE VISÉE

Une lunette de visée vous permet de voir à objet à longue distance comme s'il était bien plus proche, en fonction bien sûr de la capacité de grossissement de la lunette utilisée. Pour connaître le degré de rapprochement, divisez la distance réelle de la cible par la valeur de grossissement de la lunette, arrondissez le résultat au supérieur si besoin, avant de calculer les modificateurs de difficulté de l'attaque.

Allan tire avec un fusil à grossissement x3 sur une cible à 50 mètres. Divisez cette distance par trois, ce qui donne un résultat de 16,6, arrondi au supérieur pour donner 17. Grâce à sa lunette de visée, Allan peut attaquer sa cible comme si elle n'était qu'à 17 mètres de lui.

LUNETTE DE VISION NOCTURNE

Comme décrit précédemment dans la section sur la technologie de vision nocturne, il existe 3 types de lunettes permettant d'annuler une partie (ou tous) les modificateurs d'obscurité. La majorité utilise la technologie de Grossissement Optique, et nous partons aussi du principe que toutes les armes équipées d'un système de vision nocturne sont dotées d'un grossissement optique (sauf si mention contraire dans la description de l'arme). Pour plus d'informations sur la manière dont fonctionne la technologie de vision nocturne, référez-vous à la section Vision nocturne du chapitre Équipement. Certaines armes à feu sont équipées de lunettes jour / nuit, ce qui signifie que ces lunettes disposent d'une sorte de filtre ou d'ajusteur permettant de convertir une visée traditionnelle en vision nocturne.

VISEUR POINT ROUGE

Ce viseur, non-grossissant, projette un point (généralement rouge, d'où le nom) sur une grille devant l'œil du tireur, permettant une



ACCESSOIRE	PRIX
Baïonnette	Minimum
Bipied	Très bon marché
Désignateur laser	Bon marché
Lampe torche	Minimum
Viseur holographique	Très bon marché
Viseur laser	Très bon marché
Lunette de visée grossissement x2	Très bon marché
Lunette de visée grossissement x6	Bon marché
Lunette de visée grossissement x10	Bon marché
Lunette de vision nocturne x2	Très bon marché
Lunette de vision nocturne x4	Bon marché
Lunette de vision nocturne x8	Bon marché
Viseur point rouge	Bon marché
Silencieux	Bon marché

acquisition rapide de la cible sans perte de champ de vision (au contraire d'un viseur traditionnel). Compatible avec une lunette grossissante, ce viseur octroie un bonus de 1D à la compétence Armes à feu d'un personnage.

SILENCIEUX (MODÉRATEUR DE SON)

Un silencieux (plus précisément un modérateur de son) est un dispositif de forme cylindrique fixé à la bouche d'un canon afin d'atténuer le son et le flash lumineux produits par un coup de feu. À cause du cinéma, on croit généralement qu'un silencieux réduit le bruit d'un coup de feu à un simple bruit sourd ou à un tout petit claquement, ce qui est très loin de la réalité. Au mieux, la réduction de bruit peut transformer une détonation en un bruit assimilable à une porte qui claque. Pour vous donner une meilleure idée, pour un pistolet léger de calibre .22, le volume sonore à la bouche du canon est de 160 décibels (équivalent au rugissement d'un moteur de formule 1 au démarrage). Avec un silencieux moderne et dans une salle d'essai, ce volume peut-être réduit à 115 décibels (équivalent au bruit produit par un métro entrant dans un tunnel). Le premier brevet à avoir été déposé pour cet appareil date de 1909, cependant sa vente et son utilisation sont soumises à d'importantes restrictions. En termes de jeu, la difficulté pour entendre le coup de feu augmente de +6.

MUNITIONS NON CONVENTIONNELLES

ANTI-BLINDAGE

Les munitions anti-blindage sont généralement constituées d'une tête en carbure de tungstène, rendant ainsi le projectile plus lourd et plus rapide, ainsi que d'une pointe plus petite, augmentant ainsi considérablement la pression sur la cible, et de ce fait la capacité de pénétration de la cartouche. Si la cible est blindée, enlevez-lui 2D.

FLÉCHETTE

Les fusils de chasse peuvent tirer des fléchettes, contenant généralement un tranquillisant. Elles sont généralement utilisées pour capturer des animaux vivants sans trop les blesser (bien que ces fléchettes puissent aussi contenir toutes sortes de toxines). La fléchette en elle-même inflige 1D de dégâts, mais toutes les portées d'armes sont réduites de moitié.

EXPANSIVE (DUM DUM)

Les munitions expansives (plus connues sous le nom de Dum Dum) se déforment à l'impact, augmentant ainsi le diamètre de la blessure, et rendant les dommages aux tissus plus importants. Une balle Dum Dum inflige 2D de dégâts additionnels si la victime n'est pas

TYPE DE MUNITIONS	PRIX
Conventionnel (pistolets, revolvers, pistolets mitrailleurs). Boite de 100 cartouches.	Très bon marché
Conventionnel (fusils à pompe, fusils de chasse). Boite de 100 cartouches.	Très bon marché
Conventionnel (fusils d'assaut, fusils de précision). Boite de 100 cartouches.	Bon marché
Conventionnel (mitrailleuses). Boite de 100 cartouches.	Bon marché
Anti-blindage	+1 niveau
Fléchettes (pour fusils ou fusils de combat rapproché, pack de 12)	Très bon marché
Expansive	+1 niveau
Explosif brisant	+1 niveau
Cartouches à billes / chevrotine (Pack de 36 pour fusil de combat rapproché)	Très bon marché
Subsonique	+1 niveau
Traçante	+1 niveau

protégée. Cependant, elle est complètement inefficace contre toutes sortes de protections, augmentant ainsi le bonus de protection contre ce type de munitions de 2D. Les balles Dum Dum sont relativement faciles à créer artisanalement, en creusant, par exemple, la pointe d'une cartouche.

EXPLOSIF BRISANT (EB)

La tête de munition EB contient un réactif chimique qui explose au contact. Les dégâts infligés par ce type de munition augmentent de 2D.

CARTOUCHES À BILLES / CHEVROTINE

Cette munition est généralement produite avec un mélange de poussière d'acier et de cire, et utilisée pour détruire portes, encadrements et serrures sans risque de rebond ou de blessure pour l'utilisateur. Si une cartouche à billes est directement tirée sur une personne, elle subira des dégâts normaux. Par contre, cette munition réduira la Résistance aux Dégâts d'objets et de structures de 2D.

SUBSONIQUE

Ces munitions à basse vitesse produisent moins de bruit que des munitions conventionnelles lorsqu'elles sont tirées. Elles sont généralement utilisées avec un silencieux afin de réduire encore plus le volume sonore causé par l'arme à feu. Une réduction moyenne de ce volume se situe entre 10 et 12 décibels. En termes de jeu, l'utilisation de munitions subsoniques augmente la difficulté de la compétence Écouter pour entendre le bruit du tir de +3. Mais à cause de leur faible vélocité, elles infligeront 1D de dégâts en moins.

TRAÇANTE

Ces munitions permettent d'apporter des corrections au tir car elles tracent leur trajectoire jusqu'à leur cible. Une munition traçante contient une charge pyrotechnique qui s'allume grâce à la chaleur produite par le tir, et laisse une trace lumineuse parfaitement visible à l'œil nu. Normalement, les munitions traçantes sont mélangées avec des munitions normales (sur une base de 4 pour 1, par exemple). En termes de jeu, cela octroie un bonus de 1D à la compétence Armes à feu du tireur chaque fois qu'il utilise un des modes de Tir automatique (Tir automatique, Tir de couverture, ou Tir en rafale).

EXPLOSIFS

Trois éléments constituent généralement un engin explosif :

- *La charge* **: l'explosif en question**
- *L'amorce :* **cet appareil crée une petite détonation assez puissante pour déclencher une réaction explosive dans une chambre de volume plus impor-**

tant. L'amorce est bien souvent déjà intégrée au détonateur.
• Le détonateur : ***cet appareil déclenche l'amorce. Il existe de nombreuses sortes de détonateurs : à déclencheur manuel, à retardateur, à pression, à relâchement de pression, à radiofréquence, au mercure, etc. Les plus utilisés sont les détonateurs électriques et les détonateurs à mèche.***

PLASTICS EXPLOSIFS

Le plastic explosif est constitué d'un matériau de texture pâteuse et facilement malléable, ce qui permet de le déformer ou de l'adapter à n'importe quel type de forme afin d'assurer un meilleur contrôle sur l'explosion.

SEMTEX

Inventé à la fin des années 1950 en Tchécoslovaquie par Stanislav Brebera, ce plastic explosif de couleur rouge brique est destiné à la fois à des utilisations industrielles et à des applications militaires. Il est d'une très grande malléabilité, difficile à détecter, mais aussi stable sous hautes températures. 14D de dégâts par kg.

C-4

Le C-4, ou Composition C-4, est un plastic explosif de couleur grisâtre rendu très célèbre par le cinéma. Ce composé extrêmement stable peut être brûlé, percé par balle, ou compressé, sous l'effet d'un coup très puissant par exemple sans qu'aucune explosion ne soit pourtant déclenchée. Cela fait ainsi du C-4 l'un des explosifs les plus prisés par de nombreuses armées.

DYNAMITE

Inventée en 1867 par Alfred Nobel, la dynamite est l'un des explosifs encore les plus utilisés de nos jours. Contrairement à ce que l'on croit généralement, cet explosif est très stable et un bâton fabriqué récemment peut même être brûlé sans qu'il n'explose. 10D de dégâts par kg de bâtons.

ENGINS EXPLOSIFS IMPROVISÉS (EEI)

Certains produits chimiques d'utilisation quotidienne peuvent être utilisés pour créer des engins explosifs improvisés de faible puissance. L'utilisation de bouteilles de gaz pour réchaud, d'autocuiseurs, par divers groupes terroristes et milices est très courante. Bien souvent, ils peuvent s'avérer peu fiables et très dangereux pour leurs utilisateurs. Ils infligent des dégâts variés (entre 6D et 14D selon les matériaux utilisés).

COCKTAIL MOLOTOV

Cette bombe artisanale de faible puissance est facile à fabriquer mais peut s'avérer extrêmement dangereuse pour son utilisateur. Tous les objets et structures inflammables dans sa zone d'effet prendront feu. 6D de dégâts de feu.

MINES

Ces pièges explosifs explosent sous certaines conditions. Les mines sont classifiées en fonction de leur utilisation.

MINES ANTIPERSONNEL

Ces mines projettent des éclats métalliques et sont utilisées pour faire des victimes humaines. Généralement de petite taille et incluant une charge de faible puissance, elles sont déclenchées par relâchement de pression, par traction (piège à fil déclencheur) ou à distance. 8D de dégâts en général.

MINES DIRECTIONNELLES

Ces mines sont conçues pour n'exploser que vers une seule direction déterminée, ne concentrant les dégâts que sur une seule zone d'effet au lieu d'exploser de manière concentrique. Parmi les plus connues se trouve la M18A1 Claymore. Cette mine de forme parabolique crée une explosion sur un arc de cercle de 60° à partir de son point d'origine. Plusieurs copies ont été conçues sur ce modèle, telles que la Type 66 en Chine, la MON-50 en Russie, ou la KM18A1 en Corée du Sud. Une mine M18A1 Claymore inflige 12D de dégâts.

MINES ANTI-CHAR

Ces mines de grosse taille sont conçues pour immobiliser et endommager des véhicules, voire d'éliminer leur équipage. Elles se déclenchent généralement par pression ou bien par relâchement de pression. 16D de dégâts en général.

EXPLOSIF	PRIX
C-4 par kg	Bon marché
Dynamite Tytadine par kg	Bon marché
Mine antipersonnel	Bon marché
Mine anti-char	Bon marché
Mine directionnelle M18A1 Claymore	Bon marché
SEMTEX par kg	Bon marché
AMORCES ET DÉTONATEURS	
Amorce	Minimum
Détonateur à distance	Très bon marché
Détonateur électrique (100 mètres de câble)	Très bon marché
Mèche-retard (100 mètres)	Très bon marché

PROTECTIONS

Une protection permet à un personnage d'améliorer sa Résistance aux dégâts et, par conséquent, de subir moins de niveaux de blessure. Une protection modifie la valeur de Résistance aux dégâts, ou bien octroie un bonus (en nombre de dés). Les dés ainsi obtenus grâce à cette protection s'utilisent de manière habituelle, ce qui veut dire que l'un d'entre eux sert de Joker. Généralement, un échec critique sur un jet de Résistance aux dégâts signifie que la protection est endommagée au point de devenir inutilisable.

CUMUL DES PROTECTIONS ?

En règle générale, les protections ne se «cumulent» pas. Cela signifie que si un personnage porte plusieurs couches de protection, seule celle possédant la valeur la plus haute compte.

PROTECTIONS ET LOCALISATIONS

Si vous décidez de ne pas utiliser le système de localisation des blessures, alors la protection comptabilisée par défaut sur le personnage sera sur le torse. Si vous utilisez la localisation des blessures, alors utilisez la protection portée par un personnage sur la localisation spécifiquement touchée.

TYPES DE PROTECTION

LUNETTES DE PROTECTION

La plupart des lunettes de sécurité sont fabriquées en polycarbonate transparent et sont conçues pour protéger les yeux de la poussière et de diverses particules. Cette protection octroiera au mieux +2 à la Résistance aux dégâts contre un tir visé.

CASQUE

Porter une protection à la tête est l'une des mesures de sécurité centrales de nombreux sports et métiers. De nombreux types de casques existent, mais nous en différencierons deux catégories :

OUVERT : ***ils laissent le visage à l'air libre***

FERMÉ : ***ils comportent une protection faciale (grille, visière, etc.)***

Selon leur fonction et leur utilisation, les casques peuvent posséder différentes valeurs de protection. Un casque souple (comme ceux utilisés dans les arts martiaux) octroie un modificateur de +2 à la Résistance aux dégâts. Un casque dur simple (utilisé pour le cyclisme, l'escalade, le kayak, ou pour conduire un scooter, etc.) octroie un bonus de 1D, tandis qu'un casque complet de motard, un casque en Kevlar utilisé par la police ou l'armée donnera un bonus de 2D.

COUDIÈRES ET GENOUILLÈRES

Il existe de nombreuses sortes de protections pour les coudes et les genoux, généralement conçues pour les activités sportives. Des coudières et des genouillères souples donneront un modificateur à la Résistance aux dégâts de +2 si touché à cet endroit précis. Les coudières et des genouillères à coque dure, comme celles utilisées pour la moto ou le skateboard, ou celles utilisées par l'armée ou les forces de l'ordre, octroient un bonus de 1D.

VÊTEMENT DE TRAVAIL EN TISSU RENFORCÉ

Les vêtements de travail sont habituellement rembourrés avec des matériaux résistants (généralement un mélange de cuir et de tissus) et souvent renforcés avec du rembourrage de sécurité, notamment au niveau des coudes et des genoux. Généralement, les vêtements de travail renforcés protègent, à un niveau limité évidemment, des impacts, des lacérations et des coups. Ils sont le plus souvent utilisés pour les travaux de menuiserie, le jardinage, mais aussi par les routiers, pompiers, et la police anti-émeute. Il existe de nombreux vêtements dans cette catégorie, comme des gants, des vestes, blousons, pantalons, bottes, etc. En porter octroiera un modificateur de Résistance aux dégâts de +2.

GILETS PARE-BALLES ET PARE-ÉCLATS

Comme le nom l'indique, ces équipements sont conçus pour protéger leurs utilisateurs des balles ou des éclats métalliques. Les gilets les plus modernes sont faits de matériaux comme le Kevlar, qui disperse la pression générée par un coup de feu, permettant ainsi qu'il ne soit pas transpercé. Il existe deux catégories de gilets :

SOUPLES : les gilets souples sont généralement utilisés par la police, les équipes d'agents de sécurité privées, etc. Ils sont conçus pour arrêter des munitions de petit calibre (fusils mitrailleurs, tirs de fusils de combat à distance moyenne, pistolets et revolvers). Ils octroient une protection de 2D contre les armes à feu et de 1D contre tous autres types d'agression.

DURS : beaucoup sont renforcés avec des plaques de métal ou de céramique afin d'absorber les impacts d'éclats métalliques ou de munitions de gros calibre. Par exemple, le Gilet Tactique Modulable (en anglais : Modular Tactical Vest, ou MTV) utilisé par les marines américains est constitué de matériaux Dyneema et Spectra (40% plus résistants que le Kevlar) et renforcé de plaques de céramique SAPI (Small Arms Protective Insert), octroyant ainsi un bonus de 3D à la Résistance aux dégâts.

PROTECTION NBC

Les tenues de protection NBC sont conçues pour protéger leurs utilisateurs des radiations, de produits chimiques toxiques ainsi que d'agents biologiques, NBC étant l'acronyme de Nucléaire, Biologique et Chimique. Les versions militaires sont constituées de fibres synthétiques, de couleur verte ou treillis, et doublées avec du charbon actif. Les versions civiles sont généralement en composé polymère et sont d'une couleur facilement visible.



TYPE DE PROTECTION	PRIX
Casque ouvert	Très bon marché
Casque fermé	Bon marché
Gilet pare-balles (souple)	Bon marché
Gilet pare-balles (dur)	Bon marché
Lunettes	Très bon marché
Coudières et genouillères	Très bon marché
Vêtements renforcés	Très bon marché
Combinaison NBC	Bon marché

MASQUE À GAZ : *le masque à gaz classique protège son utilisateur en l'empêchant d'inhaler des agents chimiques et biologiques, d'y exposer ses yeux et ses voies respiratoires. Les masques possèdent généralement des filtres actifs qui purifient l'air pendant 8 heures. Passé ce délai, le masque ne filtrera plus les agents inhalés.*

TENUE DE PROTECTION NBC : *une combinaison NBC complète inclut une capuche, une veste, un pantalon, une paire de bottes et de gants, ainsi qu'un masque. Elle isole son utilisateur de tout élément chimique, contact avec virus et maladies, et de risques biologiques. En outre, elle protège des radiations mais jusqu'à un certain point. Dans ce cas précis, elle octroie une protection de 1 Sv avant de devenir inefficace. Prenez en compte que ces tenues peuvent se déchirer si le personnage prend des dégâts qui les percent ou les entaillent.*

Allan est exposé à des radiations dans une zone contaminée près de l'ancienne centrale nucléaire de Three Mile Island. Le taux de radiation dans cette zone est de 0,10 Sv/h, ce qui signifie que le taux de radiation qu'Allan accumule augmente de 0,10 par heure d'exposition. Au bout de 4 heures, il a déjà accumulé 0,4 Sv. Dans d'autres circonstances, les radiations l'auraient déjà affecté, provoquant des dégâts à la rate, et aussi des nausées et une inflammation des ganglions. Mais si Allan porte une tenue de protection NBC, capable d'absorber 1 Sv, cela signifie qu'il n'aura pas été affecté.

Donc, si à partir de ce moment il reste dans cette zone 6 heures de plus, sa tenue aura absorbé 1 Sv au total, et deviendra désormais inutile. Toute radiation supplémentaire affectera Allan directement. Il décide donc de quitter cette zone au plus vite...

ARMES DE MÊLÉE

COUTEAUX ET DAGUES

Il existe une très grande variété de couteaux de différentes formes et tailles, et pour tous types d'utilisation (couper, éplucher, raser, etc.). La plupart possèdent un bout pointu et une lame aiguisée. Certains ne possèdent pas d'extrémités pointues (comme les rasoirs et les machettes), tandis que d'autres sont à double tranchant (comme les couteaux de combat). Les couteaux de chasse ou de survie possèdent une lame avec un côté tranchant et un côté denté, et incluent en outre différents accessoires comme un manche creux, du fil de pêche, des fixations afin de transformer facilement le couteau en lance, des aiguilles, une boussole, des allumettes dans une protection étanche, etc. Les outils multifonctions Gerber comportent habituellement un couteau, des pinces, des tournevis, une scie, un tire-bouchon, ainsi que d'autres outils en acier.

ARME	DÉGÂTS	PRIX
Poing américain	+2	Minimum
Couteau de chasse	+1D	Très bon marché
Couteau de combat	+1D	Très bon marché
Couteau à cran d'arrêt, petit	+2	Minimum
Couteau à cran d'arrêt, grand	+1D	Très bon marché
Machette	+3D	Très bon marché
Épée	+3D	Très bon marché
Fleuret	+2D	Très bon marché
Katana	+3D	Très bon marché – Abordable
Batte de baseball	+2D	Minimum – Très bon marché
Masse	+3D	Très bon marché
Fléau d'arme	+3D	Très bon marché
Nunchaku	+1D	Très bon marché
Chaînes	+1D	Minimum
Tronçonneuse	+4D	Très bon marché
Baïonnette	+1D	Minimum
Bâton (Jō)	+1D+1	Minimum
Short stick (Tanbō)	+1D	Minimum
Bō	+2D	Très bon marché
Tonfa	+1D	Très bon marché
Matraque de police	+1D	Très bon marché
Fouet	+1D	Très bon marché

POING AMÉRICAIN

Les poings américains sont des pièces de métal avec des trous pour y passer les doigts et des excroissances au-dessus des articulations osseuses. Utilisés pour infliger plus de dégâts lors d'un échange de coups de poings, certains sont même équipés de pointes ou de clous, les rendant ainsi plus dangereux (ceux-ci infligent 1D+2 de dégâts).

ÉPÉES

Il existe une très grande variété d'épées de différentes sortes, tailles et longueurs. En principe, toute arme blanche possédant une lame d'environ un mètre de long tombera dans cette catégorie. Un fleuret n'a pas de lame tranchante et sert à percer, tandis qu'un katana, sabre japonais rendu très populaire grâce au cinéma, est doté d'une lame courbe et exceptionnellement tranchante.

ARMES D'ARTS MARTIAUX

Les arts martiaux utilisent toute une panoplie d'armes de mêlée, dont les suivantes. Le nunchaku est constitué de deux pièces en bois reliées par une chaîne, permettant ainsi d'effectuer des attaques circulaires rapides. Bien que très spectaculaire, il est toutefois difficile à utiliser. De nombreux bâtons, comme le tanbō (bâton court d'environ 50 cm), le jō (bâton d'environ 1m30) ou le bō (bâton approchant les 1m80), sont des armes légères, faciles à fabriquer et à utiliser (bien que difficiles à maîtriser). Le tonfa est une arme en forme de L utilisé à la fois pour parer des coups et pour en infliger, par de rapides mouvements circulaires. Dans certains pays, les matraques de police s'en sont inspirées.

ARME DE MÊLÉE IMPROVISÉE	DÉGÂTS
Petite (tient dans une main, pèse jusqu'à 1 kg)	+2
Moyenne (à une main, pèse jusqu'à 5 kg)	+1D
Grande (à deux mains, pèse plus de 5 kg)	+2D
MODIFICATEURS	
Pointue, tranchante, avec tessons (bouteille cassée, planche avec un clou qui dépasse, etc.)	+1D

MATRAQUES

Une matraque de police peut en général mesurer entre 80 et 120 centimètres. Constituées d'une structure dure recouverte d'un matériau plus souple, les matraques sont généralement employées lors d'opérations de maintien de l'ordre. Leur utilisation en combat peut infliger d'importantes blessures.

MASSUE

Il s'agit bien des masses d'armes médiévales, ainsi que de masses de chantier, ces gigantesques marteaux se portant à deux mains qui servent généralement à des travaux de démolition, dans des mines, etc.

ARMES DE MÊLÉE IMPROVISÉES

Cette catégorie comprend tous les objets non conçus pour être des armes mais qui peuvent toutefois infliger des dégâts, tels qu'une bouteille, un tabouret, une lampe, un cendrier, etc. Elles s'emploient avec la compétence Mêlée, mais avec un malus de 1D dû au fait, qu'à l'origine, l'objet utilisé n'est pas une arme.

ARMES DE JET ET DE TIR

ARCS

L'arc, l'une des plus vieilles armes à projectile au monde, est constitué d'une pièce de bois flexible conçu pour propulser des flèches vers une cible. Toujours utilisés aujourd'hui pour la chasse et de manière récréative, les arcs modernes sont conçus en fibre de verre et non plus en bois, sont résistant et très légers. L'arc à poulies est équipé de poulies non excentriques afin de faciliter la tension, gagnant ainsi en force, en accélération et en précision. Il peut être fabriqué en fibre de verre résistant avec des câbles en acier dans les poulies.



ARME	DÉGÂTS	COURTE	MOYENNE	LONGUE	PRIX
Arc	+2D	20	40	100	Très bon marché
Arc à poulies	+3D	20	60	120	Bon marché
Arbalète	+2D	20	50	100	Bon marché
Mini arbalète	+1D	20	40	60	Bon marché
Sarbacane	+1	5	15	40	Minimum – Très bon marché
Couteau de lancer	+1D	5	10	15	Minimum – Très bon marché
Fléchette	+2	2	5	10	Minimum – Très bon marché
Grenade	*	For +5	For +10	For +15	* Par grenade
Fronde	+1D	10	30	90	Minimum – Très bon marché
Javelot	+2D	10	40	80	Très bon marché
Shuriken	+1D	5	10	15	Minimum
Lance-pierre	+2	10	20	40	Minimum – Très bon marché

** Par grenade.*

Les portées exprimées en For +# (# étant une valeur numérique) indiquent que la portée est égale au Code D de Force du personnage (les tiers sont ignorés) plus la valeur indiquée.

ARME DE JET IMPROVISÉE	DÉGÂTS	COURTE	MOYENNE	LONGUE
Petite (tient dans une main, pèse jusqu'à 1 kg)	+2	For +5	For +10	For +15
Moyenne (peut se lancer à une main)	+1D	For +3	For +6	For +10
Grande (doit être lancée des deux mains)	+2D	For +2	For +4	For +6

ARBALÈTE

Dérivé de l'arc, l'arbalète utilise une base solide sur lequel l'arc est monté perpendiculairement. Les toutes premières références à cette arme apparaissent au Ve siècle avant notre ère dans le livre *L'art de la guerre* de Sun Tsu. Ils sont utilisés pour la chasse et certaines forces spéciales car ces armes sont silencieuses et sont aujourd'hui fabriquées en fibre de verre et plus en bois.

SARBACANE

Cette arme très simple est constituée d'un tube creux dans lequel un projectile est introduit, puis propulsé en soufflant dedans. Les fléchettes utilisées peuvent être enduites de différentes substances.

COUTEAU DE LANCER

Un couteau de lancer est une arme particulièrement bien équilibrée afin de pouvoir toucher par la pointe et ainsi transpercer sa cible. Il existe de nombreux modèles et spécialisations, comme le *kunaï*, cette arme japonaise célèbre utilisée par les ninjas.

FLÉCHETTE

Toute sorte de missile plus petit qu'une lance ou un javelot.

FRONDE

Cette arme très ancienne est conçue à partir de deux lanières de cuir et une poche dans laquelle on place le projectile. On la fait ensuite tournoyer afin de lui donner de la vitesse, puis lorsque l'une des lanières est relâchée, le projectile est propulsé vers sa cible. Les origines de cette arme remontent au paléolithique, et elle est toujours utilisée aujourd'hui dans le cadre d'activités récréatives.

JAVELOT

Cette arme de jet simple en une seule pièce date de la préhistoire où elle n'était alors qu'un bâton pointu. Plus tard, des javelots en métal furent créés, et aujourd'hui, les sportifs utilisent des javelots en fibre de carbone.

SHURIKEN

Ces très célèbres étoiles de ninja en acier sont faciles à lancer et à dissimuler

LANCE-PIERRE

Cette arme de jet est constituée d'un manche soutenant une fourche en Y et d'une lanière en caoutchouc, et conçue pour tirer des pierres ou des projectiles. Les anciens lance-pierres étaient faits en bois, alors qu'aujourd'hui la fourche est en métal, et la lanière en caoutchouc à haute résistance est en mesure de tirer des billes en acier.

ARMES NON CONVENTIONNELLES

TASER

Le nom de Taser (pour Thomas Appleton Swift's Electric Rifle) fut employé pour la toute première fois en 1974 par Jack Clover, ingénieur à la NASA, pour se référer à une arme non létale à impulsion électrique. Ces armes produisent une décharge à haut voltage et faible ampérage et ne sont pas mortelles pour un être humain. Leur utilisation est toutefois sujette à controverse, bien qu'en règle générale elles soient légalement considérées comme des armes non létales par les gouvernements occidentaux.

DEFENDER NETWORK INC TASER RAYSUN X-1

Grâce à sa cartouche de gaz comprimé, le pistolet Taser Raysun X-1, développé par la société américaine Defender Networks, tire deux petites électrodes (deux dards se fixant à leur cible, tirant un filin les reliant à l'arme). D'une pression maintenue de la gâchette, cette arme envoie une décharge de 75 000 volts, 3 milliampères. Il est équipé d'une cartouche à gaz comprimé amovible, de deux électrodes et d'un filin de 6 mètres de long. Sa batterie lithium-ion peut être rechargée sur une prise normale et permet de maintenir une décharge pendant au moins 5 minutes. Cette arme s'utilise avec la compétence Armes à feu du personnage (et est aussi considéré comme pistolet pour une Spécialisation).

ARME	DGTS	C	M	L	PRIX
Defender Raysun X-1	3D*	6	-	-	Bon marché

**** Dégâts électriques : si le personnage subit une blessure qui le rend Sonné, la décharge le paralyse et il ne peut plus agir tant que la gâchette est pressée.***



TASER DE SELF-DÉFENSE

De la taille d'un petit rasoir électrique ou d'un téléphone portable, cette arme de self-défense requiert d'être portée au contact. Lorsque le bouton «marche» est pressé, elle envoie une décharge de 10 000 volts (400 volts au contact) sur un courant de 3 à 5 milliampères. Malgré cette haute tension, l'intensité du courant n'est pas mortelle, bien qu'extrêmement douloureuse. Cette arme s'utilise avec la compétence Mêlée du personnage.

ARME	DÉGÂTS	PRIX
Taser	+3D*	Bon marché

**** Dégâts électriques : si le personnage subit au moins une blessure qui le rend Sonné, la décharge le paralyse et il ne peut plus agir tant que le bouton est pressé.***

BOMBE LACRYMOGÈNE

Aussi commun sous le nom de piment OC (Oléorésine du capsicum), cette bombe aérosol vaporise un composé chimique à base de capsaïcine qui provoque des brûlures aux yeux et une inflammation des voies respiratoires. Utilisée principalement pour la self-défense et le maintien de l'ordre, une bombe contient assez de gaz OC pour 4 vaporisations sur une distance n'excédant pas 3 mètres. Cet aérosol n'étant pas soluble, il ne peut donc pas être neutralisé avec de l'eau. Les forces de police utilisent généralement des aérosols mélangés à une encre indélébile afin de marquer des personnes qui pourraient tenter de se fondre dans la foule, pour ensuite procéder à leur arrestation. Un personnage utilisera une bombe lacrymogène avec sa compétence Bagarre.

GAZ OC

Vecteur : Inhalation, Exposition (contact avec les yeux)
Virulence : 6D
Incubation : immédiate dès exposition

Effets :
**** Légers (2 tours) : brûlures aux yeux intenses, le personnage est incapable de les ouvrir.***
**** Modérés (5 tours) : brûlures aux yeux très intenses (le personnage est incapable de les ouvrir), irritation des voies respiratoires, le personnage est Sonné par la douleur.***
**** Graves (10 tours) : brûlures aux yeux extrêmement douloureuses (le personnage est incapable de les ouvrir), irritation des voies respiratoires, le personnage est Handicapé par la douleur.***

ARME	DÉGÂTS	PRIX
Bombe aérosol OC	* Par gaz OC	Très bon marché

VÉHICULES TERRESTRES

Description des véhicules:

VIT (Vitesse) : il s'agit des quatre Codes de vitesse (Manœuvre, Normale, Rapide, Maximum).
MAN (Manœuvrabilité)
PAS (Passagers) : il s'agit du nombre maximum de personnes qui peuvent monter à bord d'un véhicule en toute sécurité. Ce nombre inclut le conducteur et l'équipage nécessaire. L'équipage minimum est indiqué entre parenthèses.
RES (Résistance)

VÉLO

Le vélo est à nouveau devenu l'un des moyens de transport les plus fréquemment utilisés. De faible coût, il ne consomme pas d'essence et ne pollue pas. Son gros désavantage est qu'il ne peut bouger que grâce à la force de son utilisateur. Sa vitesse dépendra donc de la Force de l'utilisateur, arrondie au supérieur. En outre, il peut infliger un niveau de Fatigue grave.

COMPACTE

Une compacte est un petit véhicule urbain conçu pour consommer peu et pour se garer facilement. Idéale pour les jeunes conducteurs, les familles sans enfant ou comme véhicule à bas prix. Elle possède généralement tous les équipements de base et son niveau de confort est dans la moyenne. La Chevrolet Spark, la Ford Ka, la Toyota AYGO ou l'Opel Corsa sont quelques exemples de modèles sur le marché.

BERLINE

Ce véhicule urbain d'allure plus sportive que la compacte et d'un prix relativement bas est aussi équipé d'un moteur plus puissant. Elle est généralement dotée d'options bien qu'habituellement, ses équipements soient plutôt basiques. La Ford Focus, l'Opel Astra ou la Toyota Yaris en sont quelques bons exemples.

BERLINE FAMILIALE

Cette grande voiture puissante et spacieuse est parfaite pour effectuer de longues distances. C'est la voiture familiale par excellence grâce à son confort. La Chevrolet Cruze, la Ford Mondeo, la Toyota Avensis ou l'Opel Ampera en en sont quelques bons exemples.

BERLINE DE LUXE

Cette voiture de luxe est toute équipée, dotée d'un moteur puissant ainsi que de nombreuses options. La Chevrolet Malibu, la BMW Série 3, la Mercedes Class E ou l'Audi A4 sont quelques exemples de modèles sur le marché.

BERLINE SPORTIVE

Cette voiture au moteur très puissant est équipée de nombreuses options et a une allure sportive. L'Opel Insignia, la Mercedes Class C ou l'Audi A7 sont quelques exemples de modèles sur le marché.

COUPÉ SPORT

Cette voiture est incontestablement la plus attrayante sur le marché. Possédant une ligne stylée et un moteur puissant, elle est généralement dotée d'un mécanique dernier cri (en fonction du prix). La Chevrolet Camaro, la Ford Mustang, la Toyota GT86, l'Opel Cabrio ou l'Audi TT en sont quelques bons exemples.

COUPÉ SPORT DE LUXE

Généralement avec des sportifs renommés, des acteurs ou d'autres célébrités au volant, ces voitures font parties des plus coûteuses, mais aussi des plus rapides et des mieux équipées sur le marché.
La Jaguar F-Type, la Ferrari California T, la Lamborghini Aventador LP700-4, la Mercedes SL, la Porsche 911 ou 918 Spider en sont quelques bons exemples.

MONOSPACE

Le monospace est un type de véhicule familial spacieux, à mi-chemin entre la camionnette et la berline. Confortable et modulable, il est habituellement équipé d'un bon nombre d'options. La Ford Galaxy et l'Opel Zafira sont quelques exemples de modèles sur le marché.

TOUT-TERRAIN

Un tout-terrain est un véhicule à quatre roues motrices très prisé et conçu pour rouler sur n'importe quel type de route et de terrain. La Toyota Land Cruiser et la Mercedes GLK sont quelques bons exemples.

SUV

Récemment, le nombre de SUV sur les routes a explosé. Avec l'apparence d'un véhicule tout-terrain mais conçu pour la ville, le SUV est généralement utilisé comme véhicule familial en semaine et pour aller à la campagne en week-end. La Chevrolet Trax et l'Opel Mokka sont quelques exemples de modèles sur le marché.

CAMIONNETTE

Habituellement destiné à une utilisation professionnelle ou commerciale, ce véhicule utilitaire est doté d'une très grande capacité de transport. Par exemple, la Ford Transit Van et l'Opel Vivaro.

PICK-UP

Le pick-up est un type de camionnette ouverte à l'arrière très populaire dans la culture amé-

TYPE DE VÉHICULE	VIT	RES	PAS	MAN	PRIX
Vélo	FOR/4 – FOR/3 – FOR/2 - FOR	1D	1	+1D	Bon marché
Compacte	3/8/10/12	4D	4	+1D	Abordable
Berline	3/10/13/15	4D	4	+1D	Cher
Berline familiale	3/8/11/13	5D	5	-	Cher
Berline de luxe	4/10/12/14	5D	5	+2D	Cher
Berline sportive	4/10/14/18	5D	5	+2D	Cher
Coupé-sport	5/10/15/22	4D	2	+2D	Cher
Coupé-sport de luxe	5/10/20/30	4D	2	+2D	Très cher
Monospace	2/8/10/13	5D	7	+1D	Cher
Tout-terrain	3/7/9/12	6D	5	-	Cher
SUV	4/8/12/14	6D	5	-	Cher
Camionnette	3/8/10/12	6D	6	-	Cher
Pick-up	3/8/10/12	5D	3	+1D	Cher
Fourgon	2/7/10/11	6D	3	-	Cher
Camion	1/6/9/11	8D	3	-1	Cher
Minibus	4/7/9/11	5D	9	-	Cher
Autobus	4/6/8/9	5D	20	-1D	Cher
Car de tourisme	2/7/9/11	5D	40	-1D	Cher
Scooter	2/3/4/5	1D	2	+1D	Abordable
Moto sportive	5/9/12/14	2D	2	+2D	Cher
Moto routière	5/10/11/12	2D	2	+2D	Cher
Moto cross	6/7/9/12	2D	2	+2D	Cher
Moto custom	4/8/10/12	2D+2	2	+1D	Cher
Camion anti-émeute	4/8/10/13	8D	6	+1D	Cher
Fourgon blindé	4/8/10/12	10D	2	-	Très cher
Véhicule haute mobilité	4/8/12/14	7D	5	+2D	Cher
Véhicule de transport de troupes (VTT)	4/8/10/12	10	8	+1D	Très cher

ricaine. L'habitacle passager est fermé mais l'espace de chargement à l'arrière, ouvert, est spacieux, permettant ainsi de l'utiliser rapidement et de nombreuses manières différentes. La Ford Ranger et la Toyota Hilux font partie de cette catégorie.

FOURGON

Ce véhicule léger est généralement utilisé pour le transport routier, pour des déménagements et des livraisons sur des secteurs géographiques restreints. Il est surtout conçu pour se déplacer en ville. Un bon exemple de ce type de véhicule est le Ford Transit Chassis.

CAMION

Ce véhicule lourd est conçu pour transporter des charges lourdes sur de longues distances. Il ne peut se déplacer sur certains types de routes et, selon la charge transportée, il peut être sujet à certaines réglementations spécifiques. Le Mercedes Actro est l'un de ces véhicules.

MINIBUS

Le minibus est généralement employé par des sociétés privées pour le transport d'employés, en tant que navette dans des grandes usines, ainsi que pour des

voyages organisés. Ces petits véhicules urbains peuvent transporter un nombre non négligeable de passager. Le Ford Transit Minibus et le Mercedes Sprinter sont quelques exemples de modèles sur le marché.

AUTOBUS

Un bus de ville est conçu pour le transport de passagers dans les grandes villes. Possédant de nombreux sièges, il est aussi doté d'une allée centrale assez large pour permettre aux passagers de monter et descendre. Le Mercedes Citaro est l'un de ces véhicules.

CAR DE TOURISME

Conçu pour effectuer de longs trajets d'une grande ville à une autre, le car de tourisme est un autobus très spacieux. L'intérieur est équipé de nombreux sièges, avec une étroite allée centrale, ainsi que de nombreuses soutes à bagage sur les côtés du véhicule. Le Mercedes Travego est un bon exemple de ce type de véhicule.

SCOOTER

Ce petit cyclomoteur de 49 cm^3 est très courant dans les grandes villes où la vitesse est limitée et où sa manœuvrabilité lui permet d'éviter facilement les embouteillages. La Honda Vision 50, le Peugeot Django ou la Yamaha Aerox R sont quelques exemples de modèles sur le marché.

MOTO SPORTIVE

Cette moto possède un châssis aérodynamique, et le conducteur est en position penchée sur le réservoir afin de pouvoir la conduire, la rendant ainsi idéale pour les amateurs de vitesse. Quelques exemples: la Honda CBR600RR et la Yamaha YZF-R6.

MOTO ROUTIÈRE

Cette moto volumineuse est conçue pour se déplacer sur de longues distances. La Honda Goldwing, la Harley Davidson Road King ou Electra Glide et la Yamaha FJR1300A en sont quelques exemples.



MOTO CROSS

Cette moto tout-terrain est capable de négocier bon nombre d'obstacles. La Honda CRF450R et la Yamaha XT660R sont entre autres quelques exemples de modèles sur le marché.

MOTO CUSTOM

Le traditionnel *chopper*, souvent vu chevauché par des bikers ou des membres de gang, est devenu très célèbre grâce au cinéma. Quelques exemples de modèles: la Honda Shadow VT750, la Yamaha Midnight Star XV1900A et la Harley Davidson Fat Boy.

VÉHICULES TERRESTRES SPÉCIAUX

CAMION ANTI-ÉMEUTE

Ce fourgon très modifié est utilisé pour le maintien de l'ordre lors d'émeutes. Doté d'un blindage léger, il est conçu pour transporter des forces de police et/ou des soldats, ainsi que pour les protéger. Un des modèles les plus célèbres est l'Unimog P-APC.

FOURGON BLINDÉ

Principalement utilisé pour des opérations de transport de fonds, ce type fourgon, équipé d'un blindage et doté d'un moteur puissant, est aussi utilisé pour transporter des personnes importantes, des prisonniers extrêmement dangereux, des œuvres d'art, et toutes sortes d'objets de valeur. Un bon exemple est le Toyota HZJ79 modifié, utilisé par de nombreuses agences de sécurité.

VÉHICULE HAUTE MOBILITÉ

Un véhicule haute mobilité est utilisé dans toutes sortes d'opérations civiles et militaires. Puissant, doté d'un blindage léger et de quatre roues motrices, ce type de véhicule très répandu est conçu pour servir aussi bien d'ambulance que lors de conflits de faible intensité. Le Humvee ou HMMWV (High Mobility Multipurpose Wheeled Vehicle, ou «véhicule à roues multi-usage à haute mobilité» en français), l'URO VAMTAC, ou bien le véhicule russe GAZ-2975 Tigr en sont de bons exemples.

VÉHICULE DE TRANSPORT DE TROUPES (VTT)

Ce type de véhicule léger est utilisé pour le transport de troupe en territoire hostile. Généralement blindé, il possède quatre roues motrices, et est maniable ainsi que puissant. Par exemple, le Lenco BearCat ou le Wolverine P-APC.

VÉHICULES NAUTIQUES

GO FAST

Communément appelé hors bord ou bateau cigarette, ce type de véhicule puissant possède une coque lisse en fibre de verre lui permettant ainsi de glisser sur l'eau à très grande vitesse. Souvent utilisé pour des opérations de contrebande (d'où son surnom), il est aussi utilisé lors de missions spéciale car il est difficile à détecter, rapide et furtif. Le HP Mercedes Benz SLS AMG tombe dans cette catégorie.

RUNABOUT

Bateau de petite taille et de bonne manœuvrabilité, le *runabout* est généralement utilisé pour la plaisance ou, par exemple, pour la pêche. Ils sont actuellement tous fabriqués en fibre de verre. Un bon exemple est le Spencer Runabout.

VOILIER

Ce bateau de plaisance d'une longueur pouvant varier, pour un yacht de taille normale entre 12 et 24 mètres, peut être soit à voile, soit à moteur. Il possède généralement une cabine, ainsi que des compartiments dans la coque, offrant un certain degré de confort.

CHALUTIER

Ce bateau de pêche tracte habituellement un filet de pêche qu'il remonte pour attraper du poisson. De forme très plate, avec un pont arrière ouvert et possédant

TYPE DE VÉHICULE	VIT	RES	PAS	MAN	PRIX
Go fast	3/5/10/15	4D	4	+2D	Cher
Runabout	3/4/6/8	3D	4	+1D	Abordable
Yacht (Moteur, 15 mètres)	2/6/7/8	5D	6	+1D	Cher/Très cher
Yacht (Voile, 15 mètres)	2/3/4/5	5D	5	-	Cher/Très cher
Chalutier	2/5/6/7	7D	6	-	Cher/Très cher
Senneur	2/5/6/7	7D	8	-	Cher/Très cher
Porte-conteneurs	2/3/5/6	10D	8	-1D	Très cher/Luxueux
Zodiac	1/2/3/4	2D	6	+2D	Bon marché

suffisamment d'espace de stockage pour le poisson, certains de ces bateaux peuvent mesurer plus de 25 mètres et peser plus de 100 tonnes. Les navires usines et les chalutiers-congélateurs peuvent être inclus dans cette catégorie.

SENNEUR

Ce petit bateau de pêche ne mesure généralement pas plus de 10 mètres de long et 6 de large. Doté d'un pont arrière ouvert, il est aussi équipé de grandes cales de stockage et d'un pont inférieur couvert, ainsi que d'une cabine extérieure, améliorant ainsi la visibilité.

PORTE-CONTENEURS

Ce monstre des mers gigantesque possède une très large coque compartimentée qui reste sous l'eau tandis qu'un très grand nombre de conteneurs sont empilés sur son pont, formant des blocs compacts. Lourd, lent, et difficile à manœuvrer, un porte-conteneurs a une capacité de transport pouvant aller jusqu'à 16 000 EVP. Ces conteneurs ont une taille standard de 6,1 mètres afin de pouvoir ensuite être transportés par train ou par camion, et peuvent eux mêmes contenir jusqu'à 24 tonnes de marchandises.

ZODIAC

Nom généralement donné aux bateaux pneumatiques équipés d'un moteur hors-bord. Fabriqué en caoutchouc d'épaisseur variable, le zodiac peut être utilisé pour de nombreuses tâches et missions.

VÉHICULES AÉRIENS (HÉLICOPTÈRES)

BOEING AH-64 APACHE

Cet hélicoptère d'attaque fabriqué aux États-Unis a été développé en 1975 par Hugues Helicopters pour le programme américain Hélicoptères d'attaque avancée (HAA), et entra en construction en 1982. Cet hélicoptère possède tout un réseau de capteurs logé dans le nez et un canon automatique 30 mm sous le nez en armement de base. Il peut aussi être équipé de missiles antichar Hellfire et de roquettes non-guidées Hydra 70 mm, ou bien de missiles air-air Sidewinder et Stinger.

MIL-MI-28 HAVOC

Cet hélicoptère d'attaque est fabriqué par l'industriel Mil. Volant de jour comme de nuit, il est spécialisé dans l'attaque anti-char. Son arme principale est un canon 30 mm sous le nez de l'appareil. Cet hélicoptère peut aussi être armé de missiles anti-char guidés Chtourm et de roquettes non-guidées S-13 de 80 mm.

SIKORSKY UH-60 BLACK HAWK

Cet hélicoptère utilitaire polyvalent de l'armée américaine a été développé en 1974 et a été depuis principalement utilisé comme hélicoptère tactique. Il s'agit d'un hélicoptère de transport avec de nombreuses variantes : transport médical, assaut, transport d'armement, transport de troupes. Il existe même des versions VIP pour le transport de politiciens et de hauts gradés, ainsi qu'une version du nom de WhiteHawk pour transporter le Président des États-Unis d'Amérique.



Généralement, des mitrailleuses FN MAG sont montées dessus, ou bien des M134 «Minigun», contrôlées manuellement de chaque côté de l'appareil afin de pouvoir effectuer des tirs de couverture. Les versions armées incluent des lance-roquettes Hydra 70 mm.

EUROCOPTER AS364 DAUPHIN

Cet hélicoptère polyvalent est développé à l'origine par l'Aérospatiale française et actuellement par le groupe Eurocopter. Il existe tout aussi bien en version recherche et sauvetage qu'en version d'attaque avec l'Eurocopter Panther. Ce dernier possède un canon de 20 mm et peut aussi être équipé de roquettes non-guidées Hydra, de missiles antichars HOT, de missiles air-air Mistral ou de torpilles anti-sous-marines (version modifiée du missile Mistral).

BELL 204 /205

Cet hélicoptère américain, léger et polyvalent, est utilisé principalement pour le transport ainsi que la lutte anti-incendie. Sa version militaire, l'UH-1 Iroquois, plus connu sous le nom de Huey, s'est distinguée lors de la guerre du Vietnam en tant



que véhicule de transport de troupes ainsi que d'évacuation médicale. Sa version la plus moderne, le Venom, est doté de mitrailleuses de calibre 7,62 mm et peut être équipé de roquettes non guidées Hydra 70 mm. Les versions militaires de recherche et sauvetage comprennent des points d'ancrage sur les côtés afin d'y fixer des mitrailleuses FN MAG, ou bien des M134 «Minigun», contrôlées manuellement.

SIKORSKY SH-3 SEA KING

Cet hélicoptère américain polyvalent, principalement utilisé par la marine pour la lutte anti-sous-marine, est capable d'atterrir sur l'eau grâce à sa coque étanche et ses flotteurs stabilisateurs. Sa version civile, le S-61, l'un des hélicoptères commerciaux les plus répandus au monde, est utilisé en autres pour le transport, la lutte anti-incendie, le sauvetage en mer. Dans ses versions de combat, des mitrailleuses FN MAG sont montées dessus, ou bien des M134 «Minigun», contrôlées manuellement y sont généralement fixées.

TYPE DE VÉHICULE	VIT	RES	PAS	MAN	PRIX
Boeing AH-64 Apache	5/10/20/29	8D	2	+1D	Luxueux
Mil-Mi28 Havoc	6/12/24/32	8D	2	+1D	Luxueux
Sikorsky UH-60 Black Hawk	5/11/22/30	7D	18	+1D	Luxueux
Eurocopter AS365 Dauphin	5/11/22/30	6D	13	+2D	Luxueux
Bell 204/205	4/8/16/22	6D	10	-	Luxueux
Sikorsky SH-3 Sea King	5/9/18/27	7D	7	+1D	Luxueux

VÉHICULES AÉRIENS (AVIONS)

AIRBUS A310

Cet avion de transport de passagers moyen et long-courrier est construit par le consortium européen Airbus. Ce biréacteur à fuselage large est utilisé par de nombreuses compagnies d'aviation à travers le monde, ainsi que par l'armée de l'air de certains pays en tant qu'avion d'évacuation médicale, entre autres.

