

BODY BAG #04

LA PONCTUALITÉ EST MORTE ET LE LÉGISTE EST EN RETARD

PLAGUES :
PORT SYRIA,
LES FACTIONS

FUTUR DK :
PARTIE 3 : I SHOT
THE SHERRIF

FINAL FRONTIER :
LES STRIPS

HELLYWOOD :
INSPIRATIONS

FINAL FRONTIER :
OUT OF TIME
ÉPISODES
01 ET 02

MANTEL D'ACIER :
COURS
D'INGÉNIERIE
DES MANTELS


John Doe





Et voilà c'est fini !

Hein ? Comment ça, Boba ? Mais non, je parle des fêtes bien entendu ! Les rejoissances sont terminées. On a eu le temps de digérer - avec plus ou moins de bonheur - les monceaux de victuailles ingérées. On a bien ri en regardant la 103ème rediffusion du bêtisier sur TF1 ou les numéros d'équilibriste unijambiste chez Patrick Sébastien. Tata Simone est repartie chez elle mais elle nous a laissé son impérissable cadeau, le joli tricot en mohair, en souvenir. A dans un an ! Il faudra bien cela pour s'en remettre...

Reste que nous voilà en 2008. C'est l'occasion pour toute l'équipe de Boba et moi-même de vous adresser tous nos voeux pour cette nouvelle année. Qu'elle soit faste et pleine d'amour, de tendresse et de rigolade. Qu'elle voit tous vos projets se réaliser et surtout qu'elle vous laisse en bonne santé, vous et ceux que vous aimez !

En ce qui nous concerne, nous espérons pouvoir tenir le rythme des projets annoncés (qui ont pris un peu de retard sur fin 2007, comme vous avez pu le constater). 2008 sera un gros challenge : pérenniser ce que nous avons entrepris l'année précédente, nous améliorer et mettre en place tout ce qu'il faut pour qu'on puisse continuer longtemps à rêver ensemble. On va s'y employer et on y croit fort !

En plus, y a pas de raison, les fêtes sont finies et on a plus l'excuse d'être bourrés et ballonnés...

Excellente année à tous !

Emmanuel



RAPPORT D'AUTOPSIE



Plagues : Port Syria, partie 2 - les factions

Futur dK: projet Neige, troisième partie

Final Frontier : la bédé !

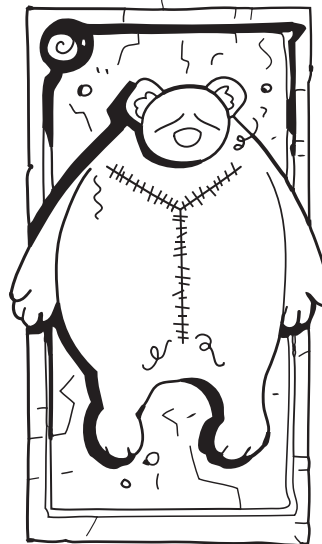
En direct de la rédaction

Dans les tripes : les 4x10 inspis culturelles pour Hellywood

Final Frontier : Out of Time, épisodes 1 et 2

Mantel d'acier : cours d'ingénierie sur les mantels

SMELL LIKE A DEAD BEAR



Directeur du service :
Dr. Emmanuel Gharbi

Médecin-chef :
Dr. Benoît Attinost

Infirmière :
Matthieu Destephe

Radiologie :
John Grümph, Pierrick May

Internes :
Laurent Devernay, François Lalande, Raphaël Andere, Matthieu Gombert, Yannick Polchetti, Guillaume Vasseur, Manuel Bedouet, Zuzul & Faust, Jérôme Huguenin (couverture)

MANTEL D'ACIER

PVLP-FANTASY





à tombeaux ouverts

004

RÉFÉRENCES :
Plaques dK

TITRE DE L'ARTICLE :

Port Syria - les factions

AUTEUR(S) :

Zuzul & Faust

ILLUSTRATEUR(S) :

John Grünph

CORRECTEUR(S) :

RÉSUMÉ ET PRÉSENTATION DE L'ARTICLE :

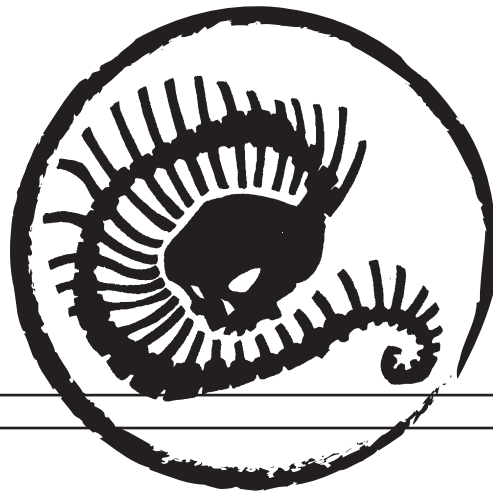
Préambule : Dans l'édition précédente, nous vous parlions de l'histoire de la région ainsi qu'une description général du havre principal où se trouvent les joueurs. Il est donc temps de passer aux factions qui font vivre cette cité. Comment le commerce est-il géré ? Qui s'occupe de la Garde et comment est elle organisée ? Les sages sont-ils plutôt pyromanes ou humanistes ? La Duchesse est-elle célibataire et si oui, avez-vous vos chances ? Les réponses à toutes ces questions et plus encore se trouvent ici.

Vous trouverez ces informations divisées en deux parties. Une partie joueur représentant ce qu'un personnage faisant ses recherches à Port Syria obtient comme renseignements, et une partie maître de jeu vous offrant de nombreux secrets et squelettes de placard pour pimenter vos intrigues.

Vous avez le menu complet, alors prenez les plats que vous souhaitez ou créer en des nouveaux avec, le choix est votre, comme toujours.

Bien sûr, nos joueurs du module Neverwinter Nights (plaquesnwn.free.fr pour ceux souhaitant nous rejoindre) seront sévèrement punis s'ils lisent la partie M). Plus de bière à la taverne et un service obligatoire aux remparts de Port Syria, ça vous apprendra.

Pour conclure, bonne lecture et gare aux zombies !



OBSERVATIONS ET NOTES :

LES FACTIONS, SECTION JOUEUR

Note des MJs : Les parties sur ce que telle faction pense des autres sont à titre général. A titre personnel, chacun à son opinion, ce qui suit est juste la tendance permettant de voir à un niveau global les relations qui existent entre elles.

LES SAGES

Chef : Questeur Astior.

Membres présents : 3 + enfants

COMMENT SONT-IL PERÇUS

Les sages de Port Syria oscillent entre la vindicte populaire et la gratitude, tout dépend du point de vue. Pour le citoyen de Port Syria, les sages sont une plaie qui tente depuis des générations de prendre le contrôle de la cité, et pas toujours par des moyens très honorables. Pour les habitants des quartiers pauvres, les sages sont les seules personnes qui s'occupent un tant soit peu de leurs sorts, en leur amenant vivres, soins et réconforts.

Les sages de Port Syria occupent un ancien temple abandonné qu'ils ont réaménagé. Ils vendent des potions à bas prix (au grand regret de la guilde marchande), qu'ils fabriquent eux-mêmes, pour assurer une rentrée de fond. Actuellement, les sages provoquent un fort débat d'opinions de part la gestion du dernier Questeur, mais les blessures passées restent encore bien dans les esprits.

PERSONNALITÉS MARQUANTES

Questeur Astior : Astior est un homme d'une quarantaine d'années qui en paraît soixante, posé et calme, il semble bien frère sous son éternelle robe de bure. Toujours à se préoccuper du sort des pauvres, ouvert et amical, c'est le sage le plus apprécié de Port Syria. On peut voir le voir devenir radieux lorsqu'il est entouré d'enfants, ce qui ne manque jamais de faire jaser.

Frère Rolas : Gros, maladroit et niais, ce frère paraît bien loin du modèle du sage inquisiteur. Capable de gober des borbards plus gros que lui, taquiné en permanence par les enfants qui traînent dans la maison, il est soupe au lait et long à la détente. Pourtant le questeur Astior est très attaché à sa présence et le couve trop au regard du frère Clando. Toujours souriant, il est prêt à aider son prochain, même si cela prend souvent des formes inattendues.

Frère Clando : Le zélateur du coin. Il a les cheveux hirsutes, comme s'ils tentaient de quitter son corps (en fait les conséquences d'une catastrophe majeure qui ne partira jamais) et marmonne souvent, récitant mille fois des mantras de son monastère d'origine. Son sujet favori est le dogme des Sages, mais avec l'interdiction de faire du prosélytisme, il se retient le plus souvent.

CE QU'ILS PENSENT PUBLIQUEMENT DES AUTRES FACTIONS

La Garde : Ils font bien leur travail et certains respectent et pratiquent la voie du Salut avec dévotion. Beaucoup d'autres par contre nous regardent avec méfiance. Quand comprendront-ils que le véritable ennemi est en dehors de ce havre ?

Les Chevaucheurs de Cendre : Des gens braves et courageux, mais trop indépendants. Leur vision du monde n'a jamais réussi à s'accorder à la notre, mais nous ne désespérons pas de leur faire comprendre leur erreur un jour.

Les Marchands : Les profiteurs de la détresse du peuple. Ces gens ont pour chef un personnage odieux, et le Salut en accueillera peu lorsque leur départ viendra.

La Duchesse : Une personne sensée qui a compris qu'on ne devait pas juger uniquement sur les erreurs du passé. Elle nous donne une chance et pour cela nous lui sommes redevables.

La Rose Cendrée : Qu'est-ce donc ? Nous avons cru entendre quelque chose à ce sujet, mais je ne vois pas trop de quoi vous parler.

Rumeur : On parle beaucoup de la visite prochaine d'un Inquisiteur de l'Ordre à Port Syria. Pour quelles raisons et quelles sont ses objectifs ? Et surtout, comment compte réagir la Duchesse ?

LES MARCHANDS

Chef : Hastand Welm gros, gras, grisonnant.

Membres de la faction : 15 permanents le reste en circulation

Sous factions : trésoriers, artisans et voyageurs (cf. bouquin de Plagues)

HISTORIQUE

La faction marchande de Port Syria est arrivée avec les premiers réfugiés. Il fallut mettre en place l'infrastructure nécessaire pour assurer la survie de tous, et les marchands savaient ce qu'il fallait faire. C'est sûrement le groupe qui a le moins souffert des affres qu'a connu la cité ; toujours à l'abri derrière les remparts, loin des intrigues nobles, les marchands ne s'occupent que de profit, et ils aiment cela.

LES FONCTIONS

Les trésoriers sont au siège même de la guilde, dans la cité principale. Ils gèrent depuis le siège les comptes des denrées en provenance et en arrivée à Port Syria. Welm est souvent chez les trésoriers car il aime compter ses gemmes, ses précieuses gemmes....

Les artisans sont le fer de lance de la guilde ; le tanneur et le forgeron sont réputés au delà même des murs du havre pour la qualité de leur travail.

Les voyageurs sont essentiellement sur les navires ; le transport par voie terrestre étant souvent chaotique dans la région, ils préfèrent passer par voie fluviale. Certains essaient quand même de traverser les terres, et les chanceux qui y arrivent en voient leurs profits grandement améliorés.

PRINCIPAUX MEMBRES

Hastand Welm, chef de la guilde marchande : La quarantaine, très gras, dégarnit et le cheveu grisonnant. Il aime se parer d'atouts chers et de parfums hors de prix. Issu d'une famille marchande, il est à la tête du plus gros stock de gemmes de la cité, de part le trafic florissant d'esclaves qu'il dirige. C'est lui qui fixe le cours des prix pour toute la cité, sous la tutelle de la duchesse. Aimable et avenant, il sait se montrer féroce en affaires, mais reste très hautain avec ceux qui n'ont pas son rang et pire encore avec les esclaves.

Connu pour son appétit de gemmes et de femmes, il est réputé pour ses soirées orgiaques de débauche. On dit d'ailleurs de lui qu'il doit chier des gemmes! (Note à LG : référence visible au trône de fer, je ne sais pas si cela peut passer).

CE QU'ILS PENSENT PUBLIQUEMENT DES AUTRES FACTIONS

Les Sages : Ils ne comprennent pas que sans commerce pas d'économie et sans économie nous aurions un Havre détruit de l'intérieur depuis longtemps. Il faut arrêter de jouer les naïfs, ce n'est pas eux qui nous sauveront mais nous même.

La Garde : Ouais, font leur travail, tant qu'ils nous protègent, rien à dire.

Les Chevaucheurs de Cendre : Un peu nos partenaires d'affaires, et aussi doués que nous pour négocier un contrat, pas à dire. Si seulement les routes n'étaient pas aussi dangereuses, on pourrait se passer d'eux et ramener plus de gemmes.

La Duchesse : Même pas un marchand au conseil ! C'est quand même incroyable. Bon, elle prend des décisions souvent juste mais quand même. Ha oui n'écoutez pas les rumeurs comme quoi le représentant du peuple serait soudoyé par notre chef. C'est que des rumeurs hein...

La Rose Cendrée : Heu ... Oui désolé mais je dois vous laisser, pas le temps de vous répondre là, vous savez ce que c'est, les affaires.

Rumeur : Un bal masqué s'organise bientôt chez Maitre Welm. Il paraîtrait même que Welm prépare une surprise dont les invités se rappelleraient longtemps.

LA GARDE DE PORT SYRIA

Chef actuel : Connétable Xavier

Nombre de membres : Plus d'une centaine répartis dans toute la cité

Seconds du chef : Lieutenant Asquen (gardes), Lieutenant Eudaf (remparts), Sergent Axibal (fossoyeurs)

RÔLE

Les gardes sont chargés de la sécurité de Port Syria. Vu la taille du périmètre à surveiller, ils sont répartis en quatre grands groupes

🌀 les gardes de la cité proprement dite. C'est le corps contenant le plus d'hommes, qui passent le plus clair de leur temps en patrouille ou en entraînement. Leur QG est la tour de garde dans la cité principale ; on y trouve également les geôles de Port Syria, qui ne sont que rarement remplies à cause des lois strictes en vigueur à Port Syria. Ils font appliquer les lois au pied de la lettre, bien que la réputation de corruption les concernant soit toujours forte, malgré les nombreuses purges que le connétable a pu faire appliquer.

🌀 le rempart chargé des défenses extérieures. Sûrement l'un des postes les plus dur à tenir. On y envoie surtout les trop fortes têtes, les gardes ayant eu un comportement tendancieux (soupçonné de viol, de corruption ou d'abus de pouvoir) ou encore les esclaves voulant acheter une liberté. Toujours en première ligne, dans le froid et la cendre qui s'infiltré dans le corps, c'est un cauchemar permanent. La durée de vie moyenne dans ce corps ne dépasse rarement un an, et ceux qui comme le garde Randoss ont survécu à trois affectations (pour insubordination) au rempart deviennent des légendes vivantes.

🌀 les fossoyeurs qui gèrent l'accès de la fosse aux morts. Si le rempart est l'affectation crainte par les gardes, alors les fossoyeurs sont l'enfer. Cette poignée d'hommes est toujours postée près des portes de la fosse, loin sous terre, et vivent reclus entre eux. Ils patrouillent parfois dans les souterrains, mais seul leur chef, le sergent Axibal, connaît la fréquence de ces rondes. Le connétable les laisse faire, et il ne fait pas bon se retrouver seul face à une patrouille. On entend les rumeurs les plus folles les concernant : ils seraient cannibales, forniqueraient avec les morts ou encore qu'ils tueraient à vue toute personne les approchant. Mais personne n'est jamais descendu pour vérifier.

🌀 la garde d'élite, chargée de la protection du donjon et de la duchesse. Ils ont leurs quartiers directement dans le donjon, au troisième étage. Ils s'occupent uniquement du donjon, patrouillant sans relâche et n'en sortent que rarement pour suivre les déplacements de la duchesse ou d'un de ses conseillers. Ils sont directement sous les ordres du connétable, et sont le corps d'arme le plus en vue. Connus pour être incorruptibles, avoir le meilleur équipement et la meilleure nourriture, ils sont réellement l'élite de la garde.

RANGS

Frère d'arme, sergent, lieutenant, connétable. Les fonctions sont héritées de l'ancienne Syria.

HISTORIQUE

Pour comprendre la garde de Port Syria, il faut revenir à la Garde de Syria, avant les grandes pandémies. Syria comprenait plusieurs corps d'armes pour se protéger, qui rivalisaient pour le prestige et les faits d'armes. Chaque école de magie entretenait son ordre, et lui faisait bénéficier de ses compétences. Lorsqu'arriva la première pandémie, les ordres furent en première ligne. Chacun se battit de son mieux pour la cité mais ils furent vite dépassés par le nombre et durent battre en retraite. C'est lors de la fuite vers le village que l'ordre du feu connut son plus grand exploit : ils décidèrent de rester à l'arrière pour donner un répit aux civils, sachant que leur acte était du suicide.

En leur honneur, la garde de Port Syria affiche le symbole d'un phoénix sur leur plastron. Ils ont conservés la dénomination de frère entre eux et le titre de connétable pour leur chef.

LE CONNÉTABLE XAVIER JINAS

Xavier est un homme à forte carrure, blond cendré, à la voix forte et bourru. Doté d'un charisme très important, il a obtenu ce poste après une sortie pour sauver un groupe de voyageurs tombés dans une embuscade. Il est revenu avec un seul de ses hommes, blessé, mais avec la plupart des voyageurs encore en vie. Ce coup d'éclat l'a amené à être promu à ce rôle et il l'assume avec un grand professionnalisme. Dévoué à la Duchesse, il s'est rarement opposé à elle lors des conseils. Leur rare sujet de discorde, connu, concerne Freston qu'il espère mettre un jour en prison.

Xavier lutte activement contre la corruption de ses hommes, et organise parfois des purges sévères. Son sens de la hiérarchie tient de la rigidité pour certains, mais il sait aussi ce montrer humain. Il est toujours prévenant pour ses hommes, qu'il considère sous sa responsabilité, mais se montre impitoyable avec les resquilleurs. Il est plutôt bien apprécié de ses hommes de part ses faits d'armes, même si beaucoup le trouvent trop aux bottes de la duchesse.

On ne connaît pas de femme présente autour du connétable (certains y voyant les signes d'une homosexualité), mais aussi très peu d'amis. Le seul connu étant le Maître des chevaucheurs de cendre.

PROCÉDURE À APPLIQUER EN CAS D'ATTAQUE

Lors d'une attaque de MV par le village, le rempart doit encasser l'assaut en attendant le renfort de la garde de la cité. Les fossoyeurs restent dans les souterrains et patrouillent dans leur secteur pour empêcher une attaque simultanée, alors que la garde d'élite reste derrière les remparts du donjon.

Si le premier rempart tombe, le second rempart se ferme et le village est immédiatement mis à feu. Toute personne qui n'aurait pas réussi à se mettre à l'abri est considérée comme perdue.

Lorsque la fosse au mort est débordée, les fossoyeurs sonnent les gongs disponibles dans la zone. A ce moment, tout garde doit se diriger vers l'entrée du secteur pauvre pour encasser la vague, pendant que le quartier pauvre est évacué vers le niveau supérieur. Si jamais le quartier pauvre semble perdu, on verrouille l'entrée au niveau de la cité principale, tant pis pour les vivants en dessous.

Lorsque des MVs sont signalés en ville, on bloque immédiatement toutes les portes et entrées. On sonne l'alerte depuis la tour de garde, signifiant pour les habitants de se terrer chez eux à double tour en attendant la fin de l'alerte. La garde de la cité patrouille et tir à vue sur tout ce qui bouge.

