

Black Christmas

Un scénario générique écrit par LarrxX (LarrxX@free.fr)

A propos de ce scénario

Ce scénario a remporté la deuxième place du concours de scénarios de la convention Eclipse 9. Le thème du concours était le mystère et le but était d'écrire un scénario générique, ne reposant sur aucun moteur de jeu. Bien qu'ayant un fort penchant pour Unknown Armies ou le style Noir d'Hollywood, ce scénario en lui-même reste donc générique dans son approche. Il se déroule dans un monde urbain moderne, mais je pense qu'il est possible, sans beaucoup d'adaptation, de le jouer dans n'importe quel type d'univers allant du médiéval au futuriste. Les manigances politico-mafieuses sont atemporelles. J'ai même évité de donner des noms aux lieux et aux personnages et je trouve que ça rajoute, finalement, à l'ambiance Noire qui s'en dégage.

Ceci dit, j'ai quand même pris la peine de faire des fiches de personnages pour le système d'Hollywood. Et pour rendre à César ce qui est à César, les parties **Natures** des backgrounds des personnages sont tirés du livre de base d'Hollywood.

Bonne lecture !

Où ?

La Ville

La Ville est pourrie jusqu'à la moelle, rongée de l'intérieur par le cancer qui la dévore inexorablement. La corruption est la maîtresse qui couche avec tout le monde, usant de ses charmes irrésistibles. Ils s'y mettent même à plusieurs parfois. Un splendide nuage noir, vomé par les cheminées industrielles, protège la Ville des rayons ardents du soleil. Les quelques décorations minables de Noël, au lieu d'égayer les rues, ne font qu'exacerber la misère qui règne dans les quartiers de Downtown. Les rues sont dangereuses le jour, et mortelles la nuit. Ceux qui ont les moyens sont partis depuis longtemps ou ont déménagé à Uptown. Seuls restent les dégénérés, les pourris, les violents, les sadiques, et les pauvres bougres qui sont coincés ici. De temps en temps, il est possible de croiser un optimiste persuadé que tout changera pour le mieux un jour. Il a tort.

A Uptown, l'ambiance est moins pesante. Le quartier des riches et des puissants a été bâti sur les cadavres de la masse populaire. Les villas s'alignent comme autant de rails de Coke, le champagne coule à flot, et les partouzes sont la fureur du moment. Peu importent tes origines, si tu as du fric ou des pistons politiques (ce qui généralement va de pair), tu es le bienvenu ici. Sinon, tu n'as qu'à aller traîner tes savates à Downtown avec le reste des grouillots.

Mais même à Uptown on ne peut échapper à Dame Nature. La neige, cette année, tombe noire. Le ciel, saturé de pollution, vomit un mélange de suie, de carbone et de crasse gelés sur toute la Ville. Quand les enfants ont peur de jouer avec la neige, ça ne présage rien de bon.

Déclencheur

Le Patron, chef du plus grand syndicat du crime de la Ville, a été arrêté. Depuis des années il étend son empire dans tous les milieux de la pègre : drogues, armes, prostitution, politique, tout y passe. On dit même que tous les politiciens de la Ville ont déjà reçu un pot de vin du Patron ; et les plus optimistes réduisent cette estimation à 50%. De plus, avant son arrestation en fanfare diffusée à la télévision hier soir, personne n'avait encore vu son visage. Mais son Empire est tombé, son règne de terreur terminé. Tout cela grâce aux efforts du Maire qui a vaillamment mené une croisade, depuis son élection il y a 3 ans de cela, pour nettoyer les rues de la Ville et lui redorer le blason. L'arrestation du Patron a été le point culminant de ses efforts. Un joli cadeau pour une veille de Noël aussi noire.

Mais les festivités sont de très courte durée. Le Maire, malgré la situation explosive, reste un homme fidèle aux traditions et aux valeurs familiales. Rentré chez lui pour fêter la sacrosainte fête de Noël, il découvre le cadavre de sa femme, vidé, farci, et cuit à point : une véritable dinde de Noël. Un message de sang est badigeonné sur le mur : « Libères le Patron ou c'est ton fils qui y passe. Joyeux Noël ! »

Mais le Maire n'est pas homme à céder aux menaces. Il met sur pied une Unité de 4 personnes dignes de confiance, triées sur le volet (autant que peut se faire en urgence) afin de protéger son fils. S'il arrive à passer l'ultimatum imposé par la Patron, la balle sera dans son camp. Il aura gardé le Patron en prison, et sauvé son fils.

Qui ?

Ceux qui tirent les ficelles

Le Maire

Un bel homme, propre sur lui, toujours impeccablement coiffé, la moustache lissée, le costard blanc immaculé. C'est un Bon, un Pur, un Vertueux, un véritable Gentil. Ouvert, aimable et souriant, il est toujours là pour aider ceux qui en ont besoin. Une figure très publique qui s'affiche partout avec sa femme et son fils : sa vie privée est un livre ouvert et il est l'exemple type du « tonton lointain » que tout le monde adore. Il a beaucoup fait contre le crime, a nettoyé la ville comme personne avant lui. Il a renforcé les effectifs de la police, réorganisé les forces de l'ordre et chapeauté lui-même l'organisation des brigades anticriminelles. Les grouillots l'adorent, les riches et puissants un peu moins, le Patron pas du tout. Il est porté dans le cœur de tout le monde, et les forces de l'ordre lui sont aveuglément fidèles. Peut-être un peu trop d'ailleurs.

Le Vice

Adjoint au Maire, le moins qu'on puisse dire de lui c'est qu'il est effacé. De tout temps, on ne fait que le voir, toujours debout à côté du Maire, sans jamais dire un mot. Mais son truc lui, c'est manipuler. L'art de faire faire aux autres, sans se salir les mains, ça le connaît. A le voir, il semble être un gars sympa, prêt à serrer la louche à tout le monde et à faire des blagues salées en donnant de grosses tapes dans le dos. Il connaît tout le monde et tout le monde le connaît. Il a toujours travaillé dans l'ombre, mais n'a jamais été reconnu. Le Maire n'est que l'image publique de ses exploits : c'est lui qui s'occupe de la gestion des brigades anticriminelles, lui qui a créé tout le système, lui qui a passé des nuits blanches à éplucher des rapports. Et tout ce que ça lui a rapporté c'est une poignée de

main et un sourire de la part du Maire, à la une du torchon local. Mais son heure est enfin là, il a décidé de sortir de l'ombre mais il va avoir besoin d'aide...