BOEING E-3 SENTRY

Le Sentry est un avion de détection et de commandement, ou AWACS (Airborne Warning and Control System) fabriqué aux États-Unis pour le commandement d'opérations aéroportées. Grâce à son imposant radar circulaire, il peut discerner les avions alliés des avions ennemis. Avec son puissant système de communication, il peut réaliser des opérations de surveillance, de contrôle et de commandement. Il est doté de quatre réacteurs, n'est pas armé mais possède toutefois plusieurs systèmes de contre-mesure pour éviter de se faire abattre.

CESSNA 402

Ce petit bimoteur privé peut être utilisé pour le transport de passagers ou de marchandises. Dans les années soixante et quatre-vingt-dix, son faible coût l'a rendu très populaire auprès d'un certain nombre de sociétés de transport civiles.

FAIRCHILD REPUBLIC A-10 THUNDERBOLT II

Le Thunderbolt est un avion d'attaque au sol monoplace à double turboréacteur et à ailes droites. Fabriqué aux États-Unis, il est conçu pour l'appui aérien rapproché des forces terrestres. Cet avion lourdement blindé (blindage qui à lui seul pèse dans les 540 kg) peut continuer à voler même s'il a subi des dégâts importants. Son arme principale est un puissant canon automatique GAU-8 Avenger de 30 mm d'une capacité de 1174 coups. Il est aussi équipé de 11 points d'ancrages permettant d'y fixer d'autres armes. La configuration habituelle inclut 2 missiles de défense AIM-9M/X Sidewinder, 4 lance-roquettes contenant chacun 19 roquettes non-guidées Hydra 70, 2 missiles AGM-65 Maverick et 3 bombes intelligentes JDAM (Joint Direct Attack Munition) à guidage laser et GPS.

LOCKHEED C-5 GALAXY

Cet avion militaire américain conçu pour le transport intercontinental de charges lourdes est l'un des plus grands avions cargos du monde. Il a une capacité de transport de près de 120 tonnes et une autonomie de plus de 4 000 kilomètres.

LOCKHEED MARTIN F-22 RAPTOR

Cet avion de chasse monoplace à double turboréacteur a été conçu pour la supériorité aérienne par les États-Unis au début des années quatre-vingt-dix, mais il ne devint opérationnel qu'en 2005. Grâce à sa manœuvrabilité, sa polyvalence et sa technologie furtive capable de rendre ce chasseur indétectable par les radars, le F-22 est aujourd'hui considéré comme

TYPE DE VÉHICULE	VIT	RES	PAS	MAN	PRIX
Airbus A310	2/3/5/9	8D	242(2)	-	Luxueux
Boeing E-3 Sentry	2/3/4/8	8D		-	Luxueux
Cessna 402	1/2/3/4	6D	8(1)	+1D	Cher
Fairchild Republic A-10 Thunderbolt II	2/3/5/7	10D	1(1)	+1D	Luxueux
Lockheed C-5 Galaxy	2/3/5/9	8D		-	Luxueux
Lockheed Martin F-22 Raptor	4/9/18/29	8D	1(1)	+2D	Luxueux
Soukhoï PAK FA	4/8/15/25	8D	1(1)	+2D	Luxueux

l'un des plus puissants au monde. Cependant, son haut coût de production a fait arrêter sa fabrication en faveur d'avions moins chers. Le Raptor est doté de trois soutes à armement afin d'y incorporer des armes. La soute centrale peut charger jusqu'à 6 missiles AIM-120 AMRAAM tandis que les soutes latérales peuvent charger un missile AIM-9M/X Sidewinder chacune. De plus, le F-22 est équipé d'un canon automatique M61A2 Vulcan de calibre 20 mm d'une capacité de 480 coups. Dans la soute centrale, des bombes intelligentes JDAM (Joint Direct Attack Munition) peuvent remplacer les missiles AMRAAM, bien que le F-22 ne soit pas l'avion de chasse le mieux équipé dans le marquage de cible.

SOUKHOÏ PAK FA

Le PAK FA, ou T-50, est un avion de chasse russe de dernière génération conçu pour la supériorité aérienne. Ayant effectué ses premiers vols en 2010, il sera considéré comme pleinement opérationnel d'ici quelques années. Ce chasseur furtif, un biréacteur monoplace, possède 10 points d'ancrage dédiés à l'armement. L'équipement habituel inclut un canon GSh-30-1 de calibre 30 mm d'une capacité de 150 coups et de 6 missiles Vympel R-33.

ARMES EMBARQUÉES

Cette section décrit quelques-unes des armes embarquées les plus représentatives de leurs catégories respectives. Bien évidemment, les Codes de dégâts sont très hauts, et afin de vous éviter de tout jet, nous avons calculé pour vous le nombre de dégâts moyens infligés par chacune de ces armes, inclus entre parenthèses.



ARME	CALIBRE	DÉGÂTS	PRIX
Giat M621	20 mm	9D (31)	Abordable
General Electric GAU-8/A Avenger	30 mm	12D (42)	Abordable
General Dynamics M61A2 Vulcan	20 mm	10D (35)	Abordable
Gryazev-Shipunov GSh-301	30 mm	11D (38)	Abordable
Hughes M230	30 mm	10D (25)	Abordable
Shipunov 2A42	30 mm	10D (35)	Abordable

CANON AUTOMATIQUE

GIAT M621

Ce canon automatique embarqué français de calibre 20 mm utilise des bandes de munitions de 1500 cartouches.

GENERAL ELECTRIC GAU-8/A AVENGER

Ce canon automatique à 7 tubes rotatifs de calibre 30 mm, à motorisation hydraulique, utilise des bandes de munitions. Il s'agit ici de l'arme à feu la plus lourde et la plus puissante pouvant être montée sur un avion, en mesure de détruire des chars d'assaut et d'infliger des blessures extrêmement importantes. Cette arme pèse à elle seule 280 kg, et ce sans compter les munitions et le système hydraulique nécessaire à son utilisation.

GENERAL DYNAMICS M61A2 VULCAN

Ce canon automatique à 6 tubes rotatifs de calibre 20 mm, utilisant des bandes de munitions, peut atteindre une cadence de tir de 6 000 coups par minute. Développé à l'origine par General Electrics en 1945 (et fabriqué aujourd'hui par General Dynamics), ce monstre de 122 kg est utilisé à bord de nombreux véhicules depuis 1959.

GRYAZEV-SHIPUNOV GSH-30-1

Ce canon automatique de calibre 30 mm, d'origine soviétique, aussi connu sous le nom de GRAU et utilisé par l'armée de l'air russe, pèse 46 kg. Ce canon à tube unique avec système à gaz possède une cadence de tir limitée mais grandement compensée par son système de guidage laser et son importante puissance de feu capable de détruire une cible en 3 ou 4 coups.

HUGHES M230 CHAIN GUN

Ce canon automatique embarqué américain de calibre 30 mm fonctionne à l'électricité. Pour ses munitions, il utilise des magasins spéciaux du nom de 12 PAK d'une capacité de 1200 cartouches.

SHIPUNOV 2A42

Ce canon automatique russe de calibre 30 mm à double chargement et fonctionnant à gaz utilise des bandes de munitions de 1000 cartouches.

MISSILES ET ROQUETTES

9K114 CHTOURM

Il s'agit d'un missile antichar air-sol à guidage laser doté d'une ogive à explosif HEAT de 5,3 kg.

AGM-114 HELLFIRE

Ce missile antichar à guidage laser est fabriqué aux États-Unis. Il s'agit de l'un des missiles les plus renommés au monde.

AIM-9 SIDEWINDER

Ce missile air-air américain possède un guidage infrarouge courte-portée et comporte une charge explosive de 9,4 kg. Les pilotes de l'OTAN l'appellent «Zorro 2».

ARME	DÉGÂTS	PRIX
9K114 Chtourm	12D (42)	Cher
AGM-114 Hellfire	12D (42)	Cher
AIM-9 Sidewinder	14D (49)	Cher
AIM-92 Stinger	8D (28)	Cher
AIM-120 AMRAAM	18D (63)	Cher
AGM-65 Maverick	24D (84)	Cher
Euromissile HOT	12D (42)	Cher
Hydra 70	10D (35)	Abordable
Matra Mistral	8D (28)	Cher
S-13	11D (38)	Cher
Vympel R-33	20D (70)	Cher

PORTÉES DES ARMES EMBARQUÉES

PORTÉE	COURTE	MOYENNE	LONGUE
Canon automatique	300	700	1 500
Roquette non-guidée	400	800	1 100
Air-air	4 500	9 000	18 000
Air-sol	1 500	3 000	8 000
Sol-air	1 000	2 000	5 500
Torpille	8 000	16 000	38 000

AIM-93 STINGER

Ce missile air-air américain à guidage infrarouge comporte une charge à fragmentation de 3 kg. Il existe aussi une version sol-air pouvant être tirée à partir d'un véhicule ou d'un lance-missiles portatif.

AIM-120 AMRAAM

Aussi connu sous le nom de «Slammer», ce missile air-air moyenne et longue-portée possède un système de guidage radar actif et une ogive à fragmentation de 32 kg. Les pilotes l'appellent «Zorro 3».

AGM-65 MAVERICK

Ce missile air-sol américain conçu pour les missions d'appui rapproché est doté d'un guidage infrarouge et d'une ogive explosive à forte pénétration de 135 kg.

EUROMISSILE HOT

Acronyme de Haut Subsonique Optiquement Téléguidé, le missile franco-allemand sol-air HOT est doté d'un guidage radar et d'une ogive explosive HEAT de 6,5 kg.

HYDRA 70

Cette roquette non guidée d'un diamètre de 70 mm est le plus souvent utilisée avec des lance-roquettes de 7 ou 19 tubes.

MATRA MISTRAL

Ce missile air-air courte-portée à guidage infrarouge comporte une ogive explosive de 3 kg. Il existe une version torpille et une version sol-air pouvant être tirée d'un lance-missiles portatif ou d'un véhicule blindé.

S-13

Cette roquette non guidée russe d'un diamètre de 80 mm est généralement tirée de lance-roquettes de 5 tubes.

VYMPEL R-33

Ce missile air-air longue-portée russe est équipé d'un guidage radar semi-actif et comporte une ogive à fragmentation de 47,7 kg. À ce jour, il n'a encore jamais été testé en combat.

BOMBES

Une bombe peut-être définie comme étant un projectile de forme aérodynamique larguée d'un avion. Les dégâts infligés dépendent du poids de l'ogive même. On peut distinguer deux types :

Bombe gravitaire : ou bombe non guidée. Larguée ou lancée d'un aéronef, ce type de bombe suit une trajectoire balistique pour tomber sur sa cible. L'américaine Mark et la russe Fab en sont de bons exemples.

Bombe guidée : ce type de bombe possède un système de guidage qui lui permet de corriger sa trajectoire pour une meilleure précision. En termes de jeu, ces bombes possèdent un système de guidage semblable aux missiles et les cibles sont acquises de la même manière. Le système de guidage habituel pour bombes intelligentes inclut un désignateur laser ainsi qu'un guidage infrarouge. La désignation par laser peut être effectuée à partir d'un aéronef, ou bien par un désignateur portatif sur des véhicules, des drones, porté par des troupes, etc. L'américaine GBU-38 à système JDAM ou la française AASM sont des exemples très répandus.

RÈGLE SPÉCIALE POUR LES MISSILES

TEMPS DE VOL

Un missile ne touchera pas toujours sa cible dans le tour même où il est tiré. Le temps de vol nécessaire au missile pour atteindre sa cible dépend de la distance entre les deux. Pour simplifier, nous pouvons estimer qu'un missile touchera sa cible le même tour à courte portée, à la fin du prochain tour à moyenne portée, et à la fin du deuxième tour à longue portée.

PORTÉE	TEMPS DE VOL (TOURS)
Courte	0
Moyenne	1
Longue	2

SYSTÈMES DE GUIDAGE

Tout missile est équipé d'un système de guidage lui permettant de corriger sa trajectoire afin de poursuivre sa cible de manière active. En termes de jeu, cela octroie un bonus de 2D à la compétence Pilotage lors d'une manœuvre d'Acquisition de cible.

Guidage infrarouge : ce système de guidage utilise un matériau sensible aux rayonnements infrarouges. Les missiles qui en sont équipés réagissent aux objets sources de chaleur.

Guidage radar : ce système de guidage repère le signal d'un objet et dirige le missile dessus, corrigeant constamment sa trajectoire en route.

BOMBE	DÉGÂTS	PRIX
Bombe gravitaire, jusqu'à 300 kg (Mark 82, Fab 250, etc.)	30D (105)	Abordable
Bombe guidée, jusqu'à 300 kg (GBU-38 JDAM, AASM)	30D (105)	Cher
Bombe gravitaire, jusqu'à 500 kg (Mark 83)	60D (210)	Abordable
Bombe guidée, jusqu'à 500 kg (BLU 110)	60D (210)	Cher
Bombe gravitaire, jusqu'à 900 kg (Mark 84)	90D (315)	Abordable
Bombe guidée, jusqu'à 900 kg (BLU 109)	90D (315)	Cher

Guidage laser : *ce système de guidage semi-actif désigne une cible grâce à un laser. L'ogive peut ainsi corriger sa trajectoire afin d'atteindre sa cible. Ce système est utilisé par des grenades autopropulsées, des roquettes et des missiles. Il octroie un bonus de 2D à la compétence Armes à feu d'un personnage.*

CONTRE-MESURES

Une contre-mesure est un système conçu pour brouiller ou tromper les capteurs de guidage d'un missile. En termes de jeu, l'utilisation de contre-mesures octroie un bonus de 2D à la compétence Pilotage lors d'une manœuvre d'Évasion contre un missile guidé.

* **Leurres :** les leurres sont constitués d'une substance pyrophore qui génère un pic de chaleur dans le but de tromper des capteurs à infrarouge.

* **Paillettes :** il s'agit d'un nuage composé d'éclats de métal, de fibre de verre et de plastique métallisé. Cela génère une résonance radar, brouillant ainsi des missiles à guidage radar ou laser.

ACQUISITION DE CIBLE

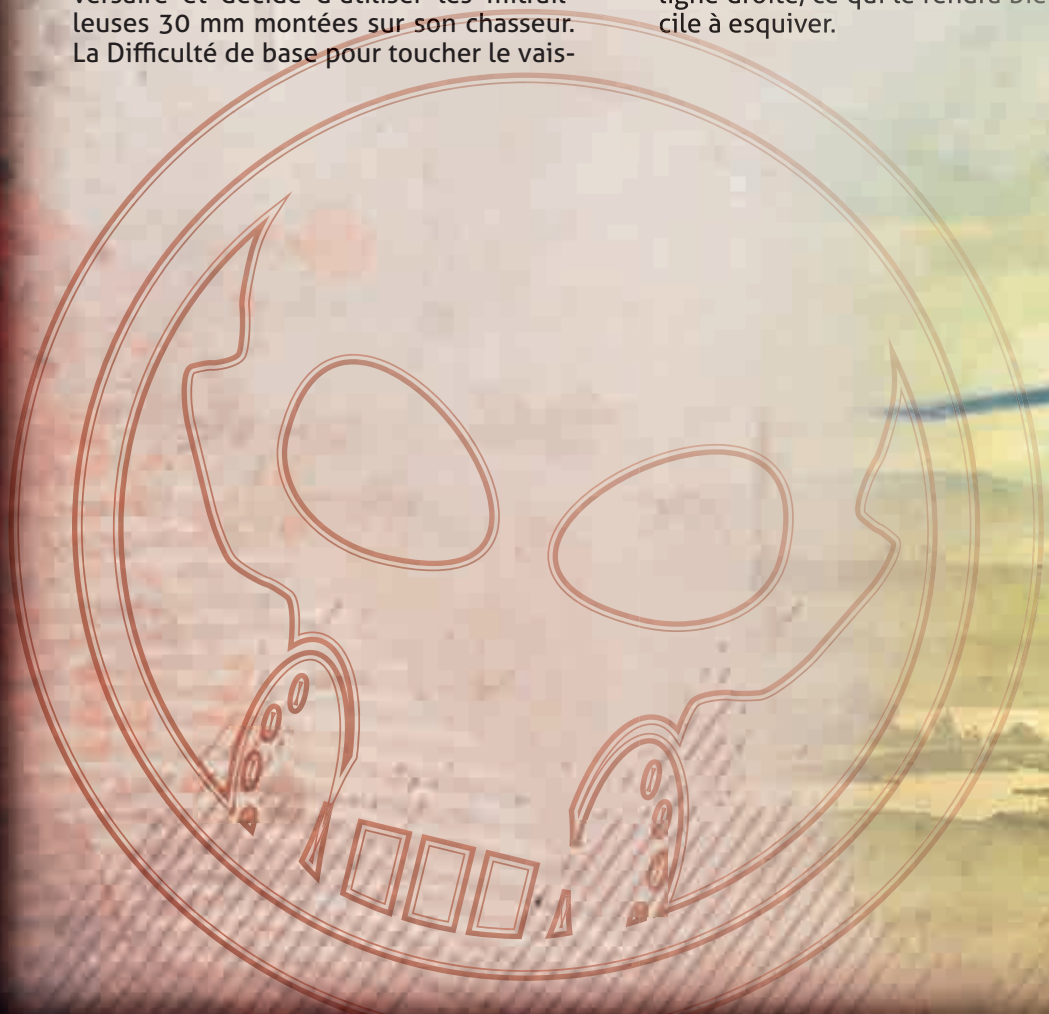
Une manœuvre spéciale est nécessaire lors de l'acquisition d'une cible. La Difficulté de base est de 3. Elle utilise les mêmes modificateurs qu'une attaque sur une cible, plus particulièrement la distance, la visibilité et la vitesse. Prenez aussi en compte qu'afin d'éviter d'être acquise, la cible peut effectuer des manœuvres de Défense, d'Esquive, partielles ou complètes. Ces modificateurs sont utilisés exactement comme avec un personnage, mais avec la compétence de Pilotage adéquate. Cela signifie en fait que la cible doit effectuer des manœuvres erratiques afin d'embrouiller son adversaire et de tenter d'échapper à ses organes de visée. Veuillez remarquer que des manœuvres d'Évasion comportent une certaine difficulté pour les véhicules aériens, et que si jamais le jet de dé du personnage échoue, cela pourrait signifier qu'il perd le contrôle de son aéronef.

Allan, ancien pilote dans l'US Air Force, est aux commandes d'un F-22 et tente de pourchasser un étrange vaisseau ayant la forme d'une raie manta. La vitesse du vaisseau manta est de 15 (1 500 km/h) à vitesse rapide, et celle d'Allan est aussi de 15 en ce moment (il pilote aussi à vitesse rapide). Ils sont à 1200 mètres l'un de l'autre, ce qui constitue une portée moyenne pour l'armement d'un véhicule. Ce tour-ci, Allan a une Initiative de 17 et son ennemi de 18. Le pilote du vaisseau manta sait qu'Allan le pourchasse et qu'il est en mesure de l'abattre. Il peut donc tenter de manœuvrer afin de s'échapper, d'inverser la situation, ou bien d'esquiver l'attaque imminente d'Allan. Il démarre sa première action à 18 en Initiative et tente une manœuvre d'Évasion en défense totale. Il a 4D en Pilotage et la manœuvrabilité du vaisseau est de 1D. La Difficulté de base de cette manœuvre est de 5 à vitesse rapide avec un +9 pour le type de manœuvre (évasion), ce qui donne un total de 14. Si le pilote du vaisseau manta obtient un résultat inférieur à 14, il perdra le contrôle de son vaisseau et s'écrasera peut-être. S'il obtient un résultat supérieur à 14, il ajoutera son résultat à la Difficulté pour être touché (exactement comme pour une esquive totale). Le Meneur de Jeu lance ses 5D (4D de Pilotage et 1D pour la manœuvrabilité du vaisseau) et obtient 19, suffisamment pour effectuer une série de virages rapides. Allan le poursuit et agit ensuite avec une Initiative de 17. Il tente d'Acquérir la cible avec ses missiles Sidewinder. Il a 4D+1 dans le pilotage d'avions, son F-22 dispose d'une Manœuvrabilité de 2D, et le système de guidage radar sur ses missiles octroient un bonus de 2D supplémentaires, ce qui signifie qu'il lancera 8D+1. La Difficulté de base est de 3, mais revenons sur les modificateurs : la Difficulté augmente de +5 pour une moyenne portée (donnant un total de 8). En outre, l'action se passe en fin d'après-midi, ce qui augmente la difficulté de +3 (faisant monter le total à 11). Finalement, le vaisseau manta se déplace à vitesse rapide, ce qui signifie que la Difficulté augmente de +9 (atteignant 20). La Difficulté pour Acquérir ce vaisseau manta devrait donc être de 20, mais comme son pilote a obtenu un score de défense totale de 19, c'est ajouté à la Difficulté pour un total de 39. Allan lance 8D+1, et pour être sûr de toucher sa cible, il ajoute un Point de personnage pour obtenir un dé supplémentaire. En fin de compte, il lance 9D+1 et obtient 46…plus qu'assez pour Acquérir la cible. Un rictus aux lèvres, il fait feu et aussitôt, le missile fonce à toute allure vers le vaisseau manta.

Si la manœuvre d'acquisition de cible est réussie, la cible reste acquise et le missile peut être lancé. Celui-ci poursuivra sa cible grâce à son système de guidage. Il est important de noter le résultat obtenu lors de la manœuvre car la cible peut encore tenter de s'échapper en réussissant une manœuvre d'Évasion si elle obtient un score supérieur à celui obtenu par l'attaquant lors du jet d'Acquisition de cible.

Étant donné qu'ils sont à moyenne distance l'un de l'autre, le missile ne touche pas le vaisseau manta immédiatement, mais à la fin du prochain tour, ce qui signifie que le pilote peut tenter d'éviter le missile. Pour cela, il doit effectuer une manœuvre d'Évasion avec un score supérieur à celui d'Allan sur son jet d'Acquisition de cible, qui dans ce cas précis sera très difficile à battre, ayant obtenu 46. S'il était équipé de contre-mesures, cela lui permettrait d'obtenir un bonus. Le pilote du vaisseau agit à 8 en Initiative lors de ce tour-ci et tente d'effectuer une manœuvre d'Évasion. Cependant, il obtient un 21, ce qui ne permet pas de semer le Sidewinder. Allan compte bien s'acharner sur son adversaire et décide d'utiliser les mitrailleuses 30 mm montées sur son chasseur. La Difficulté de base pour toucher le vaisseau manta est de 3, mais tout d'abord, les modificateurs de distance, de visibilité et de vitesse doivent être ajoutés. Étant à distance moyenne, la Difficulté augmente de +5 (donc une Difficulté 8). En ce qui concerne la visibilité, l'action se passe en fin d'après-midi avec un faible éclairage, ce qui la fait augmenter de +3 (montant ainsi à 11). Finalement, le jet d'Évasion effectué par le pilote adverse était réussi et il avait obtenu un 19, ce qui signifie que la Difficulté pour toucher avec ses mitrailleuses est la somme des deux scores, donc 30. La compétence Armes à feu (Artillerie) d'Allan est de 4D et il n'a ni bonus ni malus à rajouter. Il obtient 12, bien trop bas pour pouvoir toucher. Par contre, le Sidewinder est toujours à la poursuite du vaisseau manta, et il le touchera à la fin du prochain tour si le pilote n'arrive pas à obtenir un score sur sa manœuvre d'Évasion supérieur au 46 obtenu par Allan lors de son jet d'Acquisition de cible... Ce qui risque de ne pas être simple...

Si la cible n'est pas acquise, le missile peut toujours être lancé, mais le bonus de guidage sera perdu, et le missile volera en ligne droite, ce qui le rendra bien plus facile à esquiver.





DEUXIÈME PARTIE
LE GLAIVE ET LE BOUCLIER DE L'HUMANITÉ




GLOBAL DEFENSE



UN JOUR CHEZ LES X-CORPS

Jessica vérifia une fois de plus son microphone, lissa ses cheveux et fit deux pas en arrière. Elle entoura son visage parsemé de taches de rousseur de ses mains, un signe pour indiquer à son cameraman, Josh, qu'il fasse un gros plan sur elle. Josh leva le pouce, l'air approbateur.

« Tu es parfaite. » Dit-il dans le micro de son casque.

« Tu connais la marche à suivre : tu démarres sur un gros-plan, pas trop rapproché, puis zoom arrière très lent. Vous, vous continuez, comme si nous n'étions pas là ». Dit-elle, en se tournant vers le groupe de soldats qui l'observaient en silence.

Un bourdonnement se fit entendre et elle remarqua que les militaires la fixaient avec curiosité. Jessica n'était pas à sa place ici, malgré sa veste sombre et sa jupe bleue dont la sobriété mettait en valeur ses cheveux roux. Elle contrastait avec le capitaine Knight qui se tenait à ses côtés, à l'allure si protocolaire, martiale et pourtant détendue. Le haut commandement lui avait demandé à lui et son unité, Bravo Sierra, de l'escorter dans sa visite et participer à son reportage. Le capitaine était bien conforme à son surnom de « Papa Ours», plutôt imposant, avec sa barbe grise et ses yeux juvéniles mais vigilants. Il semblait assez amical, même si elle n'avait pas encore eu l'opportunité d'échanger plus de quelques mots avec lui. Jessica soupira et entama le décompte sur ses doigts. À zéro, après avoir soufflé à fond, elle se lança.

« C'est Jessica Parker pour CNN depuis les baraquements Jean Paul Sartre de la célèbre base Rammstein, appartenant à Global Defense. Aujourd'hui nous allons parler des hommes et des femmes courageux qui forment notre barrière contre les extraterrestres. Durant cette visite exceptionnelle, nous serons accompagnés par le Capitaine Joseph Knight des Brigades d'Assaut aéroportées. Bonjour, Capitaine. » Jessica se retourna et Josh hocha la tête, puis fit un

zoom arrière pour inclure le capitaine en tenue de camouflage grise, dans le plan avec Jessica.

« Bonjour, Miss Parker, heureux de vous accueillir chez nous. »

La voix du capitaine était amicale et assurée.

« S'il vous plaît, dites-moi comment se passe une journée dans votre unité ? »

« Hé bien, vous êtes arrivée de bonne heure et l'unité Bravo Sierra vient juste de se lever. Puis-je vous inviter à prendre le petit déjeuner avec nous ? » Le capitaine fit un geste l'enjoignant à l'accompagner.

Jessica acquiesça et fit signe à Josh de la suivre.

« Voici le mess des six compagnies de la base. Ce qui fait six cents hommes prenant leur petit déjeuner, déjeuner et dîner ici tous les jours. »

« Et quel genre de nourriture vous sert-on ? »

« Comme nous avons une activité physique intense durant la journée, nous essayons d'ingérer beaucoup d'hydrates de carbone et de protéines. Du lait, des œufs, des céréales, des jus de fruits... » Le capitaine arriva à une table où un groupe de soldats, une vingtaine à peu près, se leva.

"Bravo Sierra, capitaine à bord ! » cria une femme à l'accent allemand prononcé.

Les hommes se mirent au garde-à-vous et le capitaine s'approcha du bout de la table où se trouvaient trois sièges libres.

« Bravo Sierra, repos. Bon appétit à tous. Attention à vos manières, nous avons des visiteurs... »

Après quelques rires, l'unité reprit le petit déjeuner alors que certains soldats regardaient la caméra, saluant, plaisantant même. Jessica ne s'en souciait pas: ce qui était superflu serait coupé en post-production. Le capitaine lui offrit poliment le siège en bout de table et s'assit à ses côtés.

« Servez-vous, je vous en prie. »

Jessica demanda à Josh de prendre quelques clichés de la table et se servit un café au lait et un toast. Tout en bavardant amicalement avec le capitaine, elle apprit qu'avant l'arrivée des Chandra, il avait été analyste de sécurité au Ministère de la Défense canadien et que sa femme était décédée dans un accident de voiture des années auparavant. Le surnom « Papa Ours » lui convenait parfaitement. Plutôt grand et jovial, il ne ressemblait à aucun des soldats qu'elle avait déjà rencontrés.

Pendant le petit déjeuner, elle put enregistrer quelques questions rapides à la troupe. Elle avait remarqué que plusieurs d'entre eux portaient un tatouage en forme de X sur le bras droit.

« Excusez-moi, cela vous dérange si je vous interroge au sujet du tatouage ? » demanda-t-elle à un jeune homme un peu rougeaud qui ne cessait de sourire.

« C'est le X des X-Corps, le X qui veut dire : « repars vers ta foutue planète » répondit le soldat. Le reste de l'équipe acclama son camarade et certains se levèrent pour montrer leur tatouage à la caméra en relevant leurs manches et gonflant leurs muscles.

Jessica se rassit après avoir plaisanté avec les hommes et récolté quelques compliments. Le capitaine demeurait songeur.

« Que pensez-vous de votre surnom de X-Corps ? »

« Le X a toujours représenté l'inconnu. C'est aussi la raison pour laquelle nous sommes ici. Nous affrontons un ennemi dont nous ne connaissons ni la provenance ni les plans. Un ennemi que nous n'avions jamais vu auparavant et qui a parcouru des millions de kilomètres uniquement pour faire la guerre. Ce X me terrifie. » Le commentaire attira l'attention des soldats qui se mirent à le fixer en silence. Le capitaine décida de

modifier le ton de son message. « Mais cela signifie aussi que nous portons ce X parce que nous avons choisi de nous battre, d'affronter cette peur, cet ennemi. Nous arborons ce X car nous sommes le seul rempart entre ces choses et le reste du monde...Ils peuvent bien avoir porté le premier coup, mais nous asséнerons le dernier. Nous devons porter le dernier coup. »

Les hommes acclamèrent leur capitaine et même Jessica se sentit contaminée par l'euphorie de l'équipe.

Après le petit déjeuner, Bravo Sierra se rassembla dans l'immense cour de pierre où les autres unités s'entraînaient déjà. Le capitaine inspecta les troupes et lança quelques ordres.

« Notre unité est en alerte alors vous connaissez la procédure. Je veux que vous soyez prêts pour l'inspection des armes dans vingt minutes. Rompez. »

Les soldats partirent en courant en direction de l'armurerie. Le capitaine et Jessica les suivirent en marchant lentement.

« Vous avez dit que l'unité était en alerte, qu'est-ce que cela signifie ? » Demanda Jessica.

« Notre unité est prête à répondre à un appel à l'aide ou à une demande de protection. Il faut que nous tenions prêts les armes, les véhicules et tout l'équipement de chaque soldat, » expliqua le capitaine.

« Et lorsque vous n'êtes pas en état d'alerte ? »

« Nous faisons du sport pendant environ deux heures, suivons des cours sur les tactiques de combat et théoriques sur notre ennemi. Exercices d'évacuation, entraînements en arts martiaux... Le quotidien d'un soldat, je suppose. »

Le capitaine fit signe à Jessica de le suivre et ils s'engagèrent dans un étroit escalier menant à l'armurerie. Devant la porte, deux soldats les suivirent des yeux alors qu'ils se dirigeaient vers une autre salle remplie de bancs et de tables où l'unité vérifiait avec une efficacité confondante leurs armes et protections. Derrière un comptoir, un jeune homme d'origine arabe, portant des lunettes et ne pouvant avoir bien plus de trente ans, salua le capitaine.

« Abdul, Miss Parker et M. Wilson ont besoin de gilets et de casques. » Jessica et Josh eurent l'air surpris. Le quartier-maître Abdul hocha la tête, attrapa une tablette sous le comptoir et entra dans l'entrepôt.

Jessica fit signe à Josh de baisser la caméra, comme si elle voulait parler en privé avec le capitaine. Josh obtempéra mais n'arrêta pas l'enregistrement.

« Vous ne vous opposez pas à ce que nous vous accompagnions en cas d'alerte ? » demanda Jessica, surprise.

« Miss Parker, j'ai lu votre dossier. Je sais que vous avez filmé tous les deux la guerre civile syrienne, l'invasion de l'Irak et que vous avez réalisé un documentaire sur les disparitions de femmes à Ciudad Juarez." Jessica ne savait pas si elle devait se sentir flattée. « Je sais que vous avez des contacts avec le haut commandement et que toute opposition de ma part serait écartée sans hésitation. Donc je préfère que nous soyons amis. Essayez seulement de ne pas vous faire tuer et je ferais tout pour que mes hommes ne soient pas trop distraits par la présence de votre caméra. »

Jessica éclata de rire et le capitaine se joignit rapidement à son hilarité.

« Je suis contente que nous ayons réglé ce problème, capitaine. Je tenterais de ne pas me faire tuer. »

Le quartier-maître chef Abdul revint à ce moment-là avec les gilets. Jessica avait l'habitude d'en porter un, mais elle laissa le capitaine l'aider à l'ajuster. Ce qu'il fit avec soin mais une certaine rudesse comme s'il aidait l'un de ses soldats. Alors que Josh enfilait le sien, la lumière passa au rouge et les sirènes commencèrent à hurler. Après un bref instant de confusion, les soldats se reprirent, attrapèrent leur équipement à toute allure avant de retourner dans la cour intérieure. Le capitaine prit son gilet, un fusil et fit signe à Jes-

sica de le suivre. Lorsqu'ils furent en bas, ils constatèrent que toute l'équipe se tenait en formation, près d'un camion militaire.

« Faites-les monter, Sergent !" cria le capitaine.

La femme qui avait annoncé la présence du capitaine durant le petit déjeuner prit le contrôle.

« Allez les enfants ! Vous dormez ou quoi ? Je veux un décompte des soldats qui grimpent ! » Les soldats comptèrent au fur et à mesure qu'ils montaient, entre deux jurons entrecoupés de halètements. Lorsque tous furent à bord du camion, elle se retourna et dit : « Dix-neuf soldats à bord sans problème, Capitaine. »

« Bon boulot, Helga. »

Le capitaine attendit une minute. Josh filmait l'intérieur du camion. La tension était palpable. Jessica attendit patiemment lorsqu'un Humvee, lancé à toute vitesse, s'arrêta juste à côté d'eux. Un vétéran portant l'uniforme militaire en descendit et salua. Le Capitaine Knight et le Sergent Helga lui rendirent son salut.

« Capitaine » fit le nouveau venu, « il y a eu une alerte de la surveillance sur le sol français. La Première Force de Défense a abattu un bandit aux alentours de Lyon. Malheureusement, il s'est écrasé sur une zone urbaine. »

« Un mouvement quelconque ? » demanda le capitaine.

« Oui, nos avions ont confirmé du mouvement au sol. »

« Compris, Major. Nous allons nettoyer la zone. »

Après un salut, ils échangèrent une poignée de main. Le major retourna à son véhicule et le capitaine ouvrit la porte du côté passager à Jessica.

« Allons-y. »

Jessica sentit l'adrénaline qui montait alors qu'elle s'installait dans le camion.

« Vous avez besoin de plus de renseignements ? »

« Oui, STRATCOM les transfère en ce moment-même, grâce à un serveur sécurisé. Nous en disposerons avant de décoller. »

Le sergent Helga aida Josh à grimper à l'arrière avec les soldats et prit ensuite le volant. Le camion fit quelques kilomètres à travers le complexe jusqu'à une piste où attendaient deux hélicoptères Black Hawk aux rotors déjà en marche, soulevant un peu de poussière.

« Vous et Josh, vous venez avec moi dans Bird 2 » fit le capitaine en montrant l'un des hélicoptères. Jessica hocha la tête et le suivit en baissant la tête.

Les hélicoptères décollèrent rapidement, une fois les hommes à bord. Le soleil était encore bas à l'horizon et illuminait avec douceur les visages à présent sérieux des soldats. Jessica demanda à Josh de faire un zoom sur leurs visages. Toutes les ethnies, origines et nationalités semblaient représentées. Tous unis contre le même ennemi. Le capitaine étudiait attentivement la tablette sur laquelle il avait reçu les données de la mission.

Deux heures s'écoulèrent avec pour seul bruit le bruissement monotone des rotors. Les soldats discutaient calmement mais la nervosité ambiante montait. Jessica jouait machinalement avec ses mèches de cheveux. Le capitaine se tourna vers elle pour la rassurer et lui parla par le biais du système d'intercommunication de bord.

« Restez près de moi et tout se passera bien. »

Le ton de sa voix était amical, sans une once de paternalisme. Jessica sourit.

« Aimez-vous le Boss, Capitaine ? »

Le capitaine fronça les sourcils et demanda, surpris.

« Vous voulez dire Bruce Springsteen ? »

« Oui, bien sûr, qui d'autre ? ». Elle rit.

« Oui, je l'aime bien et j'ai même plusieurs de ses disques. »

« Aimeriez-vous venir avec moi au concert caritatif qu'il donne à la base pour lever des fonds ? »

Le sourire du capitaine était dissimulé dans sa barbe épaisse.

« Vous me proposez un rendez-vous ? » demanda-t-il.

« Peut-être...Vous viendrez ? » fit-elle en le regardant droit dans les yeux.

À ce moment, une explosion énorme retentit et l'hélicoptère commença à tanguer, auréolé soudain d'une lumière verdâtre. La voix du pilote se fit entendre dans les écouteurs.

"Mayday ! Mayday ! Bravo Sierra, Bird 2, nous tombons ! Je répète, nous tombons ! »

« Capitaine ! Tir ennemi ! » Hurla l'un des soldats. La panique se propagea dans la cabine lorsque l'hélicoptère échappa à tout contrôle.

Le capitaine, faisant son possible pour tenir le coup, cria dans la radio.

« Bird 1, manœuvre d'évasion, zone de poser Zulu ! » L'hélicoptère commença à tournoyer à toute vitesse en tombant. La sirène d'alarme se mêlait aux cris et aux prières. « Préparez-vous à l'impact ! »

Jessica tenta de garder son calme. Ses yeux rencontrèrent ceux du capitaine. Il prit sa main et elle serra la sienne, comme si elle se cramponnait à une bouée de sauvetage. Et tout devint noir...

GLOBAL DEFENSE

L'INITIATIVE DE DÉFENSE STRATÉGIQUE

Conformément à l'amendement 53 du 1er août 2014 du mandat du Conseil de Sécurité des Nations Unies, l'Initiative de Défense Stratégique (IDS) a été mise en place avec pour priorité de créer un groupe pour la défense contre la menace Chandra. Cette organisation fut baptisée Global Defense et mise sous le commandement de la toute nouvelle Commission Contre la Menace Extraterrestre (CCME).

Un budget de 540 milliards de dollars leur a été accordé (légèrement inférieur à celui de l'armée américaine). Les nations qui financent principalement Global Defense sont les États-Unis, le Japon, l'Allemagne, le Royaume-Uni, la France, l'Espagne, le Brésil, l'Italie, la Suisse, la Corée du Sud et, contre toute attente, la Russie.

Parmi les 193 pays représentés au Nations Unies, beaucoup sont tenus hors de ce projet. La Chine, l'Argentine, le Venezuela, la Bolivie, le Mexique, l'Iran et Cuba parmi tant d'autres, n'ont pas ratifié le traité de coopération de l'IDS et sont donc en hors du périmètre d'action de cette nouvelle force d'intervention. Certains pays ont, quant à eux, décidé de créer leur propre organisme de défense comme le *Tiandun* (Bouclier du ciel) en Chine ou la *Fuerza de Autodefensa Nacional* (FAN) vénézuélienne.

LA COMMISSION CONTRE LA MENACE EXTRATERRESTRE

La Commission Contre la Menace Extraterrestre a été créée pour prendre toutes les décisions qui concernent l'invasion des Chandras. Elle dépend du Conseil de Sécurité des Nations Unies bien qu'elle en soit détachée. Elle est composée de huit délégués. Sept de ces délégués viennent des États-Unis, du Japon, d'Allemagne, du Royaume-Uni, de France, d'Espagne et de Russie puisqu'ils sont les principaux acteurs du financement de Global Defense. Le huitième délégué est élu par vote parmi une liste de candidats venus de tous les autres pays participant au projet. Les membres de la CCME représentent les intérêts de leurs gouvernements respectifs et servent à coordonner les actions dans leurs propres pays. Ces hommes et ces femmes sont sous une protection constante et des protocoles d'urgence ont été mis au point pour élire un nouveau délégué au cas où l'un d'eux viendrait à mourir ou ne pourrait plus remplir ses fonctions. Ainsi la prise de décision n'est gênée par aucune absence. La présidence de la commission tourne entre ses membres et c'est la voix du président qui est déterminante en cas d'égalité dans l'un des votes.

Lors de sa première réunion au 1er août, la Commission a approuvé le budget de création de Global Defense. Les pays concernés se sont accordés sur le fait de mettre en commun l'équipement, le personnel et les locaux ainsi que de faire coopérer leurs forces de défense pour des opérations de défense mondiale. Ils ont également fourni à Global Defense un droit de libre passage sur leurs territoires, leurs espaces aériens et leurs eaux territoriales pour l'exécution du rôle qui lui incombe.

X-CORPS

Le terme X-Corps a été inventé par le présentateur William McDonald sur CNN dans son reportage « La menace venue de l'espace ». Le mot est formé de X, issu de « Xeno » (du grec ancien ξένος ou xenos qui signifie « étranger ou extraterrestre »), qui est utilisé dans des termes comme xénobiologie (l'étude de l'anatomie et du fonctionnement du corps des extraterrestres), et de Corps, un corps d'armée ou une unité militaire. Le terme s'est très vite et très profondément ancré dans la culture populaire et, depuis la diffusion du reportage, les membres de Global Defense l'ont eux-mêmes adopté et le portent avec fierté.

LES DIFFÉRENTS ORGANES DE GLOBAL DEFENSE

« Gladius et scutum homines ».

L'épée et le bouclier de l'humanité.

Voici la devise de Global Defense.

D'après la charte approuvée par la CCME, Global Defense est composée de trois unités opérationnelles : la stratégie globale (STRATCOM, diminutif de Commandement Stratégique), les opérations sur le terrain (TACCOM pour Commandement Tactique) et la logistique (LOGCOM pour Commandement Logistique).

La CCME a mis le Général Ryan Liendster de l'US Navy au poste d'Officier Stratège en Chef (OSC), à la tête de STRATCOM, le Général Sir Patrick Albrich de la British Royal Air Force (RAF) au poste de Chef des Opérations (CO) de TACCOM et le Général Patrice Leroux du Commandement de la Force Logistique terrestre de l'armée française, au poste de Chef Logistique (CL) de LOGCOM.

Une entité indépendante et autonome, la CCME est tout de même en droit de demander la mobilisation et la coopération des forces militaires et des corps d'armée des pays touchés par l'invasion Chandra. La CCME les fait alors intégrer le commandement de Global Defense. Leurs troupes se mêlent, quant à elles, avec les forces de Global Defense et sont soumises à l'autorité de STRATCOM et de LOGCOM.

STRATCOM

« Inteligentia vim vincit ».
L'intelligence dépasse la force brute.
Voici la devise de STRATCOM.

STRATCOM est l'organe de Global Defense qui se charge des renseignements, de la transmission d'information et de la recherche, et du développement technologique et scientifique.

Le Bureau des Services Stratégiques (BSS) a été créé pour les activités de renseignement, de surveillance et de transmission d'informations. Il a pour particularité d'envoyer dans des missions de reconnaissance à la fois des analystes et des agents de terrain. Sa mission est de rassembler toutes les informations possibles sur l'ennemi en présence, les analyser, les classifier, les trier et les envoyer aux stratèges qui baseront dessus leur décision sur la stratégie à adopter. Beaucoup des agents du BSS sont des observateurs qui ont pour objectif de se rendre sur les lieux d'attaques ou d'enlèvements pour récolter à la source de précieuses informations sur la menace Chandra. Ils ont aussi pour activité de remplir des missions qui seraient considérées par certains comme de l'espionnage. Des agents sont infiltrés dans d'autres agences ou dans d'autres pays qui ne participent pas au projet Global Defense pour tenter de découvrir quelles sont les informations dont ils disposent. À la suite de cette collecte d'information, les stratèges de STRATCOM tirent des hypothèses sur les prochains objectifs de l'ennemi et établissent des plans d'attaque et de défense pour les détruire.

La recherche et le développement de la technologie de défense sont à la charge du Laboratoire de Projet de Recherches Avancés (LPRA) qui regroupe des chercheurs civils hautement spécialisés dans tous les domaines de la recherche. Le LPRA accueille toutes sortes de recherches depuis la création de nouvelles armes de pointe jusqu'à l'analyse et l'étude de corps extraterrestres et de leur technologie. Le LPRA accueille aussi une branche de recherches pour le moins remarquable : l'équipe de Développement Alternatif (DA) communément appelée le «Conseil des *Jedi*». Le directeur de recherche du DA décrit ainsi sa division: «Nous sommes un groupe de *geeks* enfermés dans un bunker pour créer des inventions capables de sauver le monde », ce qui n'est pas si loin de la réalité. Officiellement, c'est un groupe de génies en ingénierie, mathématiques, physique et bien d'autres disciplines, chargés, grâce à la pensée latérale et à la théorie du chaos, d'imaginer et de créer toutes sortes d'équipement et de stratégies qui pourraient se révéler efficaces contre les Chandras. Bref, un bouillon de culture d'où ressortent quelques idées intéressantes.

TACCOM

TACCOM est responsable à la fois des missions qui nécessitent une présence militaire et de celles qui n'en n'ont pas besoin. 90% des effectifs de TACCOM sont issus des forces militaires ou de sécurités des pays membres de Global Defense. Cependant, toutes les équipes d'interventions sont aussi composées de spécialistes dans d'autres domaines comme des médecins, des ingénieurs et des scientifiques. Il est même possible de voir, aux côtés des agents de TACCOM, des reporters spéciaux autorisés à couvrir les opérations.

L'une des unités les plus demandées est le corps d'élite de Global Defense baptisée Ghost Wolves (Loups-fantômes). Ils sont en charge des missions critiques ou à haut risque. L'identité de ses membres est Top secret tout comme l'endroit où l'unité se trouve ou les ressources dont elle dispose. L'unité Ghost Wolves est alimentée par différents budgets et part parfois en mission accompagnée d'agents d'autres branches de Global Defense. Outre les opérations, l'une de leurs missions est aussi de tester les prototypes qui sortent du LPRA et les idées du DA.



Un autre corps qui est soumis à la charte d'organisation de la TACCOM est la Force de Frappe Aérienne Global Defense (Global Defense Air Strike Force, GDASF). Celle-ci comprend notamment plusieurs escadrons d'alerte et d'interception connus sous le nom de Force Préventive de Défense (FPD). Ces hommes et ces femmes risquent leur vie chaque jour pour surveiller l'espace aérien, escorter divers transports et affronter les vaisseaux Chandras où qu'ils se trouvent.



L'Unité de Combat Aéroportée (Airborne Strike Corps, ASC) représente la majeure partie des forces de Global Defense. Ils sont toujours parés à embarquer dans un hélicoptère pour se déployer en zone de conflit. Ils peuvent aussi monter dans un avion de transport accompagnés de soldats et voler jusqu'aux endroits où ils sont le plus nécessaires.

Il ne fait aucun doute que le personnel de la TACCOM est celui qui a le travail le plus risqué, celui d'affronter les Chandras en face.