Lors d'une attaque sur le port, on ferme la zone et on ramène des renforts de la cité, voir du donjon en cas de grosse attaque (pirates organisés par exemple).

Si le donjon est attaqué, alors c'est que la cité est perdue. La garde d'élite se battra jusqu'au bout (en l'honneur de l'ordre de l'ancienne Syria) pour protéger la fuite et ce sera un chacun pour soi.

CE QU'ILS PENSENT PUBLIQUEMENT DES AUTRES FACTIONS

Les Sages : Ils nous aident souvent en effet, mais de là à leur faire une confiance aveugle, n'exagérons pas. Ceux là sont peut être plus charitables que la moyenne, et oui beaucoup d'entre nous les soutiennent, mais on reste vigilant malgré tout.

Les Chevaucheurs de Cendre : Ha oui, eux. Les relations se passent bien, mais de temps en temps, y a quand même une petite rivalité entre nous. Après tout, nous on combat pour l'honneur et le peuple pendant qu'eux ils le font contre de l'argent. Faut bien vivre, mais qu'ils arrêtent de se croire supérieur à nous pour certains.

Les Marchands : Ils sont en général très corrects, et notre mission est aussi de protéger les richesses de la ville. Rien à rajouter.

La Duchesse : Notre dirigeante, nous oeuvrons pour elle, et la servons avec plaisir. Non, le fait que le Connétable l'apprécie autant n'a rien à voir avec notre jugement, alors arrêtez ces insinuations.

La Rose Cendrée : Laissez nous faire notre travail, et on arrête là les questions.

Rumeur : La corruption est en augmentation depuis peu, ce n'est malheureusement pas un grand secret. Le Connétable serait en train de monter un groupe d'enquête qui aurait les pleins pouvoirs, avec l'aval de la Duchesse et du Conseil. Gardes corrompus, méfiez vous, car ce groupe ne serait peut être pas composés uniquement de gardes.

LES CHEVAUCHEURS DE CENDRE

Chef actuel : Maître Christant

Nombre de membres : Une douzaine (nombre variant régulièrement)

Seconds du Maître : Guide Hector, Protecteur Lionel et Eclairéuse Velle.

RÔLE

Les Chevaucheurs de Cendre sont les guides parfaits pour toutes personnes souhaitant sortir de la cité. Assurant le rôle d'escorte, ils sont aussi ceux qui connaissent le mieux la région. Parfois appelés en renfort de la garde pour explorer les souterrains inconnus, leur rôle reste principalement sur tout ce qui se touche à l'extérieur de la cité. Indépendant des forces armées, ils font commerce de leurs capacités et de leur savoir. Dans l'ancien temps, ils seraient des guides, cartographes et éclaireurs réunis en une seule entité.

Leur QG est dans le quartier des guildes de la cité ; petit et austère, c'est plus un lieu de passage et de repos qu'un lieu de rencontre. Si vous voulez trouver les chevaucheurs, allez plutôt du côté du port ou de la taverne de la dent de vampire.

RANGS

🕒 **Guide de la cendre :** Le rang le plus courant au sein de la guilde. Ils sont mis sur tous types de missions, et le plus souvent en soutien pour les missions les plus dangereuses. Tout membre commence obligatoirement à ce rang.

🕒 **Protecteur de la cendre :** Les protecteurs sont spécialisés dans l'escorte de convoi, peu importe celui-ci. Ils sont les plus aptes au combat et possèdent de bonnes capacités martiales pour permettre la survie du groupe en toutes circonstances. Les protecteurs forment un groupe soudé où tout membre doit connaître les capacités des autres pour une efficacité maximum en situation hostile.

🕒 **Eclaireur de la cendre :** Derrière ce terme généraliste se cache en fait les chevaucheurs les plus vitaux pour la guilde. Ce sont eux qui iront le plus souvent sur le terrain, seuls, pour marquer les chemins encore inconnus ou encore ouvrir la voie aux missions d'escorte. Les éclaireurs de la cendre sont les experts en discrétion, orientation et survie solitaire de la guilde. Inutile de préciser que c'est au sein de cette branche que les pertes sont les plus nombreuses. S'ils n'étaient pas là, la guilde ne pourrait marquer le terrain et être aussi vitale pour toutes personnes désirant un guide.

HISTORIQUE

La guilde s'est installée peu après l'ouverture de Port Syria par le fleuve. Le passage crucial dans la région et une cité plus tolérante et commerçante que ses voisins a fait que ce chapitre de la guilde pu prospérer rapidement et s'assurer une certaine stabilité. La région en elle-même a rendu leur travail très dur, car les terres sont particulièrement hostiles, étonnement plus que la moyenne de leur propre avis. Leur relation avec la noblesse dirigeante s'est toujours faites sans trop d'accroc sauf les rares fois où les chevaucheurs ont refusé d'aider gratuitement la cité dans ses temps troublés.

Le pire incident ayant eu lieu lors de la dernière attaque de non-morts sur la cité, qui a coûté la vie au père de la duchesse actuelle. En effet, les chevaucheurs de Cendre ont refusés, sous ordre de leur Maître d'aider à protéger la cité.

Le peuple, qui a constaté cette absence, a demandé justice contre la guilde dont la non intervention, selon eux, a amené à la mort du Duc, très populaire. Le Conseil après de longues heures de débat a finis par autoriser la pendaison du Maître de l'époque. Ce dernier n'était même pas présent lors de l'attaque, et sa surprise fut complète à son retour. Il réfuta l'accusation en disant qu'il n'avait jamais donné ces ordres de non assistance, mais refusa d'avouer où il était pendant la bataille. Il faudra plus de deux ans pour que la guilde retrouve son rôle, le Maître actuel devant accepter certains compromis pour que l'activité reprenne à nouveau. Aujourd'hui la guilde est de nouveau appréciée, car son retour en puissance ouvre de nouveau le commerce terrestre. Critiquée hier et appréciée aujourd'hui, inutile de dire que la guilde s'est détachée complètement du pouvoir politique mais reste ouverte à la population, et le fait savoir.

MAESTRE CHRISTANT

Homme jovial et chaleureux, le Maître a pris la place de son ancien Maître et beaucoup disent que sans lui et ses relations avec la Duchesse, le chapitre de Port Syria aurait purement et simplement disparu. Ancien membre de la garde, qu'il a quitté car il trouvait qu'il ne gagnait pas assez pour le risque encouru, il a gardé une excellente relation avec le connétable actuel avec qui il avait fait ses classes. Il n'est pas rare d'ailleurs de voir ces deux là se taquiner à la première occasion. Ancien Protecteur de la cendre, il affiche une carrure forte et aime à connaître ses Hommes et les respecter. Ceux-ci l'apprécient beaucoup en retour sauf l'Eclairéuse Velle qui fait preuve depuis peu d'une hostilité étonnante à son égard. Personne n'en connaît la raison, et certaines rumeurs parlent de disputes de couple quand d'autres affirment qu'ils n'ont jamais été ensemble.

CE QU'ILS PENSENT PUBLIQUEMENT DES AUTRES FACTIONS

Les Sages : On se comprend difficilement, c'est vrai. Ça n'empêche nullement notre respect quand à leur travail. Ils nous ont toujours aidés quand l'un des notre était blessé. Il faudrait quand même que le Sage Clando arrête de vouloir nous convertir à chaque fois qu'on va les voir.

La Garde : Ce sont ceux dont on se sent le plus proche, car les plus à même de savoir ce qu'on vit dans notre métier. On se taquine souvent mais ce n'est jamais bien méchant. Ils voient une arrogance dans nos histoires sur l'extérieur, mais ne peuvent comprendre ce sentiment grisant d'être les derniers explorateurs réels d'un monde plein de dangers.

Les Marchands : Ils ont besoin de nous, on a besoin d'eux. On n'a pas d'opinion personnelle, on fait affaire voilà tout.

La Duchesse : Elle est plutôt douée la petite, mais vous savez, nous et la politique, ça nous passe un peu au dessus. Tant qu'elle n'intervient pas trop dans nos affaires.

La Rose Cendrée : Ha vous parlez de cette Guilde là ? Comment Maestre ? Je ne dois pas en parler ? Bien comme vous voulez.

Rumeur : Certains disent que les Chevaucheurs auraient une relique magique de l'ancien temps caché dans leur repère. Cette rumeur commence à remonter jusqu'aux Sages qui aimeraient beaucoup faire une petite enquête à ce sujet.

LA NOBLESSE : LA FAMILLE DE VORCENT

Note des MJs : Cette faction est assez particulière car elle représente en fait uniquement la famille dirigeante du Havre. Pour cela, elle a un historique propre et conséquent. Nous vous offrons donc la situation actuelle de cette famille, réservant le BG mouvementé et dense de cette famille pour notre prochaine parution.

Membres de la famille vivants : Duchesse Elya De Vorcent, Rodolphe De Vorcent.

Parents connus : Feu le Duc Silbert De Vorcent, mort en défendant le Havre lors de la dernière offensive massive contre ce dernier. Feu la Duchesse Eleanor De Vorcent, s'est donné la mort peu après la perte de son époux.

DESCRIPTION DE LA SITUATION ACTUELLE

La Duchesse dirige le Havre depuis la mort de son Père. Ses décisions parfois dures ont souvent apporté des bonnes choses à la cité même si d'un point de vue humain, certains choix furent vivement critiqués. Menant le Conseil avec grande habilité, elle montre une certaine ouverture au dialogue alors qu'elle possède le droit de veto absolu sur toutes décisions. Toujours accompagnée de sa protectrice personnelle, Hiril, elle semble préférer la compagnie de fines lames à celle des courtisanes habituelles. On lui prête comme seule faiblesse son frère Rodolphe, et certains n'hésitent pas à tenter de l'utiliser, jugeant que Rodolphe ferait un meilleur Duc, avec une régence bien ciblée, cela va de soit.

CE QU'ILS PENSENT PUBLIQUEMENT DES AUTRES FACTIONS

Aucun commentaire n'a été fait, la Duchesse refusant de répondre à ces questions. Dommage...



LA ROSE CENDRÉE

« Une guilde d'ombre ?

— Mais oui ! Voleurs, assassins, escrocs, bandits, drogue etc. Je te dis qu'elle existe.

— Bien sur, c'est ça oui, mais elle serait cachée où ? Tu vois un endroit franchement dans le coin capable de contenir ce genre de choses ?

— Ho n'importe quelle maison de la bourgeoisie *petit rire*. Ils sont là, mais personne ne sait où ma pauvre, personne... »

Note MJs : Si vos joueurs s'y intéressent fortement allez dans la section Maître de Jeu, il y a ce qu'il vous faut pour eux.



LES FACTIONS, SECTION CONTEURS

LES NOBLES : LA FAMILLE DE VORCENT

Comme nous l'avons écrit dans la partie « joueurs », l'historique de la famille De Vorcent sera mis en entier, dans sa version publique et officielle, lors de la prochaine parution. Vous y trouverez son histoire depuis l'ancienne Syria jusqu'à ce jour, ainsi qu'un petit arbre généalogique de la famille pour illustrer tout ça.

Nous sommes conscients de maintenir un peu le suspense, c'est pourquoi nous vous offrons quand même ce trailer de ce qui vous attend

- 🕸 Les De Vorcent : une famille de nécromanciens.
- 🕸 Un coup monté et un bannissement.
- 🕸 De la manipulation, des intrigues, alliances et trahisons.
- 🕸 De la magie, et une branche de la famille inconnue mais bien présente.
- 🕸 Des découvertes sur le passé de Port Syria.

En cadeau bonus, nos deux membres vivants de cette famille :

Rodolphe : Lvl 2. Compétences privilégiées : psychologie, séduction, érudition.

La Duchesse Elya de Vorcent : Lvl 9. Compétences privilégiées : occultisme, politique, intimidation, séduction, psychologie, nécromancie.

LES CHEVAUCHEURS DE CENDRE

L'incident relaté dans l'histoire de la guilde est le suivant : Le Duc de l'époque voulait faire évoluer Port Syria d'un point de vue humaniste. Il souhaitait tout simplement abolir l'esclavage ayant lieu, pratique qui commençait à l'éccœuré au plus haut point. Il en parla un jour avec sa fille espérant la convaincre de poursuivre cette voie au cas où il serait amené à mourir. Sa fille s'y opposa fermement persuadé que ça ruinerait la cité, dont l'économie tient grâce à cette pratique justement. Le débat fut long mais le Père promit de ne rien faire tant qu'il ne réussirait pas à la faire changer d'avis. Il prépara malgré tout un texte de loi qu'il ratifia à l'avance pour le jour où il pourrait l'appliquer. Elya De Vorcent apprenant ça décida de comploter pour tuer son père, « pour le bien de la cité », prétexte dont elle s'est tellement persuadée qu'il en est devenu sa devise.

Elle mis en scène une attaque de mort vivants qu'elle provoqua en posant des pierres chargés de magie nécromancienne autour de la cité. Le père s'en rendit compte et chargea le Maître de mettre sa loi à l'abri en dehors de la ville, et de ne jamais faire confiance à sa fille. C'est plein de larmes que le Duc partit protéger la ville pendant que sa fille, anticipant une aide malvenu, soudoya Christant pour que les chevaucheurs n'interviennent pas. Pour cela elle utilisa le connétable qu'elle tenait déjà sous sa coupe. Ce dernier, fou amoureux, convainquit son vieil ami, et les chevaucheurs furent mis au silence, Christant faisant passer ça pour une consigne de leur chef.

Pendant ce temps l'ancien Maître partit rejoindre les elfes (note : on détaillera le havre elfique lors d'un prochain numéro) avec qui il était secrètement en contact. Ces derniers préférant vivre cachés pour l'instant, ne faisaient que peu confiance aux humains, surtout dirigé par des adeptes de la magie noire, secret qu'ils connaissaient depuis longtemps. Ils promirent de garder le texte à leur rare ami humain, mais prévinrent qu'un jour ils reprendront contact, leurs vivres et matières premières commençant à se réduire fortement. Le Maître leur fit promettre de ne pas le faire tant que la futur Duchesse serait au pouvoir.

Le cheval du Duc était drogué et ce qui devait arriver arriva. La Duchesse cherchant le texte fut folle de rage de le voir disparu, et au retour du Maître comprit la dernière manœuvre de son Père. Seulement le Maître ne parla pas, et fut exécuté.

La Duchesse comprit enfin son acte, mais l'assuma en continuant à penser que c'était pour le bien de tous. Son valet, et conseiller mage, fut troublé par son passage de folie, mais en imputa la raison à la mort de son Père. Il en devint malgré tout inquiet pour la cité.

Plus tard, Velle trouva par le biais des pierres de marquage de la guilde un code qu'elle ne connaissait pas. Cherchant dans les archives elle comprit que ce code était de la main de l'ancien Maître, et après de nombreuses semaines de recherche le décrypta. Ce dernier l'amena vers les elfes. Surprise elle comprit que l'ancien Maître était ami d'un peuple qu'elle n'avait jamais vu ou même deviné l'existence. Quand les elfes apprirent pour la mort de leur ami, ils montrèrent le texte à la jeune femme qui

vit toutes les pièces du puzzle se mettre en place. Elle comprit également le rôle du Maître actuel et lui voua une haine cuisante. Elle vit que seule, elle ne pourrait rien faire, mais qu'un jour prochain, ce texte serait le catalyseur dont la cité aurait besoin, mais provoquerait une guerre civile sanglante.

La Duchesse en est aussi consciente, et cherche toujours à mettre la main dessus. Seulement voilà, le Maître Christant semble de plus en plus pris de remord sur son acte, et cherche à se détacher lui et la guilde de l'influence politique qui risquent de causer sa perte. Le fait que la Duchesse s'affiche de plus en plus avec le Protecteur Lionel n'est pas pour le rassuré, et malgré son affection réel pour la guilde, il sauvera sa peau en premier. Mais pour l'instant, tout est calme, et l'étincelle ne semble pas encore s'annoncer. Mais pour combien de temps encore ?

Nouvel atout : langage des chevaucheurs – Toute personne qui entre dans la guilde se verra enseigné le langage secret des chevaucheurs. Ce langage secret est uniquement écrit, et sert à marquer des informations en extérieur pour les autres membres de la guilde. Aux yeux des profanes, ce langage ressemble à des traces illisibles.

LA GARDE DE PORT SYRIA

Pas de grand secret pour cette faction, sauf évidemment les rapports de Xavier et du Maître des chevaucheurs (voir la faction des chevaucheurs pour de plus amples informations).

Un seul fait serait préjudiciable pour la garde : l'histoire de l'ordre du feu de l'ancienne Syria n'est pas tout à fait exacte ; cet ordre s'est dérobé vite fait, prétextant soutenir l'arrière garde, mais en fait à filé le plus vite possible se cacher. Les hommes sont devenus brigands, pillant les marchands et les voyageurs tombant dans leur giron. Les années passant la hiérarchie disparu avec les souvenirs de l'ancienne Syria, mais les joueurs peuvent un jour tomber sur un brigand portant l'armure de l'ordre, et avec un peu d'investigation trouver le pot aux roses.

Évidemment une telle information n'aurait pas de grandes retombées sur la garde, mais démoraliserait certainement les plus droits d'entre eux, provoquant une vague de retour à la corruption, voir de désertion.

Le connétable a fait d'une priorité la lutte contre la corruption, et est capable de créer un groupe spécifique pour mener des investigations poussées à ce sujet. Si ce groupe voulait rendre justice lui-même (à la BSG dans la saison 3), il serait capable de passer l'éponge si les accusés sont bien coupables.

Les fossoyeurs n'ont rien des terreurs que l'on prétend ; c'est le connétable qui fait courir ces bruits pour empêcher les gens de fureter dans le secteur de la fosse aux morts. La relation du connétable avec les fossoyeurs est d'une difficulté terrible ; ces derniers sont tellement à part que toute conversation est terrain miné, et ils refusent souvent de l'aide ou des renforts, se trouvant très bien entre eux.

La relation entre les différentes factions peut être une source de conflits, mais la sectorisation des groupes les empêche souvent de se chamailler.

Nouvel atout : autorité du garde – Tout membre de la garde de Port Syria bénéficie du statut de cette dernière. Appréciée de la population, arborer les insignes de la garde permet d'obtenir un bonus de +2 en intimidation et +2 en psychologie au sein de la cité pour des questions de sécurité. De plus toute personne habituée à Port Syria devra faire un jet de sauvegarde/volonté contre 15 pour résister à un ordre direct de la garde.

Cet atout peut être acheté plusieurs fois, augmentant les bonus de compétence de +1 et la difficulté des jets de sauvegardes de 3 points. Chaque achat correspond à un nouveau grade, et devra donc être soumis à approbation du maître de jeu.

LES MARCHANDS

Les marchands ne s'occupent ni de politique, ni de religion. Pourtant à Port Syria, leur chef est plutôt engagé. Il monte souvent au créneau contre les maîtres chiens et les chevaucheurs de Cendre, afin de saper tout contre pouvoir. Sirupeux à souhait avec les puissants, c'est un lâche cruel et sadique, assoiffé de pouvoir et de contrôle.

Il milite pour le maintien de l'esclavage, dont il possède le plus gros cheptel, qui est toujours féminin et jeune. Le Questeur Astior le hait franchement, mais sait que Welm peut aisément ordonner un blocus des denrées pour les plus pauvres ; ainsi les tensions entre les sages et la guilde marchande sont fortes mais toujours discrètes.