Le Colonel

Il a fait la Grande Guerre et ça ne lui a pas suffi. Infliger la peur, la souffrance et la mort, ça le faisait tripper. Pour planifier des opérations d'extermination, personne n'était aussi doué que lui. Mais la Guerre est finie et ça lui manque. Du coup, il a monté son petit groupe de mercenaires dans la Ville la plus pourrie du pays. Il vend ses services aux plus offrants, n'ayant de loyauté que pour l'argent. Du moment qu'on lui demande de planifier, de tuer, il ne pose pas de questions. Cette discrétion, couplée à son efficacité redoutable font de lui le meilleur du métier. D'ailleurs, tous ses concurrents se sont barrés ou ont été violemment écartés. « L'argent justifie tout » est sa devise et il a un \$ tatoué sur l'avant-bras qu'il caresse inconsciemment lorsqu'il se passionne (généralement en parlant de son métier). Son visage marqué par l'expérience, ses cheveux poivre et sel à la coupe militaire, son regard froid et calculateur, et sa tenue toujours impeccables sont le résultat d'une discipline personnelle irréprochable.

Le Patron

A la tête du plus grand Syndicat du crime, le Patron ne l'est pas devenu par hasard. Intelligent, calculateur et impitoyable, il a piétiné pas mal de cadavres pour en arriver là. Respecté, sinon craint dans le milieu du crime, il est pourchassé inlassablement par la Police depuis des années. Ce qui complique les choses c'est la capacité du Patron à rester anonyme. Personne ne sait à quoi il ressemble ce qui lui permet de mettre la pression sur la Ville comme bon lui semble. Plusieurs hommes ont été arrêtés, sous prétexte qu'ils étaient le Patron mais ce dernier persistait. On dit même que le Patron n'est qu'une figure emblématique et, qu'en réalité, ce serait un groupe de personnes et non juste une seule. Mais le Maire, après une poursuite implacable, a enfin réussi à lui mettre le grappin dessus. Arrêté et emprisonné en grande fanfare, il est le cadeau de Noël que le Maire a fait à la Ville. L'homme qui a été arrêté ne paie pas trop de mine, mais son regard de fouine et ses paroles acides et incisives donnent froid dans le dos. Il a la fâcheuse manie de se passer la langue sur les lèvres en parlant. A le voir, on n'a pas envie de se retrouver seul avec lui dans une pièce fermée. Mais est-ce vraiment lui le Patron ?

Les pantins

Les quatre personnages joueurs présentés ci-dessous ont un point commun : ils ont tous fait la Grande Guerre et servi, à un moment ou un autre, sous les ordres du Colonel. Certains s'y sont attachés, d'autres non (voir le background individuel de chacun en fin de document), mais ils s'en rappellent tous... vivement.

Ils font aussi tous partie du milieu de ceux qui n'ont pas de chance, ni de choix, essayant de se sortir comme ils peuvent des miasmes grouillantes de la Ville.

Cette partie expose brièvement la personnalité et les motivations de chaque personnage parce qu'ils vont être moteurs dans le déroulement du scénario. Pour les détails juteux, voir les backgrounds en fin de document.

Sniper

Spécialiste en sniping, surveillance, communication et électronique. Il a été placé dans l'Unité par le Vice, son but premier étant de tuer le fils du Maire. Il doit aussi tester les connaissances et avis des autres membres de l'Unité sur la situation courante.

Boomer

Expert en démolition et véhicules. Mercenaire du Colonel, il a pour mission de tuer le fils du Maire. Ensuite, il doit évaluer les compétences des autres membres de l'Unité et les mener au Colonel afin de les recruter.

Grizzli

Brute de combat, il est imbattable au corps à corps et armes de contact. Sadique et cruel, il se délecte de la misère des autres. Il avait été chargé par le Patron pour éliminer le Maire, mais sa mission a changé. Le Patron veut savoir qui est vraiment en train de tuer la famille du Maire, et pourquoi.

Doc

Toujours prêt à s'en prendre plein la gueule pour aider ceux qui se font taper dessus. Il a laissé tomber son métier de flic pour faire infirmier. Il a fait la Guerre parce qu'il avait été enrôlé de force, parce qu'il n'avait pas le choix. Faire du mal aux autres, il n'a jamais pu supporter. Il était ami d'enfance du Maire qui en a fait un de ses gardes du corps les plus proches. C'est le seul des quatre qui n'a d'autre mission que de faire triompher la Justice et la Vérité.

Ambiance

Ce scénario est avant tout un scénario d'ambiance couleur Noir Désespoir. Il va t'incomber la lourde tâche d'instaurer cette ambiance lourde, feutrée et assassine autour de votre table. Tu vas devoir acculer tes joueurs, les pousser dans leurs retranchements afin de les pousser à agir, ne pas leur donner le choix. S'ils stagnent, restent trop longtemps au même endroit, ils vont crever comme des chiens. La Ville entière va se retrouver à leurs trousses pour une raison ou une autre. Des bulletins vont être diffusés partout avec leurs tronches dessus. Les gens, fidèles au Maire, les dénonceront dès qu'ils en auront l'occasion. Les flics les pourchasseront. Les hommes du Vice, ceux du Colonel et ceux du Patron les traqueront. Ils sont quatre contre le reste du monde, et encore, il y a de grandes chances qu'ils se retournent les uns contre les autres. Bref, il faut constamment les harceler, ne pas leur donner le temps de respirer et les pousser jusqu'au bout, jusqu'au point de rupture.

Dans les coulisses

Il est temps de t'apprendre ce qui se passe derrière les coulisses après tout, c'est toi le meneur et il ne faut rien te cacher. Enfin, presque rien.

La Vérité

C'est le Vice qui est derrière cette histoire de meurtres. Il en a marre de vivre dans l'ombre du Maire, de ne pas être reconnu pour tout le boulot qu'il fait. Il a donc profité de l'arrestation du Patron pour agir : il a embauché le Colonel pour tuer la famille du Maire en prétendant vouloir la libération du Patron. Si le Maire libère le Patron, ça le décrédibilisera auprès du public et brisera sa carrière politique. Si le Maire ne libère pas le Patron, il paiera le prix fort pour son intégrité et le Vice n'aura

plus qu'à le ramasser à la petite cuiller. Dans les deux cas, le Vice y gagne. Il ne lui restera plus qu'à éliminer le Colonel une fois la besogne accomplie pour effacer ses traces.