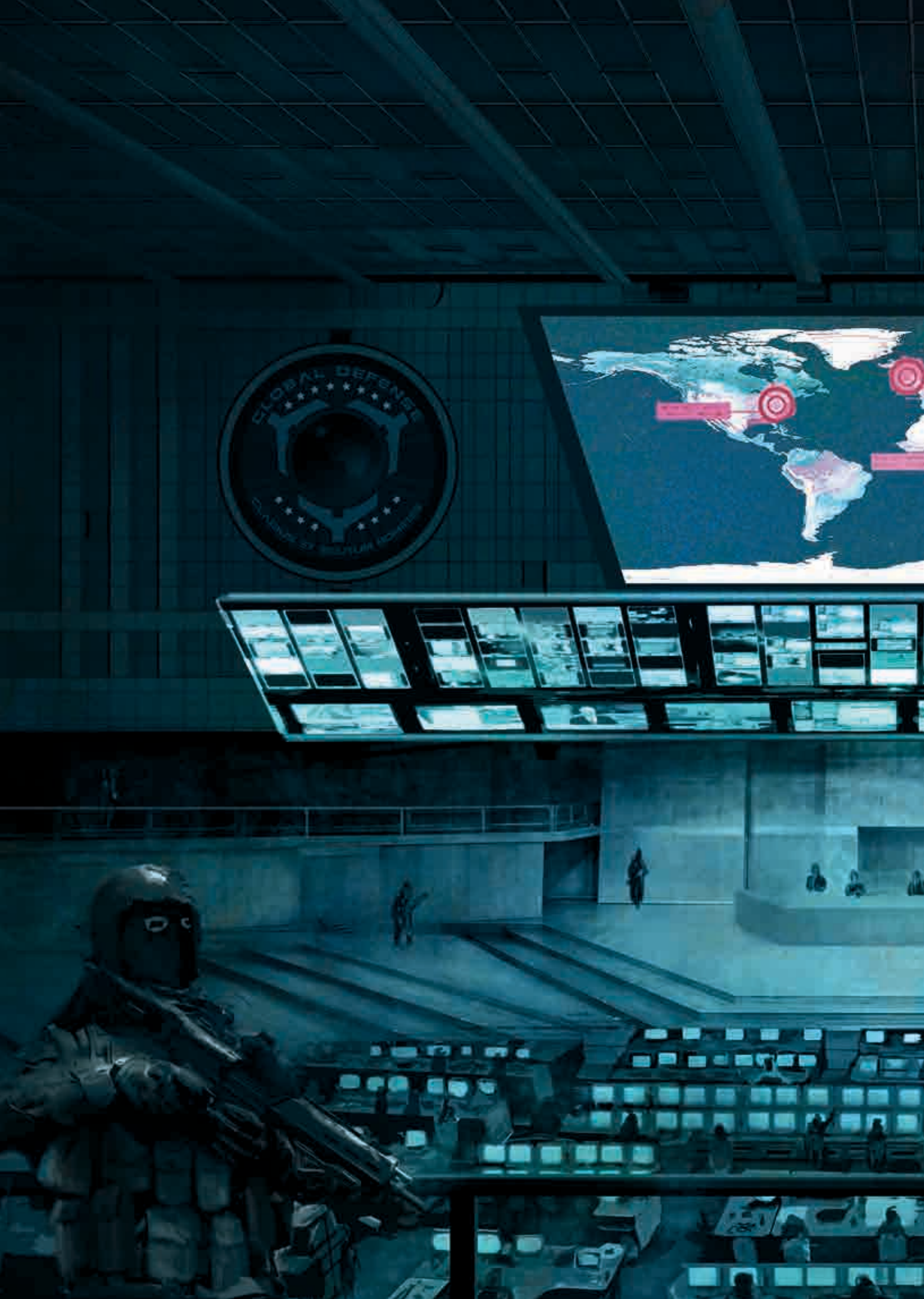


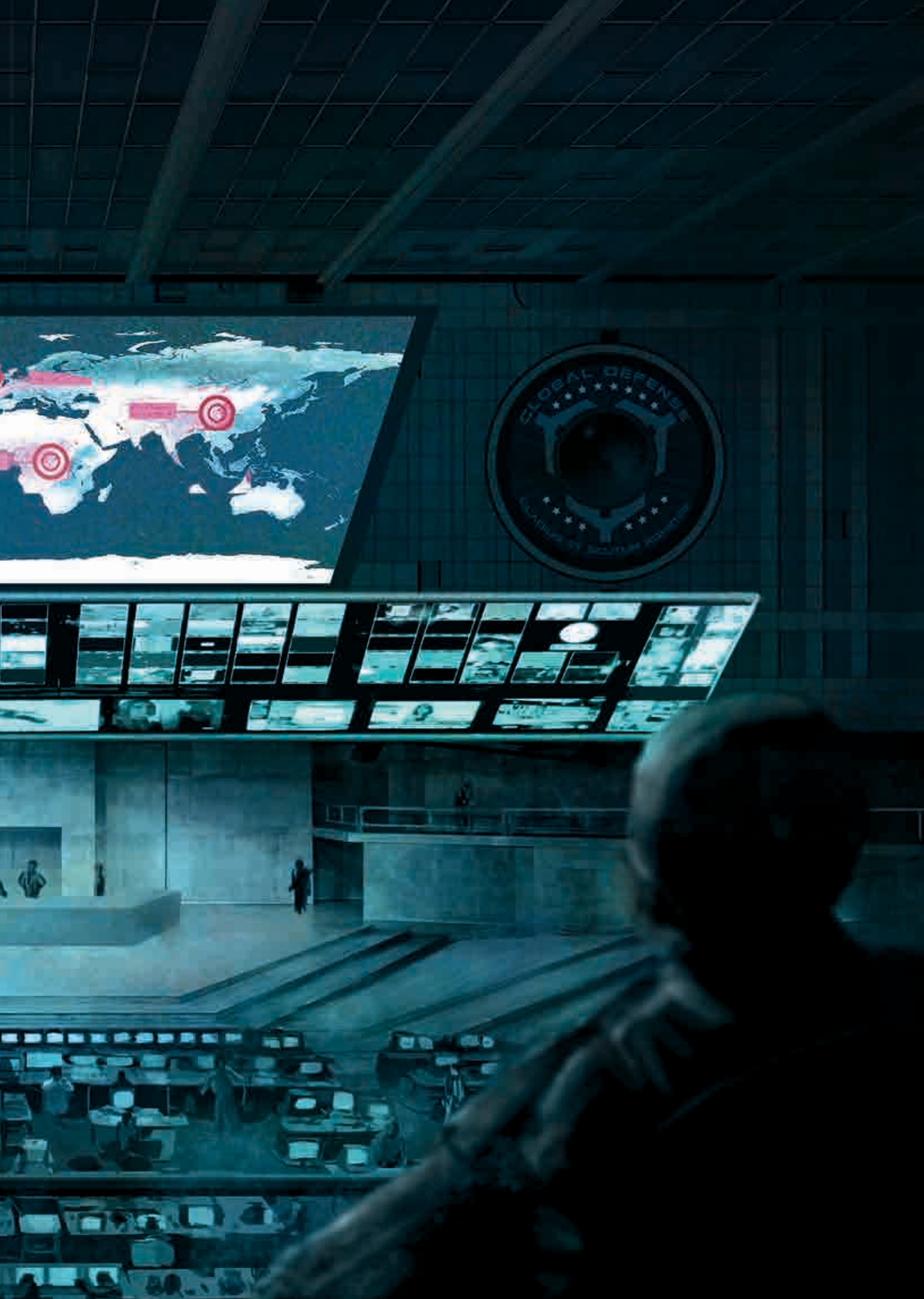
LOGCOM

Enfin vient LOGCOM qui est chargé des tâches d'administration et de gestion logistique, auxquelles s'ajoutent des rôles de responsables de la maintenance, de la communication, du recrutement et de l'entraînement des nouvelles recrues. Par ailleurs, LOGCOM est aussi à la tête de la reconstruction, de la décontamination et de l'assurance de la coopération à l'échelle locale en intégrant des conseillers aux forces armées en présence. LOGCOM est la division de Global Defense qui compte le plus gros effectif, et dont la majeure partie est composée de civils.



SANICOM est la subdivision en charge du traitement physique et mental des hommes de Global Defense. Elle a les moyens et le personnel pour s'occuper de tous les types d'affections et pour déployer des hôpitaux


GLOBAL DEFENSE


GLOBAL DEFENSE

de campagne dans le but d'aider les forces en place. Beaucoup d'employés de SANICOM voyagent avec les agents de TACCOM en tant que médecins. Ces chirurgiens de guerre sont très appréciés et se révèlent particulièrement efficaces sur le terrain. EVASAN est l'unité d'évacuation médicale d'urgence de SANICOM. Elle dispose de plusieurs hélicoptères et avions médicaux, mais elle a aussi sa propre unité de combattant pour protéger les évacuations médicales.

FONCTIONNEMENT

Pour des questions de fonctionnement, Global Defense a adopté l'anglais américain comme langue officielle même si la documentation et les manuels sont aussi écrits en Français et en Espagnol. Depuis sa création, Global Defense a établi 3 bases autonomes:

RAINBOW

Elle est localisée quelque part dans les montagnes rocheuses dans l'état du Colorado et sa position précise est gardée secrète. Cette base accueille le centre de commandement de STRATCOM. Initialement construite par les États-Unis pendant la Guerre Froide comme bunker capable de résister à une frappe nucléaire de la part de l'URSS, elle est tombée quasiment à l'abandon après la chute du bloc soviétique, à cause du prix de l'entretien de tels locaux, inutiles en temps de paix. Les coupes successives dans son budget ont réduit son personnel jusqu'à ce que le gouvernement planifie sa fermeture. Suite à la soudaine apparition de la menace Chandra, la Maison blanche activa un ancien plan datant du président Reagan qui visait à transformer ce bunker en base opérationnelle. Ses systèmes furent remis à jour en un temps record et l'endroit fut préparé pour ce qui allait venir. Rainbow a été creusée à même la montagne pour être un énorme complexe souterrain lourdement fortifié. Le gouvernement américain, qui prit en charge le coût de la modernisation et la transformation des installations de la base, fit beaucoup de difficultés pour abandonner la base aux mains de Global Defense. Il ne céda que lorsqu'il fut assuré de la récupérer dès que la menace Chandra aurait disparu et que de nombreux contrats de défense seraient accordés à des entreprises américaines. L'obtention de cette base donna aux dirigeants de Global Defense la capacité d'agir en autonomie sans le contrôle d'une autorité supérieure durant une longue période. C'est une base de commandement avec peu de confort mais pensée pour remplir pleinement son rôle.

PERSONNEL : Rainbow peut accueillir jusqu'à 3000 agents même si la capacité optimale du lieu est de 2000 personnes. Elle a besoin d'au minimum 200 personnes pour pouvoir fonctionner à 100% de son efficacité puisque la plupart de ses systèmes de défense et de maintenance sont assurés par ordinateur.
DÉFENSES : Le secret gardé autour de sa localisation précise est sans doute la meilleure de ses protections. La base est tout de même équipée de missiles sol-air, protégée par des anti-missiles Patriot et une batterie DCA. S'y ajoute la présence d'un escadron de la Force Préventive de Défense constamment arméeet sur le qui-vive, toujours prêt pour une mission d'élimination. Pour compléter cet arsenal, Rainbow peut, en dernier recours, lancer un missile nucléaire intercontinental pour une frappe tactique.

BAUHAUS

Il s'agit là de l'ancienne base aérienne de Rammstein en Allemagne. C'est là que sont localisés les centres de commandement de TACCOM et de LOGCOM. Bauhaus est en fait un véritable amalgame de plusieurs locaux cédés à Global Defense par l'OTAN et l'USAF dont l'aéroport et l'hôpital militaire mentionné plus haut. SANICOM y a, elle aussi, son quartier général. Bauhaus se considère comme le cœur de Global Defense et possède la plupart des charges logistiques, notamment le recrutement ainsi que la plupart des locaux administratifs et techniques. L'endroit accueille aussi la majorité de l'UCA, le gros des troupes, prêt à s'envoler où que l'on ait besoin de lui.

PERSONNEL : Bauhaus peut accueillir jusqu'à 8000 agents même si sa capacité optimale est de 5000 personnes. Pour fonctionner à 100%, la base a besoin d'un personnel d'au minimum 2000 personnes.
DÉFENSES : cette base est l'une des plus avancées au monde et possède son propre réseau de communication à la pointe du progrès et des défenses basées sur le bouclier anti-missile amé-

ricain. Elle dispose aussi de plusieurs unités de la Force Préventive de Défense. Mais, à cause de la dispersion des locaux et de la taille de la base, cette dernière est dure à défendre.

GAGARIN

Gagarin, près de la ville de Tomsk en Sibérie (Russie), est une ancienne base de l'URSS construite durant la Guerre Froide, pour se prémunir contre une éventuelle attaque nucléaire de la part des États-Unis. Souterraine et renforcée par du béton, cette énorme et ancienne base est considérée comme un abri sûr. Mais elle n'offre aucun confort. C'est un lieu sombre, humide et très froid que certains disent pire que l'enfer lui-même. Néanmoins ces conditions extrêmes ont su être mises à profit pour l'entrainement les Ghost Wolves, les unités tactiques d'élite de Global Defense. Gagarin possède, en outre, un second laboratoire de recherche où l'armement extraterrestre est étudié et où l'on recherche un moyen de l'exploiter dans le but d'une utilisation par les humains.

PERSONNEL : Gagarin a une capacité maximum de 2000 agents même si sa capacité optimale est de 1000 personnes. Elle peut fonctionner à 100% avec un personnel minimal de 600 personnes.
DÉFENSES : Les locaux de la base sont anciens, presque obsolètes. C'est la raison pour laquelle on a lancé un plan de rénovation accélérée de toute la structure. Sa défense est principalement assurée par un énorme déploiement de tanks et de missiles balistiques fournis par l'armée russe. Par ailleurs, plusieurs unités de la FPD patrouillent en permanence.

Ces bases ont des locaux de haute sécurité comprenant une infirmerie avec des salles d'opérations, des zones de stockage de spécimens, des zones de détente, des quartiers de vie, des ateliers, des laboratoires, des générateurs, des salles de communication etc... L'entretien des trois bases est considéré comme vital. Certains pays ayant signé le traité de l'IDS se sont plaint auprès de la CCME de la localisation des bases, estimant qu'elle laissait l'hémisphère Sud pratiquement sans défense et loin de l'aire d'influence de Global Defense.

PRÉSENCE À L'INTERNATIONAL

Global Defense ne cantonne pas sa présence à ces trois seules bases mais possède des agents et des unités dispersés et intégrés à tous les corps d'armée de tous les pays faisant partie de l'IDS. Ces agents sont dans les principales bases militaires de chacun de ces pays et leur nombre peut aller d'une simple section d'intervention rapide jusqu'à plusieurs douzaines de personnes. Dans les pays les plus impliqués dans le projet, il peut y avoir plusieurs centaines de soldats venus des trois départements alors que des bases moins importantes ou des pays moins impliqués disposent d'à peine une douzaine d'agents pour des interventions éclairs.

À cause du besoin de grande mobilité, que crée la menace Chandra pratiquement partout sur Terre, les agents basés dans les locaux militaires de proximité ont accès à l'intégralité des ressources humaines et matérielles de la base.

Des ateliers, des points d'informations et de recrutement communs ont aussi été installés dans les villes principales mais aussi, grâce à LOGCOM, des cours pour enseigner aux civils comment se défendre et réagir en cas d'urgence.

DÉTAIL DU DÉROULEMENT D'UNE OPÉRATION

Toutes les décisions quant à la priorité des missions sont prises par le commandement stratégique de STRATCOM, à partir des rapports de renseignements, des rapports des précédentes missions des agents de TACCOM et les données rapportées par LOGCOM grâce à ses agents intégrées aux forces locales. Grâce à toutes ces informations, un plan d'action est imaginé et envoyé aux troupes de TACCOM qui réfléchissent alors au meilleur moyen de mettre ce plan en pratique et assignent les ressources disponibles selon l'ordre de priorité envoyé par le commandement stratégique. TACCOM demande alors au service logistique de LOGCOM toutes les ressources en matière de matériel, de transport et autres qu'ils

jugent nécessaires et pas immédiatement accessibles. LOGCOM est alors chargé de les fournir ou, au besoin, de contacter les forces présentes sur place pour les demander. Par ailleurs, ils sont aussi chargés de coordonner le soutien nécessaire à l'accomplissement de la mission. La mission est alors supervisée depuis un poste de commande avancé nommé Contrôle de Mission (CM), où des effectifs issus des trois divisions de Global Defense travaillent conjointement à sa coordination. Aucun détail n'est laissé au hasard et la mission est enregistrée par plusieurs sources pour une étude ultérieure. Même si une mission échoue, tout détail trouvé pendant l'opération peut entraîner le succès de la suivante.

Dans la pratique, ce système s'avère être moins efficace qu'escompté. Une utilisation excessive de la bureaucratie retarde le lancement de missions prioritaires. Des études sont menées pour créer des séries de protocoles standard, clarifier les procédures et permettre aux unités d'arriver à leur but dans les meilleurs délais. Ces missions qui échappent à l'étude des divers bureaux de Global Defense pour être traitées en priorité sont connues sous le nom de «Missions Préautorisées».

Alors que sur le papier, la charte de fonctionnement de Global Defense semble simple et directe, des conflits de juridiction, des vices de procédure et erreurs diverses devront absolument être corrigés dans l'avenir. Certains ne cessent de clamer que de nombreux intérêts politiques et économiques ont une mauvaise influence sur le bon déroulement des opérations.

RANGS ET GRADES

Pour des questions pratiques, Global Defense a adopté un système simplifié de rangs et de grades basé sur celui de l'OTAN.

TYPE D'UNITÉ GLOBAL DEFENSE SELON SA TAILLE ET SA COMPOSITION

Tout le personnel de Global Defense est armé, y compris les services de nettoyage ou logistique. Tous reçoivent un entraînement de base en autodéfense et un entraînement militaire basique.

Le tableau qui suit résume la taille et la composition de l'unité standard de Global Defense ainsi que le rang théorique de l'officier commandant.

À cause de la mobilité nécessaire et de la multiplicité des tâches qu'ils peuvent être amenés à faire, la taille et la composition des unités peuvent varier selon les besoins de la mission.

Grâce au déploiement dans des bases militaires du monde entier, il est rare de voir des unités plus grandes que des compagnies. Ces dernières sont d'ailleurs uniquement présentes dans les bases les plus importantes des pays participant au projet Global Defense. Ces unités peuvent être composées de membres de différentes bases et unités de Global Defense afin de multiplier leurs compétences.

Unité	Taille	Composition	Officier commandant
Compagnie	100-300	2-6 Sections	Lieutenant-Colonel / Colonel
Section	30-40	2+ Pelotons	Major
Peloton	8-12	2+ Escouades	Capitaine
Escouade	5-10	2+ Équipes	Sous-Lieutenant / Lieutenant
Unité de feu et manœuvre	4-5	n/a	Sergent/Sergent-chef/Sergent-Major
Équipe de feu et manœuvre	2	n/a	Caporal

TROUPES	INSIGNE
Recrue	
Soldat	
Soldat première classe	
Caporal ou Spécialiste	

SOUS-OFFICIERS	INSIGNE
Sergent	
Sergent-chef	
Sergent-Major	

OFFICIERS	INSIGNE
Sous-Lieutenant	
Lieutenant	
Capitaine	
Major	
Lieutenant-Colonel	
Colonel	
Général en chef (ce grade est occupé par le Chef Logistique, le Chef des Opérations et l'Officier Stratège en chef).	



TAILLE D'UNE UNITÉ

Global Defense a adopté une composition basée sur de petites unités autonomes, totalement fonctionnelles et opérationnelles, plus pratiques pour tendre des embuscades aux Chandras. Ces unités sont généralement composées d'un ou deux pelotons (entre 12 et 24 agents) chacun ayant son propre commandement, son propre matériel et son propre moyen de transport. Il arrive néanmoins, dans les plus grandes bases militaires locales qu'elles soient aidées par des équipes d'autres divisions qui remplissent des rôles de soutien.

Les unités de Global Defense doivent être capables de fonctionner de façon autonome sur le champ de bataille, de prendre des décisions tactiques et avancer seules au cas où elles se retrouveraient privées de contact avec le quartier général. Ce choix de composition répond à des critères de mobilité, d'autonomie, et d'intégration parmi les autres forces en présence et, jusqu'ici, il s'est révélé judicieux en prouvant son efficacité.

QUI COMMANDE?

Selon la hiérarchie militaire de Global Defense il est possible que, à cause de leurs grades, l'un des personnages soit supérieur aux autres. Techniquement, son avantage hiérarchique le met donc à la tête de son équipe. Il n'est pas forcément intéressant de laisser l'un des joueurs donner des ordres et les autres lui obéir. Cela peut créer une frustration par rapport à la perte de liberté d'action. En jeu, pour éviter les conflits, il vaudra mieux prendre légèrement ses distances et ne pas trop coller à la hiérarchie militaire. Cela permettra de laisser une liberté et créera de la « démocratie » dans les décisions de groupe. Après tout, un bon leader écoute et respecte l'avis de ses hommes qui sont (normalement) des experts dans leurs domaines de compétence.

ÉQUIPEMENT ET ARMEMENT

Global Defense est soutenue par de nombreuses organisations et de nombreux pays qui ont fourni une grande partie de son matériel et de son arsenal à cette nouvelle organisation. Même si elle tente de garder des standard pour tout ce qui concerne l'équipement, les uniformes et l'armement, il est compliqué de coordonner de tels effectifs rassemblés en un temps si court. La pression du gouvernement russe a cependant permis d'avoir plusieurs options possibles pour l'équipement des services.

DÉFENSE

Global Defense prend très au sérieux la santé et l'intégrité physique de ses troupes. Pour s'assurer qu'elles sont bien protégées, elle fournit à chacun un équipement de protection complet. Cet équipement consiste en des genouillères et des coudières en polymère renforcé, des gants de protection anti coupure en Kevlar, des bottes antidérapantes coquées, des lunettes de protections antireflets, un gilet pare-balle, un casque militaire en Kevlar, une veste militaire à rangements à scratch, étudiée pour absorber les Infrarouges, ainsi qu'un uniforme de combat souple et résistant fait à partir de matériaux ignifugés qui peuvent porter des motifs de camouflage ou être totalement noir.

ARMEMENT

Les armes de service de Global Defense sont le pistolet Sig Sauer P226 et le Glock 17. Le personnel peut néanmoins demander à porter ses propres armes après qu'un technicien les a examinées pour approuver leur état. Pratiquement tous les agents de Global Defense ont une arme de poing qui leur appartient et qu'ils portent en permanence.

Les armes légères adoptées en milieu urbain ou dans des zones sensibles par les agents de Global Defense, comprennent le pistolet mitrailleur H&K MP5 90 mm et le pistolet-mitrailleur AKS-74U. Des fusils à pompe tactiques comme le Benelli M4 sont aussi utilisés tout comme des fusils à pompe avec rail comme le M-26 MASS ou le Masterkey.

Les armes principalement employées par Global Defense sont le Colt M-4, le H&K G-36C et le fusil d'assaut AK-74. Ces armes sont utilisées dans presque toutes les opérations par presque toutes les unités.

La mitrailleuse lourde FN M240 est aussi utilisée comme arme de soutien. Les tireurs d'élites ont, quant à eux, accès au fusil SDV Dragunov et au Barret M82A2.

Les explosifs, les grenades et autres équipements tactiques sont distribués selon les besoins spécifiques d'une mission.

AUTRES ÉQUIPEMENTS

Les unités de combat de Global Defense utilisent en général des lunettes à vision nocturne avec un système d'optimisation d'affichage, des lampes et des talkies walkies militaires. Tous les agents transportent aussi avec eux un kit de premiers soins, un couteau de survie et des outils multifonctions pour leurs missions en extérieur. Selon les besoins d'une mission, ils peuvent aussi recevoir d'autres équipements.

INTÉGRER GLOBAL DEFENSE

PRÉREQUIS

Global Defense est une organisation gigantesque qui a besoin de beaucoup d'employés dans de nombreux domaines, depuis l'expert informatique jusqu'au cuisinier en passant par des soldats, des scientifiques, des médecins et des mécaniciens. Le minimum requis pour intégrer Global Defense est donc d'avoir l'âge légal pour travailler, ne pas souffrir de maladie ou de blessure invalidante et ne pas avoir été condamné pour des crimes majeurs dans son pays d'origine. Néanmoins, comme nous allons le voir par la suite, il existe des exceptions (il est de notoriété publique qu'au moins l'un des membres du Développement Alternatif n'a que 16 ans).

ADMISSION

Pour rentrer à Global Defense, le postulant doit soumettre sa candidature (en général par mail ou via le site de Global Defense) ou se renseigner auprès d'un des centres de recrutements officiels. Les candi-



datures font ensuite l'objet d'un premier tri au centre de recrutement local qui propose un entretien au candidat et lui fait passer son premier test psychologique. Après une vérification du passé du postulant et une vérification de ses compétences un conseiller étudie le dossier du candidat et propose une série de positions ou au contraire les écarte d'office basées sur les résultats des premiers tests. Par ailleurs, l'accès à certains postes est soumis à la réussite de tests physiques rigoureux, des examens de connaissances, une approbation médicale et une évaluation psychiatrique. Une fois les tests passés, le candidat reçoit une offre concrète pour rejoindre Global Defense.

Voilà la méthode de recrutement traditionnelle de Global Defense. En pratique, il existe toute une liste de méthodes de recrutement plus ou moins direct pour rentrer dans l'organisation. Le premier est le programme d'entraînement 37-U : les personnes cherchant à intégrer les unités des pays membres de l'IDS peuvent y demander leur transfert direct pour Global Defense et 90% de son personnel est entré par ce biais. Mais le Bureau des Services Stratégiques est autorisé à intégrer quiconque lui semble intéressant par ses compétences, ses connaissances ou s'il juge en avoir besoin. La majorité des gens officiant pour au LRPA ou au DA a été recruté de cette manière.

LE SOBT

Tous les nouveaux membres de Global Defense, d'où qu'ils viennent, doivent obligatoirement suivre le SOBT, *Self-Defense and Operation Basic Training* (Entraînement de base à l'autodéfense et aux opérations). C'est un cours de 2 semaines durant lequel le postulant va apprendre les techniques de base du soldat. Cela comprend l'autodéfense, l'utilisation d'armes à feu, des tactiques de base à appliquer sur le terrain, la communication, la survie et le camouflage. Beaucoup de membres se sont plaints que le stage était trop court mais le but est d'avoir des agents opérationnels aussi vite que possible. Par ailleurs, LOGCOM propose des cours de renforcement et ensuite des entraînements pour garder leurs agents opérationnels et à jour au niveau connaissances.

SURNOMS

Pratiquement tous les membres de Global Defense portent un surnom. Donner un surnom à ses compagnons lorsqu'ils ont réussi à achever le SOBT est devenu un rituel. La plupart des agents portent ce nouveau nom avec fierté.

PERSONNALITÉS DE GLOBAL DEFENSE

Dans cette section, nous allons vous présenter certaines des personnalités de Global Defense que les personnages pourraient être amenés à rencontrer.

ALLAN CABBORD

Délégué des États-Unis pour la Commission Contre la Menace Extraterrestre

Cabbord est un homme robuste qui va sur ses 70 ans. Cheveux blancs neige, yeux bleu glace, il arbore constamment un sourire artificiel et parfaitement calculé sur son visage rubicond. Ses infirmières lui ont d'ailleurs recommandé de perdre un peu de poids. Avant d'entrer à la CCME, il était sénateur républicain en Floride. Sa carrière, épargnée par les scandales, est restée très discrète, presque passée inaperçue. Il est connu comme un carriériste qui a lentement gravi les échelons pour finalement obtenir la position la plus favorable en attendant de voir passer une opportunité. Après plusieurs années d'attente, une chance s'est enfin présentée. Cet homme, au catholicisme profond, est intransigeant, fier et convaincu de la supériorité américaine dans tous les domaines. Cabbord a fait campagne contre l'immigration et l'avortement et en faveur de la peine de mort. C'est un homme exemplaire dans sa vie de famille. Il a perdu un fils pendant la guerre en Irak, ce qui a renforcé son image auprès de ses partisans. Bon orateur et démagogue, il use avec aisance de réparties cinglantes. C'est le genre de personnage charismatique qui semble fasciner n'importe quel auditoire.

Cabbord est sans conteste l'homme le plus influent de la CCME et, par extension, l'un des hommes les plus puissants de la planète. Presque toutes les résolutions doivent recevoir son approbation et très peu peuvent être adoptées sans qu'il ait donné son assentiment. Sa capacité à faire pression par presque tous les moyens jusqu'à obtenir ce qu'il désire lui a valu son surnom de «Requin».

LIEUTENANT-COLONEL TANIA " MISS NAPOLÉON " BLUE

Lieutenant-Colonel du Bureau des Services Stratégiques de STRATCOM

Nombreux sont les soldats à être surpris par le fait de devoir faire leurs rapports de mission à une jeune femme d'apparence si délicate, aux yeux pétillants de petite fille. Mais ce regard cache une incroyable faculté d'analyse à moyen et long terme, qui a permis de vérifier un grand nombre d'informations vitales sur les Chandras. Elle est dotée d'une grande intelligence, remarquée par le LPRA qui a décidé de la nommer agent de liaison avec les autres unités.

Avant d'intégrer Global Defense, le Lieutenant-Colonel travaillait comme analyste en communication et systèmes informatiques pour la CIA. Elle y effectuait un travail de routine consistant à contrôler les ambassades et les consulats. Son travail d'identification des menaces et des faiblesses du système américain s'est révélé crucial pendant les semaines de chaos qui suivirent la fuite d'informations sur l'objet Chandra, alors que l'on pensait encore que c'était un astéroïde qui s'écraserait sur Terre. Grâce à elle, de nombreuses vies purent être sauvées et déployer efficacement les troupes fut plus aisé. À la signature de traités sur le protocole IDS, elle a rapidement été placée au Bureau des Services Stratégiques où elle a démontré ses talents en coordonnant de nombreuses missions de renseignement. Chaleureuse et amicale, elle s'implique toujours personnellement dans ses missions. Ce trait de caractère lui a valu la sympathie et le respect des hommes et des femmes sous ses ordres qui lui ont donné le surnom de «Miss Napoléon». Ce qui n'empêche pas beaucoup d'officiers de se montrer jaloux de sa rapide montée en grade et ils pensent, qu'un jour ou l'autre, le stress des missions la brisera. Le Lieutenant-Colonel a la ferme intention de ne jamais leur donner raison.

Pour beaucoup des troupes sur le terrain lors des missions vitales, elle est la voix à la radio qui prodigue conseil, encouragement et soutien, qui supervise l'opération et les maintient en vie.

LIEUTENANT MIKHAIL " LE LOUP " SOKOLOV

Le lieutenant qui commande l'unité Ghost Wolves Bravo Sierra pour TACCOM

Cet homme au sourire franc et amical derrière sa moustache est l'un des agents les plus précieux des unités tactiques de Global Defense. Prompt à de violentes sautes d'humeur, Sokolov est un homme guidé par un profond sens de l'honneur et une loyauté sans faille. C'est un ancien membre des commandos du Spetsnaz, renvoyé par ses supérieurs car il a la fâcheuse tendance à dire ouvertement tout ce qui lui passe par la tête et à remettre les ordres en question. Il a failli être réformé pour avoir exprimé ses critiques envers le gouvernement de Vladimir Poutine. Sa punition a été un transfert en Sibérie et l'affectation à des missions à hauts risque. Mais cela n'a servi en définitive qu'à étoffer sa légende auprès des hommes sous ses ordres qui le considèrent simplement comme un héros.

Il a eu la malchance de participer à l'opération TZAR au cours de laquelle deux compagnies de commando ont été balayées alors qu'elles enquêtaient sur un avant-poste Chandra dans la steppe de Tomsk. Il a fait partie des quelques survivants, le seul à être resté suffisamment sain d'esprit pour continuer à servir. Après son rapport controversé devant la commission chargée de l'affaire, durant lequel il a accusé ses supérieurs de stupidité, de lâcheté et de l'utiliser lui et ses hommes comme des appâts (un témoignage transmis aux médias par une source anonyme), Sokolov a été arrêté et emprisonné. Mais sa connaissance de l'ennemi s'est révélée bien trop précieuse. Global Defense a donc organisé sa sortie de prison et sa remise en service immédiate.

Sokolov est une légende vivante parmi les agents de Global Defense et beaucoup rêvent d'être affectés dans son unité de Ghost Wolves, ce que seuls quelques privilégiés ont réussi.

MAJOR JEAN-PHILIPPE " FLASH " ESMELLE

Major de TACCOM, chef de l'escadron X-Ray de la Force Préventive de Défense

Le Major Jean-Philippe Esmelle, pilote Belge, a fait partie du développement et des tests de vol du projet Eurofighter. Il a rejoint par la suite le secteur privé en créant sa propre entreprise de recherche et développement aéronautiques, soutenue par le gouvernement français avec qui il a signé de nombreux contrat. Jean-Philippe est l'archétype du pilote arrogant doté d'une impressionnante facilité à utiliser le sarcasme et l'ironie. Mais cette apparence de gros dur cache un homme impliqué, honnête et utile doué d'une grande capacité d'analyse.

Consulté par le LPRA de Global Defense pour savoir quelles modifications devaient être apportées aux avions pour combattre au mieux les Chandras, il a simplement répondu «Je vous le dirais quand j'en aurais combattu quelques-uns». Il a immédiatement repris du service avec le rang de Major et à la tête de l'escadron X-Ray de la Force Préventive de Défense. Jusqu'ici, il a pris part à 7 missions dont 2 se sont soldées par une confrontation directe avec l'ennemi. Il a réussi à abattre 2 véhicules extraterrestres en plein vol. Les rapports de vol d'Esmelle sont étudiés comme le premier manuel de combat contre les Chandras. Il est considéré comme étant le meilleur pilote de la FFAGD.

Jean-Phillipe est un homme aux multiples facettes. Il combine son travail avec de régulières visites au LPRA où il coordonne les recherches pour améliorer l'aviation de Global Defense contre la menace extraterrestre.

MAJOR EMIL " QUAT'ZIEUX " DE LUCA

Major à STRATCOM, analyste en renseignement

Emil De Luca est un docteur de Yale, paléontologue et géologue, réputé pour ses études sur la civilisation romaine antique. Il travaille pour l'instant pour le Bureau des Services Stratégiques pour qui il analyse les débris Chandras que l'on peut récupérer et établit des théories sur leurs origines et leurs intentions. De ses analyses et de ses études, on a pu récupérer une grande quantité de données sur les origines de notre ennemi. De Luca travaille conjointement avec le LPRA pour déchiffrer le langage utilisé par les ordinateurs Chandras. Cette mission est considérée comme un objectif prioritaire.

Il se heurte à de nombreux écueils que lui oppose la bureaucratie, qui considère la découverte de l'origine et des intentions des Chandras comme secondaire, préférant apporter une application militaire à ses études. Mais De Luca continue de penser que la clé pour défaire ces ennemis peut se trouver dans leur structure sociale ou dans leurs intentions et que ces informations pourraient changer le cours de cette guerre.

Toujours engagé sur de nouvelles missions, De Luca est un homme qui n'aime pas perdre son temps ou tourner autour du pot et dit toujours ce qu'il pense. Sa franchise et ses constantes demandes de nouveaux fonds pour son département l'ont rendu *persona non grata* auprès du haut commandement.

CAPITAINE KIRIA " PROTOTYPE " RUBENSTEIN

Capitaine pour TACCOM, chef de l'unité Tango Delta de l'Unité de Combat Aéroportée

Kiria Rubenstein est un ancien officier de l'armée israélienne. À la mort de ses parents à San Francisco le jour de l'Incident, elle a immédiatement demandé son transfert vers Global Defense. Grâce à son admirable détermination et une précision quasi chirurgicale, elle a rapidement obtenu la place de chef d'unité. Elle a participé à deux missions de combat et ses supérieurs se révèlent très satisfaits de ses capacités de commandement.

Cette petite israélienne parle avec une voix calme et posée, parfois chargée d'un peu d'émotion. Mais cette même voix se transforme en tonnerre quand il s'agit de crier des ordres sur le champ de bataille. Formée au Mossad, elle est capable de tuer avec n'importe quel type d'arme et même à mains nues, étant une experte en Krav Maga.

Quand elle n'est pas en mission, Kiria donne des cours et prend part à des séminaires de soutien aux troupes. Ses hommes la tiennent en très haute estime pour son implication et sa dévotion que certains jugent à la limite du fanatisme.


subject pos
35'5 m/sec
185,34 M
16:30 SF UT
Probability of impact
Sound Intensity: 77 dB (Loud as heavy traffic)
$M_{eff} = M - 0.0238r_{km}$
for $60 \leq r_{km} < 700$ km:
$M_{eff} = M - 0.0048r_{km} - 1.1644$
and for $r_{km} \geq 700$ km:
$M_{eff} = M - 1.66\log_{10}\Delta + 6.399$

« La croyance commune selon laquelle l'univers renferme plusieurs civilisations avancées sur le plan technologique, combinée à nos observations qui concluent le contraire, constitue un paradoxe suggérant que soit noter savoir soit nos observations sont défectueuses. »

Enrico Fermi, un résumé du «Paradoxe Fermi»

CE QUI S'EST PASSÉ

Les membres de Global Defence ont un point de vue différent sur les événements qui se sont déroulés jusqu'à présent. La chronologie qui suit enrichit les faits connus de tous. Ces informations sont, pour la plupart, encore secrètes.

LE 2 MARS

L'astrophysicien Narayan Ramakesh, de nationalité britannique et d'origine indienne, découvre à l'Observatoire de Roque de los Muchachos (ORM), situé sur l'île de Las Palmas aux Îles Canaries, un astéroïde qu'il nomme provisoirement 2014RB6. Cette découverte suscite quelques commentaires dans les réseaux sociaux spécialisés, mais sans rien de notable.

L'information est classée comme de faible importance par la plupart des spécialistes de la sécurité et passe inaperçue.

LE 4 MARS

Le laboratoire astronomique de La Sagra (s'occupant de la recherche d'objets géocroiseurs et transneptuniens) à Almeria en Espagne confirme la découverte et lui attribue le nom NEO 103397 ((Near Earth Object ou objet géocroiseur). Ramakesh lui, l'appelle Chandra du nom de la déesse de la lune dans la religion hindoue.

On pense alors que Chandra fait environ 7500 mètres de diamètre, pèse 700.000 tonnes, atteint presque la taille de l'Everest. Il est d'une forte densité à cause de sa composition métallique et sa vitesse atteint approximativement 650.000 km/h.

Malgré sa relative proximité, sa trajectoire reste à l'écart de notre système et donc ne bénéficie que d'une surveillance de routine.

LE 5 JUIN

Le Centre européen de technologie spatiale (ESTEC) à Noordwijk, Pays Bas, utilisant le télescope spatial Hubble pour étudier l'objet Chandra, détecte une anomalie. L'objet a changé de trajectoire. Cette découverte est confirmée par le satellite d'observation Akebono EXOS-D de l'Agence d'exploration aérospatiale japonaise (JAXA).

L'équipe de La Sagra conduit alors une étude intensive de Chandra et fait alors une découverte troublante. Sa nouvelle trajectoire le ferait entrer en collision avec la Terre. Inquiets, ils classent provisoirement à 6 sur l'Échelle de Turin, mesurant la probabilité et les conséquences d'une collision entre un astéroïde et la Terre. Aucun astéroïde n'a atteint plus de 4 sur cette échelle.

L'équipe de l'observatoire du Cerro Paranal (Chili) et plus tard, celui du Mauna Kee (Hawaii) confirme les effrayantes données. Les conséquences d'un impact d'une telle magnitude sont catastrophiques. Le rapport soumis par les astrophysiciens de La Sagra est accablant: le choc aurait la puissance de cent millions de mégatonnes et causerait la disparition de continents, le changement du climat, des incendies gigantesques, bref une catastrophe sans précédent. L'estimation des pertes humaines avoisine les 80% dans le meilleur des scénarios. L'impact devrait se produire dans environ huit semaines.

Tous les scientifiques ne partagent pas ce point de vue. Certains rapports contradictoires sur Chandra prétendent que cet objet peut ne pas entrer en collision avec la Terre mais passer très près. Beaucoup de scientifiques, et parmi eux Ramakesh, accusent le CIS d'être derrière ces rapports.



L'ÉCHELLE DE TURIN, CODE ORANGE

Niveau 6 : une rencontre rapprochée avec un gros objet qui pourrait se révéler grave mais sûrement pas une catastrophe mondiale. Une attention particulière est demandée aux astronomes pour déterminer l'éventualité d'une collision. L'impact pourrait se produire dans moins de trois décennies et les gouvernements doivent mettre au point des plans d'urgence.

LE 6 JUIN

Le Conseil de Sécurité des Nations Unies se réunit en urgence dans son siège de New-York pour décider d'un plan. Pour maintenir l'ordre, la Résolution 12 visant à garder le secret sur Chandra est approuvée. Toutes les informations y référant sont classées Top secret par le gouvernement et les postes dans les observatoires sont militarisés pour ne pas propager la panique. Mais Chandra est à présent considéré comme le plus grand danger menaçant la Terre.

DU 6 AU 10 JUIN

Certains scientifiques et astronomes accusent différents gouvernements de dissimuler les informations sur Chandra et de créer des obstacles à son étude. Le scientifique Antoine Lelouch, tout particulièrement, responsable de mission du télescope Herschel du Centre Européen d'Astronomie (European Space Astronomy Centre, ESAC, situé à Villanueva de la Cañada, proche de Madrid, Espagne) dénonce publiquement les gouvernements français, espagnols et allemands, les accusant de détourner le télescope spatial Herschel pour étudier l'objet Chandra. Les gouvernements nient tout implication.

LE 14 JUIN

Une vidéo avec des données astronomiques, une trajectoire et les effets possibles d'une collision fuite sur Internet. L'enregistrement parle d'un événement pouvant annihiler l'espèce humaine. Il est très rapidement retiré par la NSA mais il est déjà trop tard. La vidéo circule déjà sur les blogs spécialisés et les réseaux sociaux.

Une version pratiquement identique apparaît dans tous les pays. Elle explique que Chandra passera très près de la Terre, mais sans danger pour ses habitants. Cette vidéo provient, elle du Comité Chandra, créé pour minimiser les effets de l'astéroïde.

Les réseaux sociaux sont affolés. On parle de conspiration.

LE 16 JUIN

La presse divulgue un scandale impliquant Ramakesh, le découvreur du Chandra. L'article laisse entendre qu'il a manipulé les donnés sur l'objet et a mis la vidéo sur Internet pour se venger de ne pas avoir eu une promotion. La communauté scientifique est divisée entre ceux qui soutiennent Ramakesh et ceux qui le dénigrent.

Le Comité Chandra nie toute implication dans le scandale Ramakesh tout en commençant à élaborer des directives d'urgence.

LE 18 JUIN

Le premier rapport du Comité Chandra propose que les nations rappellent leurs forces à l'étranger pour faire face au chaos, aux rebellions, aux révoltes civiles et autres situations d'anarchie. Plusieurs plans d'urgence sont rapidement mis en place pour mener à bien ces opérations.

LE 21 JUIN

Les États-Unis, sous prétexte de coupes budgétaires démarre le rapatriement de ses troupes postées à l'étranger. Le Royaume-Uni, la France et d'autres pays participant aux missions de pacifications des Nations Unies font de même dans les heures qui suivent. La presse prétend que ces manœuvres sont dues à des tensions en Corée du Nord et en Iran.

LE 22 JUIN

Ramakesh rend visite au Comité Chandra et suggère que des nouvelles d'une telle magnitude ne devrait pas être ainsi dissimulée et que la population a le droit de savoir ce qui se passe. Le Comité rejette ouvertement les arguments de Ramakesh au nom de la sécurité publique. Le scientifique est mis sous surveillance «discrète».

LE 23 JUIN

Selon la Résolution 12, l'opération Liste Noire est activée. Elle tente de bloquer, censurer ou éliminer toute information concernant Chandra sur les réseaux sociaux et les média. La plupart de services secrets mondiaux collaborent à cette opération.

LE 24 JUIN

Ramakesh est retrouvé pendu dans sa maison laissant derrière lui une courte lettre de suicide. La Commission nie vigoureusement toute implication. Les théoriciens de la Conspiration reprennent leurs activités sur les réseaux sociaux. Dans certaines villes, des voix isolées s'élèvent pour demander la fin de la censure. Les conspirationnistes et théoriciens de fin du monde s'agitent et les suicides augmentent de 180% durant la dernière semaine de juin. Les églises, mosquées et synagogues n'ont jamais accueilli autant de fidèles depuis le début de ce millénaire.

LE 1ER JUILLET

L'objet Chandra se trouve dans les limites du système solaire et poursuit sa course en droite ligne vers la Terre. N'ayant guère plus de temps, la Commission décide de mettre en place deux plans: sélectionner assez d'échantillons de la population pour la continuité des espèces et préparer un bombardement massif de l'objet avec des armes nucléaires. Plusieurs scientifiques les mettent en garde contre ce bombardement totalement inutile vu la rapidité et la masse de l'objet. Les bases de l'Opération Valhalla sont posées. Même si les chefs de gouvernement émettent des objections, la gravité de la situation leur fait prendre des mesures exceptionnelles.



LE 3 JUILLET

La sonde spatiale Cassini, installée sur Titan, la lune de Saturne, prend pour la première fois des images et des mesures de l'objet Chandra. Puis, d'un coup, la sonde cesse toute émission. Certains scientifiques de la NASA parle de sa disparition survenue après une soudaine augmentation de la température.

LE 4 JUILLET

Les informations provenant de Cassini confirment la théorie de Ramakesh : l'objet Chandra est artificiel et d'origine non-humaine. Les gouvernements s'affolent et redoublent leurs activités.

La presse dévoile une vague d'arrestations à l'aveugle dans plusieurs pays occidentaux. Ce qui provoque de sérieux troubles, manifestations et situations chaotiques. L'Allemagne et la France sont à la limite d'un soulèvement civil. On parle de camp de concentration. Le chancelier allemand est contraint de démissionner après avoir admis que ces arrestations étaient liées à l'appartenance à des groupes radicaux «antisystème». Beaucoup de média de masse ne croient pas à la version officielle. En Russie, la loi martiale est déclarée. La Chine a décrété un embargo total sur les informations.

LE 5 JUILLET

Plusieurs observatoires dans le monde aperçoivent l'objet Chandra. La presse associe son arrivée avec des disparitions civiles. Sur les réseaux sociaux et dans les journaux, la théorie selon laquelle l'astéroïde pourrait heurter la Terre refait surface. La plupart des États occidentaux déclarent l'état d'urgence suite à des troubles.



Les scientifiques confirment que Cassini a bien été «détruit par une sorte d'arme à haute énergie d'origine inconnue ». Personne n'a confirmé ou nié ces informations.

LE 7 JUILLET

La presse apprend que toutes les activités dans les observatoires astronomiques et spatiaux ont été militarisées sous la supervision des forces internationales de l'ONU. L'objet Chandra peut être vu de nuit avec un télescope réflecteur ou catadioptrique.

Dans une bonne moitié du monde, les troubles se poursuivent car les populations réclament la vérité. Dans certains pays, se produisent des suicides de masse, des pillages et des vagues de crimes. Les militaires sont obligés d'intervenir pour maintenir la paix.

L'Agence spatiale européenne lance le module Ariane pour la mission Prométhée pour tenter d'établir une communication avec l'objet Chandra. Les États-Unis mettent au point la mission *Skyfire*, une navette X-37B équipée d'un système avancé pour guider des missiles, pour faciliter un éventuel bombardement de l'objet. La mission *Skyfire* est lancée en secret pour pouvoir intercepter Chandra sous 48 heures.

LE 9 JUILLET

Skyfire s'approche de Chandra et prend des images en haute-résolution. Alors qu'elle analysait la composition de l'objet, la navette est détruite comme l'avait été Cassini. Le Président des États-Unis déclare DEFCON 2 (niveau d'alerte militaire rouge) : toutes les troupes doivent rester en alerte. Une réunion secrète se tient entre les chefs du Conseil de Sécurité des Nations Unies et la Commission

Chandra à New-York. Après un débat houleux, le débat fait rage jusqu'à l'aube. Enfin, un vote décide du bombardement de l'objet avec des armes nucléaires.

LE 10 JUILLET

L'objet Chandra décélère subitement et disparaît derrière la lune, en orbite géostatique. Il reste là, dissimulé à la vue des repérages humains.

Lorsque l'objet disparaît, les gouvernements en place tente de calmer la population. Plusieurs campagnes débutent, certaines visant à prétendre que l'objet n'a jamais existé et qu'il ne s'agit que d'une imposture. Le public considère qu'il s'agit d'une conspiration médiatique et accuse la communauté scientifique d'avoir engendré une panique générale.

La presse accuse leurs gouvernements de dissimuler que le Chandra n'est rien d'autre qu'un vaisseau spatial expérimental.

Beaucoup de scientifiques ne croient pas à cette théorie au vu de la masse et de la rapidité de l'objet observé. Les réseaux sociaux persistent à diffuser des histoires de conspiration alors que la population mondiale tente de revenir à une vie normale.

L'Agence spatiale européenne (l'ESA) lance la mission Prométhée.

LE 11 JUILLET

Beaucoup de satellites de communication manifestent des interférences et intrusions d'origine inconnue. L'Agence spatiale chinoise confirme que l'un de leurs satellites, envoyé sur la face obscure de la Lune a été détruit par une arme à haute énergie. La mission Prométhée entame son voyage vers la Lune.

LE 15 JUILLET

La mission Prométhée connaît un échec spectaculaire, car détruite en tentant d'établir un contact avec l'objet Chandra. La Commission Chandra déclare que l'humanité est *de facto* en guerre avec une puissance extraterrestre L'Initiative de Défense stratégique commence à être rédigée.

JULY 17

Des observations, non confirmées, d'objets volants non identifiés, sont signalées au Brésil et en Thaïlande. La presse à sensation les associe rapidement au Chandra. Les gouvernements gardent le silence et le public reste sceptique.

LE 26 JUILLET

Dans l'après-midi, un avion F-22 appartenant à l'Air Force des États-Unis abat un objet volant non identifié au-dessus de la baie de San Francisco. L'objet tombe sur la ville en plein milieu du quartier du Sunset, balayant dans sa chute plusieurs bâtiments. Certains occupants de l'appareil à terre survivent et provoquent la panique dans la ville. Les forces de l'ordre ne savent pas ce qu'elles affrontent. La nuit s'achève sur le bilan de 127 morts, 32 disparus et 38 blessés chez les civils et les forces de l'ordre. Des photos de l'attaque envahissent la Toile et les média.

Neuf extraterrestres sont descendus et deux autres arrivent à s'échapper, sans que l'on sache où ils sont passés. La Garde Nationale est mobilisé pour les chercher dans toute la ville. Les cadavres et les débris de l'objet sont emportés vers une base secrète dans les Rocheuses, portant le nom de code «Rainbow».

LE 29 JUILLET

Partout dans le monde, on réclame aux gouvernements des explications sur la menace extraterrestre. Une session extraordinaire d'urgence se tient avec le Conseil de sécurité de l'ONU et la Commission Chandra. Les dirigeants des divers pays font des apparitions pour justifier leurs actions dans l'intérêt général. Le grand mensonge est dévoilé : Chandra est bien un vaisseau extraterrestre. Toutes les tentatives de communiquer avec l'équipage ont été vaines. L'attaque sur San Francisco a été considérée comme un acte de guerre. Les acteurs politiques les plus bruyants réclament des démissions et c'est ce que fait le Premier Ministre du Royaume-Uni le soir-même.

Suite à d'étranges disparitions au Maroc et au Pérou, on parle de multiples observations d'objets volants non identifiés.

Pendant ce temps, à Rainbow, l'étude des restes de l'attaque se poursuit. Les autopsies extraterrestres, révèlent qu'ils sont consti-

tués de carbone et partage une partie de leur ADM avec l'espèce humaine. Ils possèdent 42 paires de chromosomes. À cause de leurs spécificités, les scientifiques supposent que ce sont des soldats et des travailleurs. Leur technologie est très largement supérieure à la nôtre et le matériau qui compose leur vaisseau ne peut être trouvé sur Terre.