Son objectif est s'approprier Port Syria. Il sait qu'un coup de force n'est pas possible, alors il entretient les haines et rivalités. Il attend patiemment son heure, et espère pouvoir acheter l'ordre des sages le moment venu. Mais son plus grand désir est d'humilier la duchesse, puis de la transformer en esclave sexuelle personnelle. Il compte mettre un homme de paille à sa place, et le jeune Rodolphe est un candidat tout désigné.

LE FORGERON

La trentaine, robuste, les cheveux attachés en queue de cheval noire, toujours vêtu de son habit de forgeron.

Le forgeron est comme son métal ; si on le chauffe de trop, il brûle. Il tiens son art de son père, mort il y a maintenant plus de 10 ans, et continue son oeuvre. Ses armes et armures sont réputées pour être les meilleures au sud d'Ordann. Passionné par son travail, il ne se mêle jamais de politique. D'ailleurs ses rapports avec Welm deviennent de plus en plus difficiles, et si Welm courbe l'échine pour l'instant, il suffirait que le forgeron aille trop loin pour qu'il ne le fasse tuer.

LE TANNEUR

L'autre artisan de Port Syria. Réputé pour son travail, c'est aussi un adversaire de Welm. A tel point qu'il a préféré s'exiler dans le village au pied de la tour, pour éviter de ne le voir trop souvent. Les deux hommes ne peuvent s'encadrer, leur discussion se terminant souvent par un pugilat féroce.

Le tanneur espère réussir un jour à convaincre les autres membres de la guilde d'éjecter Welm ; mais ce dernier les tiens par le chantage, la corruption ou la menace. Il sait que Welm est une plaie pour Port Syria, mais il ne sait pas comment s'en débarrasser.

Note au MJ : Welm est l'archétype du sale type. C'est le genre d'individu qui peut faire tomber le havre s'il est poussé dans ses retranchements, ou tenter de livrer le havre à ses ennemis. Manié avec soin, il sera toujours dans l'ombre de quelqu'un, soudoyant un garde ou achetant un silence.

LES SAGES

HISTORIQUE

La relation entre les sages et Port Syria a toujours été tendue. Lors de la création de la tour dans le Joal, l'ancien voulu faire tomber tout havre noble ou souverainiste. Port Syria fut celui qui tenu le mieux face aux assauts des sages et pour cause ; la famille De Vorcent avait les moyens de contrer la puissance du salut. Dès le constat d'échec, signifié par le renvoi des têtes des sages à Norn le vénérable, ce dernier abandonna la voie de la force pour celle de la ruse. Il reprit contact avec la famille ducale, et arriva à négocier l'autorisation de séjour pour un de ses émissaires, le questeur. (voir plus loin)

MEMBRES PRÉSENTS

Questeur Astior : Issus d'une famille pauvre d'un petit havre, il fut vendu comme esclave alors qu'il était tout jeune. Il passa les cinq années suivantes à travailler dans les champs, à ramasser et cueillir par tous les temps. Il fut repéré par hasard par un sage de passage, qui le racheta et l'emmena pour son apprentissage.

L'histoire de sa nomination à Port Syria est étonnante ; à la base énième diplomate envoyé par l'ordre, il réussit de part son attitude avec le prince Rodolphe à convaincre la duchesse du bien fondé de ses intentions. Sa proximité avec Rodolphe, et son statut quasi-paternel lui fit entrer dans la confiance de se dernier. Il découvrit vite le secret de la famille De Vorcent, mais au lieu de le dire au vénérable, il alla voir la duchesse. Amusée de voir son secret percé aussi aisément (et un peu énervée quand même), elle écouta le sage parler. Il voulait simplement en échange de son silence éternel, obtenir la suppression de l'esclavage dans la cité. Après de longues heures de délibérations, il fut décidé que le sage aurait un poste au conseil afin de prévenir au mieux les intérêts des plus démunis.

Il est responsable du nombre d'enfants toujours présents dans la maison des sages car il essaye d'en sauver le plus possible, les employant comme aide pour diverses tâches légères. Sa compassion envers eux est sûrement son plus gros point faible, et si on devait le priver de leur amour il en pâtirait énormément.

Il possède les domaines de Salut grâce (amateur), ordonnateur (pro) et force (brutasse)

Atouts de sage : communion, congrégation, réclusion

Frère Rolas : Rolas n'est pas vraiment attardé, il est surtout très bête. Capable de gober des bobards plus gros que lui, taquiné en permanence par les enfants qui traînent dans la maison, il n'en reste pas moins un puissant sage, notamment dans la capacité de lire l'âme et le cœur des gens. Même s'il ne comprend pas tout au dogme (trop long et trop de mots à ses yeux), ses capacités sont énormes. Repéré par Astior alors qu'il était enfant, il préféra de loin le garder pour parfaire son apprentissage plutôt que de l'envoyer dans un monastère, où il pourrait être façonné comme un inquisiteur d'une puissance terrible.

Rolas est naïf, mais Rolas rêve. Beaucoup. «Plein», comme il dit. Rolas rêve en entendant les histoires des fiers chevaliers du Nord, à l'honneur inflexible, chassant le mal et protégeant les faibles. Alors, parfois, en cachette, Rolas va dans les niveaux inférieurs de la cité et pourfend des MV à grand coup de masse et de sorts du Salut, tel ses héros imaginaires.

Il possède les domaines de Salut force (brutasse) et genèse (brutasse). Lorsqu'il utilise ces deux domaines pour des sorts de brutasse, il est considéré comme un faiseur de miracle pour les catastrophes.

Frère Clando : Le zélote du coin. Il a les cheveux hirsutes, comme s'ils tentaient de quitter son corps (en fait les conséquences d'une catastrophe majeure qui ne partira jamais) et marmonne souvent, récitant mille fois des mantras de son monastère d'origine. Très croyant, convaincu que les sages sont le salut d'Ordann, et fait tout pour convaincre la population que la tour n'est pas le temple de l'inquisition qu'ils croient. La lutte du questeur pour aider les enfants et les démunis est souvent un sujet de discorde entre les deux, car Clando préférerait se concentrer sur la justice et le prosélytisme. Excellent investigateur, très perspicace, Clando pourrait être un grand sage si sa quête de la bonne parole ne l'aveuglait tant.



Et si votre groupe comporte un sage ?

S'il affiche clairement son appartenance à l'ordre, il sentira immédiatement qu'il n'est pas le bienvenu à Port Syria et un groupe de garde sera sur ses talons, de façon peut discrète, durant quelques heures. Sinon il sera considéré comme un simple voyageur.

La réaction des autres sages de Port Syria dépend de son approche du dogme ; les zélotes auront le soutien du frère Clando, les modérés seront soutenus par le questeur Astior.

Attention : il se peut qu'un PJ un brin psychologue puisse changer l'orientation des sages sur le havre, voir de faire remplacer le questeur. C'est une faction qui a des tensions internes et des non-dits très forts.

Et si votre groupe comporte un faiseur de miracle ?

S'il se fait repérer par Clando, il voudra prévenir l'ordre pour qu'un recruteur vienne le chercher ou le juger. Si c'est le questeur qui le repère, il pourra le conseiller pour cacher au mieux ses capacités ou l'aider à mieux se contrôler.



LA ROSE CENDRÉE

(PARTIE JOUEUR MEMBRE DE LA ROSE)

Chef actuel : La Rose Cendrée

Nombre de membres : Entre 30 & 40

Localisation : Quelque part dans les souterrains

RÔLE

Toutes les activités habituelles d'une organisation criminelle. La particularité du lieu les rend beaucoup plus prudents et discrets que dans l'ancien temps. Cette guilde intervient régulièrement dans le jeu de lutte des factions, proposant ses services spéciaux, ou profitant de l'occasion pour voler ou escroquer une faction trop occupée à jouer à sa petite guerre personnelle. La société riche et celle dirigeante de Port Syria n'ignore rien de l'existence d'une telle guilde, mais la reconnaître publiquement reviendrait à couvrir de honte ceux qui n'ont jamais rien pu y changer et faire paniquer la basse et moyenne population. La Rose Cendrée en est consciente et en profite un maximum faisant tout pour que cet état de fait continue.

Leur richesse provient de la clientèle riche avide de drogue et de plaisirs interdits, les quelques assassinats commandités, mais également le recel et autres trafics qui se passent au Port. Une des particularités de la zone cachée de la Guilde est qu'elle a en son sein une arène de combat servant pour les paris.

Leurs sorties sur l'extérieur leur permettent également de monnayer des droits de passages, mais surtout de « chasser le trésor ».

En effet, la guilde est consciente que pour survivre, il faut plus qu'un peu d'isolement et quelques sages. La Rose Cendrée est donc plus tolérante sur la magie et n'hésite pas à payer le prix fort pour posséder des reliques de l'ancien temps. Dans quel but précis? Personne ne le sait vraiment.

LES FONCTIONS AU SEIN DE LA GUILDE

L'organisation est très structurée, et le fait que la Rose Cendrée punisse elle-même les traîtres joue beaucoup sur la fiabilité demandée à chaque membre. L'organisation est divisée en différentes affiliations basées sur les compétences, elles mêmes régulièrement mises à l'épreuve. Monter en puissance dans la guilde sous-entend tout ce qu'implique une guilde de ce type et la Rose Cendrée elle-même entretient cette compétition dans le but de voir émerger des rangs les plus brillants. Ces fonctions ont la particularité de ne pas offrir de possibilités uniques. En effet, si une personne se montre brillante sur différents tableaux elle peut travailler dans plusieurs fonctions à la fois. Ce genre de personne reste rare, mais fortement apprécié par la Rose. Ces fonctions sont réparties comme suis

Les Roses Cendrées : La majorité des membres de la guilde sont un peu touche à tout et se refusent à se spécialiser. Petites frappes, escroc du dimanche, mercenaires, mendiants, ils sont la grande force de la guilde car partout et gérant les rentrées d'argents les plus régulières. Pour autant, ils restent structurés sur un modèle proche d'une cour des miracles. Ils sont le soutien le plus fort pour la guilde, s'entraînant entre eux mais aussi prêt à soutenir les actions des autres rangs.

Les Griffes Cendrées: Derrière ce terme se cache en fait les spécialistes de l'assassinat. Ce sont eux qui prennent les contrats et suivent les enseignements de la Rose elle-même quand celle-ci est présente. Ces derniers temps, les Griffes sont très actives pour redorer leur blason. En effet lors de la dernière absence de la Rose, une Griffe ambitieuse a tenté de se faire passer pour elle.

Les Yeux Cendrés : Les espions et spécialistes de l'infiltration par excellence. Ce sont ceux sans qui les gros coups seraient presque impossibles. Leur particularité est que personne, même au sein de la guilde, ne connaît leurs identités à part la Rose Cendrée elle-même car elle s'en sert aussi pour garder l'œil sur ses hommes. Ce climat propice à une crainte et une loyauté accru fonctionne relativement bien jusqu'à maintenant.

Les Lames Cendrées : Dans un monde de survie, la ruse ne sort plus de toutes les situations. Pour cela la guilde s'est dotée d'une force militaire personnel. Chargés de protéger les entrées, les coffres de la guilde, mais aussi les « invités » de passage, ce sont de redoutables bretteurs. Cette compagnie peu nombreuse fait un peu office de troupe d'élite. On dit que certaines des Lames seraient même infiltrées dans la garde.

Les Gemmes Cendrées : Dernier rang marquant, et pourtant ne comptant que trois membres, les Gemmes sont les receleurs de la guilde. Ce sont les comptables, et même si ça peut prêter à sourire, ce rang trouve à merveille son utilité pour s'assurer les meilleurs rendements dans un monde où ce type d'activités peut très vite tourner mal.

HISTORIQUE

Au seuil de cette histoire existe une légende, une assassine qui traverse les âges depuis très longtemps mais faisant toujours parler d'elle. Son nom est La Rose Cendrée. Présente depuis l'ancienne Syria elle est entourée d'une réputation aussi mystique que sulfureuse. Sa marque de fabrique restant une Rose cendrée dans la bouche de la victime, et un pétale sur chaque œil.

Les théories les plus folles ont été dites sur elle. Immortelle, Elfe, magicienne, démons et j'en passe. Jamais arrêté, les potentiels suspects ont tous été relâchés, faute de preuves.

Lors de l'exode vers la nouvelle Syria, une troupe de brigands et de voleurs présents dans les réfugiés tentèrent de survivre à leur façon, mais d'une manière tellement chaotique qu'ils créèrent autant de troubles pour les réfugiés que pour eux. C'est une vingtaine d'années après que la Rose apparut. Amenant une troupe d'escrocs dans un souterrain inconnu des autorités, elle créa la guilde telle qu'elle existe aujourd'hui. Tout ne fut pas facile et elle dut prouver ses propos par les actes, mais tous reconnurent en elle l'autorité qui servira à la structure et l'organisation. Des questions revinrent malgré tout. Vu les histoires sur les Elfes racontés par les voyageurs, La Rose ne peut en être une. Vu que ni Dieu ni Démon ne répond, ça n'y est pas lié non plus, donc qui est-elle celle qui passe les âges ? Et pourquoi as-t-elle créée cette guilde alors qu'elle a toujours travaillé seule avant ?

LA ROSE CENDRÉE, CHEF DE GUILDE

Il en est peu qui peuvent se vanter de la connaître réellement. Elle apparaît toujours habillée d'une robe de moine noir et de motifs rouges tissés sur les manches. La capuche est relevée et son visage caché sous un masque d'une matière étrange dont les reflets oscillent de rouge à noir, selon ses humeurs paraît-il. La Rose est un chef calme et posée, n'hésitant pas à répondre présent pour la Guilde, mais sous cette douceur et courtoisie, personne n'est dupe. Elle a prouvé son efficacité à plusieurs reprises, et si un jour elle apparaît dans la cache et tue votre voisin de droite, rapidement et sans un mot, ne dites rien, levez vous et passez votre chemin. Croyez-moi, vous étiez à côté d'un traître...

LA POSITION DE LA GUILDE PAR RAPPORT AUX AUTRES FACTIONS

Chevaucheurs : Nos principaux concurrents sur le terrain. Après tout, ils sont un peu pilleurs de tombes aussi. Sans compter que certains rivalisent avec nos propres compétences. Heureusement ils restent à l'extérieur la plupart du temps.

Sages : Des fous ! Non mais vraiment, soit, le questeur est plutôt bien avec les gens, mais leur dogme est d'une stupidité effarante. Eux, les sauveurs ? Une bande d'hommes politiques avec des nouveaux pouvoirs c'est tout. A s'en méfier comme de la peste. Dur à dire quel sera leur prochain mouvement.

Garde : Nos rivaux, surtout avec le connétable là. Il a décidé de commencer à changer la donne et d'ouvrir une cabale

contre nous. Je n'irais pas jusque à dire qu'on est des enfants de cœur mais quand même, faudrait les calmer un peu là, pas bon pour les affaires.

Marchands : Nos meilleurs clients, y a pas à dire, y a qu'eux capables d'une telle débauche. Paradoxalement c'est les premiers à demander à ce qu'on nous enferme. Jamais content ceux là. N'empêche que sans eux, on aura une sacrée perte sur le chiffre.

De Vorcent : Sujet tendu ici. Dur à cerner la fille. Autant le père, on savait à quoi s'en tenir autant elle, elle nous met des frissons dans le dos parfois. Sujet à ça, son frère ferait sûrement mieux qu'elle quand il aura l'âge. On sera peut être contacté à ce sujet bientôt va savoir. Mais encore une fois, gaffe à elle. Elle n'est pas toujours ce qu'elle montre.

Rumeur : L'arène cachée tenue par la Guilde va bientôt ré ouvrir pour proposer des paris sur des combats encore plus intéressants ! Après les paris sur les combats entre zombies, que nous réserve la Rose Cendrée comme surprise ?

LA ROSE CENDRÉE (PARTIE MAÎTRE DE JEU)

BG DE LA ROSE CENDRÉE,
UN PASSÉ, DEUX FEMMES, UNE GUILDE

Le mythe est très surfait, mais c'est toute la puissance d'un mythe non ? Oui la Rose Cendrée est humaine, ou plutôt « sont » humaines. Pour bien comprendre ça, il faut revenir à l'ancienne Syria et faire connaissances avec deux sœurs jumelles

Leurs noms n'ont que peu d'intérêt, et d'ailleurs elles-mêmes jouaient à le changer régulièrement pour ne pas se faire repérer. Nous avons en effet affaire à deux petites voleuses, orphelines des quartiers pauvres comme cela arrivait bien souvent. Pour survivre elles jouaient de cette duplicité pour monter, vol arnaque et autre escroquerie. Imaginez deux personnes identiques se faisant passer pour une seule, c'est l'alibi parfait. Sauf qu'une fois, la synchronisation des événements fut ratée, et l'une d'elle fut arrêtée pour vol. Heureusement, un petit vol, elle ne devait donc rester en prison que quelques jours. Seulement un soldat de l'époque, un certain Andréas Jinas, s'est beaucoup « amusé » avec la jeune femme, de tout juste 14 ans. Elle fut violée et maltraitée sous le regard détourné du sergent. Ce n'était qu'une gamine paumée et pauvre, qui s'en soucierait ? Lorsqu'elle pu sortir, meurtrie, elle retrouva sa sœur. Les deux mirent au point une vengeance dans les règles, et le soldat Jinas fut exécuté lors d'une ballade au jardin des délices, un des plus beaux endroits de la ville, pendant que sa sœur était devant le Capitaine de la garde pour se plaindre des mauvais traitements.

D'un côté la plainte ne fut bien entendu pas acceptée, pendant que de l'autre, la sœur sous l'inspiration du moment pris une des roses du jardin, la mettant dans la bouche, les épines

clouant la perversion que celle-ci avait causé et un pétale sur chaque œil pour montrer que jamais il n'aurait du poser le regard sur elle. L'alibi parfait les protégea à merveille, et leur nouvelle carrière commença à partir de ce moment.

Le nom de Rose Cendrée fut logiquement choisit, la Rose pour ne pas oublier le premier meurtre, et la cendre pour son image mortuaire, du moins à l'origine, les pandémies à venir allaient donner une nouvelle signification bien plus forte pour les esprits.

La réputation de la Rose Cendrée augmenta au fil du temps, et c'est là que l'autre idée leur vint. Cette façon de procéder devait perdurer selon elle, non sans une certaine ambition de vouloir devenir une légende, avouons le. Elles se mirent à rechercher des filles, jumelles comme elles, à qui « apprendre le métier ». Voilà pourquoi la Rose Cendrée disparaissait par moment, car lorsque des jumelles n'apparaissaient pas, elles laissaient l'intendance à une personne de confiance, souvent leurs propres enfants, en attendant que les conditions pour que la Rose Cendrée reviennent. Leurs connaissances, pratiques, astuces, et savoir étaient alors consignés dans ce qui allait devenir les carnets de la Rose.

Au fil du temps, les descendants des sœurs originelles s'occupèrent entièrement de la gestion du capital personnel de la Rose Cendrée, ainsi que de la transmission de l'héritage bien particulier. Le fait d'avoir une rente régulière pour eux tant qu'ils assureraient ce rôle créa une certaine loyauté. Les enfants non aptes à suivre cet enseignement n'apprirent jamais l'héritage de leur famille, pendant que ceux de confiance étaient testés et surveillés pour ainsi passer la main avec assurance.