La Réalité

L'arrestation du Patron n'est pas fortuite. D'ailleurs, ce n'est pas lui qui a été arrêté (mais je ne te dirai toujours pas qui c'est ; pas encore !) Il a mis en scène cette arrestation en fanfare pour mieux ridiculiser le Maire. Quoi de mieux que de descendre un homme au plus haut de sa gloire ? Il voulait en finir avec le Maire, le faire assassiner, mais le Vice a été plus rapide. Il ne sait pas encore ce qui se passe mais la situation lui convient pour l'instant et laissera couler tant que ça ne lui nuit pas directement. L'homme qui est en prison a pour mission de se faire passer pour lui et de lui communiquer toutes informations que son contact dans l'Unité pourra lui fournir.

Comment ?

C'est ici que tout commence, que tes joueurs sortent leurs dés, leurs boissons et leurs confiseries, s'installent autour de la table en rigolant et se préparent à vivre des aventures palpitantes. Les faire suivre les rails ne va pas être chose facile parce que le scénario repose grandement sur *l'initiative* des joueurs. Ils doivent avoir les bonnes idées, au bon moment, ce qui, on est d'accord, est pratiquement impossible. Les backgrounds contiennent des éléments qui devraient les guider, et, s'ils tombent dans le panneau en suivant les rails comme des grands c'est parfait. Sinon, quelques conseils sont donnés pour te permettre de les mener où tu veux. Et si cela ne marche pas, tant pis pour eux, ils n'avaient qu'à mieux réfléchir...

Un Maire en détresse

L'Unité est convoquée dans le bureau du Maire en toute urgence. Ce n'est pas comme s'ils avaient un dîner de Noël en famille de toute façon. Ils ont tous laissé tomber leur plateau repas micro-ondes, éteint leur télé, et accouru à l'appel au secours.

Ils arrivent dans un City Hall sombre, aucune lumière, aucun garde. Autant dire que c'est louche, mais il ne s'y passe rien de particulier. Ils trouveront le Maire, affalé dans son bureau, son visage hagard éclairé par sa lampe de bureau, unique lumière de tout le bâtiment. Une bouteille de scotch aux trois quarts vides et son haleine très chargée en disent beaucoup sur sa soirée. On est loin de l'homme courageux et coléreux qui a fait des déclarations enflammées sur la Justice il y a quelques heures, à la télé.

Le Maire est complètement démoli, il aimait sa femme désespérément, elle était sa vie, mais il ne s'avoue pas vaincu. Il se doit de protéger son fils. Il informe l'Unité qu'ils doivent protéger son héritier mâle coûte que coûte. Ils doivent l'emmener dans un lieu connu d'eux quatre seulement, et veiller sur lui jusqu'à ce que la menace soit passée. Ils ne doivent contacter personne. Après cette entrevue, le Maire, complètement démoli ne leur sera plus d'aucune utilité pour le reste du scénario.

Il est minuit pile quand l'Unité quitte le bureau du Maire accompagnée du fils qui dormait paisiblement dans une pièce attenante au bureau. Joyeux Noël.

La planque

L'Unité emmène donc le Fils à un endroit connu d'eux seuls. Ils doivent tenir au moins 24h et ça ne va pas être facile ; le gamin de 8 ans ne comprend pas pourquoi il doit passer sa veille de Noël avec

eux : « Et comment il va faire le Père Noël pour me trouver ici et me donner mon cadeau ? » Il chiale, il râle, il gueule, il veut sa maman, il a faim, il a soif, il veut son doudou. Bref, ce n'est pas de la tarte de s'en occuper. Mais bon, si les joueurs n'arrivent pas à le calmer, il se fatiguera tout seul vers 4h du matin et ira se coucher.

Ne reste plus qu'à le tuer : idéalement, Sniper ou Boomer devrait s'en occuper. Il serait bien de les faire se rencontrer la main dans le sac, si possible, et de leur faire découvrir qu'ils ont une mission visiblement commune. Si ni l'un ni l'autre ne s'en charge, le Vice enverra quelqu'un s'occuper de l'affaire avant l'écoulement du délai. Soit un sniper, soit un tueur furtif, l'important c'est que les joueurs ne s'en rendent compte que trop tard et qu'ils ne puissent rien y faire.

Au même moment où les joueurs découvrent le cadavre ensanglanté du charmant bambin, ils entendent des sirènes de police se rapprocher. S'ils ne tiquent pas qu'ils ont été piégés et qu'ils ne se barrent pas à temps (normalement, ils sont les seuls à connaître cet endroit, ils ne peuvent pas se douter que le Vice les suit à la trace), les flics encerclent le bâtiment et les somment de sortir, les mains en l'air avec le gamin et de se rendre. Si ça se transforme en fusillade, ne les tues pas tout de suite : après tout, ce sont 4 anciens militaires surentraînés face à des gros balourds farcis aux donuts.

En cavale

Très vite, les joueurs devront se rendre compte qu'ils ont toute la Ville à leurs trousses : les télévisions dans les bars et dans les rues diffusent un discours du Maire éploré qui se dit trahi par ses plus fidèles employés. Ce serait une bonne occasion de présenter le Vice aux joueurs aussi, debout à côté du Maire, répondant aux questions des journalistes une fois le Maire ayant fini son discours : « Oui nous savons qui a fait le coup, ce sont 4 mercenaires travaillant pour le Colonel qu'on soupçonne de travailler pour le Patron. Leurs noms et photos ont déjà été transmis à la Police qui a déjà lancé des avis de recherche. Si vous voyez ces hommes (les photos de l'Unité, debout dans le bureau du Maire la veille au soir apparaît à l'écran ainsi qu'une photo du Colonel) considérez-les comme armés et excessivement dangereux. Contactez le poste de Police le plus proche. » Et les gens le feront parce qu'ils aiment leur Maire et que ces hommes l'ont détruit. Certains citoyens essaieront de prendre les choses en main, des groupes se formeront pour ratisser les quartiers. Les joueurs n'auront nulle part où aller, nulle part où ils se sentiront en sécurité. Et rester dans les rues est hors de question, n'oubliez pas cette neige noire et ce froid glacial. Ambiance, ambiance !

A partir de maintenant, tout est permis. Le scénario n'est absolument pas linéaire (mais bon, il faut quand même garder la grande Révélation pour la fin) mais il y a certains passages obligés. En début de chaque paragraphe, un indice est donné pour les y mener s'ils pataugent trop. Idéalement, ils devraient suivre la progression proposée ci-dessous si possible.

You're in the army now

Si aucun joueur ne pense à aller voir le Colonel, un de ses sbires les sort d'un mauvais pas et les y emmène. Il devra, si les joueurs sont méfiants (ce qu'ils devraient être !), montrer patte blanche. Un tatouage des marines devrait faire l'affaire : entre militaires, on se serre les coudes, et le Colonel ne lâche pas les siens.