LE 30 JUILLET

Le Président espagnol démissionne sous la pression publique, suivi de près par le Premier ministre des Pays-Bas, l'après-midi même.

LE 31 JUILLET

L'Incident de Tomsk. Une unité de commando *Spetznaz* est envoyée pour enquêter sur des activités d'origine inconnue en Sibérie. Cette unité composée de cent hommes, est tombée sur ce qui semble être un avant-poste extraterrestre. On lui ordonna de s'y infiltrer pour obtenir des informations. Seuls trois hommes réussirent à en sortir vivants, en ramenant avec eux plusieurs pièces d'artillerie extraterrestre. Dans les heures qui suivirent, le gouvernement russe déclencha un bombardement intensif de la base extraterrestre et la détruisit, ne laissant aucun survivant extraterrestre.

La presse russe mentionna les bombardements et les combats près de Tomsk, malgré le déni des autorités.

LE 1ER AOÛT

Le Conseil de Sécurité de l'ONU approuva la Résolution 53 et l'Initiative de Défense Stratégique est mise en place. La Commission Chandra s'appelle à présent la Commission Contre la Menace Extraterrestre. La création d'une force spéciale, Global Defense, pour combattre et étudier la menace extraterrestre est annoncée. Ses unités reçoivent plus de 20000 demandes d'incorporation au cours des douze premières heures de l'ouverture de son site Internet.

ENTRE LE 2 ET LE 6 AOÛT

Les apparitions de vaisseaux se multiplient et on rapporte des enlèvements et des attaques en Espagne, aux Pays-Bas, en Afrique du Sud et au Japon. Les forces de l'ordre locales et l'armée font face aux extraterrestres du mieux qu'elles le peuvent. Le protocole IDS est activé. Global Defense établit trois bases principales à Rainbow (Alaska), Rammstein (Allemagne) et Tomsk (Russie).

LE 9 AOÛT

Perte de toutes les communications avec plusieurs zones du sud-est de l'Europe, d'Afrique, d'Amérique du Nord et d'Asie. Les zones incluent des villes entières en Hongrie, Biélorussie, Afrique du Sud, Soudan, Alaska, Russie et Chine ainsi que dans le Vermont, le Colorado et les îles japonaises. Les satellites cessent d'émettre et le contact radio et téléphonique est rompu avec les dénommées «Zones Obscures». Les scientifiques pensent qu'il pourrait exister beaucoup plus de ces zones pas encore découvertes. Les personnes qui parviennent à s'enfuir parlent d'invasion de ces zones et de camps de prisonniers. L'état d'alerte est décrété pour faire face à une invasion à grande échelle.

Plusieurs satellites sont détruits par les attaques de vaisseaux Chandras pour garantir l'impénétrabilité de ces zones. Le contrôle Chandra sur l'espace et la zone orbitale terrestre est complet. Des drones et des avions espions sont envoyés dans ces zones et engagent le combat contre les vaisseaux de combat Chandras et sont soit abattus, soit forcés de se retirer sous les tirs sol-air d'armes à énergie.

LE 10 AOÛT

L'armée et Global Defense sont envoyées pour enquêter dans les Zones Obscures. De petites poches de résistances s'y sont formées, créées principalement par des officiers de police et des volontaires. Peu d'informations filtrent et certains parlent d'extermination et d'abominables expériences.

La stratégie de STRATCOM suggère que l'on devrait procéder avec beaucoup de prudence et que des informations fiables sont nécessaires pour savoir ce qui se passe dans ces Zones Obscures. En infiltrant par exemple une unité commando dans la ville d'Ostrava (République Tchèque).

LE 13 AOÛT

La ville d'Ostrava, en République Tchèque, qui avait été convertie en Zone Obscure, disparaît dans l'explosion d'une bombe d'antimatière de 40 mégatonnes, au cours de la bataille pour sa reconquête. Plus de 120000 pertes civiles et des milliers de disparus. Les

dégâts sont catastrophiques dans un périmètre de plusieurs kilomètres. Un nuage de poussière se forme au-dessus de l'Europe, dissimulant partiellement le soleil.

Une unité commando de Global Defense réussit à s'infiltrer dans la Zone Obscure d'Ostrava (République Tchèque). Elle découvre que les Chandras y ont installé des défenses anti-aériennes et une structure qui ressemble à un générateur d'interférences. L'Opération Sceptre brisé s'achève sur un échec colossal lorsque les Chandras déclenchent un générateur d'antimatière provoquant une explosion de 40 mégatonnes qui raye de la carte la ville et des kilomètres alentour, avec comme résultat plus de 120000 pertes civiles et des milliers de disparus. La poussière causée par l'explosion forme un nuage au-dessus de l'Europe et fait baisser la température de 1 degré.

LE 14 AOÛT

La Commission Contre la Menace Extraterrestre empêche toute tentative de Global Defense de reprendre les Zones Obscures contrôlées par les extraterrestres. Malgré cela, STRATCOM maintient une surveillance minimale sur le terrain. Mais les Zones Obscures sont abandonnées à elles-mêmes...De gigantesques manifestations envahissent les rues réclamant des interventions plus musclées. Les premières critiques sur le travail de Global Defense commencent à se faire entendre.

LE 16 AOÛT

Aujourd'hui.

« L'ennemi est notre seule source d'enseignement. Seul notre ennemi peut nous enseigner ce que notre ennemi compte faire. Seul notre ennemi nous apprendra à détruire et à conquérir. Seul notre ennemi nous montrera nos faiblesses. Seul notre ennemi nous enseignera ses propres forces. Et les seules règles du jeu sont ce que nous pouvons lui infliger et ce que nous pouvons l'empêcher de nous infliger. À partir d'aujourd'hui, je suis ton ennemi. À partir d'aujourd'hui, je suis ton professeur. »

Mazer Rackham dans La Stratégie Ender.

CE QUE NOUS SAVONS DES CHANDRAS

L'étude des spécimens retrouvés lors de « l'incident de San Francisco » a conduit à des révélations troublantes sur l'identité des Chandras et sur leurs aptitudes.

À QUOI RESSEMBLENT LES CHANDRAS ?

La confusion autour de l'aspect général des Chandras et les multiples versions qu'en donnent les témoins ont une explication logique : il existe plusieurs types de Chandras possédant chacun une apparence distincte. Les corps récupérés à San Francisco semblent prouver qu'il existe des castes différentes hautement spécialisées. Pour le moment, trois types de spécimens ont été catalogués : les soldats, les ouvriers et les pilotes, mais l'existence d'autres castes encore non découvertes n'est pas exclue. Ce sont tous des êtres humanoïdes élancés à l'aspect fibreux et dont la peau semble caoutchouteuse (pareille à celle d'un requin). Leur tête est bulbeuse et leurs yeux enfoncés dans leurs orbites.

LES SOLDATS

Le soldat Chandra mesure plus de deux mètres, il a un aspect fibreux, de longs bras dont les extrémités sont constituées de mains à quatre doigts (dont un pouce opposable), elles-mêmes dotées de griffes. Ses jambes rappellent celles d'un félin, sa tête est protubérante, ses yeux enfoncés dans leurs orbites et son crâne a une apparence squelettique. Il ne possède pas de nez et semble doté de membranes similaires à des branchies à la place des oreilles. À l'arrière, sa colonne vertébrale est très prononcée. Il est extraordinairement fort et très endurant. Sa peau se referme en cas de blessure, lui évitant

temporairement de saigner. Son ouïe est très développée, probablement capable d'entendre les ultrasons, et il possède une excellente vue dans le noir. Grâce à ses longs bras, il peut facilement se déplacer sur ses quatre membres bien qu'il avance généralement debout. C'est un adversaire redoutable.

LES OUVRIERS

L'ouvrier Chandra est beaucoup plus petit avec une taille d'environ 1,50 mètre, un corps légèrement trapu mais souple et des mains larges constituées de six doigts fuselés. Sa tête d'aspect squelettique est petite et protubérante, ses yeux enfoncés dans leurs orbites. Il ressemble beaucoup à un soldat mais en beaucoup plus petit et moins menaçant. Sa grande habileté manuelle lui permet de manipuler les outils avec une immense précision.

LES PILOTES

Le pilote Chandra mesure environ 1,50 mètre et peut, à première vue, être confondu avec un ouvrier. En l'examinant de plus près, on constate que ses yeux ne sont pas aussi enfoncés. Ils sont plus globuleux, beaucoup plus grands, ont de multiples facettes et sont positionnés sur les côtés de sa tête. Ses mains sont plus petites et son crâne est plus protubérant.

DE QUELLE TECHNOLOGIE DISPOSENT LES CHANDRAS ?

Les Chandras possèdent un niveau de technologie bien plus avancé que celui des humains. Leurs matériaux de construction sont plus légers et plus résistants, leurs vaisseaux sont beaucoup plus rapides et résistent aisément à l'atmosphère comme à l'espace. Mais ils ne possèdent aucune contre-mesure efficace face aux armes humaines, probablement parce qu'ils n'avaient jamais eu affaire à des armes présentant ce type de caractéristiques. L'armement Chandra, que nous avons observé jusqu'à présent, est constitué de modulateurs et de rayons étourdissants. Les modulateurs sont des armes létales projetant une onde à basse vitesse qui mélange les molécules de la cible au toucher et produit des températures très élevées et de l'énergie cinétique. Les rayons étourdissants sont des armes non-létales qui projettent un arc d'énergie voltaïque provoquant l'étourdissement de la cible et l'empêchant de réagir. Ils utilisent des charges d'antimatière stabilisées par un champ électromagnétique en guise de source d'énergie. Les coûts de fabrication de l'antimatière sont prohibitifs sur Terre mais elle est relativement simple à fabriquer ou à obtenir dans l'espace. La technologie des champs de stabilisation de l'antimatière pourrait résoudre la crise énergétique mondiale une fois pour toutes.

Les Chandras sont également experts en bio-ingénierie et en génétique. Les applications pratiques de leur technologie pourraient guérir le cancer et les maladies dégénératives, et permettre de créer des prothèses qui pourraient répondre directement aux influx nerveux des gens qui les portent.

D'OÙ VIENNENT-ILS ?

Il n'existe pas suffisamment de données permettant d'affirmer qu'ils viennent du système Alpha Centauri ou de savoir s'ils ont exploré des mondes habités par d'autres espèces.

QUEL EST LEUR OBJECTIF ?

L'objectif des Chandras nous est encore inconnu. Leur comportement ne suit aucun schéma logique, mais certains membres du LPRA (Laboratoire de Projet de Recherches Avancés) semblent penser que pour le moment les Chandras nous observent et que leurs attaques sporadiques ont pour but de recueillir des échantillons. Tout semble indiquer que les Chandras nous étudient, nous classifient et qu'ils ne considèrent pas l'humanité comme une menace sérieuse. L'objectif des études en question nous est encore inconnu. L'une des théories les plus répandues consiste à dire qu'ils recueillent et stockent des prélèvements génétiques avant de transformer la planète. Si c'est ce dont il s'agit, le vaisseau-mère actuellement présent serait le fer de lance d'une invasion à grande échelle. L'humanité devrait se préparer au pire des scénarios.



TOP SECRET

Rapport concernant le spécimen SFI-001.
Alias : « Soldat Chandra »

INTRODUCTION

Le soldat Chandra possède une physionomie similaire à celle des humains avec une tête, un torse, deux membres supérieurs et deux membres inférieurs. Il mesure plus de deux mètres et pèse approximativement 90 kg. Il ne possède pas d'organes génitaux et nous le supposons asexué. À l'œil nu, sa peau offre un aspect caoutchouteux semblable à celle d'un requin et rugueux au toucher.

EXAMEN COMPLET

ASPECT GÉNÉRAL :

Le spécimen dispose d'un épiderme composé d'une succession de petites épines cutanées flexibles qui lui garantissent une résistance minimale à l'eau et aux autres éléments. Il est établi qu'il s'agit d'un être amphibien, parfaitement adapté au milieu aquatique. Son épiderme lui confère également une résistance élevée aux dégâts et peut endiguer spontanément la plupart des hémorragies.

CRÂNE :

Son crâne est de forme humanoïde, il est protubérant sur l'arrière, dans la zone contenant la majeure partie de la masse encéphalique. Il est d'un aspect assez lisse et les traits du visage ne sont que très peu définis.

On constate l'absence de nez extérieur, bien que les orifices respiratoires semblent assez similaires à ceux des humains et l'absence d'oreilles extérieures même si des membranes cartilagineuses, partant

du crâne et se déployant sur les côtés, semblent assumer cette fonction. Leur tissu musculaire parait flexible et peut, en partie, se replier et se déplier.

Les orbites sont profondes et les yeux sont grands et en forme d'amande. Ils paraissent intégralement noirs à cause de l'absence d'iris et de la couleur sombre de la sclérotique. Ils sont pourvus d'un *tapetum lucidum* comme certains animaux, dont les félins, une membrane située derrière la rétine qui reflète les rayons lumineux et augmente la quantité de lumière accessible par les photorécepteurs. Cela assure une excellente vision des zones peu éclairées ainsi qu'une profondeur de champ très précise.

On remarque l'absence de dents. La mâchoire est en forme de V et montre très peu d'usure. La langue est très rudimentaire et le système phonique est fonctionnel mais capable de produire une résonance spécifique et probablement des ultrasons.

COU :

Court et flexible avec des vertèbres proéminentes. L'individu possède un œsophage et une trachée intégralement indépendants.

THORAX ET ABDOMEN :

Le thorax étroit est constitué de neuf paires de côtes en forme de V qui se terminent par un sternum pointu et en dents de scie. Sa musculature semble être le signe d'une mobilité plus importante des articulations des membres supérieurs. Ce spécimen possède une série d'organes qui peuvent être considérés comme des poumons, un cœur de taille démesurée et un système digestif très rudimentaire. Les restes trouvés dans l'estomac, couplés à l'absence de dents, semblent indiquer un régime alimentaire liquide ou semi-solide. Les intestins sont courts et se terminent par un rectum et un anus atrophiés mais fonctionnels. Cela porte à croire que les créatures ont trouvé une source de nourriture efficace à 100%. Le spécimen possède un seul rein, un foie lobé et plusieurs vésicules. L'une d'elles semble être une sorte de glande qui sécrète des phéromones. Son utilité demeure indéterminée mais la possibilité qu'elle ait une action en rapport avec l'accouplement est d'ores est déjà éliminée puisque les créatures ne présentent pas de caractéristiques sexuelles. Au dos de la créature, nous avons découvert un dispositif d'environ dix centimètres de long et trois de large sur la colonne vertébrale, figé et connecté à la moelle épinière. Le dispositif semble inerte : il est donc possible qu'il soit alimenté par la chaleur corporelle ou que, par mesure de sécurité, il se désactive au moment de la mort de la créature.

EXTRÉMITÉS

Ses extrémités supérieures présentent une taille anormalement importante, ce qui porte à croire que la créature est capable de se déplacer à quatre pattes avec une certaine aisance, bien qu'elle se déplace généralement sur deux pattes. Sa main est composée d'un pouce opposable et de trois doigts d'une longueur quasiment équivalente avec quatre phalanges et qui s'achèvent par des griffes osseuses et aiguisées. Les membres inférieurs diffèrent considérablement de ceux des humains et sont semblables aux pattes arrière d'un félin. L'usure des articulations indique que la créature marche généralement sur ses orteils. La structure musculaire montre qu'elle est capable de courir à très grande vitesse en faisant de longues enjambées et d'effectuer des sauts impressionnants. Les épaules et les hanches ont des articulations et des muscles qui permettent un degré élevé de torsion, ce qui offre à la créature une mobilité et une souplesse extraordinaires.

EXAMEN DES ORIFICES NATURELS :

BOUCHE: étroite, presque verticale, en forme de V, absence de dents, absence de luette dans la gorge.
ORIFICE NASAL : absence de structure nasale externe.
OREILLES : absence d'oreille, membranes similaires aux branchies d'un poisson qui semblent vibrer au contact d'un son. Leur système musculaire indique qu'elles sont probablement connectées à une oreille interne.
YEUX: deux yeux frontaux, ce qui indique que la créature est un prédateur. Plus grands que ceux des humains, enfoncés dans leurs orbites et absence d'iris, sclérotique sombre. Une troisième membrane (membrane nictitante) qui recouvre l'œil et le protège des particules.
ANUS: fonctionnel mais atrophié.
Organes génitaux : absence totale d'organes génitaux externes.

HÉMATOLOGIE

L'examen hématologique de la créature indique que son système immunitaire a été modifié: il est capable de neutraliser quasiment n'importe quelle toxine ou agent pathogène qui entre en contact avec son système. Il peut même éliminer spontanément les cellules cancéreuses.

GÉNOME

Le génome de la créature est très semblable au génome humain puisqu'il est constitué de 22 paires de chromosomes autosomes mais sans la paire 23 (qui définit le sexe). Néanmoins, leur matériel génétique est beaucoup plus riche. Alors que les humains ont environ 1,5% d'exons (partie du gêne codant pour les protéines), ils atteignent 12% chez le spécimen et leur taux d'ADN non codant ou répété est plus bas puisqu'il atteint 50% contre approximativement 70% chez les êtres humains. Cela signifie que cet ADN possède des chaînes moins répétitives et qu'il est plus spécialisé. Ce perfectionnement des chromosomes semble être le résultat de manipulations génétiques réussies grâce à des techniques avancées en bio-ingénierie.

CONCLUSIONS

À cause de nombreuses contradictions et du type de preuves dont nous disposons, nous sommes dans l'obligation de supposer que le sujet est un spécimen modifié génétiquement pour le combat ou une fonction militaire. Le sujet doit être considéré comme extrêmement dangereux.

Pour une analyse plus détaillée, l'examen d'un sujet vivant de l'espèce susmentionnée est indispensable et doit être prioritaire.

TOP SECRET
Rapport concernant le spécimen SFI-002.
Alias : « Ouvrier Chandra ».

INTRODUCTION

L'ouvrier Chandra ressemble à une version plus petite du soldat Chandra, avec une taille d'environ 1 mètre 50 et un poids d'environ 50 kg. Il apparaît légèrement courbé et trapu avec une large tête et des mains dotées de longs doigts effilés.

EXAMEN COMPLET

ASPECT GÉNÉRAL :

Le spécimen dispose d'un épiderme composé d'une succession de petites épines cutanées flexibles qui lui garantissent une résistance importante à tous types de dégâts.

CRÂNE :

Le crâne est humanoïde, plus large au niveau de la région occipitale, les traits du visage ne sont que peu définis.

Absence de nez, possède de petits orifices nasaux peu développés à la place.

Absence de pavillon, présence de membranes sur les côtés du crâne qui semblent capter les vibrations sonores.

Les orbites sont profondes et les yeux sont anormalement larges et en forme d'amande. Absence d'iris, sclérotique sombre. Tout comme le soldat Chandra, ses yeux sont pourvus d'une *tapetum lucidum*, ce qui lui confère une excellente vison dans le noir presque total.

Absence de dents, mâchoire en forme de V. La langue est étroite et rudimentaire et bien qu'il possède des cordes vocales, ces dernières semblent atrophiées.

COU :

Court et flexible avec des vertèbres proéminentes, possède un œsophage et une trachée intégralement indépendants.

THORAX ET ABDOMEN :

Thorax étroit constitué de six paires de côtes et qui s'achève par un sternum plat.

L'absence de clavicule donne l'impression que les épaules sont plates mais cela lui confère une flexibilité extrême.

Possède des poumons, un cœur et un système digestif basique.

Possède un seul rein, un foie lobé et plusieurs vésicules, l'une d'elles étant une glande qui sécrète des phéromones.

Au dos de la créature, un dispositif figé et connecté à la moelle épinière a été découvert. Il s'agit du même dispositif que sur le soldat Chandra.

EXTRÉMITÉS :

Les bras de la créature sont longs et minces. Les mains de taille démesurée possèdent des doigts de six phalanges et un pouce opposable.

Les jambes sont flexibles et dotées d'articulations élastiques.

EXAMEN DES ORIFICES NATURELS :

BOUCHE: étroite, presque verticale, en forme de V, absence de dents, absence de luette dans la gorge.
ORIFICE NASAL: absence de nez extérieur.
OREILLES : absence d'oreilles, membranes similaires aux branchies d'un poisson qui semblent vibrer au contact d'un son. Leur système musculaire indique qu'elles sont probablement connectées à une oreille interne.
YEUX : deux yeux frontaux, plus grands que ceux des humains, enfoncés dans leurs orbites. Absence d'iris, sclérotique sombre. Une troisième membrane (membrane nictitante) qui recouvre l'œil et le protège des particules.
ANUS: fonctionnel mais atrophié.

ORGANES GÉNITAUX : absence totale d'organes génitaux externes.

HÉMATOLOGIE

L'examen hématologique montre un système immunitaire très efficace, capable d'éliminer quasiment n'importe quelle toxine ou agent pathogène.

GÉNOME

Le génome est presque identique à celui du soldat Chandra, avec 22 paires de chromosomes autosomes, approximativement 12% d'exons (partie du gêne codant pour les protéines) et moins de 50% d'ADN non codant. Ce perfectionnement des chromosomes semble être le résultat de manipulations génétiques réussies grâce à des techniques avancées en bio-ingénierie.

CONCLUSIONS

Le spécimen est de toute évidence le produit d'une manipulation de bio-ingénierie avancée, visant à créer des ouvriers aux compétences manuelles impressionnantes, dotés de la capacité de travailler avec peu de lumière et dans des espaces confinés (par exemple, l'intérieur d'un vaisseau spatial). Sa petite taille et son absence de puissance physique indiquent que ces ouvriers effectuent des tâches délicates, ce qui laisse supposer qu'ils utilisent des machines pour effectuer les gros travaux.

Pour une analyse plus détaillée, l'examen d'un sujet vivant de l'espèce susmentionnée est indispensable et doit être prioritaire.

TOP SECRET
Rapport concernant le spécimen SFI-003
Alias : « pilote Chandra ».

INTRODUCTION

Le pilote Chandra présente des traits très similaires à ceux de l'ouvrier Chandra, et semble être en réalité une spécialisation de ce dernier. Il mesure 1 mètre 50 et pèse environ 50 kg. Il semble légèrement courbé et trapu avec une large tête protubérante dans les zones pariétales et des mains dotées de longs doigts effilés.

EXAMEN COMPLET

ASPECT GÉNÉRAL :

Le spécimen dispose d'un épiderme composé d'une succession de petites épines cutanées flexibles qui lui garantissent une résistance importante à tous types de dégâts.

CRÂNE :

Le crâne est humanoïde, plus large au niveau des régions occipitales et pariétales, les traits du visage ne sont pas définis.

Absence de nez, possède de petits orifices nasaux peu développés à la place.

Absence de pavillon, présence de membranes sur les côtés du crâne qui semblent capter les vibrations sonores.

Le pilote Chandra possède des yeux à multi-facettes, semblables à ceux de certains insectes, qui se situent sur les côtés de la tête.

Absence de dents, mâchoire en forme de V. La langue est étroite et rudimentaire et bien qu'il possède des cordes vocales, ces dernières semblent atrophiées.

COU :

Court et flexible avec des vertèbres proéminentes, possède un œsophage et une trachée intégralement indépendants.

THORAX ET ABDOMEN :

Thorax étroit constitué de six paires de côtes et qui s'achève par un sternum plat.

L'absence de clavicule donne l'impression que les épaules sont plates mais lui confère une flexibilité extrême.

Possède des poumons, un cœur et un système digestif basique.

Possède un seul rein, un foie lobé et plusieurs vésicules, l'une d'elles étant une glande qui sécrète des phéromones.

Au dos de la créature, un dispositif figé connecté à la moelle épinière a été découvert. Il s'agit du même dispositif que sur le soldat Chandra.

EXTRÉMITÉS :

Les bras de la créature sont longs et minces. Les mains de taille démesurée possèdent des doigts de six phalanges et un pouce opposable.

Les jambes sont courtes et assez peu fonctionnelles.

EXAMEN DES ORIFICES NATURELS :

BOUCHE: étroite, presque verticale, en forme de V, absence de dents, absence de luette dans la gorge.
ORIFICE NASAL: absence de nez extérieur.
OREILLES : absence d'oreilles, membranes similaires aux branchies d'un poisson qui semblent vibrer au contact d'un son. Leur système musculaire indique qu'elles sont probablement connectées à une oreille interne. Cette dernière possède une cavité liquide ressemblant à un gyroscope.
YEUX : deux yeux latéraux, plus grands que ceux des humains et multi-facettes. Nous supposons qu'ils peuvent recevoir des informations en provenance directe du vaisseau-mère qui seraient projetées sur l'intérieur de l'œil, avec des «écrans multiples» sur lesquelles figurent toutes sortes de données de navigation.
ANUS: fonctionnel mais atrophié.
ORGANES GÉNITAUX : absence totale d'organes génitaux externes.

HÉMATOLOGIE

L'examen hématologique montre un système immunitaire très efficace, capable d'éliminer quasiment n'importe quelle toxine ou agent pathogène.

GÉNOME

Le génome est presque identique à celui de l'ouvrier Chandra, le résultat de manipulations génétiques réussies grâce à des techniques avancées en bio-ingénierie. Il possède 22 paires de chromosomes autosomes avec approximativement 12% d'exons (partie du gêne codant pour les protéines) et moins de 50% d'ADN non codant.

CONCLUSIONS :

Le pilote Chandra prouve la capacité de l'ennemi à créer des castes spécialisées. Dans ce cas précis, le pilote est un exemple de fonctionnalité extrême. Fait pour opérer dans une cabine étroite, résister à une force gravitationnelle intense, s'orienter avec facilité et conserver sur sa rétine les informations relatives à l'état du vaisseau et des capteurs. Ce spécimen s'apparente plus à une extension du vaisseau qu'à une créature indépendante.

Pour une analyse plus détaillée, l'examen d'un sujet vivant de l'espèce susmentionnée est indispensable et doit être prioritaire.


89%
GRAPHIC ANALYZER

ARCHÉTYPES GLOBAL DEFENSE





INCARNER UN MEMBRE DE L'INITIATIVE GLOBAL DEFENSE

Si vous souhaitez jouer avec des personnages Global Defense, vous pouvez suivre l'un des systèmes suivants :

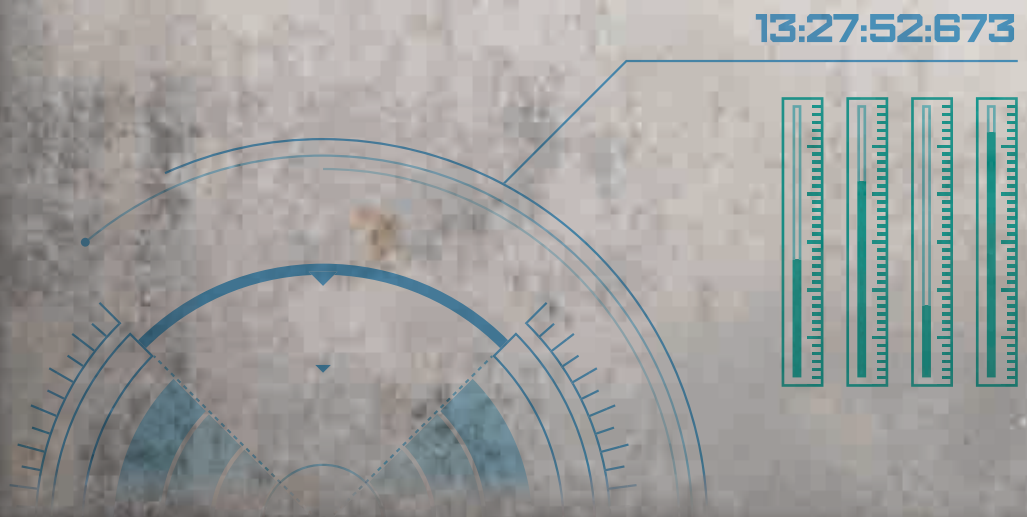
CRÉER VOTRE PROPRE PERSONNAGE

Les personnages qui ont rejoint Global Defense, plus connus sous le nom de X-Corps, sont créés de la même façon que les personnages civils, mais vous devez tenir compte des indications suivantes:

- Les personnages doivent remplir certaines conditions pour accéder à des postes spécifiques. Un personnage ne sera jamais affecté à TACCOM s'il n'a pas eu de formation militaire (aussi basique soit-elle) ou à la FFAGD s'il ignore comment piloter un avion.
- Un personnage ayant réussi l'EBAO devra posséder les talents Esquive et Armes à Feu.
- Il est fortement recommandé d'avoir en plus, Bagarre, Endurance et Survie en talents confirmés.
- Le personnage doit maîtriser l'une des langues officielles de Global Defense, de préférence l'Anglais, suivi par le Français et l'Espagnol.
- Un membre de Global Defense aura à sa disposition tout l'équipement basique lui permettant d'accomplir sa mission (armes, protections, moyens de communication, etc.) et un niveau de vie de 3 au minimum pour les simples soldats et de 4 pour les officiers.
- Les personnages peuvent être recrutés directement par LOGCOM, par conséquent quasiment tout type de personnage doté de talents utiles peut être recruté.

ARCHÉTYPES

Nous vous proposons ci-dessous une série d'archétypes de personnages Global Defense avec lesquels vous pouvez commencer à jouer immédiatement. N'hésitez pas à modifier ce qui vous déplaît.



SPÉCIALISTE EN RECONNAISSANCE

DESCRIPTION

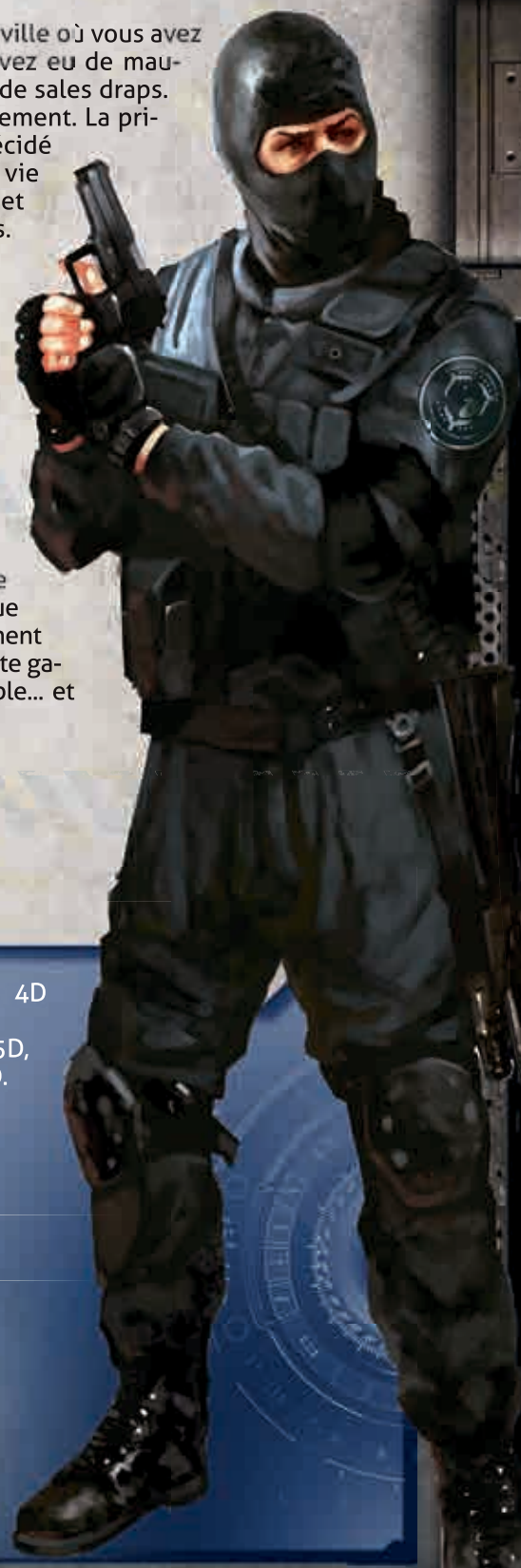
Vous avez passé votre vie dans la banlieue d'une petite ville où vous avez appris très tôt à ne compter que sur vous-même. Vous avez eu de mauvaises fréquentations et avez fini par vous retrouver dans de sales draps. Le juge vous a proposé une alternative à la prison: l'enrôlement. La prison vous semblait tellement horrible que vous avez décidé d'accepter sa proposition et d'essayer de reprendre votre vie en main. Au début, la discipline vous a semblé étouffante et vous avez bien failli tout laisser tomber à plusieurs reprises. Néanmoins, lorsque vous avez été assigné aux missions de reconnaissance, vous avez commencé à apprécier votre travail. L'infiltration, l'observation, les frappes chirurgicales, la liberté de mouvement... Avec l'arrivée des extraterrestres, vos talents s'avèrent encore plus indispensables et vous avez hâte de faire face à ce nouvel ennemi et de voir si vous êtes à la hauteur.

PROFIL PSYCHOLOGIQUE

Vous êtes indiscipliné, sarcastique et téméraire. Peu de choses vous effraient et vous êtes conscient du problème que cela pose. Vous supportez mal l'autorité et accordez énormément de valeur aux capacités. Cela signifie que si quelqu'un souhaite gagner votre respect, il doit vous montrer ce dont il est capable... et vous n'aurez cesse de le tester jusqu'à ce qu'il y parvienne.

EXPRESSION DISTINCTIVE

«Ils ne comprendront jamais ce qui les a frappés».



AGILITÉ 4D : Discrétion 5D, Esquive 4D, Bagarre 4D (Kickboxing 3D), Armes de corps à corps 4D.
DEXTÉRITÉ 4D: Armes à feu 5D, Conduite 4D (voitures 5D, machinerie lourde 5D), Crochetage 4D, Réparations 4D.
FORCE 3D: Endurance 3D.
CONNAISSANCES 2D: Démolition 4D.
PERCEPTION 3D: Camouflage 4D, Survie 4D.
PRÉSENCE 2D

ATOUTS: Alerte **FAIBLESSES:** -

Points de personnage: 5
Points de bravoure: 1
Mouvement: 7
Bonus de dégâts: 2D
Résistance aux dégâts: 7
Défense: 11
Niveau de vie: 3

EXPERT EN EXPLOSIFS



DESCRIPTION

Vous n'aviez que six ans la première fois que vous avez fait exploser quelque chose. Vous jouiez avec une panoplie du parfait petit chimiste que votre cousin avait reçu en cadeau. Cet incident vous a tenu éloigné de tout ce qui pourrait exploser durant de nombreuses années, jusqu'à votre arrivée au lycée où vous avez pu, à nouveau, donner libre cours à votre passion pour la chimie. Surtout parce qu'il y a beaucoup de composés chimiques volatiles. Vous avez été diplômé en chimie et avez obtenu votre Master avec spécialisation en explosifs au sein d'une prestigieuse université. Cela vous a ouvert beaucoup d'horizons: vous avez travaillé pour une société de démolition, et par la suite en tant que consultant pour le gouvernement sur les sujets liés au terrorisme. Après l'arrivée des Chandras, vous avez décidé de rejoindre le front et d'apporter votre aide et vos talents à la lutte contre l'ennemi.

PROFIL PSYCHOLOGIQUE

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, vous êtes une personne calme et silencieuse qui aime analyser posément les situations. Dans la vie, tout ce qui est fait dans la précipitation mène à l'échec. Vous êtes une personne réfléchie, peut-être même un peu trop, capable de passer des heures à tourner et retourner les événements dans tous les sens en cherchant la meilleure façon de procéder.

EXPRESSION DISTINCTIVE

«Trois, deux, un... Ça va sauter!»

AGILITÉ 3D: Esquive 3D
DEXTÉRITÉ 3D : Armes à feu 3D, Conduite 3D (voitures 4D, machinerie lourde 5D), Escamotage 5D, Réparations 3D.
FORCE 3D: Endurance 3D.
CONNAISSANCES 4D: Démolition 6D, Électronique 5D, Sécurité 4D.
PERCEPTION 3D: Fouille 3D, Investigation 3D.
PRÉSENCE 2D: Volonté 3D.

ATOUTS: Optimiste **FAIBLESSES:** -

Points de personnage: 5
Points de bravoure: 1
Mouvement: 6
Bonus de dégâts: 2D
Résistance aux dégâts: 7
Défense: 10
Niveau de vie: 3

TIREUR D'ÉLITE

DESCRIPTION

Votre histoire n'a pas commencé comme dans les films. Vous n'avez pas appris à tirer avec votre grand-père dans les montagnes en chassant pour survivre. Vous êtes issu d'une famille citadine aisée. Vous avez commencé à apprendre à l'âge de huit ans sur le stand de tir d'une fête foraine installée dans un petit village des alentours. Vous y remportiez les prix en éliminant des cibles à l'aide d'un pistolet à air comprimé. Vous avez été chanceux et gagné un énorme ours en peluche. Vous avez tellement insisté que vos parents ont fini par vous offrir un pistolet à air comprimé pour votre neuvième anniversaire. Vous passiez des heures à vous entraîner à des tirs impossibles et à perfectionner votre technique. Vous avez remporté des championnats amateurs et avez même été invité à rejoindre l'équipe olympique de tir. Mais avec l'arrivée des Chandras, vous avez trouvé une meilleure façon de mettre votre talent à profit. Vous seriez incapable de tirer sur des gens, mais ces créatures-là... c'est très différent.

PROFIL PSYCHOLOGIQUE

Amoureux des armes à feu? Pas vraiment, vous aimez la précision, les choses faites proprement, de façon directe et ciblée. Vous êtes une personne franche, vous n'êtes pas du genre à y aller par quatre chemins et vous êtes droit dans vos bottes. Vous savez prendre votre temps et lorsque vous vous exprimez, vous êtes sûr de ce que vous dites. Vous appréciez les choses soignées et nettes. Certains disent que votre perfectionnisme frise l'obsession, mais qu'est-ce qu'ils y connaissent?

EXPRESSION DISTINCTIVE

«Cible neutralisée».

AGILITÉ 3D: Discrétion 4D, Esquive 3D, Bagarre 3D.
DEXTÉRITÉ 4D : Armes à feu 5D, Conduite 4D (voiture 5D, motos 5D), Réparations 4D.
FORCE 3D : Endurance 3D.
CONNAISSANCES 2D: Langues 2D (Farsi 3D).
PERCEPTION 4D: Fouille 4D, Camouflage 5D, Survie 5D.
PRÉSENCE 2D: Volonté 3D.

ATOUTS: Tireur d'élite **FAIBLESSES:** -

Points de personnage: 5
Points de bravoure: 1
Mouvement: 6
Bonus de dégâts: 2D
Résistance aux dégâts: 7
Défense: 10
Niveau de vie: 3

PILOTE DE COMBAT



DESCRIPTION

Dès votre plus jeune âge, vous aviez une idée précise de la façon dont les choses allaient se passer: vous alliez vous engager dans l'armée de l'air et devenir pilote... Ensuite vous entreriez dans le secteur privé, vous feriez le tour du monde, sortiriez avec des hôtesses de l'air sexy et seriez riche au bout de quelques années, ce qui vous garantissait un départ en retraite précoce et profitable. C'était le projet. Mais les choses ont changé dès que vous avez piloté pour la première fois un avion de combat. Bien sûr, piloter un avion d'une valeur de 350 millions de dollars à deux fois et demie la vitesse du son peut emballer n'importe qui. Au sein de votre unité, vous faites partie des pilotes ayant à leur actif le plus grand nombre d'heures de vol dans des missions de combat. Vous adorez être dans les airs. Et vous n'allez pas laisser une poignée de soucoupes volantes envahir votre ciel.

PROFIL PSYCHOLOGIQUE

Vous êtes accroc à l'adrénaline. Vous aimez conduire vite, voler vite, sauter à l'élastique, faire du parapente, du base-jump, de l'escalade ou n'importe quelle activité qui vous procure des sensations fortes. Vous ne vous vantez pas et n'êtes pas contrarié par les accidents occasionnels car vous vous relevez toujours avec l'envie de recommencer. Vous ne faites pas cela pour prouver quoique ce soit, mais parce que vous aimez prendre des risques.

EXPRESSION DISTINCTIVE

«Geronimooooooooooo!»

AGILITÉ 3D: Bagarre 4D, Esquive 3D.
DEXTÉRITÉ 4D: Armes à feu 4D, Conduite 4D (motos 5D), Pilotage 4D (avions 6D), Réparations 4D.
FORCE 2D: Endurance 3D.
CONNAISSANCES 3D: Électronique 4D, Informatique 4D.
PERCEPTION 3D: Orientation 4D.
PRÉSENCE 3D: Volonté 3D, Persuasion 4D.

AVANTAGES: Pilote d'élite **FAIBLESSES:** -

Points de personnage: 5
Points de bravoure: 1
Mouvement: 5
Bonus de dégâts: 1D
Résistance aux dégâts: 6
Défense: 10
Niveau de vie: 4

MÉDECIN DE TERRAIN

DESCRIPTION

Votre avez une réelle vocation. Lorsque vous étiez enfant, vous jouiez avec le vieux stéthoscope de votre grand-père et pensiez que le métier de médecin était ce qu'il y avait de plus excitant. Vous dévoriez les séries télévisées hospitalières. Vous avez étudié avec acharnement, au détriment de votre d'adolescence, afin d'obtenir une bourse d'études qui vous permettrait d'entreprendre un cursus médical et de devenir docteur. Mais au cours de votre carrière, les choses ont changé. Vous avez découvert le côté obscur du monde médical: les pots-de-vin des grandes compagnies pharmaceutiques, la machine à fric des hôpitaux privés aux dépens de la qualité des soins, l'envie et la jalousie qui règnent entre les chercheurs... et tout cela n'est que la partie visible de l'iceberg. Vous avez donc décidé de partir. Vous avez laissé derrière vous les hôpitaux urbains et vous vous êtes embarqué comme médecin volontaire dans les pays les plus nécessiteux... jusqu'à ce que les Chandras anéantissent les gens que vous étiez venu vacciner. Vous avez alors décidé de vous engager et d'aider d'une manière ou d'une autre à éliminer ces monstruosités.

PROFIL PSYCHOLOGIQUE

Vous êtes idéaliste jusqu'à l'excès: pour vous le monde est noir et blanc avec très peu de nuances entre les deux. Certaines personnes peuvent vous trouver quelque peu intransigeant, mais vous ne donnez de leçons à personne. Vous faites seulement ce que vous dicte votre conscience, bien souvent sans en mesurer réellement les conséquences...

EXPRESSION DISTINCTIVE

«Vous risquez d'avoir mal...»



AGILITÉ 3D: Esquive 3D, Discrétion 3D.
DEXTÉRITÉ 3D: Armes à feu 3D, Conduite 3D (voitures 4D).
FORCE 2D.
CONNAISSANCES 4D : Électronique 4D, Connaissances académiques 4D (biologie 5D, immunologie 5D), Informatique 4D, Langues 4D (Arabe 5D, Swahili 5D, Portugais 5D), Médecine 6D.
PERCEPTION 3D: Investigation 4D.
PRÉSENCE 3D: Empathie 4D, Volonté 4D.

ATOUTS: Intuitif **FAIBLESSES:** -

Points de personnage: 5
Points de bravoure: 1
Mouvement: 5
Bonus de dégâts: 1D
Résistance aux dégâts: 6
Défense: 10
Niveau de vie: 4

SOLDAT



DESCRIPTION

Ce n'est pas le patriotisme qui vous a poussé à devenir soldat, plutôt le goût du service et un esprit aventureux. Une fois enrôlé, vous vous êtes rendu compte que cela ne correspondait pas à l'image que vous en aviez. D'un côté, il y avait de bonnes choses, la discipline, la camaraderie, le sentiment d'appartenir à un groupe... mais de l'autre côté, il y avait les maltraitances, les tortures... Vous ne vous étiez pas engagé pour tirer sur des enfants armés en Irak ou pour vous faire mutiler en marchant sur une mine en assurant la protection d'un oléoduc pour permettre aux riches de continuer à s'enrichir et aux pauvres de continuer à s'appauvrir. À force de vous accrocher à vos idéaux, vous avez failli démissionner. Jusqu'à ce qu'ils arrivent. Ils sont venus de l'autre bout de l'espace pour massacrer l'humanité et Global Defense est la première et dernière ligne de défense. Vous avez demandé votre transfert à la première occasion. Vous avez enfin l'impression de faire quelque chose d'utile, de rendre service à l'humanité.

PROFIL PSYCHOLOGIQUE

Vous avez l'esprit d'équipe, vous aimez sentir que vous faites partie de quelque chose et construire avec les autres. Vous croyez fermement que l'union fait la force, à tel point que vous cédez parfois un peu trop de terrain en refusant de vous imposer. Un(e) de vos ex a dit un jour que c'était l'un de vos défauts, que vous manquiez de volonté et de conviction. Il y a des gens qui ne comprennent tout simplement pas ce que représentent les liens et les relations qui existent entre des soldats et leur code de conduite.

EXPRESSION DISTINCTIVE

«On n'abandonne personne.»

AGILITÉ 3D: Armes de corps-à-corps 4D, Discrétion 3D, Esquive 4D, Bagarre 4D.
DEXTÉRITÉ 4D: Armes à feu 5D, Conduite ....? (voitures 5D, motos 5D, machinerie lourde 5D), Réparations 4D.
FORCE 4D: Courir 4D, Endurance 4D.
CONNAISSANCES 2D
PERCEPTION 3D: Camouflage 3D, Survie 3D.
PRÉSENCE 2D: Volonté 3D, Autorité naturelle 2D.

ATOUTS: Infatigable **FAIBLESSES:** -

Points de personnage: 5
Points de bravoure: 1
Mouvement: 7
Bonus de dégâts: 2D
Résistance aux dégâts: 8
Défense: 10
Niveau de vie: 3



TROISIÈME PARTIE

RESTRICTED AREA




CNN
AIR COMBAT OVER SAN FRANCISC



L'INCIDENT DE SAN FRANCISCO

« J'ai vu... ses pensées. J'ai vu leurs plans. Ils sont comme des sauterelles. Ils se déplacent de planète en planète...Toute leur civilisation. Lorsqu'ils ont épuisé toutes les ressources naturelles, ils s'en vont ailleurs...nous sommes leur prochaine étape. Atomisons-les. Atomisons ces salopards. »

Président Thomas Whitmore, Independence Day

Si quelqu'un me demandait comment tout a commencé, je lui répondrais que c'était cette nuit-là, au bar. J'étais avec Erika et Kirk en train de me la couler douce, en sirotant ma bière après mon service de l'après-midi. On va toujours chez Robert's, un bar de style irlandais près de l'hôpital. Nous avions passé une après-midi d'enfer, avec la chaleur étouffante et beaucoup de petits accidents. Je ne sais pas ce qu'ils ont ces après-midi d'été à tous faire du sport en extérieur. Des gosses tombés de leur vélo, des genoux couronnés après une chute de skate, et même un poignet foulé à cause d'une partie de ping-pong. Vous y croyez vous? Foutu ping-pong!

Comme je disais, je chahutais avec Erika; cela faisait déjà au moins deux mois qu'elle avait rompu avec Lawrence, le surveillant du 6e étage. Donc, elle était libre. Je l'ai toujours bien aimée et elle semblait m'apprécier aussi. Bon, on s'amusait bien et ma main était stratégiquement placée sur son genou. Kirk, ce vieux renard, me fit un clin d'œil et me dit qu'il rentrait chez lui, pour nous laisser en tête à tête. Au moment où il se levait avec un faux bâillement lamentable, on entendit la première explosion. Putain, c'te trouille!

Dans la rue, les gens se mirent à crier et à courir. On entendait des voitures freiner et

se rentrer dedans. Nous avons pensé à une attaque terroriste. Traitez-moi d'égoïste mais ma première pensée fut que cela fichait en l'air mon plan avec Erika. Cela empira rapidement. Nous nous sommes regardés et elle a dit: «s'il s'agit d'une attaque, nous devrions retourner à l'hôpital, ils auront sûrement besoin d'aide.» J'étais mort de fatigue mais, bien entendu, je voulais faire bonne impression, alors je n'ai pas refusé. J'ai hoché la tête et je me suis levé. On entendait des tirs violents venant de la rue, ce qui était déjà très bizarre. Nous avons quitté le bar ensemble et ce que nous avons vu nous a laissés sans voix. C'était comme dans un film de guerre, mais ce n'était pas du cinoche, cela arrivait vraiment. Erika me prit la main.

Deux avions de chasse poursuivaient « quelque chose » au-dessus de la baie, de l'autre côté de la ville. Je ne sais pas comment décrire ce « quelque chose ». C'était sombre, métallique, fin. Certains diraient que cela ressemblait à un boomerang ou un ravioli chinois volant. Je ne sais pas, je sais seulement que c'était gros. Des projectiles sifflaient laissant derrière eux un sillage, comme ces images de Bagdad que l'on voit sur CNN. Stupéfiant. Terrifiant. Ensuite nous avons vu un éclair jaillir lorsque l'un des avions a lancé un missile. Nous avons hurlé lorsqu'il a atteint la chose, comme si notre équipe venait de marquer un point ou quelque chose comme ça. Mais, putain, non, c'était pas bon du tout. Le boomerang a pris feu et a commencé à tomber dans un sifflement assourdissant.

Bien sûr, c'était gros comme une maison qu'il allait tomber juste ici sur nos pompes. . Et ça n'a pas raté. Cette saloperie est tombée à juste un bloc. Le bâtiment de l'autre côté de la rue fût balayé. Des pierres et des gravats nous tombèrent dessus et un nuage de poussière nous laissa dans le noir. Erika lâcha ma main.