Ce système manqua de peu de tomber quand la première pandémie frappa. Les jumelles, une fois n'est pas coutume, étaient nées dans la famille intendante. Elles furent emmenées avec les réfugiés par la partie de la famille qui a survécu. Dans la précipitation malheureusement furent perdu 4 carnets qui se trouvent encore aujourd'hui dans l'ancienne Syria. Bien que codés, les informations présentes dedans sont très dangereuses pour l'organisation qui s'est créée autour de la Rose. Pendant que les réfugiés se mirent en place, la famille chercha un endroit caché où ranger les affaires de la Rose Cendrée. C'est là qu'ils tombèrent dans des souterrains plutôt bien cachés avec même les ruines d'une vieille arène. Les filles grandirent et apprirent leur héritage. Vu le type de caractère forgé par la pauvreté et le drame social de réfugiés perdus et agressifs, le destin d'Assassine passa encore une fois avec facilité aux nouvelles. Celles-ci s'orientèrent vers la roublardise pure et se rendirent compte qu'en montant une structure efficace, elles pouvaient augmenter les bénéfices et assurer, malgré l'ignorance complète des membres à ce sujet, une protection plus forte et nécessaire de l'héritage de la Rose Cendrée. « Nouvelle situation, nouvelles règles » était leur moto.

Au fil du temps, les affaires reprirent, parfois laissant la Guilde des années sans Chef, mais la famille, déguisés en membres, surveillait, et lorsqu'une Rose refaisait son apparition, un nettoyage suivait de peu.

Parmi les décisions majeures, celles du rachat de reliques passées s'expliquent par la simple raison qu'aucun des 4 carnets perdus n'est réapparu. Au lieu de cibler les recherches et attirer l'attention, la Rose Cendrée du début de Port Syria a tout de suite mis cette ligne de conduite volontairement vague.

Les générations se suivent et ne se ressemblent pas, tour à tour guerrières, magiciennes, voleuses et j'en passe, les carnets de la Rose devinrent un trésor sur l'assassinat dans toutes ses coutures. Chaque génération enrichit par la précédente ne fit qu'augmenter la légende autour de la Rose Cendrée.

LA ROSE CENDRÉE ACTUELLE

Alia alias Terisa & Lyss alias Terisa : Ces deux sœurs ont pris la couverture judicieuse de la serveuse Terisa à la dent de vampire. En effet, comme lieu public où tellement gens peuvent confirmer vous avoir vu, y compris les gardes présent, difficile de trouver mieux. Fines lames et pratiquant la magie bardique, elles sont sûrement parmi les plus rusés depuis quelques générations. La magie bardique s'explique simplement par le fait qu'à force d'acheter des reliques magiques, des instruments ont finis par arriver. Sans parler d'une ancienne Rose barde laissant son savoir. Belles, d'une voix douce et surtout avec des capacités « hors normes » la nouvelle Rose Cendrée a remis un coup de vif dans une guilde un peu corrompu par deux générations sans chef. Cette nouvelle Rose s'intéresse beaucoup aux jeux politiques qu'elle surveille avec attention. Parallèlement à ça, certaines notes des carnets laissent à penser que des informations de grandes valeurs sont des les carnets manquants. En bonnes bardes qui se respectent, elles veulent ce savoir et feront tout pour l'obtenir.





à tombeaux ouverts

004

RÉFÉRENCES :
Futur dK

TITRE DE L'ARTICLE :
Neige, troisième partie : I shot the sheriff

AUTEUR(S) :
Yannick 'Orlanth' Polchetti

ILLUSTREUR(S) :
XXX

CORRECTEUR(S) :
Yvan 'Arkha' Bellemon

RÉSUMÉ ET PRÉSENTATION DE L'ARTICLE :
*Premier interlude dans la campagne Neige... De quoi s'agit-il ? Que se passe-t-il ?
Quelques réponses... peut-être !*



OBSERVATIONS ET NOTES :

I SHOT THE SHERRIF !

Où les personnages changent pour un interlude brutalement différent.

Bonjour et bienvenus dans la troisième partie du Projet : Neige. Aujourd'hui, au menu, nous avons un scénario vraiment pas comme les autres. En effet, les joueurs vont changer de personnages. Rassurez-vous, juste le temps de ce scénario. Ils seront des flics dans une grande ville américaine non nommée, à la poursuite d'un tueur en série.

Ce scénario doit être joué tambour battant, dans le plus pur style série policière américaine. Les joueurs doivent toujours être sous pression et ressentir vraiment le contraste entre la mélancolie des scénarios précédents et l'action omniprésente de celui-ci.

Les feuilles de ces nouveaux personnages ne doivent pas être très loin dans ce scénario. Distribuez-les au hasard ou en fonction de ce que vous pensez être le mieux pour vos joueurs.

Il s'agit d'une enquête-action où ils devront trouver, en un temps record, quelle est la personne qui tue et mutilé des victimes apparemment prises au hasard depuis déjà plusieurs semaines. Le tout sur fond de xénophobie et de guerre ouverte entre la Chine et les USA.

Donnez les indices aux joueurs qui ont les bonnes idées, ne vous arrêtez pas à un mauvais jet de dés, ils ne doivent jamais être bloqués trop longtemps.

Vous trouverez des petits textes d'ambiance ici et là, n'hésitez pas à les lire à vos joueurs et à en rajouter, les détails sont très importants.

Ce scénario n'est pas linéaire et ne sera donc pas présenté comme tel. Seront décrits les personnages joueurs et non joueurs, l'histoire et le final. A vous d'organiser l'ensemble pour que cela tienne en une séance.

Une précision : Il n'y a aucun rêve spécifique à donner aux joueurs lors de cette séance.

Ce genre d'expérience se renouvellera plusieurs fois lors de la campagne. Ces intermèdes ont plusieurs buts :

✿ Changer radicalement d'ambiance. Il est important de ne pas rester trop longtemps dans le post-apo et de souffrir, parfois, une bouffée d'oxygène.

✿ Avoir un autre point de vue sur certains éléments. Les événements joués ici ont un rapport, sans doute très lointain mais il existe, avec le Projet : Neige. Encore des questions et des indices pour vos joueurs. La campagne est construite comme une série. Les personnages ne sont que des outils pour que les joueurs comprennent l'histoire.

Mais ne vous inquiétez pas, d'ici quelques numéros, une partie de la vérité sera révélée.

IN MEDIA RES

"Qui tient le gosse ?". Si un joueur répond rapidement, expliquez-lui qu'il doit faire sortir un gamin de 8 ans d'une baraque prise d'assaut par des flics. Sinon, celui-ci sortira tout seul en pleurant et sera recueilli par une infirmière.

Les personnages doivent attaquer avec les SWAT une baraque de deux étages où se trouvent une dizaine de terroristes chinois. Cinq enfants de moins de 10 ans sont parqués dans une pièce au premier dont l'entrée est gardée par deux terroristes armés.

Si un personnage est gravement blessé, ce n'est pas grave, il pourra quand même continuer l'aventure après l'assaut. Lâchez-vous. Faites tout péter. Ils ont l'autorisation de se défouler.

Une fois l'action terminée, ils apprendront que les terroristes ont mis au point une nouvelle arme biochimique qui, une fois injectée dans le corps de quelqu'un, transforme son sang en un gaz mortel au bout d'un temps défini. La victime meurt en diffusant ce gaz capable de tuer toute vie dans un rayon de 6 mètres.

Ce produit est indétectable sans test sanguin.

Si un des personnages se retrouve à l'hôpital, il sera soigné très efficacement et récupèrera tous ses points de vie et une éventuelle blessure grave en une demi-journée.

S'ils regardent la télé, lisez leur ce petit interlude.

Grzzzzz..

'main nous serons le 17 avril 2053 et nous gagnerons 1 minute de soleil.

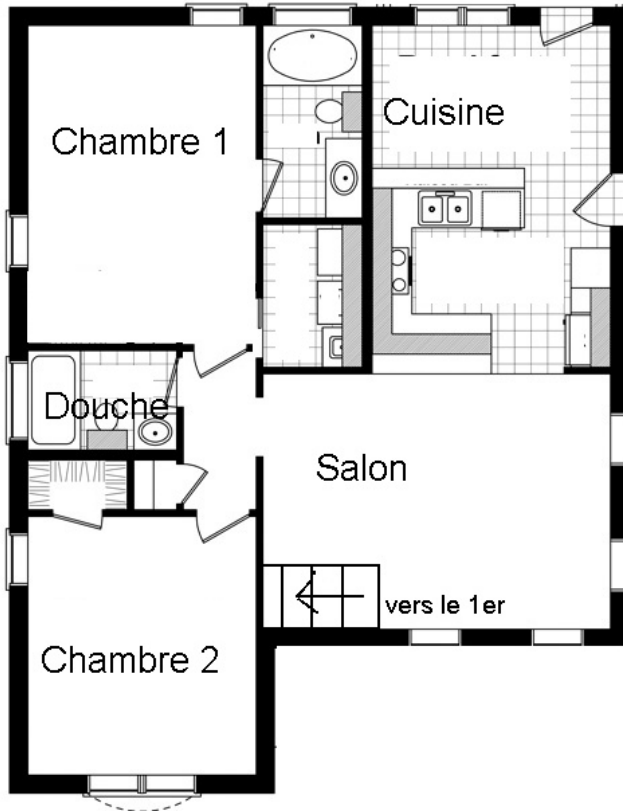
N'oubliez pas votre protection TotalScreen de chez GammaFuzion.

L'indice de pollution est de 31 et la qualité de l'air bonne.

Dans quelques instants, votre documentaire historique : "Coup de chaud sur les pôles" suivi de la rediffusion du débat "Destruction Programmée ?" avec le professeur Rivka Drahos.

<Logo tournant d'Environnement12-24, la chaîne d'information environnementale en continu

<Voix offCe programme vous a été présenté par les Auto-respirateurs SmellGood.



AU BOULOT.

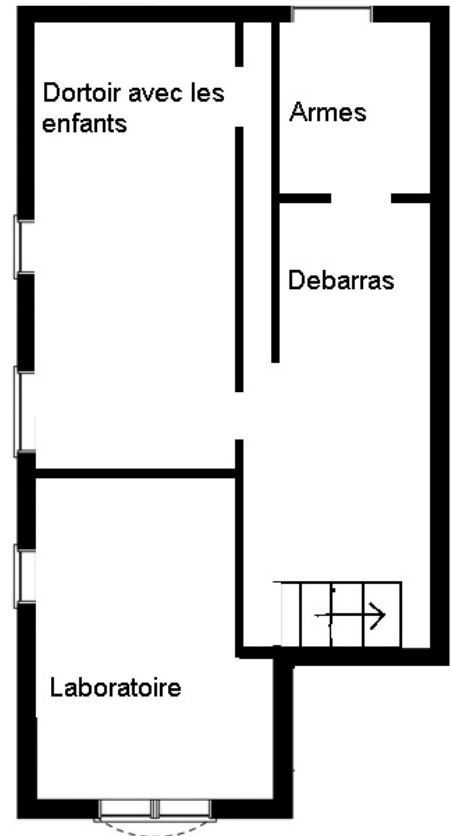
Le capitaine convoquera rapidement les personnages pour leur confier une nouvelle affaire. Une jeune starlette d'hollywood a été retrouvée morte il y a une heure. Il lui manque un oeil et un doigt. C'est le troisième cadavre retrouvé comme ça depuis deux semaines.

Son nom ? Prenez celui d'un des véritables personnages du groupe, une femme de préférence et modifiez le légèrement. Pour les besoins du scénario, nous prendrons Barbara Lepkowski, l'un des playteuteurs de ce scénario ayant un personnage appelé Barbie. Si vous n'avez pas de personnage féminin, modifiez le nom d'une des autres victimes pour que cela colle avec un des persos de votre groupe.

Sur les lieux, les personnages verront que Barbara a été égorgée dans sa baignoire. Elle porte encore ses vêtements et n'a subi aucune autre mutilation que la perte de l'oeil gauche et l'index droit. La mort a été donnée avec le même instrument que celui ayant servi à couper le doigt, une lame fine extrêmement tranchante qui n'a pas été retrouvée.

Plusieurs scientifiques sont sur les lieux et relèvent les empreintes. Le légiste, Hubert Rhianon, est également sur place.

Les autres victimes sont Matthew Realy, 62 ans, concierge, et Jordan Smith, un pianiste de 35 ans. Tous ont été égorgés chez eux et aucune trace d'effraction n'a été remarquée.



L'ENQUÊTE

Faites jouer l'enquête comme vous le voulez. Les indices et informations permettant de comprendre l'histoire sont les suivants :

Barbara - Il n'y a pas grand chose à dire. Pauvre fille voulant un peu de rêve, elle est arrivée en ville il y a quelques semaines avec son agenda et quelques noms. Il n'y a pas de dossier sur elle et il est peu probable qu'ils arrivent à remonter son passé au delà de son arrivée dans le pays.

Son autopsie n'indiquera rien de plus sinon ce détail : elle est parfaitement saine, n'a pas de maladie ni de séquelles de blessures ou de cicatrices. Sa dentition est parfaite et même si elle est actuellement un peu enrobée, elle reste plutôt musclée.

Matthew Realy - C'était une force de la nature, un ancien boxeur de haut niveau tombé pour des affaires de corruption. Il a fait trois ans de prison puis a travaillé pour la pègre pendant plusieurs années. Il a évité la prison en balançant son chef, ce qui lui a valu d'être la cible de plusieurs tentatives d'assassinat. La dernière remonte à 20 ans. Il a pris une balle dans le foie mais s'en est sorti miraculeusement sans séquelles. Il a ensuite travaillé un peu dans le porno puis à pris sa retraite d'une vie tumultueuse.

L'autopsie indiquera la présence de nombreux tatouages et cicatrices. Il lui manque le pouce droit et l'oeil gauche. L'assassin a pris le pouce car l'index était déjà manquant, suite à une violente altercation en prison.

L'examen de son studio ne donnera rien d'intéressant. Les gens disent de lui que c'est un homme bien, rangé et qui travaille correctement. Aucun habitant de son immeuble ne connaît son passé et il n'avait pas d'amis.

Jordan Smith - Un homme de taille moyenne, plutôt mince et portant les cheveux en bataille. C'était un musicien de bonne renommée au niveau national. Un pianiste reconnu dans le milieu. Il était célibataire et sans enfants, s'étant toujours consacré à la musique. Si les personnages se posent la question, il s'avère que lui aussi avait une santé parfaite, et n'a jamais annulé un concert. Il était employé lors du mariage où se trouvait Barbara (voir plus bas). Si les personnages trouvent son dossier médical, il y sera fait mention qu'il était donneur de sang régulier et qu'il voulait aussi faire don de ses organes à sa mort.

Indices

✿ Lagenda électronique de Barbara. Il contient très peu de nom. Le dernier appel a été passé à une certaine Lorinda Eximer. Apparaît aussi le nom d'une société spécialisée en vidéo pornographique : Dark Morcel.

✿ Lorinda est joignable par téléphone, elle n'est pas en ville actuellement et n'est pas au courant du meurtre. Elle reviendra dans la journée si on lui apprend la nouvelle. Lorinda est une intermédiaire, casteuse pour diverses sociétés du milieu porno. Elle a rencontré la victime lors d'un mariage, il y a trois semaines, où Barbara, fraîchement débarquée d'Estonie, s'était incrustée pour se faire des contacts. Elle sait que pour gagner un peu d'argent, Barbara a été cobaye pour tester des crèmes solaires. Le laboratoire appartient à OmbrelleCorp une filiale de l'OCP. Elle sait aussi que Barbara a beaucoup fait de sport dans sa ville natale.

✿ Le mariage était celui de deux acteurs connus mais n'était pas particulièrement protégé. Au contraire, les invitations ont été largement diffusées et beaucoup de people sont venus se montrer, travailler, recruter ou se faire recruter.

✿ Dark Morcel est une petite société qui vend du matériel pornographique fait à la chaîne, sans budget, sans imagination ni talent. Une sorte de fast-food de l'onanisme. Les actrices sont principalement des jeunes filles sans ressources qui viennent se faire un peu de blé en attendant de trouver mieux. Exactement le cas de Barbara. Si on lui demande des informations, la fille de l'accueil répondra de son mieux, d'une façon très professionnelle. La société a l'habitude de recevoir la visite des flics pour tout et n'importe quoi, et n'a rien à se reprocher. Les conditions d'hygiène sont bonnes et les filles saines. Tous les acteurs et actrices doivent présenter des certificats indiquant qu'ils n'ont aucune maladie sexuellement transmissible. Les films ne montreront rien d'intéressant. Barbara ne séclate pas beaucoup mais il y a pire.

✿ L'examen attentif des trois rapports d'autopsie montrera qu'ils n'ont pas été réalisés correctement. Rien de vraiment criminel mais de petites informations passées sous silence ça et là. Pour remarquer cela, il faut que quelqu'un avec de bonnes

connaissances en biologie y passe quelques heures. Il est aussi possible de voir que des analyses génétiques ont été demandées sans raisons particulières. L'auteur de ces trois autopsies est Hubert Rhianon. Interrogé sur le sujet, il dira qu'il ne comprend pas ce dont il s'agit mais promet de se renseigner. Si les pjs le laissent partir, il ne pourront plus le retrouver. Voir le chapitre sur les Pnjs.

✿ OmbrelleCorp. C'est une société pharmaceutique à qui appartient bon nombre de laboratoires de la ville. Elle emploie des salariés tout à fait classiques ainsi que des spécialistes renommés, engagés à la mission pour diriger des expériences et des projets spéciaux. Le laboratoire dans lequel s'est rendu Barbara emploie justement un certain Hubert Rhianon. La standardiste refusera de les laisser rentrer sans une bonne raison. En effet le professeur n'est pas disponible actuellement. Le plus simple est de faire usage de charme pour pénétrer dans son bureau mais d'autres méthodes plus brutales sont envisageables. Une fouille en règle des dossiers (et/ou de l'ordinateur) indiquera qu'Hubert possède des dossiers cachés sur une dizaine de personnes dont les trois cadavres précédents. Un examen plus approfondi montrera que celui-ci a fait un certain nombre de tests génétiques à l'insu des victimes et aurait trouvé des mutations particulièrement remarquables.

- Bonjour Arty!
 - Bonjour Marty!
 - Alors Arty, qu'as tu fait ce week-end ?
 - Et bien Marty, je suis sorti dans la rue.
 - Dans la rue Arty ? Mais tu étais protégé au moins ?
 - Mais bien sur Marty. J'avais une protection solaire d'indice maximum. Comme prévu par la loi.
 - Et bien Arty, pourquoi es-tu si soucieux ?
 - Marty, je ne me sens pas en sécurité. J'ai vu un chinois. Oui un chinois, comme je te vois !
 - Un chinois Arty ? Allons bon et qu'as tu fais ?
 - Et bien je suis parti Marty. Et pourtant si j'avais eu une arme, je m'en serais servi. Pour sûr.
 - Comme je te comprends Arty. Je vais maintenant te présenter le DNAsloqueur, l'arme utilisée par nos boys en Iran et en Chine. Tout en titane et polymère ultra résistant. La gâchette est souple et la portée maximum est de 1800 mètres. Le canon est long, pour plus de précision.
 - Quel bel objet Marty. Mais peux-tu nous en dire plus ?
 - Bien sur Arty. Son efficacité est redoutable. Le DNAsloqueur est capable de tirer un rayon pulsant électro-magnétique à effet DNAsé stabilisant. Il disloque littéralement les molécules de sa cible.
 - Oulà Arty, je n'ai rien compris, ne t'emballer pas! Ah Ah Ah.
 - Ah Ah Ah. Quel bout-en-train tu fais. Ce que je veux dire c'est que le DNAsloqueur est capable de transformer n'importe qui en pulpe

sanglante en moins de temps qu'il n'en faut pour dire Boum ! Avec ça plus de problème mon cher Marty.