La base d'opérations du Colonel se trouve dans un terrain vague réaménagé. Deux vieux entrepôts ne paient pas de mine depuis l'extérieur, et le terrain, transformé en gadoue noirâtre immonde ne donne pas envie de s'y aventurer.

Le premier entrepôt contient le centre de commandement et tout ce qu'il y a comme matériel high-tech de surveillance. Des écrans partout relaient des images de caméras surveillant tous les recoins de la Ville ; les plus perspicaces remarqueront un écran en particulier, affichant une image du bureau du Maire, avec le même point de vue que la photo de l'Unité apparue à la télé. Une petite dizaine de techniciens s'évertuent chacun de leur côté à disséquer les informations reçues par des centaines de mouchards. Des officiers chargés de communication relaient les informations entre différentes équipes d'intervention. Il faut dire que le Colonel a plusieurs boulots sur le feu.

Le Colonel les accueillera très militairement, d'un air sec et officiel. Il leur affirmera qu'il sait qu'ils n'ont pas commis le crime dont ils sont accusés et que ce n'est pas lui non plus. Il est furieux contre le Vice qui l'a si lamentablement envoyé en pâture. La Ville est au bord de l'émeute, et il doit trouver un moyen pour remettre ce salopard à sa place. Il va payer pour sa fourberie. N'oubliez pas de décrire la manie du Colonel à caresser son \$ tatoué sur le bras, tout est dans les détails !

A toi de voir s'il révèle aux joueurs que Boomer bosse pour lui. Par contre, il ne leur dira pas qu'il avait été embauché pour tuer le Fils, et encore moins que c'était le Vice qui l'avait payé pour le faire. A part ça, il répondra ouvertement aux questions et se montrera très collaboratif.

Sauf s'ils ont vraiment agi comme des branquignols, à un moment le Colonel proposera aux joueurs de se joindre à lui (les prenant individuellement si besoin). Il veut les embaucher parce qu'ils les a déjà vus à l'œuvre et qu'ils l'ont impressionné (rappelles-toi toutes les caméras de surveillance qu'il a à sa disposition). S'ils acceptent, il les emmène dans le deuxième entrepôt pour les équiper : armes (de poing, blanches, lourdes...), protections, explosifs, trousse de soins, rations, matériel de surveillance... Ils ont accès à tout ce qu'ils veulent, sans problème. S'ils refusent son offre, il les y emmènera quand même pour essayer de leur faire changer d'avis. S'ils continuent de refuser, il peut toujours leur laisser le matos à disposition contre un service qu'ils lui rendront dans l'avenir : « Entre militaires, on se serre les coudes ».

Quoiqu'il en soit, le Colonel veut en découdre avec le Vice, mais il ne peut pas l'attaquer directement. L'homme est trop bien gardé, et a trop de pouvoir politique. L'éliminer peut être très dangereux, surtout en ce moment, ça ne fera que renforcer l'opinion publique contre le Colonel et contre les joueurs. Non, il va falloir la jouer plus subtil. La seule personne qui peut les aider est le Patron qui a forcément des hommes infiltrés parmi les employés du Vice et a suffisamment de ficelles à tirer pour faire changer le message des médias. C'est la seule issue des joueurs qui vont devoir essayer de le voir et le convaincre à les aider.

Ils ont intérêt à trouver un très bon argument à présenter au Patron pour qu'il accepte leur aide. Et ils vont devoir se dépêcher : le Patron est détenu dans la petite prison de la Ville jusqu'au lendemain matin où il sera transféré à la Prison de l'Etat, à l'aile haute sécurité réservée aux criminels dangereux. Et là, il sera trop tard pour le voir.

C'est qui le Patron ?

S'ils n'ont pas été mis au jus par le Colonel, le Patron enverra un message à l'Unité via un de ses sbires. La Patron veut les voir et, vue leur situation actuelle, ils ne peuvent pas se permettre de refuser son invitation : « Si vous voyez ce que je veux dire ».

Prison break

Aller voir le Patron pose deux problèmes : comment se déplacer dans une Ville hostile sans se faire alpaguer de tous côtés ; et surtout, comment accéder au Patron qui est enfermé, bien au chaud dans une cellule ?

Pour le déplacement, ils doivent se débrouiller, ils sont assez grands. Du moment qu'ils ne font pas de grosses conneries, ils ne devraient pas trop avoir de mal. Par contre, pour aller voir le Patron, c'est une autre paire de manches.

Bien que ce ne soit pas un grand pénitencier, la Prison de la Ville n'est pas une piètre gendarmerie non plus : palissade de sécurité, caméras, badges d'accès... La seule entrée dans l'enceinte est fermée par une barrière et un flic de service vérifie que les gens qui veulent entrer ont l'autorisation requise. A toi de voir la taille que tu veux donner à cette Prison dépendant du degré de débrouillardise de tes joueurs. L'accès est compliqué mais pas impossible. Plusieurs solutions sont envisageables dont voici quelques-unes :

- Le Colonel peut fournir de l'aide sous toute forme qu'ils veulent. Il peut même graisser quelques pattes pour libérer certains postes de garde ou laisser passer des gens sans poser de questions.
- Les joueurs peuvent faire jouer leurs propres contacts pour obtenir une audience avec le Patron (qui les aidera un peu puisqu'il veut les voir).
- Ils peuvent aussi tenter de libérer le Patron, mais là, va falloir blinder le plan d'action.

Quel que soit leur plan, ne les limite pas. Du moment que le plan tient la route, laisse courir, en mettant quelques entraves bien placées aux pires moments.

Quoiqu'il en soit, le personnel de la Prison est facilement corrompible : des pauvres gardiens qui gagnent une misère et qui ont des gosses à nourrir, au Directeur assoiffé d'argent et de pouvoir politique, les joueurs ont toutes les latitudes pour réussir à obtenir leur entrevue. Ils peuvent aussi jouer sur la corde sensible et essayer de convaincre un garde qu'ils travaillent pour le Maire, qu'ils ne veulent que son bien. Qui sait, ça peut peut-être marcher.

Interview with the Patron

Les joueurs arrivent enfin face au Patron. Quoiqu'ils fassent, débrouilles-toi pour qu'ils réussissent à le voir en face à face afin de pouvoir le regarder dans les yeux, ses yeux fous de rapace. N'oublies pas non plus son tic de se lécher les lèvres en parlant. Détails, détails.