Durant quelques moments, je pensais que c'était la fin. Je me mis à tousser si fort que je crachais presque du sang. J'entendais des appels au secours. Putain, je ne voyais presque plus rien. Tout était en feu. Quelqu'un tira ma manche et je vis que c'était Erika couverte de poussière des pieds à la tête. Elle portait une très vilaine blessure au front. Elle me tira vers le bar en me disant qu'il y a avait beaucoup de blessés et que nous devions les stabiliser, là, sur place, avant que les secours n'arrivent. Je paniquais. J'étais blessé, épuisé et terrifié mais elle...putain. Au milieu de ce chaos, elle était là, ferme et tenant bon. Je me sentis minable et sortis dans la rue avec quelques nappes et torchons en guise de bandages et une bouteille de vodka. Les gens se traînaient depuis l'autre côté de la rue, au milieu des cris. Nous avons séparé les blessés parce que nous n'osions pas toucher aux plus graves. Nous avons soigné des brûlures, des coupures, des contusions...

J'ai alors remarqué que je n'avais pas vu Kirk. La panique me repris. Kirk était mon meilleur ami, presque ma famille. On avait fait toute l'école d'infirmiers ensemble. Alors je partis à se recherche. Je descendis la rue en courant et en hurlant son nom. C'est la que je vis la chose. Là, je me suis pissé dessus de trouille. Il y avait une chose, là au milieu des débris du crash. C'était grand et grisâtre et il me semble qu'il y avait du sang sur lui, je ne sais pas. Je ne sais pas ce que c'était. C'était grand avec une tête comme une citrouille allongée, je ne peux pas l'expliquer. Je ne sais pas ce que c'était, mais putain, je suis sûr que ce n'était pas humain. La chose se tourna vers moi, avec un objet brillant à la main. Bon dieu, ça devait être un flingue ou quelque chose dans ce genre. Quoiqu'il en soit, j'entendis un bourdonnement et la rue se souleva. Oui, l'asphalte me sauta au visage, comme dans une explosion.

Je ne me souviens pas de grand chose d'autre. Le reste est confus. Un type en uniforme, un policier ou un pompier m'a tiré de sous les débris. Peu importe, cet homme pour moi, c'est Dieu. Il m'a trouvé et m'a sauvé. On m'a amené à l'hôpital et heureusement, je n'avais rien de grave. Erika est venu me voir. Ils m'ont dit qu'il y avait beaucoup de blessés. Qu'il y avait d'autres choses comme celle que j'avais vu et que la police a mis beaucoup de temps pour les pourchasser. Putain, je sais pas. Toute ma vie j'ai rêvé qu'il y avait de la vie sur les autres planètes, des extraterrestres. Maintenant, ils sont venus nous baiser. Je suis terrifié. Parce que je les ais vus et je crois que s'ils débarquent pour de bon, nous ne pourrons pas les arrêter...

Extrait de l'entretien avec Andy T. Redmond, infirmier urgentiste à l'Hôpital et Centre médico-social Lakeshore de l'UCSF (Université de San Francisco).



UN MONDE EN GUERRE

« Une fois de plus, l'Univers donne l'impression d'être biologiquement construit, et à cette occasion sur une très vaste échelle. Une fois de plus, ceux qui considèrent ces pensées comme étant trop étranges pour être prises au sérieux s'entêteront dans ce sens. Alors que nous, nous continuerons de penser que ceux qui croient qu'ils peuvent se mesurer à la complexité de l'Univers par des expériences simples effectuées dans leurs laboratoires resteront déçus.»

Chandra Wickramasinghe, extrait de sa défense de Panspermie

L'AFRIQUE

Le continent africain est sans nul doute celui qui a le plus souffert de la découverte de l'objet Chandra et de la révélation ultérieure de son origine extraterrestre. Durant les premières semaines, de nombreux projets de coopération furent annulés et de beaucoup d'entreprises cessèrent leurs investissements. D'autre part, les prix du pétrole et du gaz naturel montèrent en flèche dans les pays du nord, enrichissant les pays exportateurs et appauvrissant encore plus leurs voisins, qui commencèrent à souffrir de ruptures d'approvisionnement. De nombreux pays tentèrent de faire des stocks durant les mois suivants, augmentant leurs réserves stratégiques. L'Algérie et la Libye virent leur économie relancée par la situation. L'Égypte, après l'échec du Printemps arabe, se retrouva plongée dans une guerre civile fratricide l'empêchant de tirer profit de cette situation.

Avec le retrait des forces internationales, les conflits ethniques et religieux refirent surface. L'attention de la presse internationale

étant rivée sur les graves problèmes internes de chaque pays, il n'y avait guère de témoins pour rendre compte des massacres perpétrés au Mali, au Rwanda, en Éthiopie, en Angola, en Sierra Leone ou encore en Somalie. Près de trois cent mille personnes furent tuées, et le nombre de réfugiés se monte à plus d'unmillion. Sans fonds ni aide internationale, les ONG sont dépassées et la catastrophe humanitaire est d'une telle ampleur inégalée à ce jour. Des pays d'Afrique du Nord comme le Maroc, la Libye ou l'Égypte ferment leurs frontières pour éviter l'avalanche de réfugiés. D'autre part, au sud, l'Afrique du Sud, le Mozambique ou la Namibie reçoivent des vagues entières de migrants, dont les immenses camps sont de parfaits incubateurs pour toutes sortes de maladies. La famine, le choléra et le paludisme ont tué près de 50000 personnes en quelques jours. Et après l'incident de San Francisco, ces problèmes n'ont fait qu'empirer. De nombreux pays sont totalement incapables de se défendre par eux-mêmes et les régions de l'Afrique centrale sont presque totalement sans défenses. Bien que la presse internationale ait accusé la Commission Contre la Menace Extraterrestre de cette situation, elle a été incapable de la renverser.

L'Algérie, la Tunisie et la Libye sont sous la protection du parapluie de Global Defense, qui a déployé en Méditerranée une force impressionnante d'avions de combat et de navires de guerre prêts à escorter le pétrole provenant du canal de Suez et du détroit du Bosphore, et à garder l'espace aérien d'Europe du Sud libre et dégagé. L'Afrique du Sud dispose d'un petit avant-poste protégé par les navires qui, auparavant, avaient servi dans la mission Atalanta protégeant les Seychelles des pirates.

L'Afrique accueille le plus grand nombre Zones obscures détectées : à l'heure actuelle, environ une douzaine sont connues, éparpillées sur tout le territoire. On ne connaît pas la raison pour laquelle les Chandra ont accordé autant d'attention à l'Afrique, mais on spécule sur le fait que cela pourrait avoir un rapport avec la recherche de ressources naturelles.

OPÉRATION VIRÉE NOCTURNE

L'une des Zones obscures d'Afrique est située sur l'archipel de Zanzibar, dans l'océan Indien, au large des côtes de la Tanzanie. Global Defense envisage une opération destinée à infiltrer un commando à Zanzibar pour effectuer des tâches de reconnaissance.

L'AMÉRIQUE

Les économies américaine et canadienne ont été étonnamment relancées avec la découverte de l'objet Chandra. Des ouvrages publics commandés par l'administration américaine, la restauration de bases militaires, l'achat de matériel de défense, la fourniture de matériel et le redressement de l'industrie militaire, tout cela semble avoir ressuscité des milliers d'emplois et encouragé la consommation. Leur gouvernement maîtrisant l'inflation sur les produits de première nécessité et contrôlant d'une main de fer les médias, les États-Unis semblent sortir renforcés de la crise et sont prêts à mener une guerre longue. La plupart des forces américaines sont déployées sur leur propre territoire, avec des avions et des navires de guerre dans les bases stratégiques et au sommet la base principale de Global Defense. L'insistance du délégué Cabbord pour conserver la plupart des contrats de défense et d'armement aux États-Unis a soulevé pas mal de réactions, la plupart négatives. Cependant, puisque les États-Unis sont le plus gros contributeur de Global Defense, que ce soit en terme de personnel, d'équipement et de fonds, ces critiques ont fini par tomber dans l'oreille de sourds. Toutes ces mesures de sécurité n'ont en fait pas empêché au moins deux Zones obscures de s'établir sur le territoire des États-Unis, l'une en Alaska et l'autre dans le Vermont. La Garde nationale a bouclé ces zones dans l'attente d'un plan d'action viable pour les reprendre. Par de fortes protestations et pétitions, des citoyens font pression sur le gouvernement pour que l'armée soit mobilisée pour y intervenir, ce qui va à l'encontre de la doctrine de Global Defense, qui veut d'abord obtenir des informations de première main avant de lancer une offensive de ce type.

Le Mexique n'a pas eu cette chance. Malgré les efforts de son gouvernement, les trafiquants de drogue ont réussi à prendre le pouvoir grâce à la crise. Lorsque le gouvernement a en effet refusé de participer au projet de Global Defense et, plus tard, de concentrer ses forces de sécurité et de défense contre les extraterrestres, beaucoup ont décidé de s'unir aux organisations paramilitaires pour un peu plus de sécurité. Les cartels de la drogue d'Amérique centrale ont rapidement compris qu'un nouveau marché s'ouvrait à eux. Possédant suffisamment d'armes pour équiper de petites armées, ils ont vendu leur service de sécurité au plus offrant. Certaines régions frontalières sont ainsi entièrement tombées sous la coupe de ces nouvelles forces paramilitaires. Le Panama est protégé par des unités militaires américaines ayant pour but de sauvegarder l'accès au canal. Cette présence semble avoir stimulé l'économie de la région et finalement assuré une certaine stabilité. Les voisins, comme le Honduras ou le Nicaragua, ont également bénéficié, tout au moins partiellement, de cette protection. Le Costa Rica, n'ayant pas d'armée propre, a officiellement demandé à participer au projet de Global Defense et dispose actuellement d'installations destinées au bouclier antimissile et d'une base d'alerte rapide.

Cuba s'est allié avec le Venezuela et la Bolivie pour rester en dehors de ce qui est qualifié de « projets impérialistes ». Malgré tous les ressorts de la diplomatie, ces pays restent isolés et le peu d'information qui réussit à en filtrer est peu rassurant. Des centaines de réfugiés essaient d'en partir et parlent de loi martiale, de suppression des droits civils, de problèmes d'approvisionnement et de famine. Les cartes de rationnement sont la nouvelle monnaie d'une économie détruite, la montée en flèche de l'inflation et les mesures protectionnistes ayant effrayé les investisseurs. L'Argentine a nationalisé au début de la crise l'ensemble des actifs étrangers et s'est recapitalisée. Cependant, des révoltes ultérieures et le blocus du commerce avec l'extérieur, conséquences de la nationalisation, ont laissé le gouvernement argentin très affaibli. Après la révélation de la vérité sur l'objet Chandra, le gouvernement a dû affronter une grave crise, et une junte militaire a pris le pouvoir et est restée à l'écart des initiatives de défense internationales. La situation dans la région est considérée comme mauvaise et des milliers de personnes tentent de quitter le pays. Le Brésil a pour sa part appris à tirer parti de la situation et, après une bonne gestion de la crise générée par l'objet Chandra, son gouvernement en sort renforcé. Une bonne administration de ses ressources et de son positionnement stratégique lui a permis de prendre facilement part à l'IDS. Actuellement, son littoral et son espace aérien sont protégés par le bouclier antimissile et un escadron FFAGD.

L'ASIE

La situation au Proche-Orient est délicate ; des pays comme les Émirats arabes, le Qatar ou l'Arabie saoudite ont résisté à la crise de la découverte de l'objet Chandra par un contrôle absolu sur les médias et la promulgation de la loi martiale. La dépendance des pays occidentaux au pétrole a considérablement amélioré l'économie de la région, par leurs achats d'approvisionnement massifs destinés à faire face à la crise à venir. Afin de garantir l'approvisionnement en combustible, Global Defense maintient une importante présence dans ces pays, par le biais de plusieurs traités de coopération. Cependant, les pays producteurs deviennent toujours plus cupides et la forte augmentation de la demande fait peser la menace de massives hausses de prix. Les organisations de défense de la presse et des droits de l'homme se sont exprimées contre la présence de Global Defense dans la région et la critiquent avec vigueur, car elles pensent que l'organisation est conditionnée par sa dépendance au pétrole et accorde plus d'attention aux pays producteurs qu'à d'autres dans la région, pourtant davantage démunis en moyens de défense.

La Russie a également connu plusieurs incidents graves et de nombreuses manifestations après la découverte des Chandra. Le gouvernement russe a adopté des mesures répressives, typiques d'une autre époque et on a revu des chars sur la Place rouge. Accompagnant ce déploiement de l'armée russe, de nombreuses situations de tension se sont produites en Tchétchénie, en Biélorussie et dans d'autres républiques satellites. Même si au début, le gouvernement du Kremlin était très réticent à l'idée de créer une force commune, après l'incident de Tomsk, la politique russe a radicalement

changé et le gouvernement est devenu l'un des plus grands promoteurs de Global Defense. La Russie a détecté au moins deux Zones obscures sur son territoire national, et même si elle a mobilisé plusieurs unités de l'armée, la plupart sont déployées sur des positions défensives protégeant les grands centres de population et les installations critiques.

La Syrie a été laissée à son triste sort après la cruelle guerre civile qui a suivi le Printemps arabe, avec un président s'accrochant au pouvoir. La presse internationale ayant les yeux rivés sur le ciel, les massacres de civils et les violations systématiques des droits de l'homme sont devenus monnaie courante. Pendant ce temps, Israël a résisté à la tempête avec une politique conservatrice, et, après son retrait des territoires occupés, le pays a systématiquement renforcé ses défenses pour le futur ; actuellement protégé par le bouclier antimissile américain et renforcé par les forces de Global Defense, il est considéré comme l'un des territoires les plus sûrs de la planète, ce qui lui a valu de recevoir des milliers de demandes d'asile. Ses frontières croulent sous le nom des réfugiés. Mais cette sécurité a un coût, car elle a été obtenue au prix d'un abandon de nombreux villages et de colons ne voulant pas se retirer. Ce retrait a été immédiatement exploité par les groupes palestiniens les plus violents, et les colonies ont été rapidement prises par des groupes qui ont réarmé et contrôlé la bande de Gaza. Malgré des craintes que ces groupes, qui n'obéissent pas à l'Autorité nationale palestinienne, puissent rallumer le conflit avec Israël dans un moment critique, la situation est restée calme, mais tendue – une paix fragile qui peut être rompue à tout moment.

La Turquie, alliée traditionnelle de l'OTAN, a beaucoup souffert durant les troubles en raison des plans de confinement et s'est retrouvée au bord de la guerre civile. Le pays a également subi de nombreuses attaques attribuées à des éléments kurdes, suivies de sévères représailles de la part de l'armée. En tant que porte d'entrée vers l'est, Global Defense fournit un soutien logistique au gouvernement turc, pour la défense de son espace aérien et la protection de l'aéroport militaire d'Ankara demeure une priorité.

Le coup d'État perpétré en Iran par la branche la plus radicale de l'armée a provoqué une grande instabilité dans la région. Après le retrait des forces occidentales d'Afghanistan et d'Irak, l'Iran a pris position à la frontière de ce dernier, se préparant à envahir ce pays limitrophe. Les menaces de sanctions et d'une intervention occidentale ont momentanément mis un frein aux plans iraniens. Mais la région reste un guêpier. Actuellement, l'Afghanistan est retombé aux mains des talibans et des groupes islamistes radicaux en provenance du Pakistan, lequel a été lui-même le point de s'effondrer, à cause d'attaques massives coordonnées, de l'insécurité et de manifestations anti-gouvernementales. Après la démission du gouvernement, une junte provisoire s'est formée et a réussi à maintenir le pays à flot. Les groupes les plus radicaux voient la présence des membres de Global Defense comme une manœuvre impérialiste et les agents de l'organisation sont fréquemment la cible d'attaques terroristes.

L'Inde a souffert de troubles extrêmement graves, renforcés par des attentats terroristes imputés au Pakistan. La situation était sur le point d'aboutir à une guerre ouverte, que seule la diplomatie est parvenue à éviter. Il y a eu des escarmouches à la frontière du Cachemire, heureusement, ce ne furent que des incidents isolés. Le président indien a demandé l'appui de Global Defense, puisque de nombreuses régions du pays sont sorties du contrôle gouvernemental, qu'elles soient aux mains de groupes armés locaux ou abandonnées à leur triste sort. On pense qu'il y a au moins trois Zones obscures sur l'ensemble du territoire de l'Inde, mais les informations restent, à ce sujet, très confuses.

La Chine, ce grand géant asiatique, n'a pas été exempte de fortes perturbations, même si elles ont été écrasées d'une main de fer par un régime comptant sur des medias fortement contrôlés et la loi martiale. La Chine s'est tenue à l'écart des efforts internationaux de lutte contre la menace extraterrestre et a constitué son propre organisme de service spécial, *Tiandun* (Bouclier céleste). Le secret sur la situation dans ce pays est vraiment inquiétant. La Corée du Nord a relancé ses accords de défense et de coopération avec la Chine et il est à craindre qu'elle réactive également ses plans nucléaires.

Pendant ce temps, la Corée du Sud a apporté certains changements à son industrie et est devenue un élément clé pour le développement de l'armement de Global Defense. Elle a déployé des batteries du bouclier antimissile et des escadrons de la Force de défense rapide (FFAGD) pour protéger son territoire.

Le Japon est un exemple d'ordre et de calme et a connu une transition sans incident majeur. Le gouvernement a demandé des sacrifices au peuple et les Japonais, habitués à fournir de grands efforts, a accepté. Le pays, qui ne peut compter que sur ses maigres forces d'auto-défense, a été l'un des plus grands défenseurs du projet de Global Defense, prenant à son compte une partie importante de son financement et mettant à la disposition de l'organisation d'immenses ressources en main-d'œuvre. Comme on pouvait s'y attendre, les Japonais ont commencé à développer une toute nouvelle culture industrielle et populaire autour du phénomène Chandra, qui se répand rapidement chez ses voisins.

OPÉRATION TIGRE BLANC

La Commission Contre la Menace Extraterrestre est particulièrement préoccupée par le secret régnant autour de la Chine. L'une des craintes des membres du comité est que le pays soit être en train de développer la prochaine génération d'armes, sur la base de la technologie extraterrestre, pour l'utiliser à des fins non défensives. Le délégué japonais Otomo Katsuichi a demandé à STRATCOM que des agents du renseignement s'infiltrent en territoire chinois pour espionnage.

L'EUROPE

La vieille Europe a été sur le point de se disloquer à cause des conséquences de l'apparition de l'objet Chandra. Avec une crise économique asphyxiant les pays du Sud, de nombreux gouvernements gangrénés par la corruption, les renflouements des banques et une population à bout de force, des troubles éclatèrent violemment dans plusieurs pays, une révolte contre la répression policière et les mesures draconiennes imposées par les plans d'urgence. Les nationalismes et la xénophobie attisèrent les rancunes et la situation devint presque intenable. L'incident de San Francisco sembla renverser la situation, et, après la démission de certains dirigeants, forcée par les circonstances, le cœur de l'Europe recommence à battre.

Le Royaume-Uni est l'un des pays les plus critiqués pour la manière dont il a géré la crise, en réprimant brutalement les manifestations et en contrôlant ses frontières d'une poigne de fer. Les îles britanniques ont finalement cherché un soutien de l'autre côté de l'Atlantique et renforcé leurs relations avec les États-Unis. La presse prétend que le délégué anglais au sein de la Commission Contre la Menace Extraterrestre est la copie presque conforme de celui des Américains, ce qui agace au plus au point les autres délégués européens.

L'Allemagne, force motrice de l'Union européenne, a vu comment les pays de la zone euro géraient les émeutes et appliquaient des mesures contraires à leurs intérêts. Elle a dû elle-même abandonner les politiques d'austérité conservatrices qu'elle menait jusqu'à présent pour stimuler l'économie. Toutefois, ses timides progrès n'ont pas réussi à apaiser une population en colère contre la perte de leurs droits et la répression brutale. Finalement, la chancelière allemande a dû démissionner quelques jours après l'incident de San Francisco. Avec la création de la Commission Contre la Menace Extraterrestre, ce pays a réussi à retrouver la stabilité en négociant l'octroi de la base de Rammstein à Global Defense. Avec un grand nombre de forces concentrées sur son territoire, l'Allemagne est à présent considérée comme une zone sûre.

La France, dans le sillage de l'Allemagne, a beaucoup souffert des mesures appliquées, avec des conséquences désastreuses pour son économie, accompagnées de nombreuses grèves et perturbations. Cependant, après l'incident de San Francisco et la divulgation de la vérité, la France s'est très bien remise et apparaît comme une nouvelle force et un chef de file moteur de l'Union européenne. L'armée française s'intègre parfaitement aux forces de Global Defense et contribue à hauteur d'un grand nombre de soldats.

De son côté, l'Italie n'a pas réussi à retrouver la stabilité après les incidents. Avec une économie en recul et un défaut d'investissement, elle essaie par tous les moyens d'obtenir les contrats de la part de Global Defense, ce qui pourraient enclencher une ré-industrialisation. Les mafias contrôlent



certaines régions de la péninsule, devenues de véritables zones de guerre. Avec les efforts de l'armée pour en reprendre le contrôle, la défense contre les extraterrestres est restée à l'arrière-plan. Pour autant qu'on le sache, l'Italie possède au moins une Zone obscure sur son territoire.

L'Espagne s'est également retrouvée au bord de la guerre civile, avec plusieurs grèves générales et des manifestations massives qui n'ont pas réussi à adoucir les mesures de plus en plus draconiennes prises par un gouvernement compromis et embourbé dans de nombreux scandales de corruption. Avec une économie récessive et un taux de chômage extrêmement élevé, la menace Chandra apparut comme une bouée de sauvetage. Après la démission du précédent gouvernement, le nouveau a commencé une politique d'investissement dans les infrastructures et la sécurité. Grâce à plusieurs contrats avec Global Defense, cela a réussi à relancer l'économie du pays. Même si une grande partie de la société espagnole fustige les investissements sur le projet IDS, l'Espagne a néanmoins obtenu un délégué et une place dans la prise de décision. Il y a actuellement une Zone obscure sur son territoire et l'armée s'est mobilisée pour la reprendre, conseillée par les membres de Global Defense.

La reprise de l'économie espagnole a semblé tirer vers le haut l'économie portugaise, qui s'est timidement améliorée. Grâce à tous ses efforts pour défendre ses capitaux face à la menace extraterrestre, le gouvernement portugais a réussi à atteindre la stabilité et une large coopération de la part de l'ensemble de sa société.

La Grèce et d'autres pays d'Europe de l'Est ne sont pas aussi chanceux, et sont même virtuellement en faillite. Leur économie ayant sombré, chez certains d'entre eux comme la Serbie, les feux des conflits ethniques se sont ravivés et les combats sont de plus en plus fréquents. Aux problèmes préexistants, se sont ajoutées les apparitions de plusieurs Zones obscures en Hongrie, en Macédoine, en Bosnie et en Biélorussie.

OPÉRATION SCEPTRE BRISÉ

Confrontée à la nécessité d'obtenir des informations de première main sur les Zones obscures, Global Defense a lancé l'opération Sceptre brisé dans la ville d'Ostrava (République tchèque). Elle avait pour objectif principal de découvrir la technologie utilisée par les Chandra pour créer les Zones obscures, de chercher des noyaux de résistance civile et, en même temps, de planifier une opération de contre-attaque. Elle était destinée à neutraliser ladite technologie, afin que les forces aériennes puissent effectuer des attaques précises sur l'ennemi et ainsi reprendre la ville. Les Chandra n'étaient cependant pas prêts à céder cette dernière et firent exploser un engin d'antimatière. La ville fut consumée dans une explosion causant des dizaines de milliers de morts et des dégâts cataclysmiques.

L'OCÉANIE

Au cours des préparatifs organisés pour survivre à une collision avec Chandra, la Nouvelle-Guinée, la Nouvelle-Zélande et les gouvernements australiens ont fermé leurs frontières et se sont mis à expulser en masse les étrangers, stockant des provisions et contrôlant d'une main de fer les dissidents. Avec des populations très dispersées, les manifestations et perturbations dues à l'action gouvernementale et à la restriction des droits n'ont pas atteint les niveaux critiques qu'a connu, par exemple, l'Europe. Plus tard, après la divulgation de l'incident de San Francisco, l'Australie et la Nouvelle-Zélande se retrouvèrent face au défi de la reconversion de leur industrie, avec pratiquement plus aucun travailleur qualifié à leur disposition. Ironie des événements, ils durent alors rouvrir leurs frontières et rappeler ceux qu'ils avaient précédemment expulsés. Avec son vaste territoire et sa très faible densité de population, on soupçonne l'Australie d'accueillir au moins une Zone obscure sur son territoire. Grâce au délégué élu au sein de la Commission Contre la Menace Extraterrestre, ces pays ont soumis plusieurs pétitions pour renforcer la présence de Global Defense dans le Pacifique Sud, qui n'ont pas pour le moment été couronnées de succès.

Les îles de la Polynésie ont été littéralement abandonnées à leur sort, au plus fort de la crise. Ces îles qui ont accueilli en grand nombre les réfugiés et les personnes expulsées d'Australie et de Nouvelle-Zélande. Beaucoup de ces îles ont sombré dans le chaos le plus noir et il y est question de guerres civiles et de Zones obscures, contrôlées par les Chandra.

OPÉRATION MIROIR OPAQUE

La Commission Contre la Menace Extraterrestre est particulièrement inquiète de l'activité extraterrestre dans le Pacifique Sud, où STRATCOM pense qu'une attaque est en cours de préparation dans la mer du Japon. Ce plan consiste à envoyer une équipe de reconnaissance spéciale, avec la double mission de répondre aux plaintes de l'Australie sur le peu de présence de Global Defense dans la région et d'effectuer des reconnaissances dans les îles du Pacifique et de Mélanésie à la recherche d'une activité extraterrestre.


PRESS

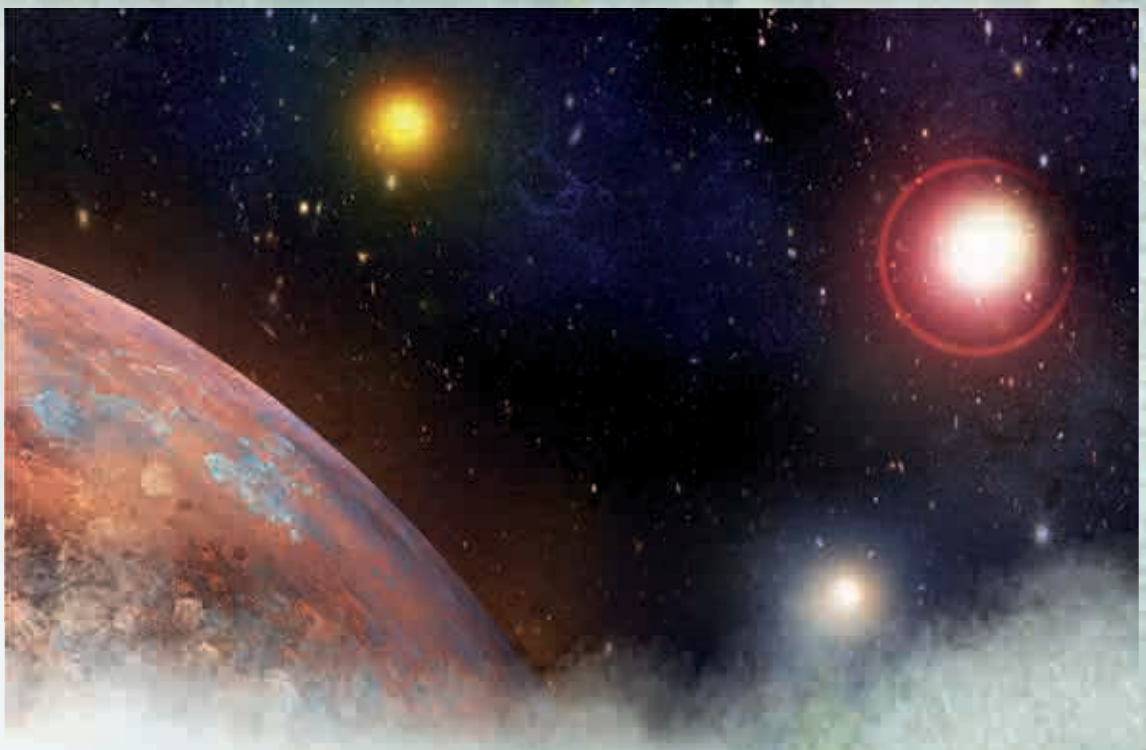
L'ANTARCTIQUE

En Antarctique, les nombreuses expéditions et centres de recherche ont soudain commencé à recevoir des centaines de subventions et certaines opérations dans la région se sont militarisées. Dans une course ouverte, jalonnée de plusieurs différents pour acquérir ses ressources vitales, l'Antarctique a attiré sur lui une attention particulière lors de la découverte de l'objet Chandra. Plus tard, après la révélation, l'intérêt de plusieurs pays se tourna vers leur défense militaire et le territoire de glace ne fut plus une priorité. Toutefois, un petit détachement a été mobilisé pour éviter que l'ennemi n'y débarque et n'utilise l'Antarctique comme base d'opérations, comme cela a été le cas à Tomsk.

OPÉRATION RÊVE ÉPHÉMÈRE

L'une des bases permanentes en Antarctique est la station McMurdo (ses résidents l'appellent affectueusement Mac-Town). Située sur l'île de Ross et fondée en 1956 par un explorateur britannique, à présent entre les mains d'une société privée américaine, cette base sert de centre logistique à la moitié du continent antarctique. Elle abrite une population variable de 200 à 1000 personnes et ses infrastructures comprennent un port de mer et un aéroport. Les communications avec la base de McMurdo ont néanmoins été interrompues après une tempête de neige et il est à craindre qu'ils soient attaqués par les Chandras. Global Defense envisage de mettre sur pied une mission de sauvetage, risquée au beau milieu de l'hiver antarctique.





L'ESPACE

L'espace est sans nul doute le fief des Chandras. Toutes les tentatives visant à les attaquer dans l'espace ont été vouées à l'échec. En outre, les Chandras ont désactivé ou détruit les satellites terrestres qui pouvaient aider à détecter quoi que ce soit sur les Zones obscures. La protection des satellites et le développement d'une technologie de combat spatial sont devenus une obsession pour Global Defense et le LPRA.

STRATCOM sait bien qu'ils auront besoin de faire encore de grands progrès avant d'avoir un vaisseau fonctionnel capable de porter une attaque au vaisseau mère Chandra, dissimulé derrière la lune.

LES FORCES ARMÉES

Global Defense n'a pas le monopole de la lutte contre la menace extraterrestre. Même si techniquement toute attaque est de sa compétence. Dans la plupart des cas, ce sont les forces des pays respectifs qui répondent aux menaces, ou tout au moins, essayent de les contenir jusqu'à ce que les troupes de Global Defense arrivent. Souvent, Global Defense coopère avec les unités militaires locales, les renforce, et vice-versa. LOGCOM entretient des liens étroits par le biais de conseillers et de coordonnateurs afin de garantir un maximum d'efficacité pour un minimum de ressources engagées.

Cette efficacité n'est pas toujours atteinte, car il y a souvent des luttes de pouvoir avec les militaires locaux qui refusent de donner l'autorisation à Global Defense. Ces conflits retardent souvent les opérations vitales et la population en subit les conséquences.





LE TRAVAIL DU MENEUR DE JEU

DIRIGER LA PARTIE

Le travail du Meneur de jeu est, sans aucun doute, le plus compliqué, mais en même temps le plus gratifiant. En tant que MJ, vous devez présenter l'histoire aux personnages, réagir à leurs actions et leur donner vie, tout en faisant évoluer l'intrigue et le monde en conséquence. C'est un travail difficile, mais ne vous inquiétez pas: nous allons ici vous donner quelques conseils sur la façon d'y parvenir.

PRÉSENTER L'HISTOIRE

L'une des tâches incombant au Meneur de jeu est celle de présenter l'histoire, le scénario aux joueurs, de savoir raconter la scène et de donner aux joueurs suffisamment de détails pour qu'ils puissent imaginer où, quand et comment l'action se déroule. Vous pouvez vous servir de dessins, de cartes ou de photographies pour gérer tout cela. Beaucoup de MJ utilisent un ordinateur portable ou une tablette afin de présenter toutes sortes de données à leurs joueurs. N'hésitez donc pas à faire de même si cela vous aide à mieux décrire ce qui se passe et ne ralentit pas votre partie. Il est important que les joueurs aient toutes les informations nécessaires pour pouvoir « visualiser » l'action. Qu'est-il arrivé ? Où cela s'est-il passé ? Quand cela se passe-t-il ? Notez que les personnages-joueurs ont des sens et que vous pouvez transmettre des données à travers ce qu'ils voient, entendent, sentent, goûtent ou ressentent.

LAISSEZ AGIR LES PERSONNAGES

Une fois la scène présentée, les personnages doivent intervenir. Ils feront souvent des choses inattendues et intelligentes, d'autres fois ils commettront des erreurs catastrophiques. Mais après tout, il s'agit de leur histoire. Vous devez permettre aux PJ d'agir et de se déplacer en fonction de leurs possibilités ; les contrôler ou les empêcher d'effectuer des actions spécifiques, simplement parce que vous n'aimez pas la direction qu'ils prennent, empêche au final de bien jouer et les joueurs se sentent maintenus dans un carcan. Qu'ils agissent comme ils l'entendent, mais qu'ils affrontent les conséquences de leurs actes. En tant que MJ, c'est votre boulot de décider desdites conséquences et de faire réagir et évoluer le monde au fil des actions de vos joueurs. S'ils ouvrent une porte, c'est à vous de décider ce qui se trouve de l'autre côté.

JOUER LE RÔLE DES PERSONNAGES-NON-JOUEURS

Tous les personnages apparaissant dans l'histoire sans être joués par les joueurs sont de la responsabilité du Meneur de Jeu. C'est à vous de leur donner vie afin qu'ils communiquent avec les personnages-joueurs. Essayez de les rendre typiques et uniques ; accordez-leur une particularité ou un détail notable. Rappelez-vous que ces personnages peuvent avoir leurs propres motivations et plans ; ils ne sont pas là pour que les PJ obtiennent toujours ce qu'ils veulent. Mais n'oubliez pas que vous ne devez pas pour autant voler la vedette aux joueurs : les personnages principaux de l'histoire doivent être les personnages-joueurs et non les seconds rôles que vous interprétez en tant que Meneur de jeu.

NE PAS JOUER CONTRE LES JOUEURS

Le jeu de rôle, ce n'est pas une question de gagner ou de perdre, et le Meneur du jeu ne joue pas contre les joueurs, mais avec eux. Cela signifie que vous devez tous raconter une histoire et que vous devez être juste envers les joueurs, en n'abusant pas de votre pouvoir sans en favoriser certains au détriment des autres. Vous êtes tous censés vous amuser.

RÉSOUDRE LES DIFFÉRENDS EN DEHORS DE LA PARTIE

Chaque fois que cela est possible, résolvez les différends ou conflits en dehors de la partie. S'il n'y a aucun doute, le Meneur de jeu a toujours le dernier mot. Mais ne devenez

pas pour autant un tyran, écoutez toujours les arguments de vos joueurs, tenez compte de leurs positions et tranchez de façon équitable.

JOUER POUR S'AMUSER

L'objectif principal de tout jeu de rôle est que les participants s'amusent. Si ce principe est respecté, tout le reste est en réalité secondaire. Oui, vraiment, la façon correcte de jouer, c'est quand tout le monde autour de la table prend du bon temps. Si un détail de cet ouvrage, qu'il concerne les règles ou les détails du contexte, ne vous convient pas, ignorez-le ou modifiez-le et ajoutez ce que vous voulez. C'est votre jeu.

LES TYPES DE PARTIES POSSIBLES

First contact: X-Corps correspond à plusieurs types de campagnes et de genres. Nous avons structuré ce livre autour de deux genres principaux, mais le jeu a beaucoup d'autres nuances et aspects. Nous passons en revue ci-dessous les principales possibilités du jeu, afin de vous aider à donner de la profondeur à votre partie et à choisir quelles histoires raconter.

LES CIVILS

Dans un premier temps, les parties faisant appel à des personnages civils seront sans doute beaucoup plus adaptées à des one-shots ou à des mini-campagnes de quelques séances se concentrant sur le survival horror. C'est d'ailleurs encore plus le cas dans les premiers jours de la chronologie (car les attaques extraterrestres sont alors plus légères et plus « aléatoires»), car au fur et à mesure de l'évolution du conflit, des zones se retrouvent entièrement contrôlées par les extraterrestres. Les camps de prisonniers et les groupes de résistance permettent alors de longues campagnes basées sur la lutte contre les Chandra. Ces campagnes peuvent très bien suivre une ligne conspirationniste, ou se mêler et conduire à la campagne Global Defense.

La chronologie de *First Contact* mentionne une période que nous avons appelée « pré-invasion », durant laquelle se déroule une intense activité. Pour des raisons de sécurité, les gouvernements tentent de cacher l'existence d'une menace venant de l'espace. Il existe une conspiration multinationale à tous les niveaux, pour dissimuler l'existence de l'objet Chandra et sa possible collision avec la Terre et, plus tard, des plans destinés à « préserver » l'humanité, qui, dans certains pays, prennent la forme de recrutements forcés et d'arrestations illégales. L'humanité a-t-elle le droit de connaître la vérité ? L'opinion publique est-elle prête ? Que se passerait-il si la panique se propageait ? Les gouvernements ont-ils le droit de sacrifier des gens « pour le bien de la race humaine » ? La fin justifie-t-elle les moyens ? Toutes ces questions peuvent conduire à des aventures sur des bases conspirationnistes. Les personnages engagés pour fouiner et rendre publique la vérité rencontreront vite des ennemis très puissants.

Une campagne conspirationniste peut rapidement devenir une campagne de type Global Defense, lorsque les personnages, en fonction de la situation, ayant obtenu des informations précieuses ou étant de simples témoins de vérités qui dérangent, sont « recrutés ».

Se concentrer uniquement sur la menace Chandra, c'est oublier la principale menace de l'être humain lui-même. Dans un contexte de civil parmi les civils, les pires situations peuvent en effet se produire entre les humains. Dans des séries comme *The Walking Dead*, vous pouvez voir que dans certains épisodes les morts-vivants ne sont guère plus qu'un décor, un arrière-plan pour expliquer la situation d'urgence extrême ayant causé l'isolement et le manque de ressources. Le terreau idéal pour ce que les êtres humains ont de pire ou de meilleur à offrir. Dans une campagne avec des civils, la menace extraterrestre peut être latente, mais en même temps causer d'autres problèmes, comme le chaos, l'anarchie, les conflits sociaux ou raciaux, aggravés par le manque de ressources, les mouvements migratoires provenant des Zones obscures, etc. Ce type de conflits, bien plus humain, peut être inclus dans toutes sortes d'histoires afin de donner une autre dimension à la campagne.

GLOBAL DEFENSE

La campagne Global Defense est le mode de jeu le plus probable. Global Defense offre une vaste structure où les personnages peuvent occuper différents rôles et décrit un conflit clair, une chaîne de commandement donnant

au groupe les objectifs et des raisons de coopérer et d'agir ensemble, etc. L'organisation et la diversité des membres de Global Defense permettront des campagnes de style militaire, comportant des actions directes contre les Chandras, mais également des parties plus orientées vers la diplomatie, l'enquête, les opérations spéciales, les as de l'aviation, etc.

Des personnages civils peuvent trouver leur place dans l'organisation de Global Defense, en tant que personnel technique, conseiller, analyste, personnel de santé, et même comme personnes spécialisées dans les relations publiques, journalistes ou avocats. Global Defense est une organisation militarisée nécessitant la coopération de plusieurs pays, qui la financent et l'équipent. Et même si en théorie, elle vise à être indépendante, il peut toujours y avoir des cas de corruption, des intérêts politiques, des trahisons, de l'espionnage, des vols de technologie et autres types d'intrigues parallèles pouvant certes avoir l'invasion extraterrestre en toile de fond, mais restant secondaires, alors que les personnages luttent contre d'autres types de menaces.

INTRIGUES PARALLÈLES

La guerre des Chandras est un contexte pouvant être enrichi par de nombreuses intrigues secondaires et histoires parallèles. En voici quelques-unes que vous pouvez inclure dans votre campagne.

LA GUERRE SECRÈTE

Certains analystes internationaux soulignent que délégué Cabbord, représentant les États-Unis au sein de la Commission Contre la Menace Extraterrestre, mène deux guerres de front, l'une contre les Chandra et l'autre contre le reste du monde. Ils l'affirment, car ils pensent que Cabbord souhaite, en quelque sorte, que lorsque la menace Chandra sera finie, les États-Unis en sortent renforcés et en possession d'une technologie écrasante qui rendra incontestable leur position de première puissance mondiale. Dans les coulisses, des traités et accords sont négociés pour détourner les enquêtes, retarder les preuves et faire en sorte que les développements spécifiques se retrouvent sur le sol américain afin que, avec l'aide de Dieu, les Etats-Unis soient les premiers sur la ligne de départ lorsque la guerre sera terminée.

L'EFFICACITÉ

L'une des critiques les plus féroces dirigées contre Global Defense a trait à la répartition de ses forces, qui semblent se concentrer non pas dans les pays qui en auraient le plus besoin, mais chez ceux qui contribuent le plus à l'opération. Cette absence de priorité stratégique, fondée sur des critères économiques et politiques, est un véritable frein pour les opérations STRATCOM et pourrait retourner la guerre à l'avantage de l'ennemi. Mais pour l'instant, il semble qu'aucun des pays concernés ne soit prêt à entendre ce discours, au moins jusqu'à ce que leurs frontières soient sûres. Global Defense dépend des ressources de nombreux pays, tant en personnel qu'en moyens, et si, en théorie, l'organisation est indépendante, elle est loin d'être auto-suffisante. Sa nécessité de s'incliner face aux besoins politiques pourrait lui coûter la guerre.

LE MARCHÉ NOIR

Dans un monde en guerre, il est normal qu'un vaste marché noir apparaisse là où toutes sortes de marchandises sont redistribuées. Dans certains pays, dans lesquels les gouvernements ne peuvent même pas garantir les produits de première nécessité, les mafias et autres groupes criminels organisés s'enrichissent au détriment de la vie des autres. Le plus grave est encore le marché noir portant sur les objets Chandra, un trafic d'objets dangereux (même si ce ne sont souvent que de faux grossiers). Ce qui effraie les gouvernements de nombreux pays qui essayent d'empêcher la technologie Chandra de tomber en de mauvaises mains.

LA VALEUR DE L'ARGENT

La menace de la guerre a fait naître un boom économique. Avec des dizaines de sociétés se reconvertissant pour alimenter les armées et les forces de défense, de nombreux emplois ont été créés. Ces sommes d'argent sont une opportunité inégalée pour la corruption. Des politiciens malhonnêtes, des hommes d'affaires sans scrupule et des militaires sans morale ont constitué un réseau afin de prendre leur part et de s'assurer une retraite plus que généreuse. Des concessions triées sur le volet avec des budgets gonflés, des factures pour des services non rendus, des détournement de fonds opérationnels vers des paradis fiscaux. Même Global Defense n'a pas réussi à ôter les pommes pourries de son panier.

LA VÉRITÉ SUR L'ENNEMI

« Seuls les morts voient la fin de la guerre »

Platon

UN PEU D'HISTOIRE

Les Chandras (qui se nomment eux-mêmes Y'Tan, « Le Peuple ») sont originaires d'une planète de classe M, située dans le système binaire d'Alpha du Centaure. Dans nos conventions d'appellation, ladite planète serait appelée Alpha Centauri Bc (correspondant à la troisième planète en orbite de la deuxième étoile d'Alpha du Centaure). L'histoire des Chandras, de façon similaire à la nôtre, se décompose en une série de périodes très distinctes.

PRÉHISTOIRE (ENV. 20 000 AV. J.-C.)

La préhistoire des Y'Tan est assez semblable à la nôtre : des tribus nomades de chasseurs-cueilleurs parcourant les plaines fertiles d'une planète vivante. Avec le peu d'informations que nous possédons sur cette période, on peut en déduire que les Y'Tan avaient des cousins moins évolués, les Ury'Tan (« Le Vieux peuple »), dotés d'une capacité crânienne moins importante et de moindre compétences pour manipuler les objets. Les Y'Tan, disposant de tactiques et d'outils de qualité supérieure, s'imposèrent face aux Ury'Tan et finirent par les expulser des terres fertiles ou par les réduire en esclavage. Après cela, il y eut un temps de paix conduisant à la création des premiers hameaux, qui prospérèrent rapidement grâce à une forme primitive d'agriculture et d'élevage.

L'ÂGE DU MÉTAL (ENV. 12 000 AV. J.-C.)

Des éruptions et des mouvements tectoniques provoquèrent des déplacements de population entrant en conflit avec d'autres hameaux. Une concurrence féroce pour le contrôle des ressources débuta et des guerres de toutes sortes éclatèrent. Elles apportèrent des progrès rapides en ingénierie et en métallurgie pour la fabrication d'armes et de défenses de pointe.

AN 0 (ENV. 10 000 AV. J.-C.), LA VICTOIRE DU GRAND LIBÉRATEUR

Au milieu de ce chaos, un chef appelé By'Jell commença à rassembler une grande armée. Leader charismatique et populiste, mais également grand stratège, il élabora de nombreux concepts et progrès, telle que la création d'unités de cavalerie lourde spécialisées, de tactiques de phalanges, etc. Après une période de guerres et de conquêtes sanglantes, la paix revint avec la création du Grand Empire unifiant l'essentiel du continent.

AN 10 (ENV. 10 000 AV. J.-C.), ÉTABLISSEMENT DU DOGME

La plus grande arme de By'Jell fut l'élaboration d'une solide doctrine fascisante vantant les vertus du peuple, de la terre et du chef. Ses postulats se fondaient sur l'harmonie naturelle, le progrès et le travail, le respect des pairs, le concept des espèces comme partie d'un tout et la suppression des libertés individuelles en faveur du bien commun. Une discipline spartiate fut établie, qui incluait des éléments tels que l'eugénisme et l'euthanasie. L'État et son appareil contrôlaient de manière absolue la vie des Y'Tan.

AN 800 (ENV. 9 200 AV. J.-C.), LA RÉVOLUTION INDUSTRIELLE

Les préceptes du Dogme menèrent à une évolution technique très rapide, avançant cette période d'un millier d'années par rapport à notre monde. L'âge de la vapeur entraîna des améliorations dans les transports et les communications, qui conduisirent à un contrôle encore plus grand et plus dur des provinces voisines, où la discipline était plus laxiste.

AN 9000 (ENV. 9 100 AV. J.-C.), L'ÉNERGIE NUCLÉAIRE

L'un des préceptes du Dogme consistait à affirmer que tous les croyants devaient se plonger dans la science liée à leur culture ; tous les êtres pris individuellement devaient savoir et comprendre les choses avant que l'ensemble puisse continuer à progresser. Sans obstacles religieux ou guerres importantes, leur science évolua à un rythme très rapide, stimulée par un Dogme pour lequel la compétence et l'amélioration collective se devaient d'être constantes. La puissance de l'atome apporta à son tour suffisamment de puissance pour que l'industrialisation progresse encore. C'est à cette époque que les premiers ordinateurs commencèrent à voir le jour.

AN 920 (ENV. 9080 AV. J.-C.), LE TOURNANT

À ce stade, les connaissances des Chandras, en tant qu'espèce, étaient équivalentes aux nôtres dans les premières années du XXIe siècle, avec les communications globalisées, les ordinateurs puissants miniaturisés, les débuts de l'informatique quantique, la découverte du génome, l'éradication des maladies les plus endémiques, etc. Et, après neuf siècles de paix, leur planète n'avait pas de problème de durabilité, une croissance linéaire et aucun danger en vue.

AN 1100 (ENV. 8900 AV. J.-C.), PREMIER VOYAGE DANS L'ESPACE

La recherche de nouvelles ressources et l'élaboration de programmes de planification à long terme conduisirent les Chandras à élaborer un programme spatial. On pourrait considérer cela (par rapport à notre propre programme spatial) comme un développement tardif, mais souvenons-nous qu'il n'y avait pas de « compétition de l'espace » entre différentes puissances. Le pragmatisme de l'espèce travaillait également contre, car la curiosité ne justifiait pas la recherche, mais uniquement la quête de ressources et leur prospection.

AN 1300 (ENV. 8 700 AV. J.-C.), COLONISATION DE LEUR SYSTÈME

Les Y'Tan décidèrent de lancer la colonisation des lunes de leur planète. Des projets de terra-formation d'une durée se comptant en décennies furent lancés. Après le succès de cette entreprise, les Y'Tan concentrèrent leurs efforts sur leur planète voisine : Alpha Centauri Bb.

AN 1375 (ENV. 8 625 AV. J.-C.), DÉCOUVERTE DU PREMIER PEUPLE

Lors de la colonisation de la planète, les Chandras découvrirent durant leur prospection les restes d›une sonde avancée d›origine inconnue. Et, malgré les intentions de l›État de cacher la nouvelle, cette dernière se répandit rapidement à l'échelle globale. Les données récupérées à partir de cette sonde indiquèrent aux Chandras qu'elle provenait d'une race de voyageurs de l'espace beaucoup plus anciens et dotés une technologie supérieure, qu'ils appelèrent Eru'Tan (« Le Premier Peuple »). Les Eru'Tan, au sommet de leur puissance, craignirent pour la survie de leur espèce. Confinés dans leur système, sur une seule planète habitée, ils eurent peur qu'une guerre ou une catastrophe ne détruise leur race. Ils décidèrent alors de diffuser leur matériel génétique à travers la galaxie afin qu'il puisse se développer par lui-même. Ils lancèrent des milliers de capsules vers ces étoiles pouvant abriter des planètes adéquates. Alors, au beau milieu de l'impact de cette découverte et du débat social qui s'ensuivit, un personnage charismatique fut le premier à employer le terme de dieux pour se référer aux Eru'Tan. C'était le sénateur J'ydarr, qui émit l'hypothèse d'une alternative religieuse, d'esprit créationniste. Des êtres supérieurs, les Eru'Tan, avaient donné vie à la planète à leur image. Cela faisait des Eru'Tan un race divine et parfaite. Son discours populiste lui valut bientôt de nombreux adeptes. Les Eru'Tan étaient les dieux créateurs, les seigneurs de la création, et les Y'Tan devaient se rapprocher de leur source, imiter leur perfection, retrouver leurs parents perdus et reformer l'union. J'ydarr continua de gagner disciples et

puissance. Ses disciples l'appelaient Amo'Dar (« Le Prophète »), et il choisit parmi eux ses apôtres. Son culte connut une progression fulgurante, se servant de la peur soudaine qui s'était emparée des Y'Tan face à l'immensité de la galaxie, comparée à leur si petite civilisation. Les théories radicales de J'ydarr pour quitter la planète à la recherche des Eru'Tan gagnèrent de plus en plus d'adeptes. Les différends générèrent des haines. Et les haines menèrent à la violence. Des fanatiques créationnistes tentèrent de faire tomber le gouvernement pour imposer leur foi. Des actes terroristes survinrent les uns après les autres jusqu'à ce que la révolte atteigne son apogée, avec la Guerre des Apôtres.