- Et où peux-t-on trouver cette merveille Arty ?
- Et bien, Marty, pour l'instant cette arme n'est disponible que pour l'armée mais ne doutons pas que d'ici quelques semaines, une version civile sera disponible à la vente. Nous ne manquerons pas de vous tenir informé.
- Merci beaucoup Arty pour cette superbe présentation. Nous sommes toujours sur GunsAddict, la chaîne de ceux qui en ont. A suivre un reportage sur BigFatLilith, la nouvelle bombe américaine ainsi que l'interview de Kandhar Rasulo, son générique concepteur.
- A très bientôt dans WeaponsNewsToday.

LE FINAL

Une fois que les personnages auront compris qui est le grand méchant, ils recevront un appel de leur supérieur.

Un quatrième cadavre vient d'être retrouvé : Alyson Meyerrhoff, une pom-pom girl de 16 ans. Son nom et son dossier se trouvent dans les fichiers de Rhianon et celui-ci n'est pas joignable.

S'ils décident d'intervenir chez lui, ils trouveront l'appartement vide de son occupant. Une pièce dans le fond peut être trouvée derrière un mur en trompe-l'oeil. Derrière le mur se trouve une chambre froide où Rhianon conserve les morceaux de ses victimes dans l'azote liquide.

En observant les fichiers il est possible de déterminer le nom de la prochaine victime : Danny Milton.

Celui-ci ne répond pas au téléphone et la police vient d'être appelée pour des cris provenant de son appartement.

Pressé par les événements Rhianon veut terminer au plus vite son plan et fait des erreurs. Au moment où les personnages arrivent sur les lieux, celui-ci s'enfuira sur le toit.

C'est le moment d'engager une course-poursuite avec Rhianon. Le but étant qu'il délivre son message avant de mourir/d'être arrêté/de tomber du haut du toit en essayant de frapper avec un scalpel la main du flic qui le retient...

«Mais vous ne comprenez rien ! Nous vivons là peut-être les dernières heures de l'humanité. J'ai vu le futur, la guerre sera totale !

De nouvelles armes sont en développement, détruisant les hommes et leur ADN. Ces armes sont terribles. Qui sait combien de temps il nous reste avant que la folie ne s'étende au reste du monde et que nous retournions ces armes contre nous ?

Nous devons nous protéger, laisser un héritage. Le monde est mort mais il ne le sait pas encore.

Laissez-moi tranquille ! Lâchez-moi ! Je ne suis pas fou !»

Dès lors que le message est délivré, le scénario prend fin.

ANNEXES : PERSONNAGES NON JOUEURS

Voici quelques pnjs pour peupler un peu ce scénario. Ils n'ont pas de caractéristiques. Considérez qu'ils réussissent ou qu'ils ratent leurs actions en fonction de votre besoin d'accélérer ou de ralentir la partie.

Lieutenant de police : Kendrick Diefendorf. Taille moyenne, un léger embonpoint, une grosse moustache jaune paille et des yeux qui ne cillent pas.

Collègue flic : Bryon Hilfiger. Jeune tête brûlée. Taille moyenne, brun, yeux noirs, cheveux courts. Ne tient pas en place et adore la frime et la bagarre.

Collègue flic : Christina Lopes. Latino-américaine d'une trentaine d'année aux cheveux longs teints en blonds. Pas mal foutue mais sans plus. Efficace dans son travail. Elle ne laisse pas paraître facilement ses sentiments.

Collègue flic : Hal Camino. La quarantaine, un peu gras, plutôt sympa. Il a les bras nus et est tous le temps couverts de crème pour éviter les coups de soleil.

Légiste : Quinton Nagele. Un grand noir maigre et chauve. Son visage et son cou sont couverts de tatouages tribaux. Parle peu, taciturne. Il a une connaissance encyclopédique des différentes religions.

Psychologue : Delsie Mccaughan. Une très belle femme d'une quarantaine d'année. Brune aux cheveux mi-longs, parfaitement habillée et maquillée. Elle ne porte que des masques anti-pollutions de haute couture.

Médecin : Madeleine Antkowiak. Une femme revêche, petite avec d'épaisses lunettes qui ne donnent pas confiance.

Hubert Rhyannon : biologiste et tueur en série. Il veut mettre en place son plan de sauvegarde de l'humanité. Pour cela, il collecte des traces d'ADN et des morceaux de corps de personnes qui, selon lui, disposeraient d'un métabolisme particulièrement résistant, adaptatif, mutant, bref spécial. Particulièrement débutant dans le meurtre, il enchaîne les erreurs, ce qui permettra son arrestation dans un laps de temps aussi court qu'un épisode...hem.. qu'une séance de jeu.

Terroriste typique : Combat : +8, Points de vie : 10, équipement : pistolet automatique : 2d6, grenade 3d6 (Explosif 6)

PERSONNAGES JOUEURS

Voici les personnages que les joueurs joueront lors de ce scénario. A vous de voir comment les distribuer. Ils disposent de compétences complémentaires mais aucun n'est indispensable. Ils seront décrits succinctement, à la manière des Compagnons du chapitre du même nom dans le FuturDK. De plus, ils ont tous un défaut. Appliquez un malus de -4 à -8 à toutes les actions en rapport avec ce défaut.

CLIFF RASULO

HISTORIQUE

Tu as 41 ans. Tu es grand, gros et gras. Tu aimes la vie, la bouffe, l'alcool et les flingues. Surtout les gros.

Tu es marié et père de 5 enfants mais ça va quand même pas t'empêcher de te taper une petite pute lorsqu'il y a un arrivage frais, hein ?

Tu prends la vie comme elle vient et tu aimes le petit confort que tu t'es créé.

Sournois, hypocrite, manipulateur, tu feras tout pour te protéger.

En tant que chef d'équipe, tu n'aimes pas qu'un petit merdeux viennois te raconte comment faire ton boulot.

RELATIONS AVEC LES AUTRES

Nolan a pris cher récemment. Ça te fait un peu chier mais bon, seuls les plus forts survivent.

Rafaël est un optimiste. Il va vite déchanter. Fais gaffe à ce qu'il ne viennois pas fouiner dans tes affaires.

Margery est une grande gigue mais à genoux ça devrait le faire. Cela dit, tu devrais pouvoir en faire quelque chose de bien. Pour toi en tout cas.

Quin est un putain de chinetoque mais un putain de chinetoque qui en as. Il t'a sauvé la vie une fois, et ce genre de truc tu t'en rappelles.

TECHNIQUE

Flic pourri : +12 (Contacts dans la rue, tir dans le dos, planquage de flingues, protégé par un haut gradé)

Gun enthousiast : +15 (possède plusieurs armes dont des lourdes, sait parfaitement tirer avec et n'hésite pas à le faire.)

Défaut : Gros et gras (Manque d'endurance, mauvais dans toute action sportive)

Points de vie : 24

Atout : Sous la ceinture, Tir rapproché, Ami dans la haute

Équipement : Gros révolver 2d6, Fusil de chasse 4d6, Fusil d'assaut 4d6.

MARGERIE WILHAM

HISTORIQUE

Tu as 26 ans.

Tu es très grande et très mince ce qui te donne une allure dégingandé malgré un visage plutôt agréable. Tu es la bleue du service. Tu n'es là que depuis deux semaines et tu cherches ta place.

Maltraitée et déconsidérée par le reste du service, tu dois constamment faire tes preuves. Tu n'as pas de petit ami ni de famille, consacrant tout ton temps libre à ton travail.

RELATIONS AVEC LES AUTRES

Nolan te fait un peu flipper. Des fois il va super bien et t'es super pote avec lui et des fois il pète un câble et menace de se mettre une balle. Tu ne sais pas trop sur quel pied danser.

Raphaël est mignon mais franchement inintéressant. Il est... trop.. pas assez... tu sais pas quoi.. bref un bon collègue mais sans plus.

Cliff est un gros dégueulasse qui te mate en coin dès qu'il peut. A chaque fois, tu te sens salie. Comme c'est le chef, tu ne dis trop rien mais tu espères vraiment qu'il ne va rien tenter contre toi.

Quin est un peu dingue et ça te fait marrer. Il a toujours l'air à l'aise. Bon, ok il est chinois mais c'est quand même pas sa faute ?

TECHNIQUE

Flic volontaire : +12 (a la niaque, envie d'avancer et de se faire remarquer, peut rester bosser tard, connaît l'informatique et les règles de la bureaucratie)

Arts Martiaux : +12 (sait se battre à mains nues et avec toutes sortes d'armes improvisées. Etre jeune et jolie dans une grande ville demande de savoir se défendre.)

Défaut : Naïve (fait confiance facilement)

Points de vie : 26

Atouts : Adrénaline, Arts martiaux (2d6)

Équipement : Arme de service 2d6, Petit calibre dans la botte 2d6.

NOLAN EYSTER

HISTORIQUE

Tu as 34 ans.

Fils de militaire gradé, tu as reçu une bonne éducation américaine. Tu es allé jusqu'au Lycée où tu as même fait partie d'une fraternité.

Tu es rentré dans la police pour faire plaisir à tes parents et notamment rendre ton père fier de toi.

Malheureusement, la guerre s'est déclarée et ton père a été envoyé sur place et est mort au combat en Chine il y a 4 ans.

Tu étais très proche de lui. A la suite de cela, tu es tombé en dépression et à même tenté de te suicider.

Flic efficace et volontaire, tu es devenu maniaco-dépressif, alternant des périodes d'euphorie et des périodes de profondes dépressions lorsque ton père te manque. Tes collègues ont parfois du mal à te gérer.

Seule l'aide de la psychologue et de ta soeur Edyth, t'empêche de sombrer à nouveau.

RELATIONS AVEC LES AUTRES

Rafaël te saoule. Il se la pète avec sa belle gueule mais il n'en branle pas une. T'as envie de lui montrer mais à quoi bon ?

Cliff est un fumier, un vrai de vrai. Une bonne ordure. Mais si tu le balances, ça va se retourner contre toi. Et puis qui va te croire ?

Margery ne sait pas encore dans quel piège elle s'est fourrée. Bah tant pis, tout le monde doit apprendre. A la dure.

Quin ? Si y a bien un gars mal loti c'est lui. Il aurait dû se faire opérer des yeux, ça lui aurait permis d'éviter les insultes.

TECHNIQUE

Flic dépressif : +12 (faire semblant de se suicider, connaître la procédure et ne pas la respecter, n'avoir peur de rien)

Bonne éducation et psychologie : +15 (a suivi les cours de grandes écoles et passe une partie de sa vie sur un divan. Particulièrement perspicace concernant les problèmes des autres.)

Défaut : Psychologiquement fragile

Points de vie : 17

Équipement : Pistolet de gros calibre 3d6

QUIN HUONG

HISTORIQUE

Tu as 29 ans.

Fils de commerçant, tes parents d'origine chinoise ont été assassinés il y a 5 ans par des extrémistes, au début de la guerre, lors d'une manifestation qui a dégénéré.

Tête brûlée inconscient, tu n'hésites jamais à te mettre en danger. Cela peut poser problème car tu mets en danger tes coéquipiers.

Tu es très doué avec un volant entre les mains et est accro à l'adrénaline ce qui te permet d'oublier les insultes racistes que tu dois subir quotidiennement.

RELATIONS AVEC LES AUTRES

Nolan se lamente beaucoup sur son sort mais il ne subit pas ce que tu subis chaque jour. Il ne mérite pas ton respect, tout au plus de l'indifférence.

Raphaël est un gars sympa mais déconnecté. Tout le monde il est gentil ça va un moment.

Cliff prend le parti de vivre. Il est le contraire de toi et te tempère bien.

Margery débarque dans le service et en prend déjà plein la tête. Tu te rapproches d'elle car, comme toi, elle est le souffre-douleur du commissariat alors que ce n'est pas de sa faute.

TECHNIQUE

Flic d'action : +15 (conduit vite, tire vite, saute partout et met des tatanes aux méchants en balançant des vanes minables)

Défaut : Téméraire

Points de vie : 28

Atout : Adrénaline, Assuétude à l'adrénaline

Équipement : Pistolet customisé 2d6

RAFAËL MENTZEL

HISTORIQUE

Tu as 28 ans. De taille moyenne, les yeux bruns. Tu es très beau gosse et charmeur mais trop gentil. Tu as tendance à te laisser enfermer dans des histoires bizarres, le plus souvent par lâcheté.

Enfant de la rue, tu t'en es sorti grâce à ton extraordinaire chance et aux relations que tu t'es faites.

Tes parents sont décédés il y a quelques années. Tu as un frère jumeau devenu médecin et une soeur plus jeune dans les affaires.

Tu es devenu flic pour aider tes concitoyens. «Protéger et servir», c'est ta devise.

Tu es un idéaliste et un éternel optimiste qui croit pouvoir faire changer la société.

RELATIONS AVEC LES AUTRES

Nolan est malade et fatigué. Il a subi un gros coup du sort et à du mal à s'en remettre. Tu dois l'aider à surmonter.

Cliff est bizarre. Tu ne sais jamais trop ce qu'il fait et il ne te parle pas beaucoup. Tu dois faire tes preuves auprès de lui.

Margery est un joli brin de fille plutôt sympa. Tu penses que tu dois lui plaire.

Quin est sympa aussi. Vraiment cool. C'est dommage qu'il soit chinois.

TECHNIQUE

Flic de terrain : +12 (procédures policières, fouille et perquisition, interrogatoire et bureaucratie, contacts)

Beau gosse : +12 (drague, séduction et charme)

Défaut : Gentil (a du mal à brutaliser les gens et ne tirera pas sans se faire d'abord tirer dessus).

Atouts : Chanceux, Pas passé loin

Points de vie : 22

Équipement : Arme réglementaire 2d6

GÉRER LE MORAL

«Noir c'est noir. Il n'y a plus d'espoir....»

Contrairement à l'intro, tout n'est peut être pas noir dans le Projet : Neige. Disons que tout est gris. Enfin gris, pas vraiment un gris uniforme hein, parlons plutôt de nuance de gris. Entre gris-sale et gris-j'ai-envie-de-mourir.

Et le gris, c'est pas bon pour le moral.

Pourtant, certains indécorables optimistes s'obstinent à être heureux. C'est fou non ? Mais ces gens là, affichant continuellement une joie de vivre particulièrement mal placée, peuvent maintenir l'espoir, et trouver des solutions là où leurs compagnons auraient depuis longtemps lâché prise.

Pour gérer le moral et ses effets, voici un nouveau super dKrunch. Comme tout dKrunch il est parfaitement possible de s'en passer, mais un dK sans dKrunch c'est comme un sundae sans caramel, c'est bien mais ce n'est pas complet.

L'INDICE DE MORAL

Il s'agit d'une nouvelle valeur à ajouter à la feuille de personnage. Celle-ci peut varier entre -3 pour un moral bas, proche du désespoir, et +3 pour un moral élevé, au gré des événements.

Le moral possède plusieurs effets.

♣ La première fonction est d'attribuer un bonus/malus à tous les jets de compétence de Sauvegarde. Oui, tous. Même ceux de Résistance, d'Esquive ou d'Idée par exemple. Exemple : Un moral de -1 donne un malus de 1 à tous les jets de Sauvegarde.

♣ La deuxième fonction est plus complexe. Une personne possédant un moral positif peut miser pour obtenir des dKs de circonstances à toutes ses actions. Pour n'importe quel jet, un joueur peut décider de dépenser un point de moral. Ce faisant il gagne un dK de circonstance.

♣ S'il réussit son jet, alors il regagne le point qu'il a perdu.

♣ S'il rate le jet malgré l'aide du dK de circonstance, il perd son point de moral.

PERDRE OU GAGNER DU MORAL

A part en engageant son moral, il est possible de perdre ou de gagner des points de plusieurs manières.

Certaines situations autorisent un jet de Volonté soit pour ne pas perdre de point, soit pour en gagner. J'indique dans le tableau suivant lorsqu'un jet est nécessaire et son effet.

De plus, une fois par période de repos, le moral est ajusté d'un point pour tendre vers 0. S'il était positif, il perd un point et s'il était négatif, il gagne un point. S'il était à 0 rien ne change.

Perdre des points

Se faire blesser ou voir un compagnon se faire blesser : Jet de Vol(15) ou moral -1

Voir un compagnon mourir : moral -1, Jet de Vol(20) ou moral -2

Ne rien manger pendant une journée : Jet de Vol(10) ou moral -1

Rater quelque chose de très important : moral -1

Rater quelque chose de capital : moral -2

Gagner des points

Vaincre une opposition significative : moral +1

Dormir au chaud, manger à sa faim : moral +1

Se divertir : Jet de Perception/Idée/Connaissance(10 à 20 en fonction de la prestation) moral +1

Ressentir un sentiment positif (amour/amitié) : moral +1

LES ATOUTS

Voici quelques nouveaux atouts à utiliser avec les règles de moral.

Eternel optimiste (Cumulatif) - Votre moral moyen augmente d'un point. A chaque période de repos vous gagnez un point de moral si celui-ci est inférieur à 1 et vous perdez un point si votre moral est de +2 ou +3.

Energie du désespoir (Fatigant) - Vous ne pouvez utiliser cet atout que si votre moral est dans le négatif. En dépensant 1d6 points d'énergie vous pouvez miser votre moral comme s'il était positif et avec les mêmes effets. Condition : Psyché +2

Puissance de la joie (Cumulatif) - A chaque fois que vous misez du moral, vous gagnez un dK de circonstance supplémentaire par atout Puissance de la joie que vous possédez.

Inébranlable - Rien ne semble vous affecter. A chaque fois que vous devez perdre du moral, vous pouvez dépenser un dK pour annuler cette perte. Condition : 5 degrés en Volonté.

Humeur positive - Votre moral affecte le monde autour de vous rendant vos compagnons plus heureux. Si votre moral est positif, aucun de vos compagnons ne peut avoir de moral négatif. Condition : 5 degrés en Impression, Eternel optimiste

Moral galvanisant - Lorsque vous engagez votre moral pour une action, tous les compagnons qui participent à la réussite de cette action gagnent un dK de circonstance. Condition : Charisme +2, Puissance de la joie

Journal de bord de l'AES Vec-Torial
Date AMU 257603
En l'absence du capitaine, cette entrée
est enregistrée par le professeur Ernst
Batoney, officier en second du vaisseau.



Cela fait 3 semaines que le capitaine Lucius Astor a disparu en mission. Nos tentatives pour le retrouver ont été vaines et nous avons finalement reçu l'ordre d'abandonner les recherches.

Nous sommes maintenant dans le système Tatium, où nous avons rejoint l'AES Sinatra à bord duquel se trouve l'officier Swan qui doit reprendre le commandement de notre vaisseau.



L'officier Pestil et moi même nous apprêtons à accueillir notre nouveau capitaine en salle de téléportation n°2.

Ordinateur ! Enregistrement terminé.

Enregistrement sauvegardé, officier Batoney.

Merci, Simon.

Ordre ou pas ordre, on n'aurait jamais dû abandonner les recherches. Je suis certaine que Lucius est encore en vie !

Je le sais bien...

Mais une équipe de spécialistes va être envoyée à sa recherche. Nous, d'autres missions nous attendent.