Si le Patron n'a pas été obligé de les inviter officiellement, il les félicitera de leur initiative et leur dira qu'il avait grande envie de rencontrer ces hommes qui défraient la chronique en ce moment. Sinon, il les accueillera un peu plus froidement, leur disant qu'ils auraient dû venir le voir dès le début. En tout cas le Patron a « toujours été à l'écoute de ceux qui sont dans le besoin et est toujours heureux de les aider... pour un prix ». Le prix qu'il demande est simple : tuer le Vice avant le lever du jour. Il leur dira que c'est le Vice qui a embauché le Colonel pour discréditer le Maire et que, s'ils l'éliminent, il le remplacera par un homme digne de confiance qui se chargera de les gracier. A prendre ou à laisser.

S'ils refusent, il hausse les épaules : « Dommage. Tu peux les éliminer maintenant ils ne me sont d'aucune utilité. » Mais à qui parle-t-il ? Il n'y a que lui et les joueurs présents ! Espérons juste que le

joueur qui joue Grizzli est assez futé pour comprendre. S'ils acceptent, il les prend tour à tour dans ses bras et leur fait la bise : « Bienvenue dans la famille ! » Et à Grizzli : « Si seulement tout le monde était aussi efficace que toi mon fils ».

Le Vice caché

Si les joueurs pataugent trop, qu'ils foutent la merde ou d'autres choses que ce qu'ils sont supposés faire (c'est fou comme les joueurs ont cette manie de ne pas suivre les beaux rails bien tracés d'un scénario) les hommes du Vice leur tendront une embuscade, les assommeront et les emmèneront voir le Vice qui veut connaître tout ce qu'ils savent à propos de la situation actuelle et qui d'autre est au courant. Mais s'ils vont lui rendre visite de leur plein gré, c'est encore mieux !

Une vicieuse villa

Le Vice est chez lui : une somptueuse villa dans les quartiers chics d'Uptown. Un haut mur surplombé de barbelés entoure un grand jardin boisé au centre duquel trône une magnifique fontaine de marbre. Des gardes patrouillent les lieux régulièrement, certains même avec des chiens.

Si les joueurs ne remarquent pas les caméras de surveillance ou le système d'alarme silencieuse anti-intrusion (le système appelle automatiquement le téléphone du Vice pour le prévenir), le Vice les repèrera et les laissera faire. Il leur permettra d'arriver jusqu'à lui pour mieux les piéger, tenant ses hommes prêts à leur sauter dessus.

Les joueurs peuvent, en petits vicelards, décider de l'éliminer de loin. Ce n'est pas possible. Le Vice est terré dans son bureau, derrière d'épaisses vitres pare-balles. S'ils veulent le buter, va falloir s'infiltrer (ou faire sauter toute la baraque, mais le Patron appréciera moyennement cette méthode).

Tel est pris qui croyait prendre

Quoiqu'il en soit, les joueurs (ligotés ou pas) se retrouvent face au Vice, dans son somptueux bureau personnel. S'ils avaient décidé de l'éliminer en douce, ils seront empêchés au dernier moment par les sbires du Vice.

Il commencera par les interroger sur ce qu'ils savent de la situation, et voudra découvrir l'identité de toutes les personnes qu'ils auraient mises au courant. Il se moquera ouvertement d'eux s'ils se trompent et les corrigera au besoin, se vantant de son plan machiavélique. Il les informera que le Maire n'est pas à la hauteur de la situation et qu'il déclarera, dès le matin, sa démission en faveur de son Vice. D'ailleurs, ce dernier se vante d'avoir été l'amant de la femme du Maire pendant des années : « elle avait besoin qu'un vrai homme s'occupe d'elle; pas un pauvre type comme le Maire qui appelait ça son *devoir conjugal* ».

Une fois la conversation achevée (d'une manière ou d'une autre), le Vice fera venir ses sbires pour éliminer les joueurs. Si le Colonel est encore vivant, il sera là avec ses hommes, embauché par le Vice : « Désolé les gars », en grattant son tatouage, « l'argent justifie tout ! ». Il s'approche d'eux d'un air menaçant et est froidement abattu par le Vice d'une balle dans le dos : « Désolé mon vieux, mais tu en savais trop ». Si les joueurs sont ligotés, c'est là que ça devient un chouia compliqué : il va falloir te trouver un moyen pour leur permettre de se libérer. Le Vice peut, par exemple, être appelé pour un *truc urgent* (peut-être la grande fusillade finale a-t-elle déjà commencé ?) et les laisser seuls avec un garde qui s'occupe de se débarrasser du corps du Colonel. Quoiqu'il en soit, il serait idéal que

le Vice soit parti avant que tout ne tombe sur la gueule des joueurs. Il lance un « Eliminez-les ! » sec en sortant de la pièce.

C'est le face à face final. Balances tout ce que tu as sous la main : des sbires, il y en a ; des mercenaires aussi (qui, eux, sont mieux entraînés et mieux armés que les sbires mais moins nombreux, disons 1 mercenaire pour 4 sbires). Le Vice restera à une distance respectable pour observer mais il ne s'enfuira pas, il a envie de voir le résultat de son dur labeur. S'il se sent en danger, il n'hésitera pas à ouvrir le feu et ce n'est pas un mauvais tireur.

La seule issue, si les joueurs veulent survivre, c'est la fuite. Toute tentative de faire face aux hordes de sbires et de mercenaires se soldera par un échec.

Garden party

Arrivés dans le grand jardin de la Villa du Vice, les joueurs sont secourus par des hommes en costard, armés jusqu'aux dents qui abattent leurs poursuivants sans trop de problèmes. Ils intiment aux joueurs de rester sur place, et certains des hommes les tiennent à l'œil pendant que les autres pénètrent dans la Villa. Des coups de feux se font entendre de l'intérieur, de moins en moins fréquents. Puis le silence tombe.

A ce moment précis, la neige se met à tomber, de gros flocons noirs obscurcissent le ciel de l'aube naissante. Deux hommes sortent de la Villa escortant le Vice et se dirigent vers les joueurs. Arrivé à leur hauteur, le Vice lève les yeux et reste ébahi, abasourdi. Une voix féminine se fait entendre derrière les joueurs : c'est la Femme du Maire. C'est aussi le Patron.

Le Vice n'en revient pas ; la Femme, blasée, l'abat froidement. Le flingue encore fumant dans sa main, elle s'approchera des joueurs et les reluquera, un par un, longuement. Ce n'est absolument pas désagréable venant de la part d'une femme aussi belle.

Elle répondra à toutes leurs questions, et leur fournira même toutes les informations qui leur manquent. Ensuite, elle les informera qu'ils ont passé le petit test qu'elle leur avait préparé et qu'elle voudrait qu'ils bossent pour elle.

Si les joueurs acceptent tous, ils vivront une vie de riches criminels, rouleront sur l'or, les femmes, les drogues... la belle vie quoi.