AN 1390 (ENV. 8605 AV. J.-C.), LA GUERRE DES APÔTRES

Après plus de deux années de guerre, le gouvernement parvint à écraser la révolte créationniste. De petites poches de résistance continuèrent certes leurs activités terroristes, mais le gouvernement était à présent maître de la situation. J'ydarr parvint à s'échapper. Comme son culte était agonisant et vaincu, le prophète se cacha dans les vestiges de la colonie d'Alpha Centauri Bb, tout en planifiant un dernier coup d'éclat pour renverser la situation. Lui et ses partisans décidèrent de construire un immense vaisseau générationnel et de le lancer dans l'espace à la recherche des Eru'Tanz. Leur objectif : sauver toutes les souches de matériel génétique afin de pouvoir redonner vie aux dieux. La construction du vaisseau générationnel de J'ydarr, une énorme ruche de plus de 50000 habitants, débuta. Le gouvernement, préoccupé par la reconstruction du monde natal, ignora ces exilés.

AN 1410 (ENV. 8595 AV. J.-C.), DÉBUT DU VOYAGE ET DESTRUCTION D'ALPHA CENTAURI BC

Après vingt ans de travaux, le vaisseau de J'ydarr était prêt à partir. Dans une dernière attaque surprise, J'ydar déclencha un enfer nucléaire sur son monde natal. Alfa Centauri Bc fut bombardée depuis une orbite par des centaines d'ogives nucléaires, qui tuèrent 90 % de la population. Les retombées radioactives et l'hiver nucléaire qui suivit laissèrent la planète à l'agonie et complètement inhabitable au fil des mois suivants. Le vaisseau, baptisé Ka'mall (« L'Arche »), débuta son voyage.

À partir de ce moment, l'histoire des Chandras est mesurée à partir de l'année où Ka'mall commença son voyage.



AN 1 670 DE L'ARCHE (ENV. 6925 AV. J.-C.), INTÉGRATION DE WOLF 359-C

Les Chandras se rendirent d'abord sur l'étoile que nous connaissons sous le nom de Wolf 359, située dans la constellation du Lion. Sur une petite planète de cette naine rouge, les Chandras découvrirent une faune peu évoluée. Les dirigeants des Chandra estimèrent les espèces trouvées sur Wolf 359 comme régressives et moins développées qu'eux-mêmes, ils décidèrent donc de purger la création de ces spécimens inférieurs. Il leur fallut moins de trois semaines pour prélever les échantillons, éliminer toute résistance, et anéantir la dernière parcelle de vie sur la planète.

AN 3493 DE L'ARCHE (ENV. 5102 AV. J.-C.), INTÉGRATION DE SIRIUS BC

L'étape suivante de L'Arche fut Sirius Bc, un système binaire situé dans la constellation du Grand Chien. Pendant des années, on avait pensé que la distance orbitale entre les étoiles rendait la vie impossible sur les planètes du système en raison des pluies d'astéroïdes constantes. Cependant, sur la troisième planète de Sirius B s'était développée une espèce humanoïde intelligente ayant réussi à survivre dans la structure caverneuse de la planète. Cette espèce en était encore à l'âge de pierre et fut éliminée en trois semaines après l'arrivée des Chandras.

AN 5623 DE L'ARCHE (ENV. 2972 AV. J.-C.), INTÉGRATION DE BARNARD D

L'étape suivante du périple du Ka'mall la conduisit dans le système Barnard, dans la constellation du Serpentaire. Là, les Chandras explorèrent une planète de la taille d'Uranus, où une civilisation avait évolué et atteint un niveau technologique égal à celui de notre Moyen-Âge. La supériorité des Chandra leur permit de mettre fin à la vie sur cette planète en moins de six semaines, anéantissant tout sur leur passage et la laissant inhabitable. La volonté du prophète avait été accomplie.

LA STRUCTURE SOCIALE DANS LE KA'MALL

La société des Chandras qui s'est constituée dans l'immense vaisseau générationnel n'a plus qu'une lointaine ressemblance avec la société de leur planète d'origine. Les Chandras actuels renvoient à une société théocratique fortement hiérarchisée, divisée en une série de castes spécialisées. Alors que le chef suprême reste en hibernation, en dessous se trouvent les cinq apôtres, ou généraux, qui sont ceux qui prennent les décisions, dont le Grand Inquisiteur, doté du plus grand pouvoir et prenant la plupart des décisions ; il s'agit du chef de la caste cléricale (la moins nombreuse), qui se consacre uniquement à l'interprétation de la doctrine et de la volonté du chef.

Dans L'Arche, J'ydarr et ses apôtres sont en animation suspendue, protégés, près du cœur du vaisseau, par une puissante garde prétorienne. Leurs corps n'évoluent pas, alors que leurs esprits rêvent et planifient leurs prochaines actions. L'ordinateur de bord, une IA avancée dupliquant l'esprit de J'ydarr, réalise les plans, et ne réveille les apôtres qu'en cas d'urgence.

Au cours des 8000 dernières années, J'ydarr n'a jamais été réveillé et les apôtres ne l'ont été que trois fois, lorsqu'ils croisèrent sur leur route trois vaisseaux habités. Ils ne sont cependant jamais restés éveillés plus de six semaines, une durée suffisante pour conquérir lesdites planètes et récupérer des échantillons de ce qu'ils considéraient comme digne d'être préservé.

Le vaisseau générationnel possède des salles, des ressources et une énergie limités, de sorte qu'un grand nombre de Chandras se trouvent en animation suspendue dans des réservoirs de stase où ils sont constamment bombardés par des messages subliminaux divulgant la volonté de leur chef, ce qui n'en fait guère plus que des marionnettes sans volonté propre. Seuls les membres spécifiques des différentes castes conservent certaines initiatives et une inventivité, nécessaires pour effectuer leur travail (scientifiques, officiers, navigateurs et inquisiteurs). Les Chandras possèdent une biotechnologie très avancée, ce qui leur permet, à partir d'un matériel génétique donné et de réserves biologiques, de créer par clonage et nanotechnologie de nouveaux membres de leur espèce remplaçant ceux qui sont morts. Le processus de matu-

ration de ces spécimens est une question de semaines. Plusieurs améliorations ont également été apportées à leur ADN et leur corps a été modifié durant de nombreuses générations par des éléments provenant d'autres espèces rencontrées lors de leurs voyages à la recherche de l'ADN parfait qui les rendra dignes de s'unir à nouveau avec le Premier Peuple.

LES CASTES

Les Chandras sont structurés selon un système de caste inamovible. Un Chandra est créé pour une tâche spécifique et ses marqueurs génétiques sont modifiés, afin de lui fournir à ce sujet les plus grandes compétences et capacités. Ces castes sont les suivantes :

LA CASTE MILITAIRE

La caste militaire représente environ 50 % de la population de L'Arche. Ses membres forment la caste la plus diversifiée et celle ayant le plus souffert des modifications et des altérations lors du grand voyage. Les soldats Chandras sont des combattants féroces, dotés d'une grande force et d'une discipline de fer. Créés *in vitro* et conditionnés pour obéir aveuglément à leurs officiers, ils ne ressentent ni peur et ni remord. Jusqu'à présent, les Chandras avaient affronté des civilisations possédant une technologie très inférieure et les changements chez leurs soldats reflétaient les modifications destinées à résister aux environnements hostiles, à l'amélioration de leur système immunitaire et de leur biologie générale. Pendant ce temps, la technologie de l'armement des Chandras est restée pratiquement inchangée, car il n'a tout simplement jamais été nécessaire de l'améliorer. Jusqu'à présent, les Chandras n'ont fait face qu'à des ennemis ayant un très faible développement technologique. Il s'agit sans doute de l'un de leurs points faibles, car ils n'ont pas d'expérience pratique dès il s'agit de combattre des ennemis ayant un niveau technologique avancé, et ils n'ont pas développé contre ce type d'adversaire des tactiques ou des contre-mesures spéciales.

Cette caste est celle qui reçoit la plus grande programmation subliminale garantissant que ses membres suivront aveuglément les ordres de leurs officiers. Ces derniers ne représentent que 3 % de la caste militaire. Ils doivent faire preuve de créativité et de libre-arbitre, ce qui est difficilement compatible avec la programmation que reçoit le reste de la caste. Les officiers Chandras considèrent les autres soldats comme des « éléments », consommables, remplaçables et sacrifiables, servant à atteindre un objectif. Ils conçoivent souvent des missions en termes spécifiques de bénéfices/coûts sur les éventuelles pertes dans leurs unités.

Parmi les autres éléments de la caste militaire, il y a les « Chiens de guerre », les seuls animaux exotiques présents à bord de L'Arche. Ces énormes canidés ont reçu des modifications génétiques pour répondre à des stimuli spécifiques. Ils sont utilisés pour la capture, la poursuite et la garde des installations.

Enfin, le dernier sous-groupe, les Goliaths, ces masses de muscles gigantesques sont utilisées comme des chars vivants dans le cadre des conflits. Capables de porter des armes lourdes et d'encaisser une énorme quantité de coups, ce sont certainement les guerriers Chandra les plus meurtriers. Leur intelligence est réduite au minimum et leur conditionnement pour obéir instantanément aux ordres n'en fait guère plus que des machines, obéissant à n'importe quel ordre de leurs supérieurs.

LES SCIENTIFIQUES

Leur travail consiste à étudier tous les échantillons d'ADN possibles, à les stocker dans une banque de données et à décider quels sont les traits régressifs et ceux susceptibles d'évolution. Ils sont chargés de superviser la culture des échantillons embryonnaires et le développement de nouvelles technologies.

Les scientifiques Chandras représentent environ 10 % de la population de L'Arche. Avec les prêtres, ce sont ceux qui ont le plus de libre-arbitre et d'autonomie pour les prises de décision. Leur conditionnement fait qu'ils sont totalement dépourvus d'émotion et qu'ils se consacrent uniquement à la science et aux données objectives. Leur logique est toujours soumise à des bases religieuses qui les obligent à adapter ou rejeter des résultats inconvenants ou incongrus selon leur doctrine religieuse. Ce qui a provoqué une certaine discorde entre les scientifiques.

LES OUVRIERS

Les réparations, les nouvelles constructions et les tâches de maintenance sont réalisées par les ouvriers qui font fonctionner des équipements automatisés. La caste des ouvriers représente environ 25 % de la population de L'Arche et fournit d'innombrables travailleurs se consacrant exclusivement à ces tâches. Avec un conditionnement extrême qui les transforme en quasi fourmis, cette caste est conçue pour de multiples usages, et s'ils sont généralement entraînés pour un domaine spécifique, on peut dire qu'ils savent très bien comment réparer ou construire les pièces qui leur sont confiées, sans pour autant avoir une idée précise du but de l'objet final qu'ils réparent ou fabriquent. Leurs capacités martiales sont limitées, mais ils sont souvent utilisés comme « chair à canon », car leurs modèles sont moins spécifiques et nécessitent moins de ressources à fabriquer que les soldats.

LES NAVIGATEURS

Pour une civilisation engagée dans un voyage à travers l'espace à la recherche de ses ancêtres, une caste de navigateurs et de pilotes est une chose essentielle. Dans L'Arche, environ 10 % des habitants appartiennent à cette caste, au sein de laquelle on peut distinguer deux sortes d'individus, les pilotes et les navigateurs. Les pilotes Chandras sont très similaires aux ouvriers de par leurs fonctions et leur conditionnement. L'initiative personnelle leur est interdite, donc ils sont ainsi absolument loyaux envers leurs supérieurs et ont les connaissances et les compétences spécifiques à leurs fonctions, dans ce cas précis, la gestion des véhicules et des armes. Les navigateurs, tout comme les scientifiques, conservent une grande partie de leur libre-arbitre. L'Arche est pilotée par trois navigateurs appelés auriges, des créatures extrêmement intelligentes dédiées uniquement aux calculs et aux études du voyage dans l'espace. Ils passent 99 % de leur temps en animation suspendue dans des cuves de cryostase.

LES PRÊTRES

La dernière caste est représentée par les prêtres. Environ 5 % des habitants de L'Arche sont des Inquisiteurs, qui se vouent au respect de la doctrine et l'accomplissement de la volonté du Prophète et de ses apôtres. Ce sont des fanatiques de la cause et ils reçoivent pour cela un conditionnement extrême. Ils sont chargés de surveiller ceux qui jouissent du libre-arbitre, pour éviter qu'ils prennent des décisions qui ne seraient pas en conformité avec les lois du Prophète. Ce sont également des apôtres de la Garde prétorienne, des troupes et des officiers d'élite dotés de capacités dépassant de beaucoup celles des humains.



LES TACTIQUES DES CHANDRAS

QU'EST-CE QUI SE PASSE ?

Les Chandras en sont actuellement à leur première étape de leur attaque terrestre. Leurs premières opérations sont consacrées à la recherche de spécimens et de matériel génétique qu'ils peuvent considérer comme évolués. Ils ont également besoin de se réapprovisionner en diverses ressources, y compris en matières organiques destinées à leurs réservoirs de réplication. Une chose a cependant fortement attiré l'attention des chefs des Chandras : la capacité humaine à riposter. Après l'incident de San Francisco, beaucoup de Chandras se montrent préoccupés par la puissance militaire et technologique humaine, et veulent obtenir davantage de données. Certains scientifiques pensent que la meilleure façon d'évaluer les capacités humaines est de soumettre les habitants de la Terre à une série de tests de résistance, prenant la forme de déprédations, d'attaques et d'attentats destinés à jauger leur capacité à riposter en tant qu'espèce.

Pour le moment, les Inquisiteurs n'ont accepté cette démonstration qu'à contrecœur, parce qu'ils pensent que l'ADN humain est nettement inférieur au leur et invalide ces espèces en tant que plus évoluées. Certains disent qu'ils doivent terminer leur réapprovisionnement et décimer la planète, afin d'éliminer les espèces régressives dégradant l'ADN du Premier Peuple.

LES ZONES OBSCURES

Les Chandras ont installé une série de bases à la surface de notre planète, avec plusieurs objectifs. Certaines servent à alimenter le vaisseau-mère avec des ressources de base, comprenant des matières organiques et des prélèvements destinés à la recherche. Ce sont celles que les humains appellent Zones obscures. La manière de procéder des Chandras consiste à déployer plusieurs transporteurs de troupes, protégés par des combattants, et à prendre le contrôle de la zone en éliminant toute opposition armée. Ce qui s'est passé à Tomsk leur a servi de leçon et, après la destruction de l'une de leurs bases, ils ont commencé à prendre des mesures défensives. La première consiste à établir des bases dans les centres urbains, utilisant la population locale comme bouclier humain afin d'éviter en riposte un bombardement aérien massif. La deuxième mesure consiste à anéantir les communications avec l'extérieur en détruisant les satellites contrôlant la région depuis l'espace et en déployant un générateur à micro impulsion et une centrale électrique pour soutenir l'opération. La troisième mesure consiste à mettre en place des moyens de défense anti-aérienne, prenant la forme de canons à ions installés au sol. Si le plan des Chandras s'est montré efficace, ils ont dû néanmoins faire face à une forte résistance pour s'emparer de nombreuses villes.

LES ACTIVITÉS DES CHANDRAS

Les Chandras engagent de nombreuses actions sur notre planète, dont voici quelques exemples :

L'ENLÈVEMENT

Les Chandras organisent des enlèvements pour plusieurs raisons :

***L'EXPÉRIMENTATION** : leurs scientifiques réalisent des expériences sur les êtres humains et leur ADN, ainsi que sur toutes sortes d'animaux terrestres, à la recherche de ces zones où leur génome pourrait améliorer celui des Chandras ou créer des hybrides terrifiants à des fins militaires.*

***LES MATIÈRES PREMIÈRES** : les Chandras ont besoin de toutes sortes de ressources : minérales, organiques et gazeuses, qu'ils recyclent dans leurs cuves de réplication pour créer de nouveaux membres de leur espèce.*

LE TERRORISME : ces missions leur servent également à créer la panique au sein de la population civile et, par la suite, à démoraliser l'ennemi. Les Chandras sont experts dans l'usage de la guerre psychologique et la peur est l'une de leurs armes principales.

OBJECTIF PRIORITAIRE : certaines personnes sont ciblées en raison de leur importance et de leurs connaissances stratégiques (chefs de gouvernement, officiers militaires de haut rang, scientifiques), tandis que d'autres le sont à cause d'une certaine particularité physique (personnes douées, porteurs de maladies étranges), que les Chandra estiment précieux ou dignes d'étude.

LA DESTRUCTION

Les Chandras peuvent également effectuer des missions de destruction pure et simple.

TERRORISME : la destruction injustifiée est une autre façon de générer la panique parmi la population locale et de réduire ainsi le moral de l'ennemi.

CIBLE MILITAIRE SECONDAIRE : l'objectif de ces missions est de détruire les installations et infrastructures non vitales pour entraîner chez les humains des retards dans leur production d'armement, ainsi que la perte de ressources. Les Chandras s'attaquent souvent à ces objectifs, car ils courent alors peu de risques.

OBJECTIF MILITAIRE PRINCIPAL : il s'agit de missions de guerre ouverte, organisées dans l'intention de détruire le personnel, les armes, les véhicules ou les installations offensives et défensives humaines et ainsi nuire à ses capacités militaires. En raison de leur infériorité numérique, les Chandras évitent de s'exposer à la guerre totale, dans laquelle ils pourraient devoir assumer un grand nombre de victimes, aussi effectuent-ils des frappes ciblées sur des zones vitales, à la manière d'une guérilla.

REPRÉSAILLES : les représailles constituent une action militaire agressive cherchant à provoquer le plus de dégâts possible chez l'ennemi en riposte à une action précédente de sa part. Les Chandras savent bien que ces représailles peuvent entamer le moral de l'ennemi, et transformer une victoire en une nouvelle défaite. Ils ne se sont pas encore engagés dans ce type d'action, mais ne l'excluent pas si les humains arrivent à les surprendre à nouveau comme à Tomsk.

L'OBSERVATION

Les Chandras peuvent aussi organiser des missions d'observation, même si elles sont peu communes, afin de compiler des données et des informations sur les humains.

OBSERVATION DE BASE : tout en essayant d'éviter d'être découverts et d'avoir à combattre, les envahisseurs utilisent les capacités antiradar de leurs vaisseaux et leur technologie supérieure pour recueillir des données sur les humains.

INFILTRATION : jusqu'à présent, les Chandras ne se sont pas engagés dans ce type de mission, visant à recueillir des informations sans affronter d›opposition, en entrant par subterfuge et en les dérobant sans alerter ceux qui les gardent.

LA TECHNOLOGIE CHANDRA

Les Chandras compensent leur infériorité numérique par une technologie beaucoup plus avancée que celle des terriens. En voici quelques exemples.

LES MATÉRIAUX

Les matériaux de construction propres aux Chandra, des composites et alliages ultralégers (créés au moyen de biopolymères et de nanofibres), ont diverses propriétés, dont une grande puissance de refroidissement, l'élasticité, la solidité et la faible conductibilité thermique. Ces matériaux sont produits par

bio-ingénierie : des millions de nanorobots mélangent le tissu biologique et donnent forme à un métal baptisé BioSteel. Le BioSteel est au moins deux fois plus résistant que les nanotubes de graphite et, de plus, possède certaines propriétés « cicatrisantes » lui permettant, grâce à une programmation mémorielle, de réparer des dommages mineurs et de recomposer sa structure après avoir été abîmé. Certains Chandras sont équipés de protections en BioSteel, ce qui en fait de redoutables ennemis. Aujourd'hui, l'humanité ne dispose pas des moyens nécessaires pour reproduire les techniques de fabrication extraterrestres, mais leur étude est évidemment devenue une priorité.

LES PROTECTIONS

Les protections réalisées en BioSteel accordent un bonus de +3D à la Résistance aux Dégâts de la cible. Les Chandras produisent des armures corporelles en BioSteel pour certaines de leurs unités d'élite.

L'ARMEMENT

Les Chandras ont inventé pour certaines de leurs unités une arme redoutable, des griffes en BioSteel. Il s'agit d'un brassard intelligent qui, après en avoir reçu l'ordre par un réseau de neurones, fait circuler l'énergie dans le BioSteel composant le brassard et active l'effet mémoriel créant deux longues lames de 40 centimètres de long. Ces lames peuvent s'étendre ou se rétracter sans que le personnage ne dépense d'action ; elles sont tranchantes comme un scalpel, et très résistantes.

ARME	DÉGÂTS
Griffe en Biosteel	+4D

L'ÉNERGIE

La maîtrise par les Chandras de l'antimatière et de la technologie de stabilisation de champ leur a fourni une source d'énergie plus puissante et plus sûre que l'énergie atomique. La production artificielle d'antimatière est un processus particulièrement coûteux. Cependant, elle est générée naturellement dans l'espace en raison de l'incidence des rayons cosmiques sur les corps dotés de champs magnétiques. Grâce à la stabilisation d'un champ électromagnétique, les Chandras sont donc capables de stocker et d'utiliser l'antimatière comme source d'énergie, mais également de voyager dans l'espace à des vitesses extrêmement élevées, protégés par des champs anti-gravité qui compensent l'accélération. La technologie de champ électromagnétique développée sur Terre est pour sa part encore onéreuse et expérimentale, pas très fiable, et avec peu de capacité de stockage.

LA BIO-INGÉNIERIE

Les Chandra sont experts en bio-ingénierie. Leurs recherches sur leur amélioration afin de devenir comme le Premier Peuple les a fait progresser très rapidement dans ce domaine. Sur leur planète, ils s'en servaient pour éliminer les maladies dégénératives, le cancer et des dizaines de maladies ayant des composants génétiques. Dénués de contraintes éthiques et religieuses, ils avaient la voie libre pour l'expérimentation sur le clonage et les cellules souches. Mais, avec la découverte de la sonde du Premier Peuple, ces expérimentations furent interdites, afin d'éviter d'encourager les partisans du Prophète. Cette interdiction eut un effet diamétralement opposé. Depuis la construction de L'Arche, les Chandra ont fait évoluer leur ADN vers un système de caste spécialisée. En outre, ils ont perfectionné l'interface d'impulsion neuronale par l'intermédiaire de récepteurs moléculaires, ce qui leur permet de se connecter à un réseau neuronal général, et de recevoir des communications et des transmissions directement dans leur cortex.

LES CUVES DE RÉPLICATION

L'une des technologies les plus surprenantes des Chandra, ce sont les cuves de réplication. À l'intérieur, de la matière organique est décomposée par des nanorobots à l'échelle moléculaire, puis recombinée, avec des plasmides, pour donner naissance à de nouvelles molécules organiques. Ces molécules sont utilisées comme matière première pour produire presque n'importe quel composé, ou même un être vivant, en programmant l›ADN à partir de rien. Les Chandras utilisent des modèles embryonnaires dépourvus d'ADN défini qui, après avoir reçu une codification spécifique, se reconfigurent eux-mêmes. Avec ces modèles, les Chandras peuvent créer un sol-

dat adulte en moins d'une semaine grâce au vieillissement accéléré et au processus de maturation qu'ils peuvent implanter dans les cellules. En raison du manque d'espace dans L'Arche, les Chandra utilisent la matière organique disponible sur les planètes qu'ils visitent pour générer ce qui fera la base de leurs soldats. Cela signifie que la plupart des enlèvements organisés par les Chandra ont pour but l'obtention de matériel biologique : les prisonniers sont presque littéralement liquéfiés dans les cuves de réplication pour que leur matière soit réutilisée afin de créer un nouveau Chandra.

LES RÉSERVOIRS DE CRYOSTASE

Les réservoirs de cryostase permettent aux Chandra de préserver un être vivant par un procédé de congélation. Le corps est introduit dans une solution cryoprotectrice évitant la formation de cristaux de glace dans les tissus, et des nanorobots sont chargé de la réparation cellulaire. Puis, l'individu est soumis à une température -163° C. Les réservoirs de cryostase peuvent également réanimer le corps et relancer son activité. Les Prophètes, Apôtres et Auriges Chandras se déplacent habituellement en cryostase sans vieillir d'un seul jour alors qu'ils parcourent des millions de kilomètres dans l'espace.

LES COMMUNICATIONS

Les Chandras effectuent leurs transmissions par impulsions de photons dans une onde stationnaire traversant des tunnels quantiques, ce qui permet en théorie une vitesse de communication plus rapide que la lumière. Connectés à tout moment grâce à un réseau neuronal moléculaire, leurs corps se comportent comme des antennes et des récepteurs biologiques. Ainsi, ils semblent communiquer par télépathie, en raison de la communication instantanée qu'ils ont les uns avec les autres. Les Chandras s'implantent par nanotechnologie un micro-transmetteur dans la colonne vertébrale, qui leur permet de se connecter au réseau à courte portée (environ 8 km), qui peut être étendue en utilisant un vaisseau comme relais.

Afin de créer des interférences dans les communications humaines, les Chandras se servent d'un émetteur électromagnétique à micro-impulsions utilisant une quantité énorme d'énergie pour isoler une zone. Les micro-pulsations électromagnétiques détruisent tout circuit électronique ; même ceux qui sont protégés connaissent de graves interférences. De sorte que, même lorsque les communications sont possibles, elles restent peu fiables.

LES AÉRONEFS

CHASSEUR POLYVALENT " RAIE MANTA "

Le chasseur polyvalent Raie Manta est un véhicule supérieur de l'espace aérien. Il est basé sur une créature volante similaire à la raie manta terrestre découverte sur Wolf 359-C. Il fait 22 mètres de long, environ 5 mètres de haut et possède une surface alaire de 60 m^2, avec des plaques profilées bleu-vert, réfléchissant la lumière et rendant difficile la définition de ses contours. Il dispose d'un poste de pilotage dans la zone avant, sous laquelle on peut voir les canons menaçants du vaisseau. Ses ailes sont immenses et ressemblent à des lames ; elles comportent des supports profilés qui facilitent la manœuvrabilité du vaisseau. La queue de l'aéronef est longue et légèrement pointue, ce qui aide sa maniabilité aérienne. Sur le dessus, se trouvent des volets en forme d'éventail (rappelant quelque peu la queue d'un paon royal) flanqués de deux gouvernails en forme de lame. Sous les ailes, se trouvent des réacteurs émettant une lueur bleutée, responsables de la poussée et de la manœuvrabilité du vaisseau. Mais comme ce dernier n'a pas été spécifiquement conçu pour l'atmosphère terrestre, il n'est pas optimisé pour elle et fait donc preuve de faibles poussées et une maniabilité moyenne sur notre planète. Même ainsi, il bénéficie d'une autonomie plus importante que celle de n'importe quel aéronef humain construit jusqu'à ce jour. Il est constitué en BioSteel organique, qui brouille les systèmes de détection par radar, mais permet également une lente régénération du fuselage tant qu'il est alimenté en énergie. Sa centrale est un générateur d'antigravité, propulsé par antimatière stabilisée par un champ de confinement électromagnétique. L'explosion de la centrale de l'un de ces vaisseaux provoquerait une destruction équivalente à une bombe atomique de 2 mégatonnes. Comme armes, les Raies Manta possèdent deux canons couplés à plasma.

CARGO ET TRANSPORTEUR DE TROUPES " LUNASPIS "

Le cargo et transporteur de troupes polyvalent Lunaspis est un véhicule de transport pouvant manœuvrer dans l'espace, dans l'atmosphère et sous la mer, capable d'atteindre une profondeur de 18000 mètres. Sa désignation de Lunaspis provient de sa ressemblance avec ce poisson ayant vécu sur Terre au cours de la période du Dévonien, il y a 365 millions d'années. En fait, sa conception s'inspire d'une créature très similaire, découverte par les Chandras dans les mers de Wolf 359-C. Ce cargo possède une grande envergure, avec un poste de pilotage avant panoramique renforcé, doté d'une superstructure rappelant une armure ayant une apparence organique, deux ailes en forme de demi-lune aiguisées et brillantes comme des lames, et une longue queue semblable à un fouet de fils de fer barbelés lui permettant de manœuvrer sous l'eau. En dessous, se trouve le moteur principal responsable de la propulsion du vaisseau. Sous le cockpit, on peut voir un canon monté sur une tourelle mobile possédant un angle de tir à 180°. Pour tout dire, ce vaisseau manœuvre en fait assez mal dans l'atmosphère, mais il reste un excellent aéronef aux multiples applications. Il fait 30 mètres de long et possède une envergure de près de 25 mètres (ce qui lui donne une surface alaire de près de 225 m^2) et une capacité de fret estimée à environ 20 tonnes. Il est fabriqué en BioSteel et généralement doté de solides défenses, par exemple un émetteur électromagnétique à micro-impulsions de courte portée, capable de parasiter les armes et les communications des avions à proximité (jusqu'à 1 km). Il dispose à l'avant d'un lourd canon à plasma géré par le pilote. Sa centrale d'énergie est un double générateur antigravité alimenté par un noyau d'antimatière, dans un champ de confinement électromagnétique. L'explosion de ce noyau causerait une destruction équivalente à une bombe atomique de 10 mégatonnes.





RÈGLES PARTICULIÈRES POUR LES AÉRONEFS CHANDRAS

Les aéronefs Chandras n'apparaissent pas sur les radars conventionnels. L'opérateur d'un radar peut cependant essayer de régler le signal de manière à recevoir l'écho de ce type de vaisseau, mais la Difficulté d'une telle opération est de 28. De même, les missiles à guidage radar n'accordent pas leur bonus habituel de +2D. En outre, les vaisseaux Chandra « guérissent » comme s'il s'agissaient d'êtres vivants et peuvent remettre lentement en état leur structure. Ils peuvent également rester en suspension à la vitesse 0 sans bouger (ils ont des capacités de décollage et d'atterrissage verticaux).

TYPES D'AÉRONEF	SPE	RES	PAS	MAN
Chasseur Raie manta	6/12/24/32	10D	3	1D
Cargo Lunaspis	4/8/12/16	12D	16	-

CANONS LOURDS À PLASMA

Ces puissants canons alimentés par une centrale d'antimatière et refroidis à l'azote liquide peuvent déclencher une énorme puissance destructrice. Ils sont toujours montés par paires, avec feu combiné. En termes de règles, c'est comme si ce canon ne tirait que de courtes rafales, déjà incluses dans son niveau de dégâts. Si on tire seulement avec un canon, les dégâts seront réduits de 3D.

ARME	COURTE	MOYENNE	LONGUE	MUNITION	DÉGÂTS
Canon lourd couplé à plasma	500	1500	3000	100	12D

ÉMETTEUR À MICRO-IMPULSIONS

L'émetteur à micro-impulsions lance une onde électromagnétique affectant tous les appareils électroniques au sein de sa zone d'effet. L'utilisation de tout appareil dépendant de l'électronique (comme, par exemple, le fait de piloter un avion) reçoit une pénalité de -2D. Les communications sont coupées ou brouillées ; les appareils équipés de composants électroniques cessent de fonctionner, faiblissent ou donnent des résultats erronés. Une fois activé, l'effet dure 3 rounds.

ARME	MUN.	DÉGÂTS
Émetteur à micro-impulsions	5	-

LA SÉCURITÉ

Les camps de prisonniers Chandras et les entrées sur des zones vitales possèdent un système de sécurité avancé. Normalement, un périmètre est établi, délimité par des miradors, des dispositifs de détection prenant la forme de tours hexagonales de 3 mètres de haut et d›un demi-mètre d›épaisseur. Ces tours de surveillance sont interconnectées et forment une barrière virtuelle qui ne détecte pas seulement quelqu›un tentant de la traverser, mais identifie également les données biométriques du sujet puis ouvre le feu avec un ioniseur ou un fusil à plasma léger selon la programmation (létal ou non létal). Ce système permet également aux geôliers d'entrer et de sortir sans être affectés, et de désactiver l'une des connexions dans le périmètre pour introduire ou extraire les prisonniers. En outre, ce système avertit les responsables de la surveillance à travers le réseau neuronal. Les miradors peuvent également être placés en « mode silencieux », qui détecte et signale l'intrusion, mais sans effectuer de tir à plasma.

LES INSTALLATIONS

Les installations Chandras sont des bâtiments préfabriqués en BioSteel. Ces structures à mémoire sont transportées repliées et reprennent leur forme définitive à leur mise sous tension. L'effet visuel est le même que celui du gonflage d'une grande bulle. Elles ressemblent à des dômes lisses et, à l'intérieur, leur structure est similaire à celle des ruches, avec des murs en BioSteel translucides leur procurant une très grande résistance. Normalement, il y a plusieurs dômes périphériques autour d'une place centrale, comme un anneau. C'est là que l'on peut trouver le générateur d'antimatière alimentant l'ensemble de l'installation. Les vaisseaux Lunaspis sont souvent utilisés à cette fin, en tant qu'alimentation pour l'ensemble de l'installation et quartier général. Une grande quantité de BioSteel est nécessaire pour construire ce type de base, les Chandras ont donc commencé à utiliser des matériaux et des installations terrestres pour parvenir à leurs fins, en les adaptant à leurs besoins. En termes de dommages infligés aux structures, un mur de BioSteel possède un Résistance de 10 D.

LES ARMES

ARMES À PLASMA

La technologie des armes Chandra est basée sur les armes à plasma. Celles-ci tirent une onde de choc à faible vitesse capable de provoquer chez la cible une excitation et une rupture moléculaires, entraînant un effet cinétique et un choc thermique brutal. Leur alimentation se fait par un chargeur d'antimatière. Il s'agit d'une cartouche avec un stabilisateur de champ magnétique contenant 1 picogramme * d'antimatière sous forme d'anti-hydrogène, générant de grandes quantités d'énergie lors de sa désintégration, lorsqu'elle entre en collision avec la matière. Ces cartouches peuvent également être transformées en explosifs de forte puissance en détruisant le champ magnétique de stabilisation. En fonction de leurs besoins, les Chandras se servent de différentes armes à plasma.

ARME LÉGÈRE : ***de la taille d'un pistolet (arme de poing) avec un aspect métallique et ultra-plat. La poignée est légèrement courbée vers l'intérieur et le canon est très gros, avec des trous de ventilation. En dessous, se trouve la fente pour insérer la cartouche d'antimatière.***

LOURD : *de la taille d'un fusil d'assaut (et utilisé en tant que tel), sous le canon (qui a, lui aussi, un aspect surdimensionné et possède des trous de ventilation) se trouve un emplacement pour une deuxième poignée permettant de le tenir à deux mains. Son aspect général ressemble à la version plus grande d'un pistolet. Il semble n'avoir aucune aide à la visée.*

CANON À PLASMA : *un énorme canon semblable à un canon tournant Gatling qui se transporte sous le bras, serré entre les biceps et l'avant-bras et contrôlé par un joystick. Il dispose de plusieurs tubes de refroidissement, s'étendant depuis le canon central, ce qui lui donne un aspect imposant et menaçant. Il est utilisé comme arme lourde.*

*** LE PICOGRAMME** *est une unité de masse équivalente au milliardième de gramme et est représenté par le symbole pg : 1 pg = 0,000000000001 g.*

IONISEUR

Comme arme non létale, les Chandra emploient l'ioniseur. Cette arme utilise un canal de plasma induit par laser, qui ionise l'air en direction de la cible et crée un canal de plasma servant de conducteur électrique pour générer une puissante décharge prenant la forme d'un faisceau qui assomme la cible de manière similaire à un TASER. Il a la taille d'un pistolet, mais agrandi et avec la fente de la cartouche d'alimentation au-dessus. Il dispose de deux canons, celui du haut étant comme une antenne et celle du bas comme le projecteur d'un pointeur laser.

GRENADE À PLASMA

Comme nous l'avons mentionné précédemment, les chargeurs des armes à feu Chandra peuvent être également utilisées comme des grenades et génèrent un puissant effet explosif. En termes de règles, elles fonctionnent comme une grenade incendiaire, mais leurs dégâts sont de 12 D.

ARME À FEU	COURTE	MOYENNE	LONGUE	TIRS	DÉGÂTS
Arme légère à plasma	20	50	150	150	6D
Arme lourde à plasma	30	70	210	130	9D
Canon à plasma	50	150	450	120	12D
Ioniseur	5	10	15	100	4D*

*** DÉGÂTS ÉLECTRIQUES :** *si la personne obtient au moins une blessure Sonné, elle est frappée d'incapacité et paralysée à cause de l'électricité tant que la gâchette est enfoncée.*

UTILISER LES ARMES EXTRATERRESTRES

L'une des premières actions que les personnages tenteront sera de mettre la main sur des armes Chandra et de les utiliser. Mais, ils découvriront que, pour l'heure, c'est impossible. Les armes des Chandra ne tirent en effet qu'après en avoir reçu l'ordre à travers le réseau neuronal chaque fois que la gâchette est actionnée. En fait, un officier Chandra peut activer ou désactiver à volonté les armes des unités sous son contrôle.

SOLDAT CHANDRA

DESCRIPTION

Le soldat Chandra appartient au sein de L'Arche à la caste militaire. Créé par bio-ingénierie pour obéir à ses officiers, c'est un ennemi redoutable. Il fait plus de 2 mètres de haut et pèse environ 90 kg.

PSYCHOLOGIE

Ce soldat est un prédateur créé par bio-ingénierie pour obéir aux ordres et terminer la mission qui lui incombe à n'importe quel prix. N'ayant aucune marge d'initiative personnelle, conditionné pour servir la cause, il est généralement guidé par un officier chargé de lui donner les ordres. Grâce à sa connexion nerveuse, l'officier n'a souvent même pas à l'accompagner, mais surveille simplement la situation depuis L'Arche.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Vision nocturne :** le soldat Chandra élimine jusqu'à 6 points de malus dus à l'obscurité.
- **Système immunitaire amélioré :** bonus de +2D contre tout agent pathogène.



AGILITÉ 4D : Bagarre 5D, Esquive 4D, Mêlée 5D
ADRESSE 4D : Armes à feu 5D (armes à plasma Chandra 5D+1)
FORCE 5D : Endurance 5D, Soulever 5D
CONNAISSANCES 2D
PERCEPTION 5D
PRÉSENCE 2D : Intimidation 4D, Volonté 4D

Déplacement : 5
Bonus aux Dégâts : 3D (griffes)
Résistance aux Dégâts : 2D+9
Défense : 11
Équipement: Arme lourde à plasma (Dégâts 9D).

GOLIATH CHANDRA



DESCRIPTION

Le Goliath Chandra ressemble à une version surdimensionnée et hyper musclée du soldat Chandra, une énorme carcasse d'environ 3,5 mètres de haut et pesant plus de 600 kg. Il a également d'autres caractéristiques. Par exemple, sa tête semble ridiculement petite par rapport à son corps et il possède une collerette osseuse à l'arrière de la tête similaire à ceux de certains cératopsidés primitifs (comme, par exemple, le tricératops). En outre, sa peau n'est pas formée d'écailles, mais possède un derme de plaques de collagène de plus de 5 cm en réseau, de structure cristalline très similaire à celle d'un rhinocéros, ce qui le rend extrêmement résistant à tout dommage physique. Le Goliath Chandra est une puissante machine à tuer, un char d'assaut organique, doté d'une incroyable résistance à toute forme de dommages corporels.

PSYCHOLOGIE

Le Goliath Chandra est conçu dans un seul but : détruire. Maladroit pour d'autres types de tâches et pas très brillant, il se révèle surtout un redoutable soldat.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Vision nocturne:** le Goliath Chandra élimine jusqu'à 6 points de malus dus à l'obscurité.
- **Système immunitaire amélioré:** bonus de +2D contre tout agent pathogène.

AGILITÉ 4D : Bagarre 6D, Esquive 4D, Mêlée 6D
ADRESSE 4D : Armes à feu 4D (Arme à plasma Chandra 4D+1)
FORCE 8D : Endurance 9D, Soulever 10D
CONNAISSANCES 1D
PERCEPTION 3D : Chercher 3D
PRÉSENCE 2D : Intimidation 5D, Volonté 4D

Déplacement : 5
Bonus aux Dégâts : 4D
Résistance aux Dégâts : 3D+12
Défense : 11
Équipement : Canon à plasma (Dégâts 12D) - Chargeur pour canon à plasma - Griffe en BioSteel (Dégâts +3D) - Armure en BioSteel (Résistance aux Dégâts 7D+12)

LIMIER CHANDRA

DESCRIPTION

Le limier Chandra est un canidé de la taille d'un Rottweiler utilisé comme pisteur et comme gardien. Sa tête comporte un nez plat, de grands yeux en amande et, à la place des oreilles, des membranes cartilagineuses semblables à celles de certains lézards, comme celui à collerette. Sa bouche possède une puissante mâchoire aux dents acérées, mettant en valeur deux canines de plus de 12 cm. Le limier Chandra est capable d'exercer en mordant une force de plus de 200 kg/cm² (équivalente à celle d'un crocodile adulte). En outre, il possède des glandes produisant une neurotoxine capable de paralyser un homme adulte avec seulement une petite dose. Ce venin est extrêmement corrosif et peut être craché sur la victime à une distance de 3 mètres. Le limier Chandra possède un odorat très développé et détecte les phéromones que les Chandras libèrent par une glande interne, pour devenir ainsi docile et obéissant aux ordres de son maître. Son corps est allongé, comme celui d'un lévrier, mais il n'a aucun poil et sa peau a un aspect caoutchouteux, formée d'écailles dermiques comme celles des requins. Ses pattes sont fibreuses et se terminent par quatre doigts aux griffes rétractables et une palmure interdigitale leur permettant de nager à des vitesses impressionnantes.

PSYCHOLOGIE

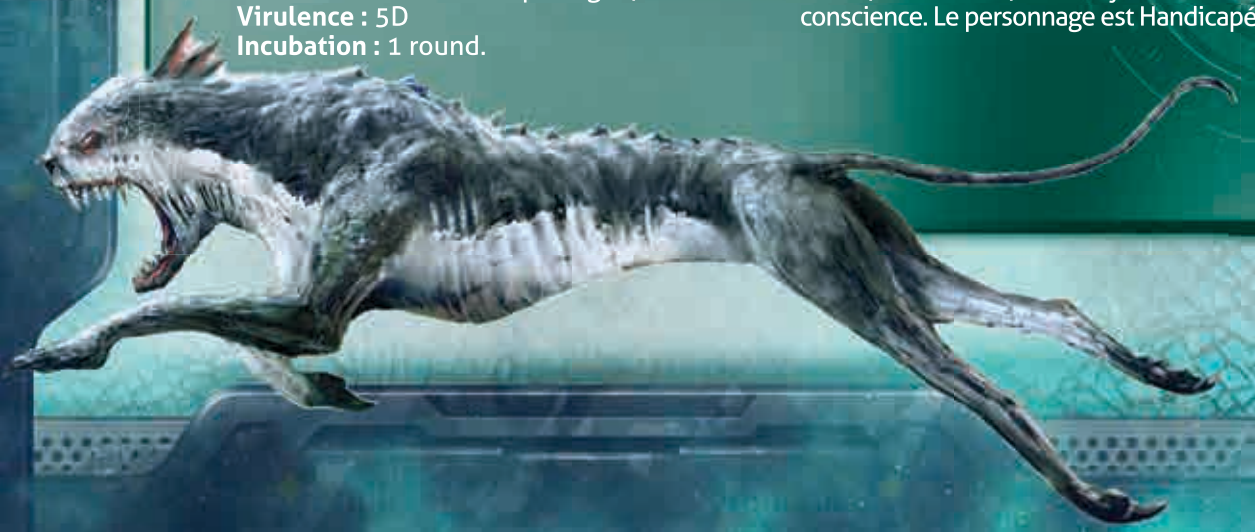
Les limiers sont des animaux terriblement agressifs, produits de l'ingénierie et de manipulations génétiques. Ils n'obéissent qu'à leurs maîtres Chandras, grâce à leur contrôle phéromonal. Ils ne sont pas tellement plus intelligents qu'un chien terrestre, mais sont très bien dressés.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Vision nocturne :** le limier Chandra élimine jusqu'à 6 points de malus dus à l'obscurité.
- **Contrôle phéromonal :** Identifie son maître Chandra par les phéromones qu'il dégage, devenant alors docile et obéissant aux ordres.
- **Système immunitaire amélioré :** bonus de +2D contre tout agent pathogène.

AGILITÉ 5D : Bagarre 6D, Discrétion 5D, Esquive 6D, Sauter 5D
ADRESSE 4D : Lancer 4D (Crachat empoisonné 5D)
FORCE 5D : Courir 7D, Endurance 5D
CONNAISSANCES 0D
PERCEPTION 6D : Chercher 6D, Pister 8D, Survie 6D

Déplacement : 10
Bonus aux Dégâts : 3D
Résistance aux Dégâts : 2D+9
Défense : 12
VENIN NEUROTOXIQUE DU LIMIER
Vecteur : Sang (morsure), Contact (crachat sur une zone non protégée).
Virulence : 5D
Incubation : 1 round.
Effets : Léger (1 round) : démangeaisons, nausées et sensations d'asphyxie. Le personnage a un malus de -1D à toutes ses actions.
Sérieux (2 rounds) : sévère désorientation, asphyxie et intense douleur. Le personnage est Sonné.
Grave (30 minutes) : Paralysie, semi-inconscience. Le personnage est Handicapé.



OUVRIER CHANDRA



DESCRIPTION

L'ouvrier Chandra ressemble à une version plus petite du soldat Chandra, un peu trapue, avec de grandes mains à 6 doigts et un aspect beaucoup moins intimidant. Il fait 1,5 mètres de haut et pèse environ 50 kg, avec une peau caoutchouteuse. Ses yeux sont grands et en forme d'amande, et sa tête est protubérante sans traits du visage discernables. Grâce à la simplicité de son profil génétique, l'ouvrier Chandra est souvent utilisé comme chair à canon dans le cadre des missions militaires, car il est facilement remplaçable.

PSYCHOLOGIE

Ces extraterrestres sont comme des fourmis s'occupant de toutes sortes de tâches et suivant sans discuter les ordres de leurs supérieurs.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Vision nocturne :** l'ouvrier Chandra élimine jusqu'à 6 points de malus dus à l'obscurité.
- **Système immunitaire amélioré :** bonus de +2D contre tout agent pathogène.

AGILITÉ 3D : Bagarre 3D, Esquive 3D
ADRESSE 5D : Réparer 6D
FORCE 2D : Endurance 2D
CONNAISSANCES 3D : Électronique 4D, Informatique 4D
PERCEPTION 3D : Chercher 4D
PRÉSENCE 2D

Déplacement : 5
Bonus aux Dégâts : 3D (Griffes)
Résistance aux Dégâts : 2D6+9
Défense : 11
Équipement : Arme à plasma légère (Dégâts 6D)

OFFICIER CHANDRA

DESCRIPTION

L'officier Chandra est une version un peu plus imposante du soldat Chandra (environ 2,20 mètres et pesant près de 100 kg). Il ressemble beaucoup au soldat, mais sa tête possède une collerette crânienne souple, semblable à celle, précisément, d'un lézard à collerette. Il n'y a pas d'autre différence physique.



PSYCHOLOGIE

Contrairement aux soldats Chandras, les officiers sont des êtres beaucoup plus intelligents et avec une grande marge d'initiative, même s'ils sont fanatiquement dévoués à leur cause. Ils sont conçus pour diriger et commander ceux de caste inférieure, prendre des initiatives et résoudre les situations.

CAPACITÉS SPÉCIALES

• **Vision nocturne :** l'officier Chandra élimine jusqu'à 6 points de malus dus à l'obscurité.
• **Système immunitaire amélioré :** bonus de +2D contre tout agent pathogène.

AGILITÉ 4D : Bagarre 5D, Esquive 4D, Mêlée 5D
ADRESSE 4D : Armes à feu 4D (Arme à plasma Chandra 4D+1)
FORCE 5D : Endurance 5D, Soulever 5D
CONNAISSANCES 5D : Démolition 5D, Érudition 5D, Informatique 5D, Sécurité 5D
PERCEPTION 4D : Chercher 5D, Survie 5D
PRÉSENCE 4D : Autorité naturelle 6D, Empathie 4D, Intimidation 5D, Volonté 6D

Déplacement : 9
Bonus aux Dégâts : 3D
Résistance aux Dégâts : 2D+9
Défense : 11
Équipement : Arme lourde à plasma (Dégâts 9D) - Armure en BioSteel (Résistance aux Dégâts 5D+9)

PILOTE CHANDRA

DESCRIPTION

Le pilote Chandra est une modification par bio-ingénierie de l'ouvrier Chandra, avec une tête plus large et sur le côté des yeux à facettes supplémentaires. Leurs jambes sont un peu plus courtes que celles de l'ouvrier. Ils ont, sinon, un aspect identique.



PSYCHOLOGIE

Comme l'ouvrier, le pilote Chandra est une fourmi dans une fourmilière, conçu pour effectuer les tâches de vol et de combat aérien pour lesquelles il est programmé. Du fait de sa spécialisation, son statut est considéré comme supérieur à celui de l'ouvrier.

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Vision nocturne :** le pilote Chandra élimine jusqu'à 6 points de malus dus à l'obscurité.
- **Système immunitaire amélioré :** bonus de +2D contre tout agent pathogène.