Pont n°4

Pchhhhhhh

Au fait... j'ai cru comprendre que vous connaissez déjà notre nouveau capitaine.

Nous avons fait notre tour de cadet ensemble sur l'AES Périphérique.

Télépod n°2

Périphérique ? Quel nom étrange !

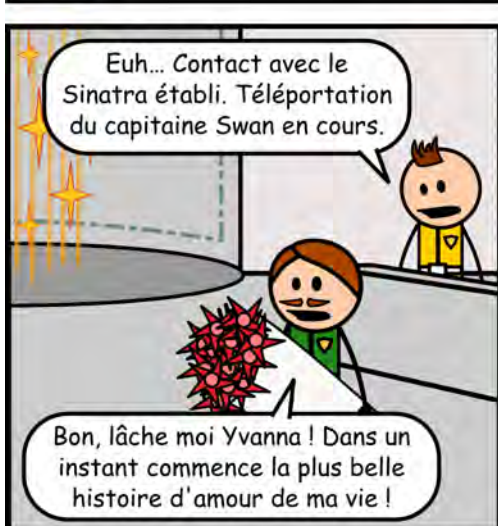
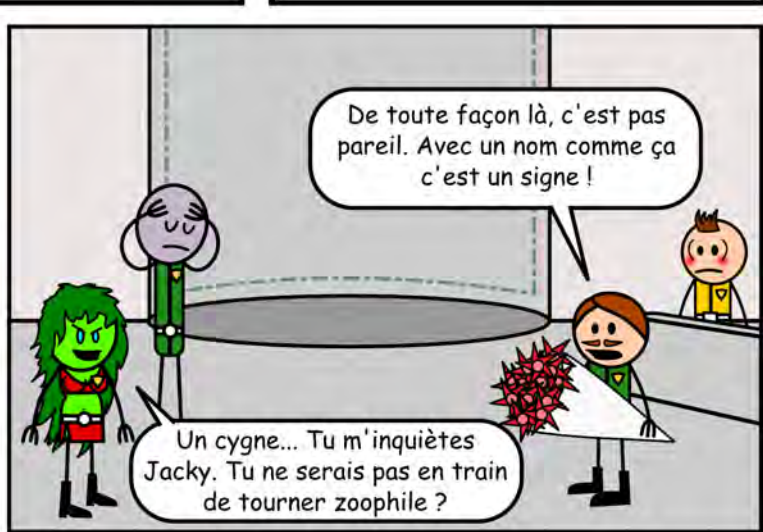
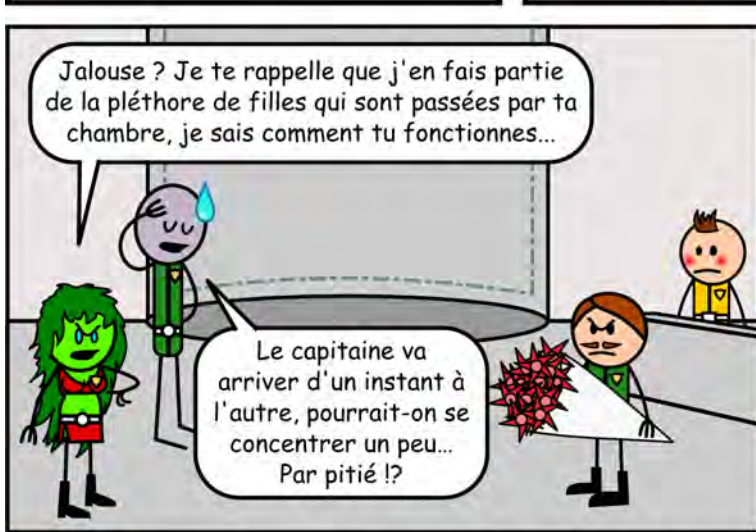
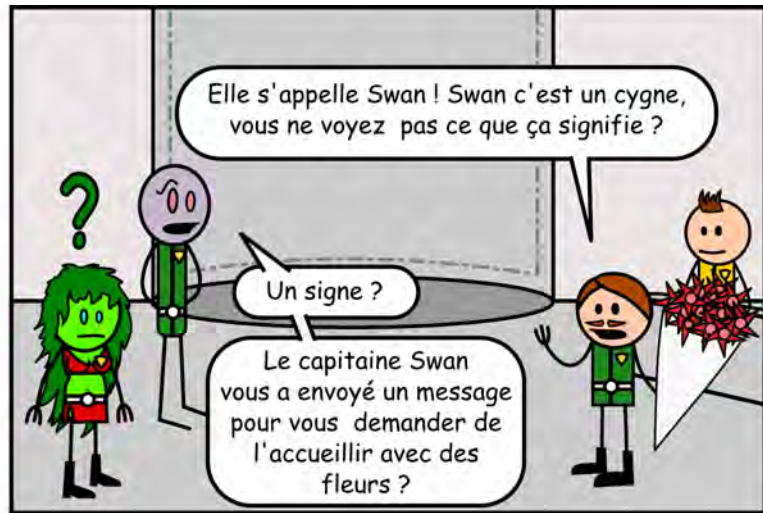
C'était un soldat semble-t'il. Un maréchal au service de l'empereur Napoléon 1er.

Télépod n°2

Pchhhhhhh

Jacky !? Qu'est ce que tu fous là avec un bouquet de fleurs ?

Officier Teutch ?



Le bureau du Coroner

En direct de la rédaction de Boba !

dans les tripes

Voici donc le deuxième article de notre série « **En attendant Hellywood** ». Et tant qu'à attendre, autant meubler le temps intelligemment, par exemple en se cultivant un peu...

Et ça tombe d'autant mieux que la raison d'être d'Hellywood est sa référence à un genre littéraire et cinématographique bien particulier, le polar noir ou « *hardboiled* ». Nous avons donc décidé de lister dans ce numéro de Body Bag les inspirations essentielles pour bien comprendre de quoi parle le jeu.

La quarantaine de titres présentés ici ne sont nullement les seules inspirations possibles pour Hellywood – loin de là – mais plutôt une sorte de *check-list*, histoire d'être sûr que vous ne passiez pas à côté d'une référence aussi incontournable que Chandler ou Sin City, par exemple...

DIX FILMS À AVOIR VU AVANT DE JOUER À HELLYWOOD - PAR ORDRE CHRONOLOGIQUE

Assurance sur la mort (Double Indemnity)
de Billy Wilder - 1944

Le scénario a été écrit par Chandler, d'après un roman original de James M. Cain. Sur le thème du pauvre type, faible de caractère au point de se laisser entraîner au meurtre par une garce somptueuse, on n'a jamais fait mieux. Barbara Stanwyck EST l'archétype de la femme fatale.

Le Carrefour de la mort (Kiss of Death)
de Henry Hattaway - 1947

Pour Richard Widmark, en superbe tueur psychopathe. Un grand classique du Noir : on y trouve la violence, le code d'honneur et sa trahison, la tôle, la vengeance, l'inhumanité des flics... Un remake correct a été réalisé en 1995 avec David Caruso et Nicholas Cage.

Les passagers de la nuit (Dark Passage)
de Dalmer Daves - 1947

Humphrey Bogart et Lauren Bacall, sur un scénario tiré d'un bouquin de David Goodis, d'emblée, ça ne se refuse pas.

Parfaite itération de la figure de l'innocent injustement accusé, le film expérimente la caméra subjective et offre à ses deux stars un véhicule imparable pour leur charisme incendiaire.

L'enfer est à lui (White Heat)
de Raoul Walsh - 1949

Forcément, après Scarface (l'original de Howard Hawks, mais le remake signé De Palma est une merveille), James Cagney et sa petite gueule d'ange cassée en chef de gang sadique, on en redemande. C'est sec et violent, que ce soit en tôle ou à l'extérieur. Il y a de l'amitié trahie, de la grandeur et de la décadence. Le Noir a toujours eu quelque chose de la tragédie grecque...

La Soif du Mal (Touch of Evil)
d'Orson Welles - 1957

Un film magistral, tout simplement. Qui peut oublier Welles traînant sa carcasse désabusée sous les traits du capitaine Hank Quinlan ? Qui peut dire si Quinlan est une ordure ou un type bien qui est juste allé un tout petit peu trop loin, sans espoir de retour ? Qui peut oublier l'incroyable plan-séquence qui ouvre le film, même si celui est loin de se limiter à cette magistrale entrée ?

Le Parrain 2 (The Godfather, part II)
de Francis Ford Coppola - 1974

Petite préférence pour le second volet de la monstrueuse saga mafieuse de Coppola, en raison des deux époques évoquées en parallèle, de la performance d'Al Pacino et de Robert de Niro, qui ne se croisent pourtant à aucun moment, chronologie oblige. Tout simplement fascinant. On ne parlait pas justement de tragédie antique, plus haut ?

Angel Heart
d'Alan Parker - 1987

Sans doute le film « matriciel » d'Hellywood. Angel Heart est un conte fantastique d'une noirceur effrayante. Des ruelles de New York jusqu'aux faubourgs poisseux de New Orleans, les errances du privé Harry Angel font exploser le talent de Mickey Rourke, qui n'a jamais été aussi bon.

Les Affranchis (GoodFellas)
de Martin Scorsese - 1990

Bon, forcément, de Scorsese, on aurait pu quasiment tout citer, depuis Mean Streets jusqu'aux Infiltrés, en passant par Casino. La chronique de la vie des criminels est ici ébourifante. On s'éloigne un peu de la grande tragédie à la Godfather mais on gagne en mordant et en picaresque. Avec une brochette d'acteurs tout simplement au top.

L.A Confidential

de Curtis Hanson - 1997

Si la réalisation de Curtis Hanson est un peu molle, le reste est un magnifique sans-faute. Une reconstitution superbe et ultra glamour. Un casting tout simplement monstrueux : Russell Crowe EST Bud White, Guy Pearce EST Ed Exley, Kevin Spacey EST Jack Vincennes, et si ça ne suffisait pas, tous les autres, de Kim Basinger à Danny de Vito en passant par David Strathairn, sont parfaits. Et enfin une excellente adaptation du pavé d'Ellroy, capable de l'élaguer sans en perdre l'âme.

Narc

de Joe Carnahan - 2002

Un film coup de poing porté par l'interprétation tout simplement monstrueuse de Ray Liotta et de Jason Patrick. Narc fait mal au ventre tant il est viscéral. On sent venir la baffé tout au long du film mais on la prend quand même en pleine poire.

DIX LIVRES À AVOIR LU AVANT DE JOUER À HELLYWOOD

La Moisson Rouge (Red Harvest)

de Dashiell Hammett - 1929

L'un des premiers romans hardboiled, par le fondateur du genre : l'histoire d'une ville rongée par la corruption et les secrets enfouis, que viendra chambouler l'arrivée d'un privé anonyme aussi manipulateur qu'ambigu.

Adieu ma jolie (Farewell My Lovely)

de Raymond Chandler - 1940

Si Hammett en est le fondateur, c'est peut-être Chandler qui a le plus contribué à populariser le genre hardboiled, et surtout qui lui a donné son héros éternel : Philip Marlowe. Le privé est ici embarqué dans une histoire des plus embrouillées, qu'il ne réussira à démêler qu'à la fin et non sans s'être fait malmener à plusieurs reprises par des individus moins recommandables les uns que les autres.

Le Grand Nulle Part (The Big Nowhere)

de James Ellroy - 1989

Comment choisir l'un des volumes du Quatuor de Los Angeles plus qu'un autre, tant la saga d'Ellroy sur les dessous criminels de Los Angeles, de 1946 à 1959, forme un tout cohérent ? Le choix est donc uniquement subjectif : pour ses trois portraits d'hommes déchirés, pour la nausée qui prend le lecteur lorsqu'il découvre les dessous de la politique américaine, pour la fascination exercée par L.A. Le Grand Nulle Part est incontournable. Les trois autres aussi...

Mourir pour Mourir

d'Ed McBain - 1960

Toutes les séries télévisées policières modernes doivent leur inspiration à une et une seule série de romans : celle du 87^{ème} district. Au fil de plus de cinquante bouquins à la narration collégiale, Mc Bain orchestre la vie d'un commissariat, de ses flics et des criminels qu'ils pourchassent dans la ville fictive et matricielle d'Isola. Loin d'appliquer systématiquement la même formule, Mc Bain n'arrêtera jamais d'expérimenter, notamment dans cet opus où l'on suit « en temps réel » le siège par les flics d'un immeuble où s'est réfugié un fugitif...

Sans espoir de retour

de David Goodis - 1956

Whitey le clodo traîne sa misère dans un quartier pourri, en proie aux émeutes raciales et à la violence banale des flics. Le voilà bientôt injustement accusé du meurtre de l'un d'entre eux, qu'il a seulement voulu aider, au moment même où son propre passé ressurgit... Comme toujours chez Goodis, c'est rapide, passionnant et âpre. Ça se dévore et ça vous laisse vidé.

Aucune bête aussi féroce (No Beast So Fierce)

d'Edward Bunker - 1973

Presque une autobiographie, puisque ce qu'a vécu Max Dembo – les braquages, la prison – Bunker l'a vécu aussi. Partant de là, tout ce qu'on pourra en dire sonnera comme un cliché : que c'est sincère, que c'est poignant, que ça sonne juste... C'est pourtant vrai.

Le Dernier Coyote (The Last Coyote)

de Michael Connelly - 1995

Harry Bosch est un flic de L.A, l'un des meilleurs. Comme il se le plaît à le répéter : « tout le monde compte ». Hanté par les victimes des meurtres qu'il est chargé de résoudre, Bosch ne renonce jamais, quel que soit le prix à payer pour sa carrière. Cette fois, Bosch profite justement d'une mise à pied pour rouvrir un ancien dossier de meurtre : celui de sa propre mère. Haletant et déchirant.

Gone Baby Gone

de Dennis Lehane - 1998

Quatrième volume des aventures des deux privés de Boston, Patrick Kenzie et Angela Gennaro, qui voient les héros s'intéresser à une triste affaire de rapt d'enfant. Mais la réalité est en fait bien plus dérangeante... Lehane continue sa peinture des quartiers populaires de Boston par la voix désabusée de Kenzie. C'est le plus poignant du couple Kenzie-Gennaro, parfaitement maîtrisé de bout en bout et tout récemment adapté au cinéma par Ben Affleck.

Le Dogue

de Mickey Spillane - 1972

L'histoire d'un type qui revient dans sa ville natale à l'occasion d'un enterrement - là où personne ne souhaite vraiment le revoir. Quelles sont les raisons de son retour ? Qui est-il devenu ? Que cherche-t-il ? C'est un livre violent, brutal, avec des morts et du sexe assez brut (pour l'époque en tout cas), l'histoire d'un vrai Tough Guy qui règle ses comptes.

Necropolis

d'Herbert Lieberman - 1977

Attention, il faut avoir le cœur bien accroché pour découvrir le quotidien de la morgue de New York, qui ne désemplit jamais, par les yeux de son médecin légiste en chef, le docteur Paul Konig. Confronté aux résultats atroces de la violence dans ce qu'elle a de plus barbare, Konig mène également sa propre quête : retrouver sa fille, perdue dans les méandres de la ville. Liebermann dresse un portrait terrifiant de la grosse pomme et livre sans fard la réalité du boulot de légiste.



DIX DISQUES À AVOIR ENTENDU AVANT DE JOUER À HELLYWOOD

Count Basie : **The Complete Atomic Basie** – 1957

A la tête de sa « Roll's Royce » de big band, Basie enchaîne les titres au swing imparable. C'est du jazz des plus classiques, mais joué avec une maîtrise et une efficacité inégalées.

Miles Davis : **Ascenseur pour l'échafaud** – 1957

Trompettiste à la réputation sulfureuse, plus tard surnommé le « prince des ténèbres », Miles Davis est le jazzman idéal pour mettre en musique le Noir, comme lorsqu'il enregistre cette B.O. mythique pour le film de Louis Malle. Quelques longues et sublimes notes susurrées à l'embouchure de son instrument pour déchirer la nuit : on s'y croirait.

Miles Davis : **Birth of the cool** – 1949

L'album de la rupture d'avec le bruit et la fureur du be-bop, la révolution calme et froide de Miles Davis, inspirée par la côte ouest et les arrangements très cinématographiques d'un certain Gil Evans.

Charles Mingus : **The Black Saint and the Sinner Lady** – 1963

L'œuvre majeure de Charles Mingus, ce ballet en six parties est salué par tous les spécialistes pour sa composition et son orchestration. Rauque et brutal, cet album prend aux tripes et possède un son extraordinaire, unique, véritable quintessence de l'ambiance d'Heaven Harbor. Pour dire, l'ouverture ferait même un excellent générique !

Duke Ellington : **The Quintessence** – 1940

Ces enregistrements en grand orchestre du Duke permettent de saisir son talent unique pour poser une ambiance, jouer sur les couleurs et les harmonies. Mieux que personne il sait faire surgir un quartier ou une ville avec quelques accords de cuivres.

Duke Ellington : **Money Jungle** – 1962

Il s'agit d'une facette complètement différente du talent d'Ellington, puisqu'on le retrouve en trio avec deux génies volcaniques – Mingus et Roach – pour revisiter quelques-uns de ses thèmes. L'atmosphère qui se dégage de l'album est riche, sombre et presque inquiétante par moments.

Billie Holiday : **Lady sings the blues** – 1956

Le blues lui va malheureusement si bien ; Billie est la plus mélancolique et la plus tragique des chanteuses, la plus hollywoodienne aussi. Ici elle chante ses blessures d'amour, bien sûr, mais aussi celles du peuple noir, comme dans le triste et sublime Strange Fruit.

Thelonius Monk : **With John Coltrane** – 1958

Deux génies très novateurs qui se rencontrent : ni la musique de Monk ni celle de Trane ne sont faciles à aborder, mais lorsqu'on a franchi le pas, on entre dans un autre univers musical, avec des harmonies et des rythmes d'une beauté étrange...

Charlie Parker : **Bird and Diz** – 1950

On ne peut pas parler de la musique dans Hellywood sans parler du be-bop et on ne peut pas parler du be-bop sans parler de Charlie « Bird » Parker, l'étoile filante, la comète trop pressée de jouer comme de mourir. La personnification d'une époque.

Memphis Slim : **Every Day I Have the Blues** – 1948

Plus vraiment du blues, et pas encore du rock, Memphis Slim est le représentant du Rythm and Blues, une musique rauque, cuivrée, groovy et passablement surchauffée. Pour savoir ce sur quoi on danse dans le ghetto noir d'Hellywood.

DIX BANDES DESSINÉES À AVOIR LU AVANT DE JOUER À HELLYWOOD

Arctic Nation (**Blacksad, volume 2**)

de Canales et Guarnido

Après un premier opus très référentiel, la série affirme son originalité avec un scénario en béton armé que le magnifique dessin de Guarnido ne fait que magnifier. Dans le New York des années 50 peuplé d'animaux anthropomorphisés, Blacksad le privé à tête de chat enquête sur une sale histoire qui pue le racisme à plein nez. Incontournable !

Sin City

de Franck Miller - 1993

Marv cherche à venger la mort de la belle Goldie, retrouvée morte à ses côtés après qu'elle lui ait donné une nuit d'amour. Le moins que l'on puisse dire est que ça va faire mal. Marv se révèle l'incarnation parfaite de la brute hardboiled, à la fois capable d'un amour pur et d'une violence extrême. Le graphisme noir et blanc ultra travaillé de Miller est l'une des principales inspirations pour les illustrations d'Hellywood.