Si certains acceptent et pas d'autres, ceux qui auront accepté seront chargés d'éliminer les autres pour prouver leur loyauté.

Si tout le monde refuse, ils seront abattus comme des chiens.

Si d'une manière ou d'une autre, ils abattent le Patron (qui est quand même protégé par un gilet pare-balle, mais bon) ils seront traqués et tués par les hommes de main. S'ils réussissent malgré tout à leur échapper, ils seront éventuellement arrêtés par la Police, inculpés de tous les meurtres du scénario, emprisonnés et exécutés peu de temps après.

La Justice ne paie pas.

Sniper

Spécialiste en sniping, surveillance, communication et électronique. Surveiller ta cible, communiquer ses agissements à distance par tous les moyens possibles et imaginables, et surtout, l'éliminer sans te mouiller en restant à distance respectable, tout ça, tu le fais mieux que quiconque. Tu t'es enrôlé dans l'Armée de ton plein gré, tu voulais aller défendre les couleurs de ton pays dans la Grande Guerre. Là, tu as brillé par ton professionnalisme et tu te faisais confier les missions les plus délicates par tes supérieurs. Travaillant dans l'ombre, tu n'as jamais vraiment été reconnu publiquement comme un héros de la nation, mais les personnes qui comptent sont au courant de tes hauts faits.

Tu as fait un rapide passage dans l'unité du Colonel, mais les missions dont s'occupait cette unité relevaient plus du massacre de masse que de l'art de l'élimination chirurgicale. Tu as vite fait savoir que tu voulais aller voir ailleurs et le Colonel a lui-même poussé pour te faire muter. Un soldat qui ne travaille pas de plein cœur n'est pas un soldat efficace. Tu n'as pas vraiment gardé contact avec le Colonel après la guerre, mais bon, il faut dire que votre relation était tiède, au mieux.

De retour de la Guerre, tu as essayé de reprendre une vie normale en bossant pour une entreprise privée de Sécurité. Même si ça te donnait accès à du matériel de surveillance dernier cri, la planification d'assassinat te manquait. Tu t'es alors mis à ton compte, faisant fonctionner ton réseau personnel pour avoir des contrats et, peu à peu, ton nom est devenu synonyme de travail propre, efficace et surtout discret. Et tout ça, ça se paie. Cher. Très cher.

Tu as dernièrement été contacté par le Vice qui t'as proposé un contrat très bien payé que tu t'es hâté d'accepter : il te placera comme membre d'une Unité d'élite qui sera mise en charge de protéger le fils du Maire ; ton boulot sera tout simplement d'éliminer le fils avant le lever du jour puis de trouver où se planque le Colonel. Ton prix sera doublé si tu arrives récupérer des preuves sur tout ce que sait le Colonel à propos de l'implication du Vice.

Natures

Vendu

Le fric, ça te rend dingue. L'odeur du pognon, sa couleur, sa texture... Et son pouvoir. Le fric ouvre toutes les portes, réalise tous les rêves et transforme un homme en quelque chose d'autre, quelque chose de supérieur qui n'a pas à s'inquiéter des contingences de la vie quotidienne ou des règles qui s'appliquent aux crétins sans fric. Avec du pognon, tu entres dans un autre monde où tout est toujours beau, bien rangé, poli et doux. Avec le fric, vient le respect. Tu ne vas sûrement pas l'oublier.

Pourri jusqu'à l'os

Tu peux la jouer réglo au dehors, mais dedans, tu n'es qu'une pourriture. Corrompu jusqu'à la moelle, tu ne recules devant aucune compromission, aucune trahison, aucune. Ton intérêt personnel passe avant tout et tout le monde. Lorsque ta conscience te turlupine et s'agite, tu penses à toutes les bonnes choses qui te sont arrivées depuis que tu as appris à penser d'abord à toi. Et ta conscience se tait. Avec le temps, ça devient de plus en plus facile. Comme on dit, c'est le premier pas qui coûte.

Boomer

Expert en démolition et véhicules tu as surtout brillé sous les ordres du Colonel pendant la Grande Guerre. Les embuscades, c'est toi qui les planifiais ; les convois, c'est toi qui les faisais péter ; les bâtiments, c'est toi qui les démolissais. Tu sais repérer les points faibles d'une structure, fabriquer un explosif avec tout et n'importe quoi. Ton travail est précis, net et efficace. Quand tu fais péter un bâtiment, les fenêtres de l'immeuble mitoyen ne tremblent même pas, ou presque. A côté de tout ça, il n'y a pas un véhicule terrestre inventé par l'Homme que tu ne sais conduire, voler ou réparer.

Une fois la guerre finie, tu as rejoint le Colonel qui voulait monter une force de mercenaires. Tu as été un des premiers recrutés et tu es maintenant parmi les membres les plus respectés de son organisation. Sans lui, tu ne serais pas là : c'est lui qui a découvert ton talent caché, lui qui t'as formé, lui qui t'as recueilli après la Guerre quand tu n'avais plus personne. Cet homme tu lui dois tout. Il t'aurait bien nommé associé dans sa petite entreprise, mais toi, tu aimes mettre la main à la pâte, travailler sur le terrain.

C'est pour ça que c'est toi que le Colonel a choisi pour une mission très délicate : il a réussi à tirer quelques ficelles et t'as placé comme membre d'une Unité d'élite qui sera mise en charge de protéger le fils du Maire ; ton boulot sera tout simplement d'éliminer discrètement le fils avant le lever du jour. En plus, les autres membres de l'Unité sont pleins de promesse et pourraient faire de très bonnes recrues : tu devras les évaluer sur le terrain et les mener au Colonel si tu les trouves dignes d'intérêt.

Natures

Méthodique

L'improvisation, c'est pas ton truc. Ce que tu aimes, c'est un bon plan bien complet, où toutes les éventualités sont prises en compte. Et souvent, ça marche. Tu es même connu pour ça : ton sens de l'organisation te fait parfois passer pour un type un peu froid, un maniaque. Peu importe. Ça fait partie du plan.

Jusqu'au boutiste

S'arrêter à temps, temporiser, opérer un retrait stratégique... Autant de notions qui te sont totalement étrangères. Tu vas à fond, tu vas au bout, quoi qu'il arrive. Ça fait souvent mal, mais tu ne sais pas faire autrement. Ce qui est commencé doit se finir... même mal !