AGILITÉ 4D : Esquive 4D
ADRESSE 5D : Armes à feu 5D, Pilotage 5D (vaisseaux Chandra 7D)
FORCE 2D : Endurance 3D
CONNAISSANCES 2D : Électronique 4D, Informatique 4D
PERCEPTION 5D : Chercher 5D, Orientation 6D
PRÉSENCE 2D : Volonté 4D

Déplacement : 6
Bonus aux Dégâts : 1D
Résistance aux Dégâts : 2D+6
Défense : 11
Équipement : Arme légère à plasma (Dégâts 6D)



DOSSIERS DE MISSION

Nous vous proposons maintenant deux scénarios pré-écrits, prêts à jouer tout de suite, et que vous pouvez modifier à loisir afin de les adapter au mieux à votre style de jeu ainsi qu'à celui de vos joueurs.

La première mission, L'incident San Francisco, se déroule le 16 juillet 2014, la nuit fatidique où un vaisseau Chandra est abattu au dessus de la ville de San Francisco, et où la vérité sur ces extraterrestres est révélée de manière spectaculaire à l'humanité toute entière. Ce scénario, un «survival horror» conçu pour des personnages joueurs civils, tente de montrer toute l'ampleur du chaos que ces extraterrestres causent, et les présenter comme une dangereuse menace à laquelle les personnages ne pourront échapper sains et saufs s'ils font montre de prudence et d'intelligence.

La seconde mission, Opération Tonnerre Lointain, est destinée à des personnages joueurs appartenant à Global Defense. Ce scénario, qui mêle action et stratégie, permettra aux personnages de se confronter à une unité Chandra de puissance relativement égale, et surtout de contrecarrer leurs plans.

Bien que ces deux scénarios puissent être joués indépendamment l'un de l'autre, ils peuvent tout aussi bien se suivre sur une même campagne. Dans l'épilogue du premier scénario, des pistes vous sont données afin de permettre aux personnages de rejoindre Global Defense et pouvoir ainsi enchaîner sur le second scénario qui se déroule quelques semaines plus tard, un baptême du feu pour des personnages engagés.



L'INCIDENT SAN FRANCISCO

TYPE DE SCÉNARIO : «survival horror»

TYPE DE PERSONNAGE : civil

L'incident San Francisco est un scénario d'introduction qui relate les évènements du 26 juillet 2014, la nuit même où les Chandra se révélèrent à l'humanité toute entière. Il s'agit d'un scénario ouvert qui pourra être résolu de bien des manières, et dans lequel les PJ auront pour mission de sauver un PNJ qu'ils connaissent déjà. Il sera donc important que le Meneur de Jeu prenne bien connaissance de ce scénario pour pouvoir changer ou modifier le cours des évènements, et ainsi aller dans le sens de son groupe de joueurs.

Ce scénario ouvert vous propose donc une série de situations différentes qui pourront se succéder dans l'ordre indiqué ou bien s'enchaîner de différentes manières. Globalement, les personnages vivront le chaos engendré par l'attaque sur la ville, les mouvements de panique qui s'ensuivent et, pour conclure, ils seront témoin de la menace que ces extraterrestres représentent, en devant se confronter, seuls, à un Chandra. Pour dire vrai, cette aventure donnera l'impression aux personnages qu'ils contrôlent le déroulement du scénario, mais quelle que soit la direction qu'ils prennent, et après avoir vécu de nombreuses péripéties tumultueuses les obligeant à rester vigilants, la dernière scène sera forcément une confrontation avec ce Chandra.

SYNOPSIS

Les personnages sont des civils présents à San Francisco la nuit où un vaisseau Chandra est abattu au dessus de la ville. Plusieurs extraterrestres survivront au crash et sèmeront la panique dans la ville. Si les personnages survivent, ils seront probablement emmenés à la base Rainbow où on leur parlera du projet Global Defense, et où on les «invitera» à s'engager, étant donné qu'ils sont entrés en contact avec les extraterrestres et qu'ils possèdent des renseignements de première main.

POINTS D'ACCROCHE DES JOUEURS

Au mauvais endroit au mauvais moment : les personnages sont à proximité de la zone du crash, et, très rapidement, ils se retrouvent en plein milieu de la panique qui s'ensuit.

Un de leurs proches (famille, ami, collègue de travail, ou quelqu'un ayant des relations différentes avec chaque personnage en vue de les réunir) se retrouve pris au piège dans un bâtiment détruit par l'impact, et parvient à leur envoyer un message d'appel au secours. Les personnages pourront, soit tenter de quitter les lieux du crash, soit rester pour lui venir en aide.

RELATIONS ENTRE LES PERSONNAGES

Ce scénario fonctionnera bien mieux si les personnages se connaissent déjà. Bien que ce ne soit pas une obligation, il serait préférable que les personnages soient de vieilles connaissances, comme des anciens copains de fac ou de lycée, ou bien des collègues de travail. Ils pourraient aussi être des amis vivant dans le même quartier, ou bien appartenir au même club de fans de l'équipe locale de football américain, les Forty Niners (49rs).

SAM

L'une des complications dans ce scénario est la présence d'un PNJ auquel les personnages joueurs sont émotionnellement attachés. Cela présente deux intérêts :

• Cela donne aux personnages une base de départ (étant donné que plusieurs d'entre eux le connaissent) ainsi qu'un motif pour rester ensemble et coopérer les uns avec les autres.

• Cela procure au Meneur de Jeu un point d'accroche, permettant ainsi aux joueurs de rester dans la zone à risque et de jouer le scénario.

On a donné le nom très générique de Sam au PNJ, et peut bien sûr, en fonction de votre groupe de personnages, être nommé Samuel ou Samantha. Un exemple de relation toute simple serait de faire de Sam le frère cadet ou la soeur cadette de l'un des PJ. Mais Sam peut tout aussi bien être un collègue de travail, un ami d'enfance, voire même, avec l'accord du joueur concerné, le compagnon ou la compagne de son PJ.

Afin que Sam ne soit pas juste un nom, mais que l'histoire autour de ce PNJ ait un véritable impact dans la partie, il vous est conseillé pendant le prologue de bien décrire aux joueurs la relation qu'ils entretiennent avec lui ou elle, voire d'y apporter quelques changement afin de rendre cette relation la plus attrayante et/ou la plus intime possible. La manière la plus simple de créer de l'attachement chez les joueurs serait de raconter quelques évènements passés lors desquels Sam a fait quelque chose de positif pour eux, leur inspirant ainsi un certain sentiment de loyauté. Voici quelques exemples :

• Il / elle a présenté à l'un des PJ son compagnon / sa compagne.
• Il / elle a couvert un délit qu'un PJ aurait pu commettre.
• Il / elle a porté le chapeau pour quelque chose qu'un PJ a commis.
• Il / elle a aidé un des PJ à trouver du travail.
• Il / elle a aidé un des PJ à payer ses études.
• Il / elle a aidé un des PJ surmonter la mort de ses parents.

VOUS AVEZ COMPRIS LE PRINCIPE ?

En outre, il serait préférable que Sam soit au chômage pour le moment à cause d'une réduction de personnel dans son entreprise (mais vous pouvez tout à fait inventer une autre raison plus cohérente avec votre aventure).

CHRONOLOGIE DES ÉVÈNEMENTS

18 : 30 – Les personnages se réunissent dans un pub, le Kells, pour regarder ensemble un match de football américain (ou pour une toute autre raison de votre choix).

18 : 45 – Le match commence.

20 : 09 – Le NORAD (Commandement de la défense aérospatiale de l'Amérique du Nord) détecte un Objet Volant Non Identifié se déplaçant vers la baie de San Francisco.

20 : 17 – Deux chasseurs F-22 de l'USAF (US Air Force) décollent de la base aérienne de Vanderberg (Santa Barbara, Californie, 452 km au sud de San Francisco).

20 : 37 – Les chasseurs de l'USAF interceptent l'OVNI et tentent de l'éloigner de la baie.

20 : 39 – Un des PJ reçoit un message de Sam disant qu'il arrivera en retard au pub car il doit passer un entretien d'embauche.

20 : 43 – Les chasseurs de l'USAF engagent le combat avec l'OVNI. Ce dernier déclenche un émetteur d'impulsion qui commence à perturber le réseau électrique et les systèmes électroniques de la ville.

20 : 46 – L'OVNI abat un des deux chasseurs. L'autre parvient à prendre de la distance, puis tire un missile Sidewinder sur l'OVNI, parvenant à l'abattre.

20 : 47 – L'OVNI tombe sur la ville, emportant avec lui le sommet du Transamerica Pyramid, puis s'écrase sur un grand bâtiment situé au 50, Freemont Street. Tous les appareils électroniques sur un rayon de deux kilomètres tombent en panne ou sont perturbés. Tous les lampadaires s'éteignent.

20 : 48 – Le même PJ reçoit un message de Sam sur sa boite vocale. Il / elle est pris(e) au piège dans le bâtiment, est blessé(e) et ne peut plus bouger. Le téléphone de Sam est hors-service.

PROLOGUE

26 juillet 2014

Les personnages sont à San Francisco. Plus de deux semaines se sont écoulées depuis que l'objet Chandra s'est subitement éclipsé derrière la Lune. L'Amérique se remet doucement de cette vague de troubles publics provoquée par la peur qu'un astéroïde n'entre en collision avec la Terre. Les *tabloïds* parlent d'une conspiration du gouvernement, de preuves révélant un secret militaire, d'un complot fomenté par certains médias de masse. Le peuple américain se remet doucement, reprenant une vie normale, mais ne croit plus à tout cela et reçoit désormais toute information avec incrédulité.

Les personnages se retrouvent au pub Kells, au 530 Jackson Street, San Francisco, à quelques rues de la Transamerica Pyramid, l'un des gratte-ciels les plus emblématiques de San Francisco. L'équipe locale de football américain, les 49ers, joue en ce moment même et le pub est rempli de supporters habillés comme il se doit.

L'idée est que le groupe de personnages joueurs soit déjà dans le pub, pour regarder le match avec des amis ou bien, s'il est nécessaire d'étoffer un peu leur historique, pour célébrer un évènement marquant en rapport avec leur vie (l'un d'entre eux vient d'obtenir une promotion, vient de sortir de prison, va avoir un enfant, etc.). Ils sont tous présents, dans ce pub plein à craquer, à l'exception de Sam qui arrivera plus tard.

INTRODUCTION

À 18 : 45, le match démarre et il y a de l'animation dans le pub. Tout le monde boit joyeusement et profite du spectacle de pom-pom girls (les pom-pom girls des 49ers ayant la réputation d'être parmi les meilleures au monde).

À 18 : 59, un des personnages reçoit un message sur son téléphone de la part de Sam qui lui dit qu'il ou elle vient d'être contacté(e) à la dernière minute pour un entretien d'embauche au 50 Freemont Street. Il semblerait qu'un de leurs employés se soit blessé, et qu'ils aient besoin de toute urgence que quelqu'un le remplace dès le lendemain. Il / elle arrivera donc en retard, probablement lorsque le match sera fini.

LE MESSAGE DE SAM

Pour le scénario, ce qui importe réellement est que Sam se trouve dans un bureau du 50 Freemont Street, un gigantesque immeuble de vingt-cinq étages près du quartier financier. On peut y trouver plusieurs restaurants, des boutiques, une entreprise informatique, un cabinet de consultant en marketing, un centre de médiation sociale, les bureaux d'un distributeur de marchandises, mais aussi, entre autres choses, le Consulat général du Japon.

À 20 : 43, les lumières dans le pub se mettent à vaciller (microcoupures de courant), puis la télévision s'éteint toute seule à un moment crucial du match, lorsqu'une action décisive est en train d'être jouée, ce qui provoque l'énervement des personnes présentes. Si les personnages regardent par la fenêtre, ils verront que le courant est coupé sur plusieurs rues.

Cette panne de courant en plein match peut mettre plusieurs personnes en colère, et elles deviennent de plus en plus agressives, hurlant sur les serveuses et sur le barman, un quadragénaire du nom de Brian, qui tente tant bien que mal de calmer la situation. S'ils le souhaitent, les personnages peuvent tenter d'intervenir pour les calmer et empêcher que la situation ne dégénère en utilisant leurs compétences Empathie, Autorité naturelle, Persuasion ou Intimidation. Partez du principe que les fans les plus agressifs ont 2D+2 en Volonté et qu'ils peuvent être apaisés avec des jets d'opposition. Si les personnages décident de ne pas intervenir, ou qu'ils échouent dans leur tentative, la situation commence alors à devenir vraiment tendue…jusqu'à ce qu'ils entendent des cris provenant de l'extérieur.

Dans la rue, les gens courent et montrent le ciel du doigt. Si les personnages sortent pour comprendre ce qu'il se passe, ils verront que la majeure partie de la ville se trouve dans une sorte de semi-obscurité. Ils entendront aussi des sirènes d'alarme et d'ambulance. Les réverbères s'éteignent et s'allument, vacillant quelques fois, ce qui crée une sensation de malaise. Et à ce moment même, ils entendront le bruit assourdissant d'un avion de chasse volant juste au dessus de leur tête (un F-22 de l'Air Force), qui effectue une manœuvre puis rejoindra un autre avion de chasse à la poursuite de quelque chose volant à grande vitesse au dessus de la baie.

Cette chose est de forme semblable à un boomerang ou à une raie manta. Les personnages parviendront difficilement à la discerner à cette distance. Elle se déplace à une très grande vitesse et de manière incompréhensible. Les chasseurs ouvrent le feu et les tirs peuvent être vus comme des étoiles enflammées s'élevant dans le ciel nocturne sur fond de bruit assourdissant. Prises d'une étrange panique, de nombreuses personnes courent dans tous les sens, tandis que d'autres regardent le ciel, bouche bée, tentant vainement de filmer la scène avec leur téléphone portable pourtant en panne. Puis, le vaisseau non identifié effectue une manœuvre en tire-bouchon et prend soudain l'un des chasseurs à revers, tire une sorte de rayon vert et le touche de plein fouet. L'avion de chasse, en flamme, plonge vers la mer. Plus bas, les gens hurlent de terreur. Le pilote parvient à s'éjecter au dernier moment avant que son avion n'explose, se transformant en boule de feu et s'écrasant dans l'eau.

L'autre avion de chasse vire de bord et contre-attaque. Il lance un missile qui pourchasse le vaisseau inconnu pendant quelques secondes. Bien que ce dernier semble sur le point de l'éviter, le missile parvient finalement à toucher sa cible. Une explosion se produit et le ciel s'embrase, le vaisseau en feu tombant tandis que des cris de joie se font entendre parmi les badauds. Des cris de joie qui deviennent très rapidement des cris de panique, alors que l'étrange vaisseau plonge de manière erratique et très rapidement vers les immeubles. Dans sa course folle, il arrache la pointe de la Transamerica Pyramid, qui s'écroule sur la rue, provoquant des cris d'horreur parmi les piétons. Le vaisseau passe au-dessus de leur tête dans un fracas tonitruant pour finalement aller s'écraser quelque part, au sud de Market Street, à un peu plus d'1 km de là. Le choc est extrêmement violent, créant une forte secousse. Toutes les vitres explosent sur un rayon d'une dizaine de rues, faisant de nombreux blessés.

Les immeubles qui se sont écroulés génèrent un gigantesque nuage de fumée, une sorte d'épais brouillard empêchant de respirer, et qui parvient jusqu'au Kells. Dans la rue, les gens, mornes et recouverts de poussière, restent silencieux pendant quelques instants. Puis, d'un coup, vous entendez les hurlements des blessés…et le chaos éclate. Il est 20 : 47.

Permettez aux personnages de faire quelques jets d'Esquive de Difficulté 20, tout échec occasionnant quelques blessures légères à cause des décombres et du verre brisé (2D6 par PJ). Ils peuvent aussi souffrir de stress à cause de la situation (2D6 semble un bon début). Si vous voulez faire monter la pression, le personnage qui connaît le mieux Sam devra faire un jet de Volonté contre un Stress de 3D, car il sait pertinemment que Freemont Street est proche de l'endroit où le vaisseau s'est écrasé.

Laissez-les passer quelques tours dans toute cette confusion, à se chercher les uns les autres, ou à se prodiguer les premiers soins les uns aux autres. Il se peut aussi qu'il y ait de nombreux blessés dans le bar, nécessitant l'aide des personnages, pour dégager des décombres tombés sur d'autres personnes, ou bien pour ranimer des blessés. Si vous le désirez, demandez à ce qu'ils fassent des jets de Soulever pour aider à enlever les débris, de Médecine pour porter secours aux blessés, Chercher pour retrouver les autres dans toute cette confusion (Orientation fonctionne aussi), ou bien tout jet que vous jugerez approprié à la situation. L'objectif est que les personnages ressentent l'ampleur de tout ce chaos autour d'eux.

À 20 : 48, l'un des personnages reçoit un message vocal sur son téléphone, juste avant qu'il n'ait plus de réseau. C'est Sam, et il/elle appelle d'une voix agonisante.

«Je t'en supplie décroche... Par pitié ! Mon Dieu ! Il y a eu une explosion et le bâtiment s'est écroulé ! Je ne peux plus bouger ! Oh mon Dieu ! Oh mon Dieu !»



À partir de ce moment, les personnages pourront avoir de nombreuses idées et établir de nombreux plans. Par contre, une chose est sûre : Sam a besoin de leur aide de toute urgence. Si les personnages comptent aller aider Sam par leurs propres moyens, il faut bien compter qu'une distance de 1200 mètres sépare le Kells du 50 Fremont (ce qui correspond à en gros six rues). Les personnages devront passer par le Transamerica Redwood Park et prendre vers le sud en direction de Market Street, là où se trouve le tramway, pour enfin se diriger sur Freemont Street. Cela peut prendre environ 15 minutes à pied, si les personnages ne sont pas ralentis. Mais vu l'état de la ville, cela pourrait bien leur prendre jusqu'à une bonne demi-heure pour négocier leur parcours. Bien évidemment, ce ne sera pas aussi facile qu'il n'y paraît.

SAUVER SA PEAU...

Que se passerait-il si, à ce point du scénario, les personnages décidaient d'ignorer l'appel au secours de Sam et de faire tout autre chose ? Dans ce cas, l'aventure ne s'arrêtera pas ici, par contre elle suivra un autre cheminement. Quelle que soit la direction que les personnages prennent, ils vivront toute une série d'évènements, les rapprochant au fur et à mesure de la confrontation avec le Chandra. Bien évidemment, la mort de Sam devra par la suite peser lourd sur leur conscience.



ASPECT ESSENTIEL

Les personnages se déplacent dans les rues de San Francisco à travers le chaos. Dans l'absolu, il faudrait qu'ils gèrent un problème ou qu'un évènement survienne toutes les deux rues, et ce jusqu'à leur destination. Si leur objectif est de s'enfuir, ils seront sains et saufs lorsqu'ils quitteront alors cette zone (entre deux et quatre rues en fonction de leur itinéraire). S'ils décident d'aller sauver Sam, il leur faudra alors traverser entièrement six rues (ce qui signifie trois évènements avant d'atteindre l'immeuble). Les évènements proposés sont entièrement modulables et peuvent s'enchaîner dans l'ordre et de la manière que vous souhaitez. Ce qui signifie que vous pourrez rejouer ce scénario plusieurs fois, de manière complètement différente.

Souvenez-vous que la scène tournant autour des personnages se doit d'être chaotique: la chaleur est étouffante, la poussière provenant des bâtiments en ruine produit une sorte de brouillard empêchant de voir sur plus de deux mètres, les réverbères ne fonctionnent pas, créant ainsi une atmosphère inquiétante. On peut entendre des appels à l'aide, des canalisations de gaz exploser ça et là. On peut voir des incendies un peu de partout et les gens, pris de panique, courent dans tous les sens. Pensez à transmettre toutes ces sensations aux joueurs tout au long de la partie afin de construire cette atmosphère si essentielle à ce scénario.

VÉHICULES

Tout véhicule terrestre équipé d'un système de démarrage électronique (c'est à dire tous les modèles fabriqués depuis l'an 2000) sera inutilisable. Pour les réparer, un jet en Réparer ou en Électronique de Difficulté 24 sera nécessaire.

Si les personnages parviennent tout de même à réussir ce jet, vu la situation actuelle, se déplacer en voiture dans la ville se fera avec un modificateur de Difficulté de +12, à cause du manque d'éclairage, des obstacles divers et de toutes les personnes qui courent de manière erratique dans les rues. Qui plus est, presque tout accident de voiture signifiera que des civils se feront renverser.

ÉVÈNEMENTS DANS LES RUES

L'ACCIDENT DE TRAMWAY

Le très célèbre réseau de tramway de San Francisco qui parcourt la ville d'un bout à l'autre est l'une des attractions touristiques les plus connues de San Francisco, mais aussi l'un de ses symboles populaires. Lorsque les personnages atteignent une grande avenue, ils verront qu'un des wagons du tramway s'est renversé après avoir percuté une voiture. Il bloque l'accès à la rue et il est en partie recouvert de débris provenant d'un bâtiment sur le point de s'écrouler. Un câble à haute tension crépite tout près du véhicule alors que de l'essence fuit du réservoir de la voiture, se répandant sur le sol. Son conducteur est piégé à l'intérieur, incapable d'ouvrir sa portière. Dans le tramway, plusieurs personnes semblent blessées et incapables d'en sortir. Que feront les PJ ? Si le tramway et la voiture prennent feu, cela bloquera toute la rue, et ils seront obligés de la contourner.

HAUTE TENSION

Un câble à haute-tension s'est détaché d'une caténaire (l'ensemble de câbles électriques parcourant les voies ferrées et maintenues en hauteur par des pylônes). Un personnage pourra se rendre compte que s'il saisit le câble de terre au lieu du câble de la caténaire, il ne prendra aucun dégât. Les personnages peuvent aussi décider de couper le câble à partir d'un endroit un peu plus éloigné. Cependant, souvenez-vous que couper une ligne à haute-tension est une opération extrêmement dangereuse qui nécessite des outils bien particuliers. Pour couper le courant, les personnages doivent se rendre à la station précédente et ouvrir l'armoire électrique (Crochetage Très Difficile à 21) ou la forcer (Résistance 2D+1) afin d'atteindre les fusibles.

D'ici quatre tours, le câble à haute-tension mettra le feu à l'essence et la voiture explosera, se transformant en une boule de feu (6D de dégâts), qui à son tour embrasera le tramway (là où plusieurs personnes sont piégées), infligeant 4D de dégâts par tour. Seuls les personnages peuvent empêcher que cela ne se produise. Ce câble de 220V peut carboniser tout personnage le touchant (5D de dégâts, et souvenez-vous que tout personnage prenant plus de dégâts d'électricité qu'au niveau Sonné sera paralysé et de ce fait incapable de bouger, ce qui signifie qu'il prendra probablement d'autres dégâts d'électricité les tours suivants). Si l'un d'entre eux décide de libérer le conducteur de la voiture, il lui faudra réussir un jet d'une compétence d'Agilité (Contorsion ou Esquive seraient les plus appropriées) afin de pouvoir se rapprocher de la voiture sans toucher le câble électrique. La Difficulté de base pour cette action est de 14. La portière est bloquée mais le personnage peut tenter de la dégager (sur un jet de Force ou de Soulever, Difficulté 14). Ou bien, il peut essayer de briser la vitre (elle possède une Résistance aux dégâts de 1D). Cela requiert également un jet de Stress, qui sera dans ce cas précis de 2D, étant donné que le personnage est soumis à une situation potentiellement dangereuse. Si les personnages échouent dans leurs tentatives de secours et qu'ils voient ces personnes mourir dans les flammes, il leur faudra alors faire un jet contre un Stress de 4D.

Quoi qu'il en soit, cet évènement retardera les personnages de quelques minutes, rendant leur fuite ou leur tentative de secourir Sam bien plus éprouvante.

PILLARDS

Les personnages traversent une rue sur laquelle se trouvent des vitrines de magasin. Dans cette panique générale, des gens courent dans tous les sens, affolés. Il est impossible d'y passer en voiture. Soudain, pas très loin, un groupe lance un énorme débris sur la vitrine d'une boutique d'électronique et se rue dans le magasin. Si personne n'intervient, les gens se serviront en télévisions, téléphones portables, consoles de jeux vidéo, et tout autre objet qui n'est pas attaché avec un antivol.

À ce moment-là, un jeune officier de police en uniforme arrive. Il sort son arme à feu, la pointe sur les pillards et leur intime l'ordre d'arrêter tout de suite. Il n'a pas le temps de voir la batte de baseball le frapper violemment dans le dos. Un autre voleur, visiblement très nerveux, ramasse l'arme et la pointe sur lui... Le policier le supplie de lui laisser la vie sauve.

Si personne n'intervient, les pillards abattront l'officier de police puis se remettront à dévaliser le magasin. Ce groupe est constitué de personnes de différents types. Certaines ne sont même pas des délinquants à l'origine. Ils ont vu une opportunité et ont décidé de la saisir. Par contre, celui qui s'est emparé de son arme est un dangereux criminel qui a déjà un casier judiciaire. Ceux de son groupe sont armés et ne comptent certainement pas laisser en vie un policier qui pourrait les identifier.

Les passants «normaux» qui prennent part au pillage possèdent 2D+1 dans tous leurs attributs. N'ayant rien d'exceptionnel, nous ne nous attarderons pas sur leurs caractéristiques.

Les malfaiteurs à la tête de ce pillage sont une toute autre histoire. Ils seront au minimum à 3D (vous pouvez tout à fait varier les chiffres afin de rendre cette rencontre plus ardue).

MALFAITEURS

AGILITÉ 3D : ***Bagarre 3D, Esquive 3D, Mêlée 3D***
ADRESSE 3D : ***Armes à feu 3D+1, Pilotage (Voitures) 3D+1***
FORCE 3D : ***Endurance 3D+1***
CONNAISSANCES 2D
PERCEPTION 2D : ***Chercher 3D, Connaissance de la rue 4D***
PRÉSENCE 2D : ***Autorité naturelle 3D, Intimidation 4D***

Déplacement : 6
Bonus aux dégâts : 2D
Résistance aux dégâts : 7
Défense : 10
Équipement : batte de baseball, cran d'arrêt

Leur chef est armé d'un revolver Smith & Wesson Model 10 de calibre .38 et du Beretta 92 pris au policier.

Il est bien sûr tout à fait possible que les personnages prennent part au pillage. Dans ce cas, laisser leur emporter ce qu'ils veulent... ce qui ne fera que les alourdir et les retarder. Vous pouvez aussi décider de faire intervenir d'autres officiers de police qui tenteront de les arrêter...

PHARMACIE

Les personnages traversent une avenue remplie de personnes qui courent dans tous les sens lorsqu'une jeune femme s'approche d'eux pour leur demander leur aide.

«Aidez-moi s'il vous plaît ! Ils sont en train de dévaliser ma pharmacie !»

Cette femme leur montre une pharmacie à l'angle d'une petite rue. L'intérieur n'est pas éclairé et les personnages peuvent croire que des pillards ou des drogués sont à l'intérieur pour voler des médicaments. Mais la réalité est toute autre : à l'intérieur se trouve un père désespéré à la recherche d'un bronchodilatateur pour sa fille qui souffre d'une violente crise d'asthme.

Si les personnages décident de s'y rendre, ils entendront le souffle haletant de quelqu'un cherchant désespérément quelque chose. S'ils lui demandent de ne plus bouger, il sortira de la pénombre, s'avancera jusqu'à eux les mains en l'air et les suppliera de l'aider. Ils verront alors, assise sur le comptoir, une petite fille dans état très grave, en train de s'asphyxier. Le père (Jason Miller) a absolument besoin de trouver un bronchodilatateur pour sa fille, Jamie. Mais pris de panique, il n'arrive pas à en trouver un.

Cet homme tentera de convaincre les personnages de lui venir en aide, au point de se mettre à genoux et de les supplier de sauver sa fille.

Dans un état quasiment cyanosé, elle s'arrêtera de respirer et mourra dans peu de temps si elle n'est pas soignée très rapidement. Un jet de Médecine de Difficulté 18 sera nécessaire pour la stabiliser si aucun médicament n'est trouvé. Un jet de Chercher de Difficulté 15 sera nécessaire pour trouver un bronchodilatateur dans cette pharmacie (qui avait déjà été pillée un peu plus tôt). L'utilisation de médicaments adéquats diminuera la Difficulté du jet de Médecine à 12, ce qui ne fera que stabiliser son état. Elle sera toujours gravement malade, mais au moins elle sera sauvée.

Si les personnages ne parviennent pas à sauver la fille, le père, en larmes, sortira un revolver (un petit Colt Detective) et se tirera une balle dans la tête, mourant sur le coup. Cette scène devrait être extrêmement traumatisante: un jet de Stress à 4D est exigé.

LE FOU

Un malade mental agresse les personnages en leur hurlant dessus, l'air désespéré. Vêtu d'une gabardine et d'une épaisse casquette malgré la chaleur estivale, il a tout l'air d'être un clochard. Il empeste la bière bon marché et l'urine.

Il tentera de saisir avec force le personnage le plus proche :

«Le Diable ! J'ai vu le Diable ! Sans visage et ses yeux étaient froids et démoniaques !»

En fait, cet homme a vu un Chandra, et dérangé comme il l'est, cette rencontre lui a fait perdre le peu de santé mentale qu'il lui restait. Bien qu'ayant vécu longtemps dans la rue, il possède toujours une grande force physique. Il tentera d'attraper violemment un des personnages et ils devront le maîtriser afin de pouvoir repartir. Cette situation peut requérir un jet de Stress à 3D.

LE FOU

AGILITÉ 2D : ***Bagarre 3D, Esquive 2D***
ADRESSE 3D : ***Réparer 4D***
FORCE 4D : ***Endurance 4D+2***
CONNAISSANCES 2D
PERCEPTION 2D : ***Chercher 3D, Connaissance de la rue 4D***
PRÉSENCE 2D : ***Intimidation 4D***

Déplacement : 7
Bonus aux dégâts : 2D
Résistance aux dégâts : 8
Défense : 9

BARRAGE DE POLICE

Un barrage de police tente de rediriger la circulation dans une autre direction et obligera les personnages à s'arrêter. Deux voitures de patrouille bloquent la rue, et quatre officiers de police tentent, mégaphone en main, de rediriger les piétons vers l'ouest, hors de la zone à risque. Si les personnages tentent de passer, les policiers les en empêcheront.

«Vous ne pouvez pas aller par là...il y a des émeutes...des coups de feu ont été entendus. Nous ne savons pas ce qu'il se passe. Nous avons reçu ordre d'évacuer tout le monde.»

Les policiers tenteront de dissuader les personnages de passer le barrage. Mais s'ils sont assez convaincants, les policiers les laisseront faire : le Meneur de Jeu pourra demander un jet d'Autorité naturelle, Escroquerie ou Persuasion en opposition à la Volonté ou l'Empathie des officiers de police. Selon la manière dont ils interagissent ou l'histoire qu'ils leur racontent, ils peuvent même obtenir de l'aide des policiers qui leur donneront des lampes torches et des trousses de premiers secours. Par contre, ils ne leur fourniront aucune arme sauf si l'un des personnages fait lui-même partie des forces de l'ordre. Dans ce cas, ils lui laisseront prendre un fusil de combat Benelli M-4 (la version civile à 5 cartouches) et 12 cartouches.

S'il est évident que les personnages ont pris part aux pillages (comme, par exemple, se présenter devant les policiers chargés d'objets volés), ou s'ils ont l'air dérangés, voir dangereux, les policiers peuvent très bien tenter de les mettre en état d'arrestation, même si leur priorité reste l'évacuation de la population. Cette scène peut même se transformer en poursuite ou en fusillade.



OFFICIERS DE POLICE

AGILITÉ 2D+2 : *Bagarre 3D+2, Esquive 3D+2, Mêlée 3D+2*
ADRESSE 3D : *Armes à feu 3D+2, Pilotage 3D (Voitures et motos 4D), Réparer 4D*
FORCE 3D : *Endurance 3D+2*
CONNAISSANCES 2D : *Médecine 2D (Premiers secours 3D)*
PERCEPTION 3D : *Chercher 3D, Connaissance de la rue 4D*
PRÉSENCE 3D : *Empathie 3D, Intimidation 3D, Volonté 3D*

Déplacement : 6
Bonus aux dégâts : 2D
Résistance aux dégâts : 7
Défense : 9

Équipement : pistolet Beretta 92 de calibre 9mm et 2 chargeurs, matraque de police, lampe torche, menottes, gilet pare-balles souple.

FOURGON BLINDÉ ABANDONNÉ EN PLEIN MILIEU DE LA RUE

Il s'agit d'une diversion censée distraire les personnages de leur mission et leur faire perdre du temps. Un fourgon blindé de transport de fonds s'est retourné au beau milieu de la rue, portes ouvertes. De la fumée s'en échappe. Le pare-brise semble avoir subi une explosion et à l'intérieur, le conducteur, mort, porte d'atroces blessures au visage et au cou. Cela peut requérir des personnages un jet de Volonté contre le Stress à 3D.

Il n'y a aucune trace des autres gardes et tout le monde, pris de panique, a fuit la rue. Dans le camion se trouvent des sacs d'argent d'environ 50000 $ en petites coupures et en pièces de monnaie (pour approvisionner les magasins). Remplis, les sacs pèsent très lourd, à peu près 10 kg chacun. Aux personnages donc, de décider s'ils préfèrent perdre leur temps avec ce fourgon ou reprendre leur route pour faire ce qu'ils avaient prévu.

Ils peuvent aussi trouver sur le cadavre du garde un revolver Smith and Wesson Model 10, un talkie-walkie, mais ce dernier ne reçoit plus que de la friture et des interférences.

DÉNOUEMENT

SAUVER SA PEAU (2)

Le dénouement de ce scénario dépendra des personnages, s'ils décident de sauver Sam ou pas. S'ils ne font que fuir, vous pouvez les «inciter» à entrer dans un bâtiment déserté afin d'éviter une zone absolument impraticable, un gigantesque cratère s'étant ouvert dans la chaussée suite à une explosion de gaz. Ou bien, ils ne peuvent passer à cause de voitures leur bloquant le passage. Si les personnages entrent dans le bâtiment, ils tomberont sur un agent de sécurité blessé et ils seront également discrètement suivis par l'extraterrestre qui les prendra en chasse sans relâche à travers les bâtiments en ruine des rues alentours. Il vous faudra alors modifier les références données ci-après et ignorer toutes les informations sur Sam et le vaisseau extraterrestre qui s'est écrasé. Lorsque les personnages seront en sécurité, ou lorsqu'ils auront éliminé l'extraterrestre, vous pourrez passer à l'épilogue.

Lorsque les personnages arrivent aux environs du 50 Freemont Street, ils entendront des coups de feu ainsi que des sirènes. Les rues alentour sont couvertes de décombres et de petits incendies se sont déclarés ça et là. Miraculeusement, le 50 Freemont Street tient toujours, bien qu'une bonne partie de sa façade soit en train de s'écrouler petit à petit. Le vaisseau extraterrestre est, quant à lui, encastré dans l'immeuble, enfoncé tel une épée dans des boyaux de béton. La poussière causée par l'effondrement flotte toujours dans l'air, l'atmosphère est suffocante et la visibilité est très mauvaise. À certains endroits, le vaisseau émet des lueurs verdâtres et une étrange vapeur s'échappe de l'intérieur. On peut aussi voir des étincelles provenant de câbles à haute-tension rompus. Le bâtiment, quant à lui, est en partie détruit, formant un dédale de débris dans la rue.

Le hall d'entrée est désert, les escaliers semblent bloqués à certains endroits et le sol s'est même écroulé sous certains couloirs. Demandez à vos joueurs d'effectuer des jets de Grimper ou de Sauter pour se frayer un chemin dans les sections démolies du bâtiment, mais aussi pour passer par les escaliers et les

couloirs dont le sol s'est effondré. La Difficulté est de 14 pour grimper et passer par un escalier effondré par endroits ou de 16 pour sauter au-dessus d'un trou dans le sol. Si les personnages appellent Sam en criant, il/elle les entendra et tentera d'y répondre, ce qui exige un jet de Perception ou de Chercher afin d'entendre ses cris en provenance du dixième étage.

LE REGISTRE DES VISITEURS

Le 50 Freemont est un immeuble moderne, doté de moniteurs de surveillance dans le hall d'entrée. Sur ces moniteurs se trouve un registre que les visiteurs doivent signer lors de leur arrivée et de leur départ. D'un seul coup d'œil, les personnages pourront voir que Sam est au 10ème étage.

Lors de leur ascension, les personnages découvriront un corps, mort, au sol. Il s'agit d'un agent de sécurité au torse déchiqueté et brûlé, comme si une explosion s'était produite juste à côté de lui. Un personnage possédant la compétence Investigation ou Médecine (Difficulté 14) pourra examiner cette blessure. Il ne trouvera aucun éclat métallique, mais à la place, il verra une brûlure nette. Cela ne correspond à aucune arme connue. Le cadavre tient dans sa main un revolver Smith and Wesson Model 10, a tiré deux coups de feu (ce qu'ils peuvent déterminer car il reste 4 cartouches dans le barillet), et sa ceinture comporte 12 cartouches supplémentaires. Cette situation peut affecter les personnages psychologiquement, requérant un jet de Volonté contre un Stress de 3D.

MURMURES

À quelque mètres de là, un autre agent de sécurité est étendu sur le sol. D'une main, il tente vainement d'empêcher le sang de couler de son ventre. Il est recouvert de gravats et de poussière provenant des décombres, ce qui, mélangé à son sang, forme une sorte d'étrange pâte noirâtre. Cette scène peut affecter les personnages (jet de Volonté contre Stress 4D). Il est encore vivant bien que Mortellement blessé. Son autre main tient un fusil de combat Benelli M-4 (version civile à 5 cartouches). Les personnages peuvent tenter de lui porter secours. Cela fait déjà 12 minutes qu'il est dans cet état, donc la Difficulté pour le stabiliser sera de 30. Si les personnages ne lui portent pas secours, il mourra dans les quelques minutes qui suivent. Si les personnages s'approchent de lui, il s'agitera et tentera de leur parler, se noyant dans son propre sang. Finalement, en bégayant, il leur dira :

«Quelque chose... Quelque chose... est sorti de ça...là-bas...c'est...c'est... c'est... armé...»

Puis il s'arrêtera de parler et s'évanouira.

RENCONTRE DU QUATRIÈME TYPE

Dans la coursive du neuvième étage, ils apercevront une ombre et aussitôt, une porte se refermera en claquant. Il leur faudra alors neutraliser un ouvrier Chandra, blessé, qui considère les personnages comme une menace. Il aura pour tactique de tirer, de courir puis de se mettre à couvert, afin de ne leur offrir aucune ligne de mire. Cet ennemi est déjà Blessé et la douleur infligera un malus de 1D à toutes ses actions. Gardez à l'esprit qu'il fait sombre, que la poussière est omniprésente, et que les débris peuvent servir de couverture. Le Chandra tentera de jauger la situation et tirera en premier sur les personnages qui sembleront les mieux armés ou les plus aptes au combat.

Il n'est pas nécessaire que les personnages se confrontent à cette menace de manière frontale. Ils peuvent tout aussi bien utiliser les câbles à haute-tension, les lances à incendie qui projettent de l'eau avec une Force de 6D, etc. S'ils se débrouillent avec ingéniosité, alors les personnages pourront se sortir de là vivants.

OUVRIER CHANDRA

AGILITÉ 3D : ***Bagarre 3D, Esquive 3D***
ADRESSE 5D : ***Réparer 5D***
FORCE 2D : ***Endurance 2D***
CONNAISSANCES 3D : ***Électronique 4D, Informatique 4D***
PERCEPTION 3D : ***Chercher 4D***
PRÉSENCE 2D

Déplacement : 5
Bonus aux dégâts : 3D (Griffes)
Résistance aux dégâts : 2D+9
Défense : 11

Capacités spéciales :
- Vision nocturne : le Chandra peut supprimer jusqu'à 6 points de malus dus à l'obscurité.
- Système immunitaire amélioré : Le Chandra a un bonus de 2D contre tout agent infectieux.

Équipement :
Arme légère à plasma (6D de dégâts)

Si les personnages parviennent jusqu'au 10ème étage, ils trouveront Sam bloqué(e) par un mur qui s'est écroulé sur ses jambes. Son état, bien que grave, n'est qu'au niveau Blessé. Il faudra un jet de Soulever (Difficulté 21) pour le/la libérer (ils peuvent utiliser les barres de renforcement en acier comme leviers, ce qui leur octroiera un bonus de 1D dans leur effort). Qui plus est, plusieurs personnages pourront coopérer afin d'unir leurs forces.

Faites de ces retrouvailles avec Sam une scène forte, chargée en émotion : il / elle prendra ses sauveurs dans ses bras, il / elle sera en larmes et leur dira avoir entendu des coups de feu et des explosions dans l'immeuble. Il sera nécessaire de l'aider pour marcher, mais Sam sera réellement soulagé(e) que les personnages soient enfin à ses côtés.

ÉPILOGUE

Peu importe que les personnages aient sauvé Sam ou qu'ils aient ignoré son appel au secours. Lorsqu'ils en auront fini avec l'extraterrestre, il sera temps de passer à l'épilogue.

Une forte lumière passe soudain à travers les fenêtres du bâtiment. Vous pouvez apercevoir plusieurs hélicoptères passer devant et diriger vers vous de puissants projecteurs. Le vacarme est assourdissant. Des camions de l'armée et des véhicules blindés sécurisent la rue et entourent l'immeuble. Une compagnie entière de marines équipés de masques et de protections contre les menaces biologiques lancent des fusées éclairantes et prennent le bâtiment d'assaut en courant.

«Ici les Marines des États-Unis d'Amérique ! Nous sommes venus pour vous porter secours ! Y-a-t-il quelqu'un à l'intérieur de ce bâtiment ?»

Ils tenteront d'établir le contact avec les personnages ainsi que de leur porter secours. Cela signifie que si certains sont blessés, ils seront soignés par des médecins et emmenés dans une ambulance militaire. Si les personnages tentent de se volatiliser, ils se feront vite encercler par les marines. S'ils montrent une quelconque intention hostile à leur égard, les marines n'hésiteront pas à les abattre. Par contre, s'ils coopèrent, les soldats les traiteront avec un très grand respect. Mais ils exigeront qu'on leur remette toutes les armes et objets pris sur les lieux (comme l'arme du Chandra). Les marines passeront un détecteur de métal et un compteur Geiger sur les personnages, ce qui peut les rendre nerveux, mais à la fin du scénario, il n'est plus nécessaire de faire de jets de Stress.

Ils verront du personnel militaire aller et venir, sécuriser le périmètre et commencer à mesurer les radiations sur divers objets. Ils amèneront aussi toutes sortes d'engins et ils commenceront consolider le bâtiment. Il est évident qu'ils se préparent à extraire le vaisseau.

Lorsque les personnages seront dans la rue, pris en charge par l'armée, une femme de petite taille, en civil, vêtue d'un tailleur, les approchera. Elle semble frêle, à peine adulte, mais les soldats se mettent respectueusement au garde à vous à son passage.

«Vous êtes entrés en contact avec eux... Il vous faut venir avec nous maintenant.»

La femme ne donnera pas beaucoup d'explications, mais elle leur dira qu'ils ont été exposés à des agents contagieux d'origine extraterrestre et qu'ils doivent être transportés d'urgence dans un centre de décontamination militaire.

D'un signe de la main aux marines les plus proches, elle «invitera» les personnages à monter dans un hélicoptère. Les soldats suivront les ordres et bien qu'ils n'aient aucune intention de malmener les personnages, ils pourront se montrer convaincants si nécessaire. Très convaincants même.

À bord, ils pourront aussi voir que des caisses de métal ressemblant à des cercueils sont chargés à bord d'autres hélicoptères, ainsi qu'un renfort de soldats venus pour interdire l'accès à cette zone. Si l'un des personnages demande où ils se rendent, un soldat répondra sèchement :

«À Rainbow.»

Les personnages voleront jusqu'à la base aérienne Vanderberg et de là, ils embarqueront à bord d'un avion militaire qui les emmènera jusqu'à Rainbow, une base militaire secrète, où ils recevront des soins médicaux, puis pendant des heures interminables, ils seront interrogés dans des pièces aseptisées couvertes de miroirs, au sujet des évènements qui viennent de se produire.

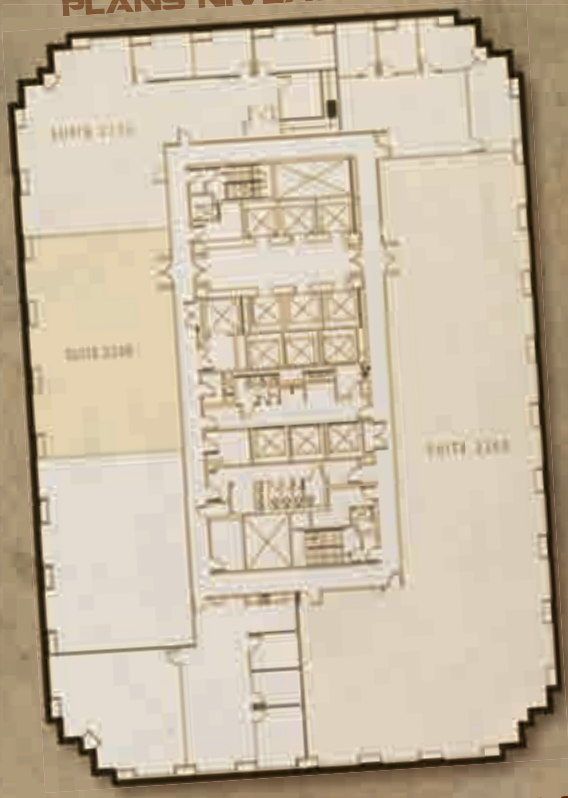
Selon ce que les personnages auront fait lors du scénario, ils pourront tout simplement être relâchés ou bien, après un entretien avec le lieutenant-colonel Tania Blue, ils pourront se voir proposer d'intégrer le projet Global Defense qui sera révélé au monde entier dans quelques jours. De cette manière, vos personnages civils, en possession de renseignements de première main sur les extraterrestres, pourront devenir des agents de terrain de la Global Defense.

Attribuez leur des Points de Personnage, donnez leur tous les soins médicaux nécessaires et faites les patienter jusqu'à leur prochaine aventure.

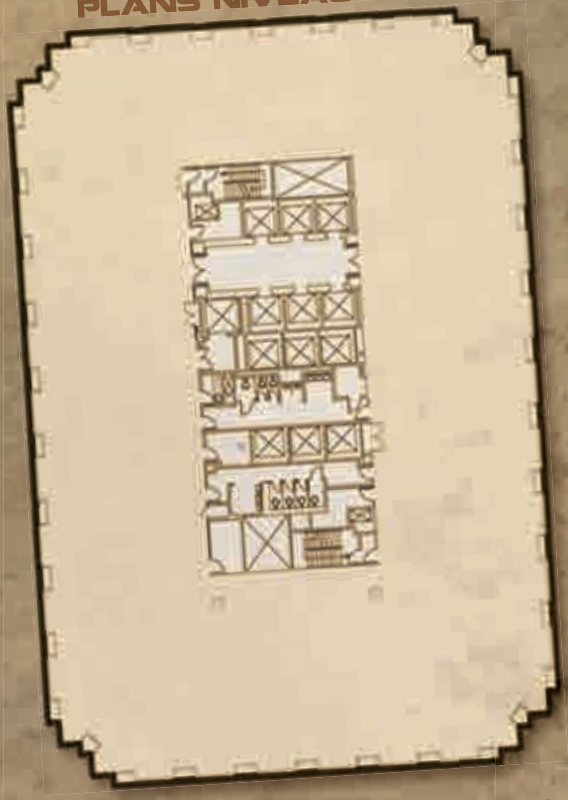


FREEMONT

PLANS NIVEAU 0



PLANS NIVEAU 1



PLANS NIVEAU 2



PLANS NIVEAU 3



OPÉRATION TONNERRE LOINTAIN

TYPE DE SCÉNARIO : Action

TYPE DE PERSONNAGE : Agents de la Global Defense

Opération Tonnerre Lointain est un scénario palpitant, mêlant action et enquête en haute mer. Les personnages sont envoyés en mission de reconnaissance sur un navire recélant un horrible secret. Ce scénario est le tout premier de la campagne *Paradoxe* qui sera publiée sur plusieurs suppléments à venir. Il est toutefois possible de le jouer indépendamment, voire de l'incorporer à votre propre campagne.

SYNOPSIS

Les personnages sont un groupe d'agents novices de Global Defense qui se voit confier une mission de reconnaissance. On leur donne ordre d'enquêter sur un signal de détresse émis par l'El Kef, un cargo tunisien qui a quitté le port de Haïfa et qui a déclaré transporter des composants électro-optiques. En réalité, ce navire de transport de marchandises transporte à son bord un agent biologique extrêmement dangereux appelé Dibbouk. Il s'agit en fait d'une mission secrète confiée par le conseiller Cabbord lui-même. Le conseil est réfractaire à l'utilisation de ce type d'armes, et Cabbord, désireux de fournir à l'humanité une arme qui lui fera prendre l'avantage, a enfreint tous les protocoles réglementaires. Il a acheté au gouvernement israélien des échantillons d'un composé chimique afin d'en étudier les possibles applications militaires contre les Chandras. Étant donné qu'il ne souhaite pas les transporter par avion, il a demandé à une entreprise de défense affiliée à l'IMI (Israel Military Industries) d'assurer leur transport par voie maritime. Cependant, pour une raison encore inconnue (une piste pouvant être résolue plus tard dans *Paradoxe*), les Chandras ont obtenu ce renseignement. L'agent biologique en question attisant leur curiosité, ils ont bien l'intention de l'étudier. Ils ont ainsi envoyé un vaisseau pour le récupérer. Les personnages auront donc de nombreuses surprises sur ce qui aurait dû logiquement n'être qu'une simple mission de reconnaissance...