Cet enfant de salaud (**Sin City 4**)

de Franck Miller - 1997

Retour à Sin City sur les traces du flic John Hartigan, décidé à sauver la petite Nancy des griffes de Roark Junior, un assassin pervers protégé par son influente famille. Ce n'est que le début d'une tragique histoire de trahison et de vengeance. Hartigan est un héros plus classique mais tout aussi iconique que Marv. Même si l'adaptation ciné de Robert Rodriguez ne convainc pas vraiment, Bruce Willis enfle l'imper d'Hartigan avec bonheur. Mais on aurait rêvé de voir un Clint Eastwood plus jeune endosser le rôle...

Lettres à Satan (**Soda, volume 2**)

de Philippe Tome et Luc Warnant - 1988

Second volume d'une série qui compte aujourd'hui 12 albums, Lettres à Satan se penche sur le passé du lieutenant David Solomon, ce flic new-yorkais qui se déguise en pasteur pour ne pas effrayer sa maman cardiaque. Le jeune Solomon, tout juste débarqué dans la grosse pomme, se retrouve impliqué dans une sale affaire. Joli exercice de style à base de flashbacks, l'album assoit définitivement la série dont le dessin sera repris dès le troisième tome par Bruno Gazzotti.

Torso

de Brian Michael Bendis et Marc Andreyko - 2001

Bendis et Andreyko se penchent sur la véritable histoire de la traque d'un redoutable tueur en série par Eliot Ness, à Cleveland en 1935, et en donne leur version. Il en résulte un bouquin passionnant, à la fois très littéraire et graphiquement détonnant. Pour Hellywood, tout est bon à prendre, à commencer par la description de l'incroyable bidonville qui existait aux abords de Cleveland.

Batman, Year One

de Franck Miller et David Mazuchelli - 1987

Lorsque Miller se penche sur les premiers pas de Batman dans les rues de Gotham City, ça donne le parfait alliage du comics de super héros et du Noir. Bien sur, Gotham est un peu trop gothique pour Hellywood mais l'ambiance de corruption généralisée qui gangrène la cité, c'est pile ce qu'il faut. Avec en prime un très beau portrait de flic, celui du futur commissaire Gordon.

Daredevil

de Brian Michael Bendis et Alex Maleev - 2001

En 2001, Bendis prend les rênes de la série Daredevil et les gardera 4 ans, aux côtés de l'excellent dessinateur Alex Maleev dont le travail est un véritable régal. Explorant le côté sombre de Matt Murdock, Bendis livre une oeuvre forte et noire, du pur polar urbain confrontant le héros à une éprouvante réalité. Tout le run de Bendis est dispo en vf dans la collection « 100% Marvel – Daredevil » dont elle occupe les tomes 4 à 13.

Hellboy - Le Ver Conquérant

de Franck Mignola - 2003

Hellboy, son ambiance pulp et ses hordes de nazis-sorciers n'ont pas grand-chose à voir avec le polar hardboiled. Mais la cosmogonie de l'univers développée par Mignola, avec ses créatures lovecraftiennes, a fortement influencé celle d'Hellywood. Quand à Hellboy, sa dégaine et sa bad-ass attitude ont font une inspi de premier plan pour jouer un golem !

Tue moi à en crever

de David Lapham – 2006

Un joli hommage au film noir dans un noir et blanc classique. Jazz, loser et femme fatale, tous les ingrédients sont là, bien ficelés.

Hellblazer – toutes ses machines

de Mike Carey et Leonardo Manco - 2006

Le sorcier dandy John Constantine est une inspiration parfaite pour Hellywood. Antipathique et maniant un humour noir incisif, Constantine et son trench-coat ne dépareilleraient pas dans un film noir. Cet album est une très bonne introduction au monde étrange du sorcier londonien, ici aux trouses d'un démon salement retors.



à tombeaux ouverts

004

RÉFÉRENCES :
Final Frontier

TITRE DE L'ARTICLE :

**out of
time**

AUTEUR(S) :

Raphaël Andere

ILLUSTRATEUR(S) :

XXX

CORRECTEUR(S) :

XXX

RÉSUMÉ ET PRÉSENTATION DE L'ARTICLE :

Bande veinard !

Devant le succès planétaire de Final Frontier, les producteurs ont décidé de mettre la main à la poche pour produire une série Spin-Off. Voici donc les deux premiers épisodes d'une toute nouvelle saison de Final Forntière : Out of Time. A venir dans Boba ? toute la saison, soit 22 épisodes pour continuer l'aventure et explorer le temps en pyjama bleu... 🕒



OBSERVATIONS ET NOTES :

EPISODE 01 – PILOTE

Une silhouette familière fend majestueusement le vide intersidéral... Un Explorateur Galactique ! Et à son bord, bien sûr, son fier équipage, parti cette fois pour une mission de routine sur la lointaine planète d'Eldred... C'est le moment idéal pour mieux découvrir nos nouveaux héros pour cette saison, à commencer par le... Mais attendez ! Ne serait-ce pas un signal de détresse, là, sur la console de communications ? Et comme l'IA pourra le rappeler au besoin, le Code des Rangers les oblige à y répondre, mission ou pas.

Le signal les conduit au milieu d'une gigantesque nébuleuse aux reflets verts et violets, parcourue de courants d'énergie qui demanderont la plus grande vigilance au pilote... Les HGM, binariens et autres peuples possédant des capacités psioniques percevront également des sortes de murmures à la lisière de leur conscience, signes de forts courants psioniques à l'intérieur de la nébuleuse : mieux vaut ne pas s'y éterniser. Le navire en détresse est un vaisseau marchand Ralthahix appartenant à un certain **Bab Twinks**. Face à lui, un impressionnant croiseur de guerre Zorganien, aux commandes du redoutable **Scorpius**... Certains des membres de l'équipage seront sans doute d'avis de les laisser s'entretuer, mais les forces sont loin d'être équilibrées et surtout ils sont sur le territoire de l'AMU ! Un épique combat spatial va donc s'engager, au beau milieu de l'inquiétante nébuleuse.

Laissez l'affrontement durer quelque temps, le temps de donner à chaque officier l'occasion de montrer le meilleur de lui-même, puis annoncez que le capitaine Zorganien leur envoie une communication. Il s'agit en fait d'un avertissement, signifiant à nos chers rangers que leur heure est venue... Et pour accompagner le geste à la parole, un inquiétant missile fuse vers l'Explorateur Galactique, et explose en ne laissant qu'un écran noir...

C'est à ce moment que vous pouvez faire résonner les premières notes de votre générique, et présenter les héros de notre nouvelle série dans l'univers de Final Frontier : Out of Time.


Après cette coupure, nous retrouvons avec soulagement nos héros... Mal en point, mais en vie. Le choc subi par leur navire est équivalent à un tir de puissance 6... Et même si le mécanicien du bord a peut-être eu le temps de rediriger une partie de la puissance vers les boucliers, il y a fort à parier que l'Explorateur Galactique est en piteux état. Quoiqu'il en soit, un système semble particulièrement touché : les senseurs et communications longue portée, complètement hors service... De quoi occuper notre chef mécanicien jusqu'à la fin de l'épisode : n'hésitez pas à intercaler des interludes « techniques » à bord du vaisseau au milieu des scènes suivantes, à grand renfort de technoblaba et d'incidents en cascades.


La bonne nouvelle, c'est que le vaisseau de guerre Zorganien, de même que le marchand Ralthahix, semblent avoir disparu. Les rangers vont donc pouvoir reprendre leur route vers Eldred, guidés par une IA un peu perdue sans les repères de ses senseurs. Après ce début des plus mouvementés, c'est avec satis-

faction qu'ils pourront enfin apercevoir, flanquée de sa lune, la petite planète qu'ils sont chargés d'explorer.

Leur mission est simple : explorer ce monde en principe inhabité pour voir si l'AMU pourrait y implanter une colonie. Selon le degré de méfiance des rangers, laissez-les faire les premiers relevés sur la température, plutôt fraîche, et la flore, principalement composée de fougères, avant de déclencher un ou plusieurs événements qui vont leur faire comprendre que ce monde est bien habité :

 Un bonhomme en rouge qui s'était un peu trop éloigné disparaît

 Les rangers découvrent une cave, abandonnée mais dont les murs sont recouverts de fresques primitives

 Le petit groupe est soudain encerclé par un groupe d'humanoïdes habillés de peaux de bêtes et armés de lances de pierre

En toute logique, tous les joueurs ayant vu la Guerre du Feu devraient commencer à se poser de sérieuses questions... Et si ce n'est pas le cas, une analyse ADN des autochtones prouvera qu'il s'agit bien d'humains, et plus précisément d'hommes de cro-magnon, nos ancêtres qui vivaient il y a... 15 000 ans. Et à y bien regarder, sans toute cette glace, cette planète bleue pourrait bien ressembler à la Terre...

Mais avant de pouvoir poursuivre leurs extrapolations, les rangers devront faire face aux conséquences inattendues de leur venue... En effet, un bonhomme en rouge négligeant a laissé derrière lui son mégacordeur qui a été ramassé par **Raxx**, un membre de la tribu du Rocher Noir. Ce dernier s'en est d'ailleurs servi pour s'imposer comme une sorte de demi-dieu parmi ses pairs, totalement subjugués par les bip-bip et les diodes lumineuses de l'appareil... Même sans penser à la tête des archéologues du futur qui découvriront l'objet, il est primordial d'arrêter un Raxx qui semble atteint d'une véritable folie despotique... Sans causer davantage de dégâts, si possible.

Une fois l'ordre préhistorique dûment rétabli, il sera temps de retrouver nos rangers dans la salle de réunion pour un débriefing des plus importants... Au besoin, n'hésitez pas à utiliser l'IA pour les aider à assembler les pièces du puzzle : l'interaction entre le missile Zorganien et la nébuleuse a créé un portail temporel qui les a transportés plus de dix-sept millénaires en arrière et à un tout autre endroit de la galaxie... Et comme le confirmera le chef mécanicien, si les communications sont en panne, c'est tout simplement qu'ils sont à cette époque le seul vaisseau des Rangers Galactiques de tout l'univers...

L'épisode s'achève sur cette question angoissante : comment revenir à leur époque ?

EPISODE 02 – BIENVENU À DOMOTIA

Après les révélations de l'épisode précédent, voici nos rangers à la recherche d'un peuple dont la technologie pourra les renvoyer chez eux... Par chance, en -15 000, le monde de Domotia était à son apogée, avec des connaissances très en avance sur leur temps. Pourquoi ne pas profiter des quelques instants qui restent avant d'atteindre son orbite pour quelques éléments d'histoire galactique ? C'est le moment de voir qui suivait le cours rébarbatif du Professeur Vzorgglxx et qui passait son temps à draguer les autres élèves de l'académie... Et si tous les officiers sèche (la honte...) le **Dr Daniels**, archéologue de profession, pourra venir à leur secours dans un exposé passionné.

La planète Domotia est en effet une énigme pour tous les historiens : bien que possédant une technologie très avancée, elle ne semble pas avoir exploré l'espace au-delà des limites de son atmosphère, et surtout elle a disparu subitement et de façon inexplicable vers l'an -14 000.

Mais trêve de bavardages : Domotia est en vue, et un gros voyant jaune clignote sur la passerelle, signe qu'une communication est en attente. La voix qui résonne est celle du système de défense automatisé de la planète. Sur un ton des plus péremptoirs, elle ordonne aux « envahisseurs » de rebrousser chemin, en les menaçant de faire exploser leur vaisseau à l'aide de son faisceau ionique... Et pour appuyer ses dires, un rayon d'une puissance phénoménale vient frôler l'Explorateur Galactique : à quelques mètres près, c'était la fin de l'aventure pour nos sympathiques héros...

S'il est inutile – et dangereux – de plaider leur cause face à la machine, il est en revanche possible aux rangers de se faire téléporter à la surface de la planète pour y glaner des informations. Nul doute que le Dr Daniels sera plus que volontaire pour participer à la mission, ravi à l'idée de pouvoir vérifier ses théories historiques de visu.

L'accueil que leur réservent les habitants de Domotia est à l'opposé de la froideur du système de défense automatisé. Les domotiens sont des humanoïdes à la peau très pale, dont le crâne est pourvu de sortes de dreadlocks organiques, plus ou moins longues selon l'âge, et qui servent d'organes sensoriels supplémentaires. Visiblement ravis d'accueillir des visiteurs d'une autre planète, ils se montreront très prévenants vis-à-vis des rangers, et surtout très curieux de leur monde d'origine.

La suite du scénario est assez libre et dépendra de la façon dont les personnages souhaitent organiser leur séjour sur la planète. Plusieurs intrigues vont pouvoir se développer en parallèle, sans oublier tous les soap-plots que vous aurez envie d'ajouter.

Si l'officier scientifique effectue quelques analyses sur la planète, il constatera une augmentation, très lente mais constante de la toxicité de l'atmosphère. Il s'agit visiblement d'un fléau naturel mais dangereux à long terme pour la survie des domotiens.

Comme les en assurera la représentante des domotiens, une certaine **Maïna**, ces derniers n'ont pas la technologie pour ramener les rangers à leur époque. Ils ignorent également tout des missiles quantiques, mais conseilleront d'aller se renseigner chez leurs belliqueux voisins de l'Empire Babien.

Les plus jeunes des personnages pourraient se lier d'amitié avec le jeune **Icario**, le fils de Maïna, qui les harcèlera de questions sur le monde extérieur et sur le voyage spatial.

En cherchant à en apprendre plus sur la société domotienne, les rangers découvriront que la plupart des tâches nécessaires à son bon fonctionnement sont entièrement assurées par des machines, selon le même principe que le système de défense automatisé. Les domotiens eux-mêmes ne travaillent pas et passent leurs journées à pratiquer leurs hobbies, à philosopher ou à faire de l'art. Mais ce n'est pas sans effet pervers : au fil des générations ils ont totalement perdu le savoir qui leur a permis de construire ces machines, leurs connaissances scientifiques sont aujourd'hui très faibles. Et le prix de leur sécurité est d'être coupé du monde extérieur, l'IA qui gère tous les automatismes de la planète jugeant dangereux de les laisser quitter la planète à bord de vaisseaux spatiaux.

Cette découverte devrait permettre aux rangers de découvrir la raison de la chute mystérieuse de Domotia : en s'enfermant eux-mêmes dans une cage dorée, ils ont été incapable d'échapper à l'empoisonnement de leur propre atmosphère et de rebâtir leur civilisation sur une autre planète.

Alors que nos rangers commenceront à réfléchir aux moyens de sauver Domotia de son funeste destin, les choses deviendront soudain plus compliquées pour eux : Icario et plusieurs autres jeunes semblent avoir disparu, et les habitants commencent à devenir plus méfiants envers les visiteurs venus de l'espace. Vitesse et diplomatie seront nécessaires pour se sortir de ce mauvais pas, mais il faudra aussi compter avec l'IA de la planète, bien décidée à protéger ses chers enfants en éliminant les intrus. Le meilleur moyen de sauver leur vie et de donner une chance aux domotiens de changer leur futur est donc de réussir à modifier la programmation de l'IA...

Quant aux jeunes domotiens disparus, ils se sont tout simplement débrouillés pour se faire téléporter incognito à bord de l'Explorateur Galactique, pour pouvoir explorer la galaxie et vivre toutes les trépidantes aventures dont leur ont parlé les personnages.

La fin de ce scénario est entre les mains des rangers : arriveront-ils à convaincre les domotiens de renoncer à leur confort et à leur sécurité immédiate pour pouvoir survivre ? Et accepteront-ils à leur bord ces cadets inexpérimentés mais extrêmement enthousiastes ?

Icario, domotien désireux de découvrir le vaste univers. Jeune et plein de fougue, Icario est aussi, comme tous ceux de son peuple, doué d'une sensibilité accrue, ce qui fait de lui le confident idéal pour tous les soap-plots de vos personnages. Traits : Super Sensitif, Curieux, Motivé. Principales compé-

tences : Athlétisme 6, Psychologie 4, Diplomatie 4. Possibilité de soap-plot : Icario a soif de savoir et a très envie de devenir comme les rangers. Il pourra se lier à l'un d'entre eux en particulier, qu'il prendra comme mentor.

DANS LE PROCHAIN ÉPISODE...

Les Rangers Galactiques découvriront que le passé n'est pas peuplé que d'êtres bienveillants, et aura une surprise de taille en découvrant le vrai visage de leur ennemi...

BONUS DVD – LES COMMENTAIRES DU SCÉNARISTE

C'est parti ! Ces deux épisodes sont les premiers de « Out of Time », une saison « spin-off » (un peu à la manière d'Angel pour Buffy, ou de Voyager pour Star Trek) dans l'univers de Final Frontier. Pendant 22 épisodes, à raison de deux par numéro de Body Bag, elle entraînera vos héros dans un grand voyage à travers le temps. Il n'est pas nécessaire d'avoir joué la saison du livre de base avant, mais il est préférable que les joueurs soient familiers de l'univers de Final Frontier avant de commencer. En effet, ils seront livrés à eux-mêmes pendant la majeure partie de leur périple, sans possibilité de demander conseil auprès des amiraux de l'AMU. Pour finir, j'espère que vous prendrez autant de plaisir à la suivre chaque mois que moi à la concevoir !

L'épisode 01 est bien évidemment « storyline », ce qui signifie qu'il est nécessaire de le faire jouer si vous voulez suivre la trame d'Out of Time. Deux événements très importants doivent s'y produire absolument : l'explosion du missile Zorganien dans la nébuleuse et le fait que Bab Twinks soit en vie et dans son vaisseau à ce moment précis. En effet, comme vous le découvrirez dès le mois prochain, ce dernier est un personnage secondaire essentiel de notre saga.

Les événements du second épisode n'ont pas d'influence à proprement parler sur la suite de la saison – même si on y apprend le nom de l'empire Babien qui y jouera un rôle important – mais ils peuvent modifier la vie à bord de l'Explorateur Galactique et même le présent de l'AMU. En effet, si les rangers réussissent à sauver Domotia, ils la retrouveront quelques dix-sept millénaires plus tard lorsqu'ils reviendront à leur époque. Quant aux jeunes domotiens qu'ils peuvent choisir d'héberger à bord, nul doute qu'ils seront à l'origine de nombreux soap-plots.

BONUS DVD – LES COULISSES DU CASTING

Il est bien entendu possible de faire jouer Out of Time à votre équipage familial de rangers galactiques, mais si vous choisissez de créer des personnages à l'occasion, vous pouvez orienter les choix de vos joueurs vers les profils qui seront les plus utiles pour cette saison. En premier lieu, l'officier scientifique sera particulièrement sollicité, puisqu'il est le plus capable de résoudre les nombreuses énigmes temporelles qui se présenteront. De même, le rôle du chef mécanicien sera prépondérant pour assurer la maintenance du vaisseau en l'absence de toute aide extérieure, et pour lui permettre plus tard de franchir les

barrières du temps. Côté races, le choix est très libre, bien que la présence d'un Mégarien pourrait donner plus de sel à certains épisodes à venir.

Voici également quelques seconds rôles que vous pouvez choisir pour peupler le vaisseau. Ils ne sont pas indispensables au bon déroulement de la saison, mais même si vous décidez de ne pas les inclure, il est conseillé de s'en inspirer pour illustrer le climat de tension qui ne manquera pas d'apparaître au sein de l'équipage.