Grizzli

Toi, ce que tu aimes, c'est péter des membres. Bras, jambes, genoux, nuques, il n'y a rien de plus jouissif que le bruit délicieux d'un os qui craque. Tu sais aussi faire dans le subtil et ne casser que quelques doigts s'il faut que ta cible reste consciente assez longtemps pour répondre à tes questions. Parce que ça aussi, tu kiffes : faire hurler de douleur quelqu'un pendant des heures pour lui soutirer des informations. Mais tu ne fais pas dans le subtil comme ces chochottes qui utilisent des techniques modernes et des outils de chirurgien. Toi, tu cognes, frappes, brises, écrases pour faire mal sinon, c'est vraiment pas amusant.

L'armée, tu t'y es enrôlé parce que tu pensais que ça te donnerait l'opportunité de te vouer à ton petit plaisir avec la bénédiction de tout le monde. Et tu n'avais pas tort. Peu d'hommes ont vu et fait les choses que tu as faites, et encore moins te croiront si tu le leur racontais. Tu as passé un petit temps dans une unité d'élite dirigée par le Colonel, mais ce dernier t'as fait transférer parce qu'il te jugeait trop instable et trop extrême. C'est vrai que tu as tendance à te mettre en colère très vite et péter tout ce qui te tombe sous la main, et alors ? Quand on voit ta tronche, on sait qu'il ne faut pas te chercher.

Après la Guerre, tu as essayé de t'intégrer comme citoyen honorable de la société mais c'était trop chiant. Tu t'es mis alors à arpenter les rues de la Ville la nuit, et t'attaquer à des gens aléatoirement pour te défouler. Sauf qu'un soir, tu as pété la gueule à quelqu'un d'important sans le savoir et le Patron a envoyé six de ses sbires pour t'apprendre une leçon. Tu en as laissé un vivant pour qu'il puisse faire un rapport au Patron, ce qui a impressionné ce dernier qui t'a proposé de venir bosser pour lui. Maintenant t'es payé grassement par quelqu'un que tu n'as jamais rencontré pour casser la gueule à des gens. C'est génial et tu ne te poses pas de questions.

Le Patron t'avait chargé d'éliminer le Maire, mais, quand le Patron a été arrêté, tu as reçu des ordres pour découvrir comment le Maire a réussi à remonter jusqu'à lui. Tu dois aussi découvrir qui menace le Maire et pourquoi.

Natures

Cinglé

C'est irrémédiable : quelque chose a claqué dans ta petite tête. Depuis, ça ne tourne plus rond. La plupart du temps, tu es calme, comme avant. Comme si de rien n'était. Et soudain, ça pète. Et là, tu fais des choses complètement dingues. Ça bouillonne à l'intérieur et ça veut sortir. Les docteurs ont parlé de traumatisme et de tu-sais-plus-quoi qui se termine en -isme aussi. Ils ont sans doute raison, ils savent de quoi ils parlent.

Violent

C'est en toi, tu ne peux pas le nier. Quand la colère te submerge, quand tu ne sais pas quoi faire ou que tu te sens déstabilisé, cette rage qui sommeille prend le dessus. A chaque fois. Et à chaque fois, ça fait mal. Pas seulement à toi, mais aussi à ceux sur lesquels ta violence s'abat. Bien souvent des que tu aimes. A chaque fois tu te dis que ce sera la dernière, que tu sais ce que ça engendre et que tu sauras te contrôler à l'avenir, que t'arrêteras de casser tout ce qu'il y a de bon et de propre dans ta vie. Mais pour l'instant, ça a toujours foiré.

Doc

Pacifiste et idéaliste, tu feras tout pour faire triompher la Loi, la Justice et la Vérité corrompues par la noirceur de la nature humaine. Tu as toujours été révolté par les gens qui font du mal aux autres. Dans la cour de récré, déjà, tu te faisais tabasser régulièrement quand tu venais en aide aux plus faibles. C'est comme ça que tu t'es fait pas mal d'amis, dont l'actuel Maire de la Ville. Tu es très optimiste, allant toujours de l'avant. Ta volonté de fer, volonté de tout changer pour le mieux, te pousse à t'en prendre plein la gueule si tu es convaincu de ce que tu fais. Oui, tu as un côté maso.

Tu as été flic à un moment, pour aider les gens ; mais quand tu t'es rendu compte à quel point le système était corrompu et que les flics eux-mêmes n'étaient que des racailles avec des badges, tu as laissé tomber. Du coup, tu t'es tourné vers la médecine, ce qui t'a permis de sublimer ton besoin d'aider ton prochain. Tes études ont été interrompues lorsque tu as été enrôlé de force dans l'armée pendant la Grande Guerre. Ils manquaient de personnel médical et tu n'avais pas encore fait ton service. Tu y es allé à contrecœur et tu as fait tout ton possible pour éviter les conflits. Tu aidais les soldats blessés, t'occupais des malades et tenais en main les hôpitaux de fortune. Cette expérience t'a permis d'approfondir ta connaissance des plantes et autres méthodes alternatives de médecine : les stocks n'étaient jamais suffisants et tu devais régulièrement improviser des solutions médicales au pied levé. Tu as réussi à finir ton service sans tirer un seul coup de feu.

Les dernières semaines de ton service obligatoire, tu les a passées dans une unité spéciale dirigée par le Colonel. Ton travail efficace a sauvé pas mal de membres de son équipe, mais les atrocités qu'ils faisaient te révoltaient à en vomir. Tu as plusieurs fois pensé laisser mourir certains d'entre eux mais tu tiens ton serment d'Hypocras à cœur. En tout cas, tu étais content d'être rentré chez toi, laissant les atrocités de la Guerre à ceux qui s'en délectaient. Des hommes comme le Colonel, un homme exécrationnel et sans scrupules que tu essaies en vain d'oublier.

A ton retour, tu as mis sur pied une petite clinique privée dans un des coins les plus paumés de Downtown, où tu soignes gratuitement ceux qui en ont le plus besoin. Tu y travailles à tes heures perdues, sous un pseudonyme, et tes *patients* sont plus qu'heureux de garder ton petit secret. Officiellement, ta triple formation de flic, militaire et infirmier t'a ouvert pas mal de portes à ton retour de la Guerre. Tu as décidé d'accepter le poste que te proposait le Maire comme un de ses gardes du corps personnels. Cet homme aidait beaucoup la Ville, et il méritait qu'on se dévoue pour lui. Ce soir, il t'a appelé en toute urgence pour te confier une mission de la plus haute importance.

Natures

Révolté

Ton moteur à toi, c'est la colère. Un brasier de haine sacré et dévorant qui te pousse en avant. Et pas n'importe quelle colère : elle est blanche, glacée, dirigée, concentrée, inextinguible... Quelle que soit ta cause ou les pourris que tu veux abattre, tu as laissé cette colère t'imprégner si profondément qu'elle est devenue ton seul but.