POINTS D'ACCROCHE DES JOUEURS

Dans l'idéal, il faudrait que les personnages soient de nouvelles recrues de Global Defense et que ce scénario soit leur baptême du feu ou bien l'une de leurs toutes premières missions. Ils viennent tout juste de terminer leur entraînement et attendent de voir où ils seront envoyés.

RELATIONS ENTRE LES PERSONNAGES

Les personnages appartiennent déjà à la même unité ou bien sont affectés à la même équipe dans le cadre de cette mission. Si les personnages ont vécu les évènements de *L'incident San Francisco*, ils se connaissent déjà et leurs relations ne sont plus à déterminer.

INTRODUCTION

SCÈNE 1 : PERMISSION ANNULÉE

Les personnages se trouvent dans la base de Bauhaus en Allemagne où ils viennent d'accomplir leur entraînement en tant qu'agents de Global Defense. Ces quelques dernières semaines furent particulièrement difficiles à cause de leur Entraînement de Base aux Opérations et à l'Autodéfense (EBOA). Mais aujourd'hui, les personnages vont enfin pouvoir bénéficier de deux jours de permission et se trouvent au niveau du poste de contrôle de la base, vêtus en civil. Des patrouilles de soldats armés et de véhicules blindés surveillent une très haute clôture surmontée de fil barbelé concertina. Au niveau du poste de contrôle, une douzaine de soldats est en poste à côté de deux chars d'assaut, de barrières mobiles et de herses.

Les personnages présentent leur badge d'accès au sergent de garde, qui les scanne à l'aide de sa tablette. À ce moment, il fait une étrange grimace :

« Il semblerait qu'il y ait un tout petit problème. Vos permissions ont été annulées. »

Si les personnages tentent de savoir ce qu'il se passe, le sergent effectuera quelques recherches sur sa tablette puis leur dira :

« Votre permission a été annulée avec une autorisation de niveau 1...Par un membre de la Commission Contre la Menace Extraterrestre. Vous avez pour ordre de vous présenter immédiatement devant le Lieutenant Noire au STRATCOM, au bâtiment Bismarck. »

SCÈNE 2 : BRIEFING

Au niveau du bâtiment Bismarck, un militaire en faction les empêche d'aller plus loin, scanne les badges d'accès, demande par radio les instructions à suivre, puis annonce enfin aux PJ qu'il leur faut se rendre dans la salle de briefing.

Il s'agit d'un amphithéâtre aux allures de salle de classe universitaire, avec un gigantesque écran à la place d'un tableau. Une femme en uniforme, de petite taille, à la peau pâle parsemée de tâches de rousseur, et aux cheveux bruns ramenés en chignon, remet nerveusement ses lunettes en place. Elle est équipée d'une oreillette et d'un smartphone.

« Bonjour et encore toutes mes excuses pour l'annulation de votre permission. Je suis le lieutenant Noire et je serai votre officier de liaison au centre de contrôle de mission. Veuillez vous asseoir. »

Le lieutenant Noire ne répondra à aucune question pour le moment, et elle n'a pas non plus beaucoup de renseignements à sa disposition. Elle leur dira par contre avoir reçu une requête de niveau un pour une mission d'urgence en Méditerranée. Il s'agit d'une mission de reconnaissance à effectuer sans délai.

Elle se tourne vers l'écran géant et désigne une carte de l'Europe avec, au centre, la mer Méditerranée. Un point rouge clignote, entouré d'un triangle rouge. Une balise désigne ce point comme étant le «El Kef».

« L'El Kef est un navire de transport maritime tunisien qui a quitté, il y a deux jours, le port d'Haïfa. Officiellement il transporte des composants électro-optiques à destination de New York. Il y a 23 minutes, un appel de détresse a été envoyé de son bord après avoir repéré un OVNI. Son transpondeur est toujours actif, par contre nous avons perdu toute communication avec le navire, et faute de satellite disponible, nous ne sommes pas en mesure de le localiser. Voici donc les ordres concernant la mission de reconnaissance : approcher l'El Kef et déterminer l'état du navire ainsi que de son équipage. En cas de menace directe, vous êtes autorisés à intervenir. Votre objectif principal sera de garantir la sécurité du navire et de son équipage. Un Transall C-160 vous attend déjà sur la piste de décollage. Vous trouverez dans cet avion tout le matériel dont vous aurez besoin pour cette mission. Vous atterrirez à l'aéroport international de Malte, à trois heures de vol d'ici. De là, un hélicoptère Sirkosky Sea King vous emmènera jusqu'au point d'interception en remontant la trajectoire actuelle du navire. »

Un jet d'Empathie, Difficulté 14, permettra de remarquer que le lieutenant est très nerveuse, chose anormale chez une professionnelle. Si la question est abordée, Noire avouera n'avoir jamais coordonné de mission auparavant. C'est une première pour elle.

- *Si les personnages demandent qui a donné cet ordre et en quoi cette mission est-elle une priorité, Noire répondra que cet ordre lui a été donné directement par canal prioritaire, venant du haut commandement du STRATCOM.*

• Si les personnages essaient de savoir pourquoi ils ont été choisis pour cette mission, avec un jet de Persuasion (Difficulté 18), Noire avouera qu'ils étaient le groupe d'agent le plus proche, encore disponible pour cette mission d'urgence. Elle tentera de les rassurer en leur confirmant qu'aucune présence Chandra n'est prévue et que leur mission ne consiste qu'à déterminer si la disparition du navire est due à une attaque ou pas. En principe, cela ne devrait pas être une mission à haut risque.

Noire embarquera avec eux et établira un poste de commandement mobile dans un hangar de l'aéroport d'où elle coordonnera la mission.

EL KEF	
Longueur	133,57 m
Largeur	20,5 m
Tirant d'eau	7 m
Équipage	20 personnes
Charge nette	10 000 tonnes
Vitesse de croisière	15 nœuds / 27 km/h

NOIRE

Le lieutenant Noire sera leur agent de liaison au centre de contrôle de mission. Elle supervisera leurs communications et leur fournira des renseignements stratégiques sur le terrain. Noire est quelqu'un d'intègre et d'honnête. D'apparence timide, elle a pourtant un tempérament bien trempé et ne manque jamais de ressources lorsque la situation l'exige. Experte en recherche, informatique, sécurité et électronique, elle fera de son mieux pour obtenir tout ce dont les personnages ont besoin dans le cadre de leur mission. En voici quelques exemples :

• Images satellites (distance de cible, prévisions météorologiques, vitesse et trajectoire d'une cible, apparition de nouveaux éléments dans les environs, etc.)

• Analyse de données (reconnaissance de visage, recherche de plaque minéralogique, renseignements sur une personne, signe distinctif, véhicule en particulier, etc.)
• Conseils et renseignements tactiques (informations techniques, explications et aide au désamorçage de bombes, en sécurité, tactiques de combat, médecine, etc.)
• Soutien et communications tactiques (évacuation médicale, demande de renfort ou d'extraction, etc.).

L'urgence de cette mission exige des personnages qu'ils agissent promptement et qu'ils décollent sur le champ. Ils n'auront pas vraiment le temps de prendre plus de renseignements.

Plusieurs Humvee les attendent dehors afin de les conduire jusqu'à la piste de décollage. Une fois là-bas, ils embarqueront à bord de l'avion sous une pluie fine, et avec eux des caisses de matériel transportées par camion et chargées à bord par des soldats du LOGCOM.

Ces caisses contiennent tout le matériel nécessaire à leur mission. Les personnages auront donc accès à l'équipement de base réglementaire de Global Defense: armes, protections, systèmes de communication, appareils de vision nocturne. Ils auront aussi accès à des viseurs holographiques à point rouge pour leurs fusils, des viseurs lasers pour leurs armes de poing et des munitions supplémentaires pour leurs armes.

Noire monte à bord avec un grand sac contenant, de ce que l'on peut en voir, du matériel de communication assez lourd.

DÉVELOPPEMENT

SCÈNE 3 : ARRIVÉE À MALTE

Les personnages voyagent à bord d'un Transall C-160. L'intérieur de l'avion est d'apparence austère, quasi-spartiate. Les personnages sont assis sur des sièges en bois et leur équipement pend en l'air, dans des filets de sécurité. Les caisses contenant les armes sont sur des palettes, maintenues en place par des tendeurs pour éviter tout problème lors du décollage. Les personnages peuvent s'équiper directement à

bord bien que, pour des contraintes évidentes d'espace, il n'y ait pas de cabines privatives dans cet avion. Permettez aux personnages d'interagir les uns avec les autres durant le trajet, ou bien de sympathiser avec le lieutenant Noire. Faites tout de même en sorte que cela ne devienne pas une conversation trop détendue ni un échange de plaisanteries : les conditions météorologiques sont mauvaises et l'avion est secoué de temps en temps. Il faut que la tension soit palpable. Quelques fois, ils pourront s'ils le souhaitent, se focaliser sur leur oreillette et écouter les communications et les vérifications des pilotes afin de réduire le bruit produit par les énormes moteurs.

Pendant le vol, les personnages peuvent tenter d'obtenir des renseignements sur le navire par Internet. Ils peuvent faire un jet d'Investigation ou d'Informatique. La Difficulté de base est de 15. En cas de réussite, les informations obtenues dépendront de la Marge de réussite. Veuillez noter que les renseignements fournis dans le tableau ci-dessous sont cumulatifs (ce qui signifie qu'un personnage obtenant une Bonne Marge de succès est en mesure d'obtenir les informations des niveaux Minimale et Correcte).

MINIMALE (0) : l'El Kef est un bateau de transport de marchandise appartenant à un armateur israélien, Asael Bielski, et mis à la mer il y a six ans de cela.

CORRECTE (1-4) : Asael Bielski, l'affréteur, est un professionnel renommé ayant déjà travaillé en collaboration avec l'IMI (Israel Military Industries), le fabricant d'armes de l'État israélien.

BONNE (5-7) : la liste d'équipage inclut plusieurs soldats payés par l'IMI.

EXCEPTIONNELLE (8 OU+) : le manifeste de cargaison a été signé par le directeur du Mossad (le service de renseignement israélien).

Avec toutes ces données en main, les personnages seront en mesure de comprendre que ce navire cache bien son jeu et que, d'une manière ou d'une autre, les services d'armement et de renseignement israéliens sont impliqués. En outre, le fait qu'un officiel très haut placé demande une protection pour ce navire peut laisser penser qu'il y a quelque chose de louche dans cette mission. Et pourtant, ils sont encore très loin du compte...

Lors du vol, Noire actualise le rapport de mission :

« Une tempête est en approche, rien de bien inquiétant mais la surveillance par satellite est rompue. J'ai décidé de requérir l'envoi d'un SDCA (système de détection et de commandement aéroporté) dans le secteur. »

Après avoir atterri à l'aéroport de Malte, les personnages se dirigent en courant sous une légère bruine vers l'hélicoptère Sirkosky Sea King, en attente sur une plate-forme près de la piste, prêt à décoller, ses pales en mouvement couchant l'herbe en vagues tout autour. L'aéroport en lui-même reprend le cours normal de ses activités, et des passagers regardent la scène avec stupéfaction du haut de leurs zones d'embarquement vitrées.

Avant de monter à bord, les personnages reçoivent de nouvelles instructions. Le pilote (Capitaine Angelo Calccio) et le copilote (Lieutenant Mauritzio Rosso) sont deux durs à cuire de l'armée italienne, et qui parlent en anglais sur un ton enjoué. Angelo leur explique le plan de vol :

« Je ne peux pas atterrir avec tous ces câbles et ces grues sur le pont, alors je vais vous laisser au-dessus du bateau. À vous de descendre en rappel. Mauritzio vous couvrira avec la mitrailleuse à bord. Méfiez-vous, ça risque de secouer légèrement avec la tempête en approche. Ensuite, j'emmènerai ce coucou se ravitailler en carburant sur un bâtiment de la marine qui vogue en ce moment même vers le secteur en question. De là, nous attendrons les ordres pour venir vous extraire. Tout est clair ? »

Noire leur souhaite bonne chance et leur dit au revoir. Soudain, un éclair zèbre le ciel alors que les personnages montent à bord de l'hélicoptère.

SCÈNE 4 : EN PLEIN CŒUR DE LA TEMPÊTE

L'hélicoptère survole la mer Méditerranée à grande vitesse. Le ciel est chargé de nuages noirs orageux et le vent souffle fortement, ce qui produit des bruits de craquement dans l'hélicoptère, comme s'il allait se briser en

deux. Ce vol est tout sauf plaisant, et les personnages devront faire un jet de Stress à 2D à cause la tension créée par cette situation. Le capitaine Angelo, lui, ne cesse de rire tout en pilotant.

Après une heure de vol, ils apercevront un navire glisser sur les vagues, faisant cap vers l'ouest. Les lumières sur le pont sont allumées, mais aucun signe d'activité. Aucun dégât structurel n'est à constater (du moins à cette distance). Si les personnages utilisent une lunette télescopique, des jumelles, ou tout objet similaire, ils verront des signes flagrants d'affrontement, du sang et des douilles sur le pont, ainsi que des marques de tirs causées par des armes à plasma. Mais pas de corps, pas de vaisseau spatial, et pas de Chandra...

Noire leur demande de vérifier l'état du navire et de rechercher tout survivant. Afin d'atteindre le bateau, les personnages doivent faire un jet d'Escalader de Difficulté 18 (à cause de la tempête), mais les harnais et cordes de sécurité procurent 2D de bonus au jet.

En cas d'échec au jet, le personnage percutera une grue ou tout autre élément du pont à cause du vent et du navire qui tangue. Le personnage subit 1D de dégâts tous les 4 points de Marge d'échec.

Une fois tout en bas, ils verront l'hélicoptère repartir.

« Équipe d'assaut, vous êtes livrés à vous-mêmes. Bonne chance. »

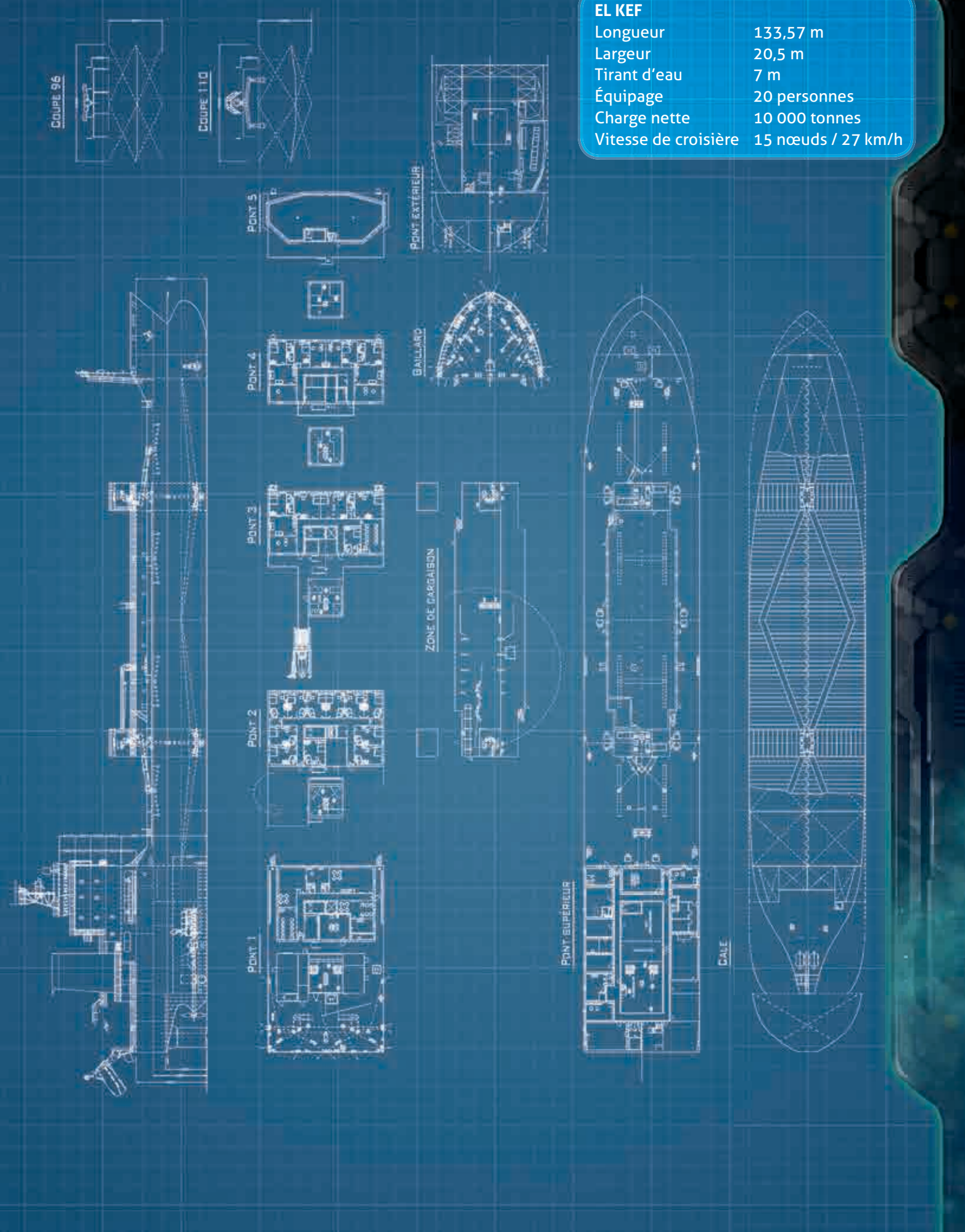
SCÈNE 5 : EXPLORATION DU NAVIRE

C'est à partir de là que les choses s'accélèrent. Les Chandras, qui tentent au même moment d'accéder à l'arsenal biologique dans la soute, sont avertis de l'arrivée des personnages. Le vaisseau Chandra est dissimulé sous le navire, en attente. Il a détecté l'hélicoptère et les extraterrestres déjà à bord viennent de détacher quelques-uns d'entre eux afin d'arrêter les personnages, et ainsi gagner du temps. Selon le niveau du scénario, l'opposition sera plus ou moins élevée. Deux ou trois ouvriers Chandra armés de pistolets à plasma représente un niveau de difficulté normal, mais il est tout à fait possible d'augmenter ce niveau en en mettant quatre ou cinq. Ils sont escortés par deux soldats Chandras au minimum, même si vous pouvez aussi augmenter ce nombre si vous trouvez que c'est trop facile pour les personnages. Ajustez la Difficulté par rapport aux compétences du groupe et au nombre de PJ. Les Chandras se déplaceront de manière isolée, chacun de son côté, et leur stratégie sera de tirer, de se cacher, et de changer d'endroit. Leur objectif est d'empêcher coûte que coûte que les personnages ne se rapprochent de la



EL KEF

EL KEF	
Longueur	133,57 m
Largeur	20,5 m
Tirant d'eau	7 m
Équipage	20 personnes
Charge nette	10 000 tonnes
Vitesse de croisière	15 nœuds / 27 km/h



soute secrète sur le pont 2. Afin de faire monter la pression d'un cran lors de cette scène, laissez les personnages explorer le pont pendant un certain temps sans rencontrer qui que ce soit, puis d'un coup, lancez les Chandras sur eux. Certains peuvent tout à fait se dissimuler dans la superstructure du navire et prendre les personnages en embuscade, à jouer au chat et à la souris, ou bien se retrancher sur la passerelle de commandement.

OUVRIER CHANDRA

AGILITÉ 3D : ***Bagarre 3D, Esquive 3D***
ADRESSE 5D : ***Réparer 5D***
FORCE 2D : ***Endurance 2D***
CONNAISSANCES 3D : ***Électronique 4D, Informatique 4D***
PERCEPTION 3D : ***Chercher 4D***
PRÉSENCE 2D

Déplacement : 5
Bonus aux dégâts : 3D (Griffes)
Résistance aux dégâts : 2D+9
Défense : 11

Capacités spéciales :
• ***Vision nocturne : Un ouvrier Chandra peut supprimer jusqu'à 6 points de malus dus à l'obscurité.***
• ***Système immunitaire amélioré : Le Chandra a un bonus de 2D contre tout pathogène.***

Équipement : Arme légère à plasma (6D de dégâts)

Avant l'attaque, et dans le cas où ils explorent le navire, les personnages se rendront compte qu'une bataille a eu lieu. Un jet d'Investigation de Difficulté 14 permet de réaliser qu'un combat sans merci s'est produit ici. De nombreuses douilles de cartouches à fort calibre ainsi qu'une douzaine de fusils IMI TAR-21 sont éparpillés un peu partout sur le pont, et ils sont encore chargés avec 2D cartouches chacun. Les tirs sont très récents. Ils trouveront aussi un pistolet mitrailleur Browning M2 de calibre 50 installé sur le pont et fixé à une tourelle. Tous les accès à la soute sont soudés et renforcés par des plaques d'acier, la rendant inaccessible. Cela fait beaucoup trop de mesures de sécurité. S'ils ne viennent pas à cette conclusion d'eux-mêmes, alors Noire sera celle qui fera montre d'un certain scepticisme :

« Ça fait quand même beaucoup pour une cargaison de composants électro-optiques... Quelque chose ne colle pas...»

Noire leur conseillera de se rendre rapidement à la passerelle de commandement, ce qui leur permettra d'effectuer un diagnostic sur l'état du navire, ou l'arrêter, voire même le conduire jusqu'à un port. Bien évidemment, les Chandras ne seront pas disposés à les laisser agir à leur guise.

À l'extérieur, la pluie et l'obscurité infligeront un malus au combat (Difficulté +6 pour tous les tirs). À l'intérieur, seuls les éclairages de secours fonctionnent encore (ce qui augmente encore la Difficulté de +6). L'incroyable quantité d'éléments à bord peut donner un nombre considérable de couvertures dans la plupart des cas, entre +3 et +12 selon la manière dont les personnages les utilisent.

Le plan en leur possession leur montre les endroits clés du bateau. Faites en sorte que les combats se produisent entre le pont et le gaillard

PONT PRINCIPAL, EXTÉRIEUR

Le pont principal est dominé par la présence de grues imposantes ainsi que d'une énorme quantité de cordes et de câbles. La soute, qui en constitue la majeure partie, est scellée par des plaques d'acier soudées, ne laissant que d'étroits passages de 1,5 mètres sur chaque côté. Dans le gaillard, d'énormes roues retiennent les ancres. À la poupe du navire se trouve la superstructure, un petit bâtiment de cinq étages et de 20 mètres de large où se trouvent les cabines des officiers, le bureau de chargement et, à l'étage supérieur, la passerelle de commandement.

SUPERSTRUCTURE

La superstructure ressemble à un petit bâtiment. Bien que ses parois extérieures soient en acier, l'intérieur est fait de lattes de bois qui peuvent se casser et voler en éclats pendant une bagarre ou une fusillade. Elle possède aussi de petites écoutilles, hormis sur la passerelle qui est dotée de grandes baies vitrées.

PONT PRINCIPAL

Cet étage comporte un compartiment central contenant l'essentiel de la machinerie nécessaire au fonctionnement des systèmes auxiliaires, de l'air conditionné, du chauffage, etc. De ce compartiment, les personnages peuvent grimper jusqu'au pont 1 ou descendre vers le pont de cale où se trouve la cargaison. La seule manière d'y accéder se fait par d'étroits escaliers. De nombreuses douilles jonchent le sol, ainsi que du sang, et par endroit, de la fumée s'échappe encore des parois touchées par les tirs.

Le pont principal abrite aussi le bureau de chargement, ainsi que la salle de contrôle de la cargaison d'où viennent généralement les grues. La machinerie a été endommagée lors de l'affrontement et les grues sont hors service. La nourriture sèche et les congélateurs sont entreposés dans deux cales sèches étanches. De ces cales sèches, les personnages peuvent accéder à la cuisine sur le pont 1 grâce à un escalier de service. Des vestiaires, une laverie, des pièces où les vêtements sont entreposés et séchés, une salle de musculation pour l'équipage, un hôpital de bord, ainsi qu'une petite chapelle se trouvent sur ce pont.

PONT 1

Ce pont est constitué de deux compartiments : le compartiment principal et celui d'où s'élève la cheminée. Dans le compartiment principal se trouve la coquerie (la cuisine), étanche et aux portes en acier. Elle est équipée de fours, de cuisinières en acier inoxydable de taille comparable à celles que l'on peut trouver dans de petits restaurants.

De l'autre côté se trouvent le mess d'équipage, le mess des officiers, une pièce de vie pour l'équipage avec billards, babyfoots, salle de jeux vidéo et canapés. Les affrontements ont fait rage ici. Des traces de sang et de tirs sont visibles de partout. Les canapés ont été calcinés par des tirs d'ioniseurs. Dans la zone secondaire se trouve la déchetterie, l'incinérateur ainsi que des escaliers qui montent et descendent le long de la cheminée vers la salle des machines.

PONT 2

Le pont 2 de la superstructure contient le compartiment de la cheminée, ainsi qu'une petite zone à découvert où se situe le bras d'une grue parée à mettre à l'eau le canot de sauvetage. Dans la partie principale de ce pont se trouvent les cabines d'équipage, de petites chambres individuelles avec un lit, un bureau, un meuble de rangement et des toilettes de petite taille. Aux deux extrémités du pont se trouvent deux locaux de nettoyage, ouverts, avec à l'intérieur des casiers de sécurité abritant une demi-douzaine de fusils d'assaut IMI Tar ainsi que des chargeurs de 20 cartouches.

PONT 3

C'est sur ce pont que se trouvent les quartiers des officiers, ainsi qu'un petit bureau pour le représentant de l'affréteur et des bureaux aux murs couverts de cartes pour les officiers. Une bonne partie de ces documents ont été déchiquetés par des coups de feu dont les impacts recouvrent toutes les parois. Le sang sur la moquette est visqueux. Un passage ouvert donne accès à la plate-forme du canot de sauvetage, contrôlée à partir d'un panneau de contrôle situé sur la paroi de la cheminée. Les personnages trouveront aussi l'escalier de service menant à tous les ponts, supérieurs et inférieurs. Le canot de sauvetage peut transporter une bonne vingtaine de personnes, et il est équipé de fusées de détresse, de couvertures et de nourriture non-périssable pour tenir pendant une semaine.

PONT 4

Sur ce pont se trouvent les quartiers du capitaine, des officiers, des chefs mécaniciens, ainsi que plusieurs salles de réunion. Il y a aussi la salle des radios, qui semble avoir subi une explosion de grenade. Il y a des débris de partout, et les parois sont recouvertes de traces de brûlures causées par des tirs d'ioniseurs et d'impacts de balles. Et il y a énormément de sang. L'affrontement qui a eu lieu ici était réellement impitoyable. Dans le compartiment secondaire se trouve la structure de la cheminée ainsi que l'escalier de service.

PONT 5

Ce pont est uniquement constitué de la passerelle de commandement. Il y a des impacts de balles un peu partout et la pluie passe par les baies vitrées brisées par la tempête. La majeure partie des équipements semble hors-service. Certains sont en état de marche mais donnent d'étranges indications et produisent de curieuses formes et courbes. Si les personnages prennent le contrôle de la passerelle, ils verront que les affrontements ici ont été terribles. Un jet d'Électronique ou d'Informatique de Difficulté 14 indiquera qu'une forme de virus a été introduite dans les ordinateurs, les écrans affichant d'étranges interférences. Il semble aussi que ce navire soit sous le contrôle des Chandras. Afin d'en reprendre les commandes, il faut que les personnages réinitialisent complètement le système et qu'ils réinstallent le logiciel de commande. Cela nécessite un jet d'Informatique de Difficulté 24. Noire peut apporter son aide, ce qui donne un bonus de 1D (comme si elle coopérait avec eux et avait une Marge de réussite de 0). Si les personnages reprennent le contrôle du navire, ils seront alors en mesure de stopper les machines ou bien d'établir un nouvel itinéraire. Noire suggère un cap nord-ouest en direction du port de Malte où ils devraient pouvoir croiser un garde-côte dans deux heures.

Ils peuvent aussi accéder au journal des communications, la dernière en date étant un appel d'urgence sur une fréquence sécurisée à 12 chiffres. Les personnages peuvent tenter de déterminer à qui appartient ce numéro (jet d'Informatique, Difficulté 24), ou ils peuvent tout simplement demander à Noire qui dispose de ce renseignement, étant donné que ce numéro appartient à la Commission Contre la Menace Extraterrestre. Par contre, elle ne sait pas qui a été contacté en particulier.

Si les personnages appellent ce numéro, un homme à la voix âgée répondra (en anglais) et demandera à parler à Bielski. Il ne posera aucune question et raccrochera rapidement.

Si les personnages ne reprennent pas le contrôle du navire, Noire leur dira qu'en ce moment, il semblerait que ce navire fasse cap directement vers le Détroit de Gibraltar. Pour le moment, aucun risque de collision n'est présent et visiblement, l'itinéraire du navire devrait passer le détroit pour rejoindre l'Atlantique. S'ils souhaitent arrêter sa course, il leur faudra descendre jusqu'à la salle des machines et trouver un moyen pour arrêter les moteurs (comme par exemple l'endommager à coup de grenades).

À ce point-ci du scénario, les personnages devraient très fortement se douter que la cargaison de ce navire n'est pas ce qui avait été déclaré. Et à ce moment précis, un écran d'affichage s'activera et affichera le message suivant : «Alerte ! Zone de cargaison compromise. Danger biologique.» C'est le bon moment pour demander aux personnages de faire un jet de Volonté contre un Stress à 3D. La mission prend mauvaise tournure... Noire n'a aucune idée de ce qui se passe et conseille aux personnages de quitter les lieux très rapidement, le temps qu'elle trouve de quoi il en retourne réellement.

CALE (NIVEAU -1)

Sur ce pont se trouve la zone de cargaison et les ateliers mécaniques. La salle des machines, miraculeusement intacte, se trouve aussi à ce niveau. Le pont de cale peut être atteint grâce à l'escalier de service situé à la poupe du navire ou par l'escalier partant du pont 1 de la superstructure.

Les personnages y trouveront aussi le caisson de sécurité que les Chandras tentent d'ouvrir. Ils n'ont utilisé aucun explosif, sachant pertinemment ce qu'il y a à l'intérieur et ne voulant pas prendre le risque de l'endommager. Deux soldats protègent deux ouvriers qui tiennent chacun un étrange instrument de découpage laser de précision, grâce auquel ils ne vont pas tarder à ouvrir ce gigantesque caisson blindé.

Si les personnages avancent discrètement, ils peuvent faire un jet de Discrétion pour tenter de se rapprocher sans alerter l'ennemi. De votre côté, vous pouvez lancer un seul jet de Perception pour l'un des soldats présents. Si les Chandras repèrent les personnages, les deux soldats se mettront à couvert dans la cloison et ouvriront le feu afin de protéger les ouvriers, qui, eux, continueront leur tâche comme si de rien n'était, mais qui combattront s'ils y sont obligés.

Lorsque les personnages en auront fini avec leurs adversaires, ils pourront examiner le caisson. Le système de sécurité biométrique a été détruit et le caisson blindé s'ouvre: de la vapeur blanchâtre s'en échappe. L'intérieur, faiblement éclairé et d'un froid glacial, contient plusieurs caisses en métal sur lesquelles ont peut y voir le symbole « danger biologique » ainsi qu'une inscription en hébreu.

CONCLUSION

SCÈNE 7 : UNE MAUVAISE NOUVELLE N'ARRIVE JAMAIS SEULE

Lorsque les personnages examinent les caisses attentivement, Noire les contacte avec de très mauvaises nouvelles.

« La cargaison réelle de ce navire est un agent biologique d'origine israélienne, une arme extrêmement mortelle appelée Dibbouk, ce qui signifie... Attention ! Nous avons un contact ! Un vaisseau ennemi est sur votre position ! Il est situé sous le navire ! Vous avez de la visite ! »

Des renforts arrivent du vaisseau Chandra, au moins quatre soldats et, pour couronner le tout, un Goliath Chandra. Les personnages n'auront que quelques minutes pour s'armer et préparer une stratégie de défense tandis que leurs ennemis se rapprochent de leur position. Entre-temps, Noire les contactera :

« Est-ce que vous me recevez ? Je n'ai pas beaucoup de temps. Je vous contacte à partir d'un canal secondaire. Nos autorités ne peuvent se permettre de perdre ce navire au profit des Chandras, il y a trop de choses en jeu. Elles viennent de déclencher le Protocole Flèche brisée. Les bâtiments prévus pour vous prêter main forte sont désormais sur une trajectoire d'interception. Ils ont reçu l'ordre de lancer des missiles de croisière Tomahawk à charge thermobarique sur votre position. Il faut que vous décampiez de là et tout de suite ! »

Mais les personnages n'en auront pas le temps car à ce moment-là, le Goliath leur foncera dessus tel un char d'assaut, détruisant des cloisons au passage afin de les attaquer au contact. Les personnages devront faire un jet de Volonté contre un Stress de 4D à la vue d'une telle scène. Le combat sera impitoyable: les Chandra attaqueront sans relâche et ne battront en retraite en aucun cas.



GOLIATH CHANDRA

AGILITÉ 4D : *Bagarre 6D, Esquive 4D, Mêlée 6D*
ADRESSE 4D : *Armes à feu 4D (armes à plasma Chandra 4D+1)*
FORCE 8D : *Endurance 9D, Soulever 10D*
CONNAISSANCES 1D
PERCEPTION 3D : *Chercher 3D*
PRÉSENCE 2D : *Volonté 4D, Intimidation 5D*

Déplacement : 5
Bonus aux dégâts : 4D
Résistance aux dégâts : 3D+12
Défense : 11

Capacités spéciales :
• Vision nocturne : un Goliath Chandra peut supprimer jusqu'à 6 points de malus dus à l'obscurité.
• Système immunitaire amélioré : le Chandra a un bonus de 2D contre tout pathogène.

Équipement : Canon plasma (12D de dégâts) - Chargeur pour canon plasma - Griffe en Biosteel (+3D de dégâts) - Armure en Biosteel (Résistance aux dégâts 7D+12 lorsque portée)

SOLDAT CHANDRA

AGILITÉ 4D : *Bagarre 5D, Esquive 4D, Mêlée 5D*
ADRESSE 4D : *Armes à feu 5D (armes plasma Chandra 5D+1)*
FORCE 5D : *Endurance 5D, Soulever 5D*
CONNAISSANCES 2D
Perception 5D
PRÉSENCE 2D : *Volonté 4D, Intimidation 4D*

Déplacement : 5
Bonus aux dégâts : 3D (Griffes)
Résistance aux dégâts : 2D+9
Défense : 11

Capacités spéciales :
• Vision nocturne : un soldat Chandra peut supprimer jusqu'à 6 points de malus dus à l'obscurité.
• Système immunitaire amélioré : le Chandra a un bonus de 2D contre tout pathogène.

Équipement : Arme lourde à plasma (9D de dégâts)

Si les personnages parviennent à les vaincre, ils auront alors remporté leur première épreuve. Ils recevront le message suivant de Noire :

« Missiles lancés ! Je répète, missiles lancés ! Il ne vous reste que quelques minutes ! Il y a un canot de sauvetage sur le pont arrière ! »

VITE, VITE, VITE !

Comme vous l'aurez sûrement remarqué, nous n'avons pas indiqué dans combien de temps les missiles s'abattront sur le navire. C'est volontaire. L'objectif est de rendre cette scène cinématique et de coordonner l'arrivée des missiles avec la fuite des personnages afin de leur permettre de quitter le navire à la toute dernière minute. Théoriquement, cette incertitude devrait les pousser à partir de là le plus rapidement possible et rajouter une tension dramatique à cette scène. Par contre, si vous souhaitez jouer une fin réaliste et que les personnages puissent mourir, alors les missiles toucheront leur cible dans 3 minutes (environ 60 tours) à partir du moment où Noire les a contactés.

SCÈNE 8 : S'ENFUIR

Les personnages peuvent décider de quitter le navire avec le canot de sauvetage. S'ils ont déjà été trop malmenés, alors laissez-les s'enfuir sans aucun obstacle. Par contre, si vous pensez qu'ils peuvent encore prendre un coup ou deux, mettez deux soldats Chandras sur leur chemin.

À leur arrivée sur le pont, ils auront un autre moment de frayeur créé par une lueur verdâtre. Un vaisseau Lunapsis est en vol stationnaire à 10 mètres au dessus du navire, avec un sas inférieur ouvert comme une bouche béante. Ce vaisseau, dégoulinant d'eau de mer, est soudain rendu visible par un éclair au loin. Cette vision fantomatique donne l'impression qu'un monstre gigantesque venu d'un âge lointain flotte en ce moment sur leur tête. Et le fait que ce vaisseau ressemble à une créature aquatique protégée par une cuirasse contribue à cette sensation.

Le pilote de ce vaisseau n'a pas reçu ordre de poursuivre les personnages, par contre, eux, ne sont pas censé le savoir et peuvent croire le contraire. Ils peuvent aussi vouloir lui tirer dessus. Dans ce cas, leur donner un Point de bravoure ne sera pas du luxe... La mitrailleuse de calibre 50, fixée sur le pont peut être un bon moyen d'endommager ce gigantesque vaisseau spatial. Le pilote n'a pas encore détecté la présence des PJ, mais un jet en opposition de Discrétion contre la Perception du pilote sera nécessaire en cas d'attaque surprise. Une manœuvre de distraction pourra aussi fonctionner. Veuillez noter que si les personnages tirent sur le pilote, il répliquera avec les armes de son vaisseau et tirera sur le pont. Si les personnages ne tentent que de s'enfuir, le pilote les repèrera mais il les laissera partir, n'ayant pas reçu l'ordre d'ouvrir le feu.

PILOTE CHANDRA

AGILITÉ 4D : ***Esquive 4D***
ADRESSE 5D : ***Armes à feu 5D, Piloter 5D (Vaisseaux Chandra 7D)***
FORCE 2D : ***Endurance 3D***
CONNAISSANCES 2D : ***Électronique 4D, Informatique 4D***
PERCEPTION 5D : ***Chercher 5D, Orientation 6D***
PRÉSENCE 2D : ***Volonté 4D***

Déplacement : 6
Bonus aux dégâts : 1D
Résistance aux dégâts : 2D+6
Défense : 11

Capacités spéciales :
- ***Vision nocturne : un pilote Chandra peut supprimer jusqu'à 6 points de malus dus à l'obscurité.***
- ***Système immunitaire amélioré : le Chandra a un bonus de 2D contre tout pathogène.***

Équipement : Arme lourde à plasma (9D de dégâts)

Il est aussi probable que les personnages veuillent tenter de convaincre le haut commandement d'annuler l'attaque de missiles. Ils pourront le supplier autant qu'ils le veulent, il ne reviendra en aucun cas sur sa décision. Par contre, ils peuvent convaincre Noire de leur apporter son aide d'une certaine manière... Il leur faudra pour cela réussir un jet de Persuasion à Difficulté 21 et tenir un excellent discours... S'ils parviennent à la convaincre qu'ils sont en mesure d'arranger la situation, ils l'entendront chuchoter et taper sur son clavier très rapidement. À ce moment-là, les missiles perdront la trace de leur cible et s'abattront dans l'eau créant une explosion à la fois spectaculaire et inoffensive pour les personnages. Noire sera alors immédiatement relevée de son poste et ne pourra plus leur venir en aide.

Si les personnages ne parviennent pas à faire avorter l'attaque de missiles, lorsqu'ils monteront à bord du canot de sauvetage, ou bien au moment où ils finiront de tirer sur le vaisseau Chandra, ils verront les missiles en approche. La scène suivante, très cinématique, décrira les personnages s'échappant sur un Zodiac tandis qu'ils regardent le navire exploser et se transformer en une gigantesque boule de feu. Si les personnages n'ont pas abattu le vaisseau Chandra, alors celui-ci sera endommagé par l'explosion, puis volera au-dessus du canot de sauvetage avant d'accélérer et de disparaître au loin.

Si les personnages sont parvenus à s'enfuir et à faire avorter l'attaque de missiles, cela signifie que leur mission a échoué : les Chandra se sont emparés du Dibbouk et quittent le secteur. Les personnages seront secourus très peu de temps après.

Si les personnages ont fait annuler l'attaque de missile et sont parvenu à abattre le vaisseau Chandra, les personnages verront arriver peu de temps après des hélicoptères et une frégate de la Marine italienne sur laquelle ils embarqueront et qui prendra le contrôle du navire.

ÉPILOGUE

Un peu plus tard, les personnages sont récupérés par un hélicoptère de sauvetage Dauphin de la Marine qui les emmènera jusqu'à

TYPE DE VÉHICULE	VIT	RES	PAS	MAN
Vaisseau Lunaspis	4/8/12/16	12D	16	-

ARME À FEU	COURTE	MOYENNE	LONGUE	MUN.	DÉGÂTS
Canon lourd couplé à plasma	500	1500	3000	100	12D



l'aéroport de Malte. Sur la piste d'atterrissage, Noire les rejoint. Selon comment s'est déroulé le scénario, il est probable qu'elle soit en état d'arrestation ou, au minimum, qu'elle ait été démise de ses fonctions. Si les personnages ont besoin d'une assistance médicale, alors une ambulance les y attendra. Ceux qui le peuvent seront conduits au hangar où un centre de commandement bourré d'écrans a été installé.

L'écran du fond s'allume et ils discernent une silhouette dans l'ombre, partiellement éclairée. Un point rouge éclaire la scène tandis qu'un homme âgé, dans les 70 ans, les cheveux gris plaqués en arrière, un sourire menaçant aux lèvres, tire sur son cigare.

Le lieutenant Noire se raidit d'un coup. Les personnages ont déjà vu cet homme à la télévision. Il s'agit du conseiller Allan Cabbord, un vieux sénateur républicain de l'État de Floride, et l'un des représentant les plus influents de la Commission Contre la Menace Extraterrestre. Certains pensent même qu'il est l'homme le plus puissant de la planète. Si les personnages ont réussi leur mission et que le navire a été détruit, Cabbord les félicitera à contrecœur. S'ils sont parvenus à abattre le vaisseau Chandra et à prendre le contrôle du navire, il sera ravi et fera montre d'une très grande gratitude.

Si les personnages demandent pourquoi le Dibbouk était à bord, Cabbord répondra, avec un peu trop d'entrain :

« Cette guerre est abominable, et si nous voulons que l'humanité survive, il nous faut alors nous préparer à utiliser nous aussi des armes tout aussi abominables. »

Il les saluera d'un geste de la main puis coupera la connexion.

Il reste toujours une question en suspend. Comment les Chandras ont-ils eu connaissance de l'existence du navire ? C'est cette question même que STRATCOM se pose en ce moment, question qui reste pour le moment sans réponse et qui pend au dessus de cette organisation telle une épée de Damoclès.

Si les personnages ont échoué, ils seront sévèrement réprimandés et Noire sera soit mise aux arrêts, soit suspendue. Par contre, s'ils ont réussi leur mission de main de maître et qu'ils ont abattu le vaisseau Chandra, ils seront récompensés avec une promotion.

Distribuez des Points de personnages (donnez-en quelques autres en supplément s'ils ont abattu le vaisseau Chandra) et laissez les personnages profiter d'une permission amplement méritée.





OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License. 4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any

Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content. 9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. D6 Adventure (WEG 51011), Copyright 2004, Purgatory Publishing Inc West End Games, WEG, and D6 System are trademarks and properties of Purgatory Publishing Inc.

PRODUCT IDENTIFICATION: Product Identity: The D6 System; the D6 trademark, the D6 and related logos; OpenD6 and any derivative trademarks; and all cover and interior art and trade dress are designated as Product Identity (PI) and are properties of Purgatory Publishing Inc. Use of this PI will be subject to the terms set forth in the D6 System/OpenD6 System Trademark License (D6STL). Open Game Content: All game mechanics and materials not covered under Product Identity (PI) above.

FIRST CONTACT

X-CORPS

FEUILLE DE PERSONNAGE CIVIL ET GLOBAL DEFENSE

FIRST CONTACT
X-CORPS

FEUILLE DE PERSONNAGE

JOUEUR :

NOM :

PROFESSION :

SURNOM :

ÂGE : | SEXE :

TAILLE : | POIDS :

DESCRIPTION:

AGILITÉ			CONNAISSANCE		
Acrobaties	☐		Business	☐	
Armes de Corps-à-corps	☐		Connaissances académiques	☐	
Artiste de l'évasion	☐		Contrefaçon	☐	
Bagarre	☐		Démolition	☐	
Discrétion	☐		Électronique	☐	
Équitation	☐		Informatique	☐	
Escalader	☐		Langues	☐	
Esquive	☐			☐	
Sauter	☐			☐	
DEXTÉRITÉ			Médecine	☐	
Armes à feu	☐		Sécurité	☐	
Armes à distance	☐		**PERCEPTION**		
Conduite	☐		Art	☐	
	☐			☐	
	☐		Camouflage	☐	
Crochetage	☐		Connaissance de la rue	☐	
Escamottage	☐		Investigation	☐	
Lancer	☐		Jeux d'argent	☐	
Navigation	☐		Observation	☐	
Pilotage	☐		Orientation	☐	
	☐		Pistage	☐	
	☐		Survie	☐	
Réparations	☐		**PRÉSENCE**		
FORCE			Autorité naturelle	☐	
Course	☐		Déguisement	☐	
Endurance	☐		Dressage	☐	
Nager	☐		Empathie	☐	
Soulever	☐		Intimidation	☐	
	☐		Mensonge	☐	
	☐		Persuasion	☐	
	☐		Séduction	☐	
	☐		Volonté	☐	

DÉFENSE :

NIVEAU DE VIE :

	NIV. DE BLESSURE	
1-3	SONNÉ	☐
4-8*	BLESSÉ	☐
4-8**	GRAV. BLESSÉ	☐
9-12	HANDICAPÉ	☐
13-15	MORTELLEMENT BL.	☐
16+	MORT	☐

BLESSURES ET LÉSIONS

STRESS

1-4	NERVEUX	☐
5-8*	STRESSÉ	☐
9-12**	AFFOLÉ	☐
13-15	PROFOND. AFFECTÉ	☐
16+	ÉTAT DE CHOC	☐

STRESS POST-TRAUMATIQUE

ATOUTS

POINTS DE PERSONNAGE ET DE BRAVOURE

POINTS DE PERSONNAGE

POINTS DE BRAVOURE

TALENTS SECONDAIRES

CON. AUX DÉGÂTS : | RÉSISTANCE AUX DÉGÂTS | MOUVEMENT :

FAIBLESSES

CARACTÉRISTIQUES ET TALENTS ADDITIONNELS

AGILITÉ		CONNAISSANCES	

DEXTÉRITÉ		PERCEPTION	

FORCE		PRÉSENCE	

ARMES ET PROTECTIONS

ARMES	TYPE	CAL.	CAP.	DGTS

PROTECTION	TYPE	BONUS

OBJETS DIVERS

VÉHICULES

VEHICULE	VIT	RES	PAS	MAN

FIRST CONTACT XCORPS

OBJECTIFS

LISTE DES TÂCHES

NOTES

HISTORIQUE

CONTACTS



FEUILLE DE ROUTE CIVIL ET X-CORPS

FIRST CONTACT XCORPS

FEUILLE DE ROUTE POUR CIVILS

JOUEUR :

JOURNAL DE BORD :

DATE	ÉVÉNEMENTS	FAITS MARQUANTS

DATE	ÉVÉNEMENTS	FAITS MARQUANTS

DATE	ÉVÉNEMENTS	FAITS MARQUANTS

FECHA	ACONTECIMIENTO	DATOS DE INTERÉS

DATE	ÉVÉNEMENTS	FAITS MARQUANTS

DATE	ÉVÉNEMENTS	FAITS MARQUANTS

DATE	ÉVÉNEMENTS	FAITS MARQUANTS

FIRST CONTACT
X CORPS

FEUILLE DE ROUTE POUR X-CORPS

JOUEUR :

MISSIONS DE GLOBAL DEFENSE : X-CORPS

DATE	MISSION	OBJECTIF PRIMAIRES ET SECONDAIRES
DATE	MISSION	OBJECTIF PRIMAIRES ET SECONDAIRES
DATE	MISSION	OBJECTIF PRIMAIRES ET SECONDAIRES
DATE	MISSION	OBJECTIF PRIMAIRES ET SECONDAIRES
DATE	MISSION	OBJECTIF PRIMAIRES ET SECONDAIRES
DATE	MISSION	OBJECTIF PRIMAIRES ET SECONDAIRES
DATE	MISSION	OBJECTIF PRIMAIRES ET SECONDAIRES

FEUILLE DE ROUTE POUR CIVILS

FIRST CONTACT XCORPS

JOUEUR :

JOURNAL DE BORD :

DATE	ÉVÉNEMENTS	FAITS MARQUANTS

DATE	ÉVÉNEMENTS	FAITS MARQUANTS

DATE	ÉVÉNEMENTS	FAITS MARQUANTS

FECHA	ACONTECIMIENTO	DATOS DE INTERÉS

DATE	ÉVÉNEMENTS	FAITS MARQUANTS

DATE	ÉVÉNEMENTS	FAITS MARQUANTS

DATE	ÉVÉNEMENTS	FAITS MARQUANTS

FEUILLE DE ROUTE POUR X-CORPS

JOUEUR :

MISSIONS DE GLOBAL DEFENSE : X-CORPS

DATE	MISSION	OBJECTIF PRIMAIRES ET SECONDAIRES
DATE	MISSION	OBJECTIF PRIMAIRES ET SECONDAIRES
DATE	MISSION	OBJECTIF PRIMAIRES ET SECONDAIRES
DATE	MISSION	OBJECTIF PRIMAIRES ET SECONDAIRES
DATE	MISSION	OBJECTIF PRIMAIRES ET SECONDAIRES
DATE	MISSION	OBJECTIF PRIMAIRES ET SECONDAIRES
DATE	MISSION	OBJECTIF PRIMAIRES ET SECONDAIRES


"MORS CERTA HORA INCERTA"
GHOST WOLVES