Dr Henry Daniels, archéologue de l'AMU. Ce spécialiste des civilisations disparues a beau être un peu rasoir, il sera votre meilleur allié pour rappeler les détails du background de Final Frontier à vos joueurs. Traits : Passionné, Bavard, Maladroit. Principales compétences : Galactologie 6, CSG 3, Investigation 3. Possibilité de soap-plot : Si l'un des héros est une femme, le Dr Daniels en tombera forcément amoureux, sans pouvoir exprimer ses sentiments autrement qu'en les noyant dans des exposés historiques rasants.

Carl Wyatts, ingénieur HGM. Profitant de son influence auprès des bonhommes en rouges, Carl n'hésitera pas à jouer les leaders syndicaux en contestant la gestion et les décisions des officiers, leur rendant la tâche encore plus difficile. Traits : Super Convainquant, Pessimiste, Rebelle. Principales compétences : Ingénierie 5, Maintenance 4, Systèmes de bord : transmissions et senseurs 4. Possibilité de soap-plot : pour Carl, les premiers responsables de la situation catastrophique dans laquelle se trouve tout l'équipage sont les officiers et le capitaine... Mais qui sait si au fil des épisodes il ne finira pas par admettre qu'ils sont en fait dans le même camp ?

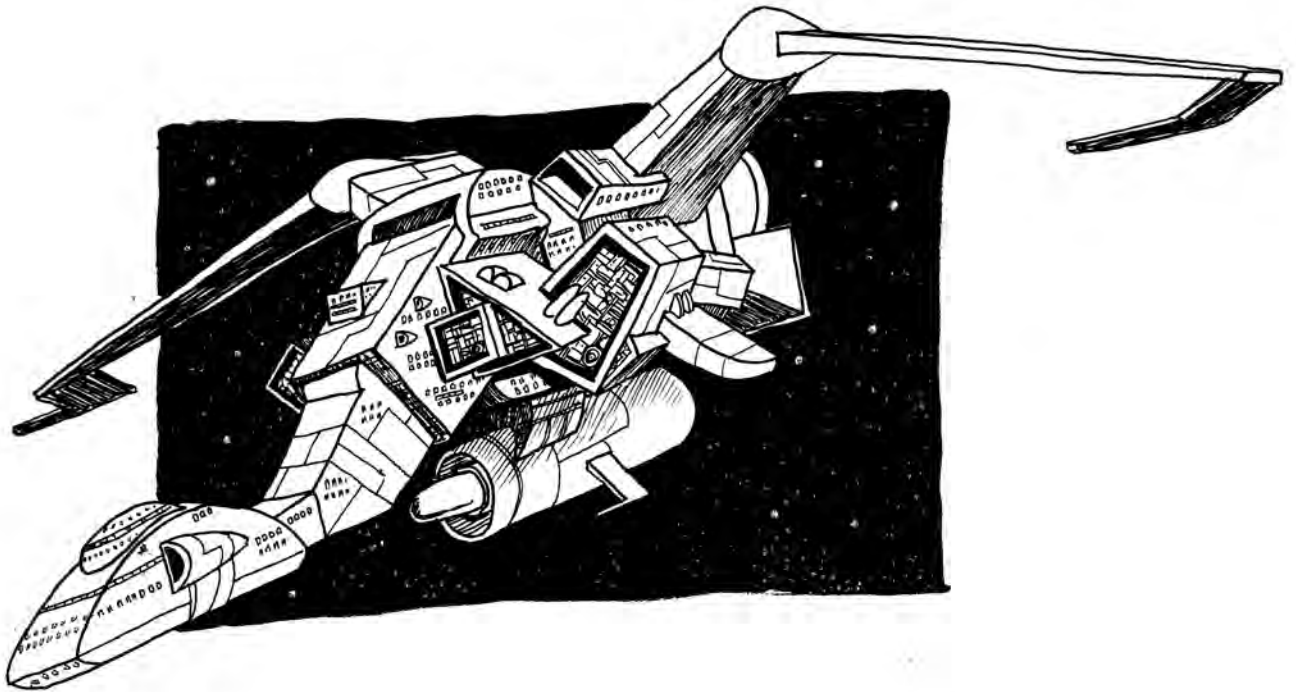
Wafka, agent de sécurité gorichien. Cette femelle gorichien, vétéran de la guerre contre les Zorganiens est un atout de choc pour la sécurité du vaisseau et des missions au sol. Traits : Super Forte, Protectrice. Principales compétences : Athlétisme 4, Survie 4, Techniques Martiales avancées 6. Possibilité de soap-plot : Wafka vit très mal de ne plus pouvoir communiquer avec le reste de son clan, et particulièrement ses cinq enfants pour qui elle s'inquiète énormément. Elle traduit son blues en musique sur sa grande guitare à 15 cordes, ce qui ne fait que la rendre plus communicative...

Zek, chef du staff mégarien. Surdoué de la paperasse, Zek est aussi là pour mener la vie dure à vos rangers, en leur rappelant à tout instant les détails les plus insignifiants de la procédure et du Code des Rangers. Traits : Scrupuleux, Optimiste. Principale compétence : Bureaucratie 8. Possibilité de soap-plot : Zek est un mégarien tiraillé entre les convictions philosophiques de son peuple, empreintes d'un grand fatalisme, et sa foi dans le code des Rangers et sa capacité à faire triompher le bien. Il profitera donc de toute occasion pour déterminer quelle théorie l'emporte sur l'autre.

Mrykkdyx, jardinier bétableurk. Il est en charge de la mini-serre à bord de l'Explorateur. Agé de plus de 800 ans, c'est un livre d'histoire à lui tout seul, ce qui sera bien pratique dans la suite de la saison. Ses conseils avisés en font également l'un

des membres les plus appréciés de l'équipage. Traits : Super Vieux, Super Sage. Principales compétences : Psychologie 8, Galactologie 6. Possibilité de soap-plot : Mrykkdyx se meurt, il le sait. Son temps touche bientôt à sa fin, et une grande fatigue va le gagner peu à peu au fil de la saison... Il l'accepte étonnamment bien, mais n'a qu'un souhait : pouvoir dire au revoir à sa fille avant de s'en aller.

Tok et Pok, pilotes binariens. Incapables de tenir en place, ces deux pilotes sont aussi attendrissants qu'insupportables. Ou l'inverse. Traits : Intrépides, Rusés, Soupe au lait. Principales compétences : Astrogation 4, Systèmes de bord : pilotage 5, Pilotage de modules 5. Possibilité de soap-plot : les deux frères ont de plus en plus de mal à se supporter. Ils profitent du moindre prétexte pour se faire des reproches télépathiques ou non, et la situation actuelle n'arrange pas les choses. Beaucoup de psychologie et de patience sera nécessaire pour les faire s'entendre à nouveau, ou le bon fonctionnement du vaisseau pourrait en pâtir.



Hollywood

"Tony Montana et Harry Angel sont dans un bateau... et ils ne sont pas tout seul !" - Bad Movies

"Enfin du noir intelligent."
- Brice Hortefeux

"Pour la première fois, vous allez pouvoir renifler les culottes des filles par effraction !" - James Ellroy

"Pourquoi un titre en anglais ?"
- Olivier Fanton

"Plus de cave... Bad Day but that's Hollywood" - Patrick Bruel

"J'ai connu une polonaise qu'y jouait au petit déjeuner. Faut quand même admettre que c'est plutôt un jeu d'homme."
- Lino Ventura

"Après Patient 13, on voulait faire un jeu léger et joyeux, plein de bons sentiments. Familial, quoi. Et puis on a fait Hollywood." - Seagull

"Oops, they did it again".
-Britney Spears.



LE NYMPHEUL DE POCHTE

004

RÉFÉRENCES :
XXX

TITRE DE L'ARTICLE :
Cours d'ingénierie des Mantels

AUTEUR(S) :
Matthieu "Myrkvid" Destephe

ILLUSTRATEUR(S) :
John Grünph

CORRECTEUR(S) :
XXXXXX

RÉSUMÉ ET PRÉSENTATION DE L'ARTICLE :
Histoire de vous faire patienter encore un tout petit peu ! 🐛

OBSERVATIONS ET NOTES :

**Staholm, Université militaire de Stahertz, amphithéâtre
Reisen 1er le Pieu**

Intervenant : le Magier-Oberst (mage-colonel) Erhard von Geller

L'amphithéâtre forme un hémicycle au centre duquel repose une sphère opaque enchassée dans une table de marbre blanc.

Un homme d'âge mûr se tient derrière. Il est grand, bien bâti malgré l'âge. Son ventre laisse cependant voir qu'il aime la bonne chère et qu'il ne pratique plus aussi assidûment les exercices physiques militaires. Son visage porte une moustache en croc et une cicatrice en croissant de lune de son front à sa joue gauche. Il porte un uniforme de colonel de l'armée staholmer.

Une vingtaine d'étudiants sont éparpillés dans la pièce, pouvant accueillir environ cinq cent personnes.

Tous portent l'uniforme de cadet.

Ils chahutent un peu mais lorsque le raclement de gorge du colonel se fait entendre, ils se taisent tous et sortent de quoi noter.

Introduction

Bonjour.

Vous faites partie de la fine fleur de l'université de Lernesitz et vous avez demandé une affectation militaire à Stahertz.

C'est bien. Vous prouvez ainsi que vous aimez votre pays et que vous voulez vous investir dans son avenir.

Je suis le Magier-Oberst Erhard von Geller, j'ai passé plus de 30 ans dans l'armée, à concevoir et piloter des mantels et capelins.

Maintenant je forme les futures élites qui prendront dans quelques années ma place.

Il allume l'orbe au centre de la pièce. Elle projette à trois mètres au dessus du sol une vue en trois dimensions d'un mantel moderne.

UN PEU D'HISTOIRE

Comme chacun le sait, c'est Staholm qui inventa les ancêtres des mantels pour l'empereur Alexius le Grand. Ces premiers mantels n'étaient pas aussi impressionnants que ceux de maintenant. Vous pouvez d'ailleurs en voir un d'époque à la bibliothèque du bâtiment d'ingénierie qui se trouve derrière notre bâtiment.

L'orbe montre maintenant un éclat de mantel archaïque.

Majoritairement composés de bois névan, cerclés d'un acier fortement allié en adamante et bardés de sorts pour en permettre l'animation, ces machines de guerre ont grandement

contribué à la victoire de l'ancien Empire trécamasse sur ses ennemis et a permis l'unification de Lurope. Il faut savoir que ces premières conceptions n'étaient pas pilotées mais bien animées. Ce n'est qu'une centaine d'années plus tard que nous avons mis un pilote, pour gagner en autonomie, vitesse et stockage de mana.

A Lernesitz, on dit que les ingénieurs qui ont conçu les premiers mantels auraient trouvé leur inspiration dans les légendes anciennes, celles traitant de l'âge du Chaos, de géants, de dragons et d'armures divines.

J'attends toujours de voir. C'est surtout l'ingéniosité et l'intelligence staholmer qui est à l'origine de ces formidables machines.

Ensuite, bien sûr, tout Lurope nous a envié les mantels et chacune des provinces créa son propre modèle. Mais rien n'a surpassé, surpasse et surpassera nos créations !

UN PEU DE GÉOGRAPHIE

Voyons un peu ce que font nos concurrents.

Le Guend, en proie à la guerre civile, ne produit plus vraiment de mantel et ceux qu'ils produisent sont technologiquement dépassés. Il n'y a rien à apprendre d'eux, hormis peut-être la faculté de leurs ingénieurs à réparer de façon assez incroyable, voire même miraculeuse, les mantels avec deux bouts de métal et de la ficelle.

En Mecanisola, pas de magie, seulement des piles magnétokinétiques et la majorité des mantels ont des conceptions quadrupèdes. Je ne suis vraiment pas amateur de cette technologie. Très peu fiable.

Le Hiélonevë a une tradition de conception de mantel lourd. Très résistants mais très lents. Si vous avez affaire à eux, placez des coups puissants au niveau de la tête. De tradition animiste, ils aiment concevoir leur mantel sous forme d'animal ou bien façonne leur tête en masque animal. Je dois reconnaître que certaines de leurs conceptions animales sont des beautés de mécanisme et d'ingénierie.

Les Trèques ont trois écoles de conception de mantel: les agiles de Guilletagne, les défensifs d'Assence et les baroques des nobles. Rien de nouveau. Ils nous empruntent la majorité de notre technique.

Le Verdère est semblable à la Trécamasse. Des mantels standards, hormis parfois le châssis qui peut ressembler à une créature légendaire.

Tout en parlant, il fait défiler des images animées des différents modèles de mantels selon les pays.

Je garde, non le meilleur pour la fin, mais bien le pire. Les hérétiques mécréants mortivans ont réussi à corrompre la noble conception des mantels pour en faire ça.

L'orbe affiche maintenant un espèce de zombie géant, purulent. Des os pointus saillent de toute part et un liquide verdâtre semble suinter de nombre de ses orifices. Si on regarde attentivement, il semblerait que des organes battent et soulèvent la peau de cuir distendue. Un sentiment de dégoût envahit la salle.

Heureusement que ce n'est qu'une image. En vrai, vous avez aussi l'odeur.

LES DIFFÉRENTS MODÈLES

Il existe trois modèles de mantel et ce que l'on appelle capelin, dérivé de la technologie des mantels.

Von Geller tapote son pupitre et l'orbe projette quatre formes de ce qui semble être des mantels. La quatrième forme est deux fois plus petite que les précédentes.

Il y a le mantel standard, taillé pour le combat et les opérations militaires que je qualifierai de normales.

La première forme efface les autres et apparaît en éclat. Des indications sont marquées sur les matériaux utilisés pour l'armure, et un panel d'armes gigantesques est présent en fond.

Robuste, puissant, agile, maniable et armé, il doit pouvoir se battre avec un chêne centenaire, réduire en poussière les fortifications d'un château et être capable de tenir un enfant dans sa main sans le tuer. Voilà ce vous devez avoir en tête lorsque vous en concevez un de ce modèle.

Le second modèle est un modèle plus léger et encore plus maniable et rapide que le modèle standard.

La seconde forme efface les autres et apparaît en éclat. Des remarques sur les jointures et les différents systèmes de commande à utiliser pour avoir une meilleure réactivité du mantel se superposent à l'éclat, sans toutefois l'occulter.

Il est fait pour les missions d'espionnage ou requérant de la discrétion. C'est d'ailleurs le modèle préféré des éclaireurs et on lui a tout bonnement donné le nom de mantel d'éclaireur. J'en entends certains se dire «mais comment un mantel peut-être discret?». Ils ont raison de se poser cette question. Il est évident qu'un mantel, quel qu'il soit, n'est pas discret, hormis intervention de la magie. C'est donc aux ingénieurs comme nous, de faire attention au maximum au moindre détail pouvant trahir la présence de ce modèle de mantel. Pensez souple, agile, rapide, peu voyant, discret.

Le dernier modèle est ce que l'on appelle mantel de sorcellerie.

La troisième forme efface les autres et apparaît en éclat. On aperçoit des managèmes inertes mais aussi des amplificateurs de mana. Un flux continu montre la circulation de l'énergie magique de l'extérieur vers l'intérieur, en convergeant dans la cabine du pilote.

Ce sont des mantels catalysant la mana pour permettre à son pilote d'accroître la puissance de ses sorts. Ces mantels sont très utiles aux unités de mages combattants qui doivent soutenir les troupes au sol ou d'autres unités de mantel. Les mages risquent moins de blessures et de perte de concentration, bien au chaud dans l'habitacle.

Pour terminer sur les modèles de mantel, je vais vous parler des capelins. Deux fois plus petits que leurs prédécesseurs, ils sont extrêmement maniables et peuvent venir aisément à bout d'un mantel, et sur n'importe quel terrain, pour peu que le pilote fasse preuve d'un peu de jugeote. Le seul désavantage réside dans l'habitacle ouvert. Les pilotes ne sont guère protégés et peuvent encourir les mêmes blessures que n'importe quel fantassin.

LA TECHNIQUE

Après ce bref tour d'horizon, parlons un peu technique. Généralement un mantel est conçu avec un moteur mécanique alimenté par les managèmes mais il peut être aussi alimenté par propelem ou bien par une unité magnétokinétique comme en Mecanisola. Il possède un châssis le plus souvent humanoïde. Le reste c'est de la conception personnelle, laissé à la discrétion des ingénieurs.

Cependant ici à Staholm, nous les construisons de la manière suivante: un châssis humanoïde de type H-8 à H-12 selon l'utilisation future; un moteur bécane Borgward ou mieux, un propelem Maibachen; une batterie mana de chez Zauberer; un manezingue standard MF10 ou MP10 de chez Nachstemetall. Selon l'utilisation et le châssis, l'armure est faite sur mesure dans nos ateliers avec des métaux composés en partie d'adamante.

Un étudiant lève la main: Magier-Oberst, est ce qu'il est possible de faire voler les mantels ?

Bien sûr. Il existe plusieurs moyens: les orbes zéphyrales ou les fiegstein couplées avec une orbe zéphyrales.

Les orbes zéphyrales produisent un flux d'air plus ou moins fort que l'on peut orienter par des mécanismes le plus souvent en mythryl. Cependant ce souffle n'est pas assez fort pour faire voler le mantel à plus d'un mètre au dessus du sol. De plus il faut asservir un engin de production d'énergie propre aux orbes, demandeuses de beaucoup d'énergie. Habituellement les orbes sont destinées aux bateaux à voile ou bien à certains véhicules volants comme les zeppelins.

C'est typiquement ce que l'on faisait avant.

L'orbe montre des images animées d'un mantel équipé d'orbes zéphyrales. Le mantel semble glisser sur l'air à une dizaine de centimètre du sol. La maniabilité laisse à désirer.

Maintenant grâce à certaines recherches faites à l'université profane de Lernesitz, nous avons aussi les fiegstein. Certains d'entre vous n'en ont peut-être pas entendu parlé. Ce sont

des roches ignées, extrêmement denses, que l'on taille selon un motif complexe. Chacune de ses pierres peut soulever jusqu'à une tonne. Il vous en faudra donc une dizaine pour faire voler votre mantel. Pour la propulsion je recommande l'usage d'une petite orbe zéphyrale, qui sera moins coûteuse en énergie que celles de notre premier cas.

L'orbe montre des images animées d'un mantel équipé de fliegstein. Le mantel est autrement plus maniable et peut faire beaucoup plus de choses en vol, que sur les images précédentes.

Il y a encore quelques détails à régler pour cette dernière technologie mais je pense que d'ici deux ans, nous aurons quelque chose de robuste, sans faille que tout Lurope nous enverra !

Ce petit cours d'introduction est fini. Néanmoins avant de vous donner quartier libre, je vous voudrai vous donner quelques informations.

Les travaux pratiques commencent dans deux semaines. Vous serez aussi à partir de maintenant de corvée de nettoyage d'atelier deux soirs par semaine en quadrinôme. Côtayer des techniciens vous fera le plus grand bien et le maniement du balai et de la fonte pourront peut-être vous fortifier. Vous m'avez l'air pour la plus part un peu maigrichon. Il vous faudra de la puissance pour actionner certaines commandes des mantels.

Les cours de pilotage ne commenceront que dans un semestre. D'ici là préparez vous. Une liste d'exercices pour vous développer pourra être demander à votre instructeur. Cette année c'est le capitaine Silke Rassow.

N'oubliez pas qu'en tant que futurs ingénieurs manteliers de l'armée staholmer, vous devrez savoir concevoir ainsi piloter les mantels et capelins. Vous devrez passer votre brevet de pilote. Sans cela, vous serez déclassés en sous-officiers techniques comme mécaniciens ou autre.

C'est terminé. Rooompez !