Hanté

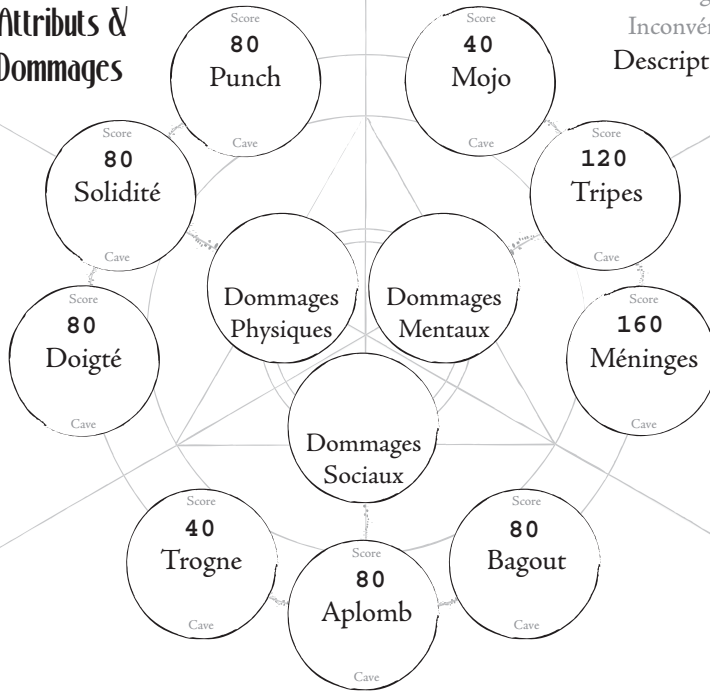
Certains appellent ça la vocation, mais tu sais qu'il s'agit d'autre chose. Au fond, ce boulot n'a aucune importance : seuls comptent les visages, les voix, le regard de tous ceux que tu as pour mission de défendre. Chaque victime, chaque affaire hurle justice dans ta pauvre tête fatiguée. Il n'y a que toi qui puisses y répondre.



Personnage Sniper

Nature Vendu
Avantage Peut corrompre un PNJ
Inconvénient A toujours un prix
Nature Pourri jusqu'al'os
Avantage Donne ses FBP a contacts, amis
Inconvénient On ne lui fait jamais confiance
Description _____

Attributs & Dommages



Talents

Pro, Exp ou Vir

Administrateur _____
Arpenteur _____
Artiste _____
Athlète Pro _____
Bagarreur _____
Casseur Exp _____
Chauffeur _____
Comédien Pro _____
Commerçant _____
Démoniste _____
Diplomate _____
Enquêteur Exp _____
Entertainer _____
Joueur _____
Mécano _____
Pilote _____
Psychologue _____
Scientifique _____
Séducteur _____
Technicien _____
Tireur Exp _____
Toubib _____
Videur _____
Voleur Pro _____

Jokers

F*ck*n'b*st*rd points

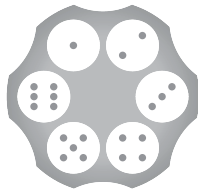
Permet une relance mais
gare au retour de flamme _____

Augmenter ses chances

+ avec 10 pts de cave
++ avec 20 pts de cave

Roulette Russe

1d6, Survie si la face
tirée n'est pas
cochée.
1 coche à
chaque jet.



Equipe

Passé & Séquelles

Flashback ☐

Prendre la main sur la narration,
1 fois par scénario

Passe: Grande Guerre

Passe: Tueur a Gages

Contact: Vice

Fric15 (Col blanc)

Statut 5 (Normal)

Amateur -
Professionnel +
Expert ++
Virtuose ++ & 3d6

	Succès	Echec
Base	7 11	2 3 12
+	6 7 11	2 3 12
++	6 7 8 11	2 3 12
+++	5 6 7 8 11	2 3 12
++++	5 6 7 8 9 11	2 3 12



Personnage Boomer

Nature Methodique
Avantage Prepare un jet de cave
Inconvénient -30 cave si plan deraille
Nature Jusqu'aboutiste
Avantage Out que si dommages max
Inconvénient Abandon ou tempo donne FBP
Description _____

Talent
Demolition Exp

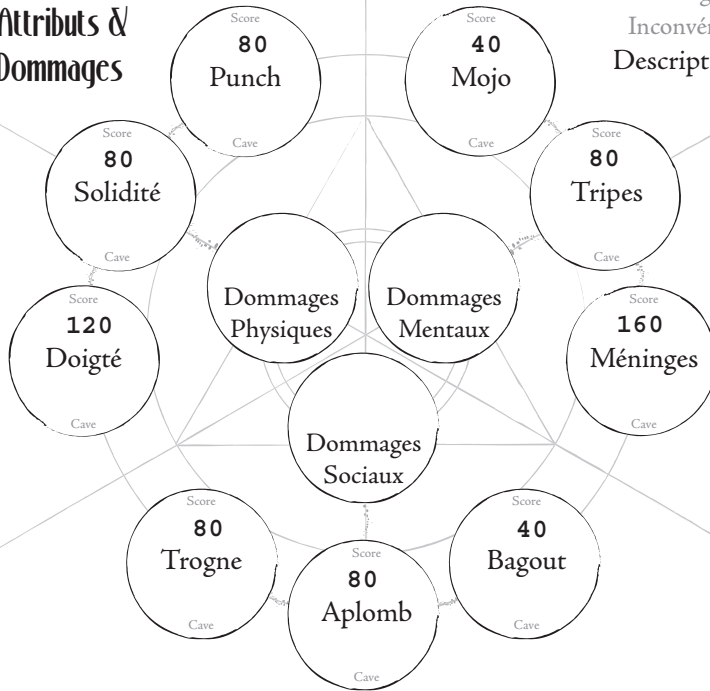
Talents Pro, Exp ou Vir

Administrateur _____
Arpenteur _____
Artiste _____
Athlète _____
Bagarreur _____
Casseur _____
Chauffeur Exp
Comédien _____
Commerçant _____
Démoniste _____
Diplomate _____
Enquêteur _____
Entertainer _____
Joueur _____
Mécano Exp
Pilote _____
Psychologue _____
Scientifique Pro
Séducteur _____
Technicien Pro
Tireur Pro
Toubib _____
Videur _____
Voleur _____

Amateur -
Professionnel +
Expert ++
Virtuose ++ & 3d6

	Succès	Echec
Base	7 11	2 3 12
+	6 7 11	2 3 12
++	6 7 8 11	2 3 12
+++	5 6 7 8 11	2 3 12
++++	5 6 7 8 9 11	2 3 12

Attributs & Dommages



Jokers

F*ck*n'b*st*rd points

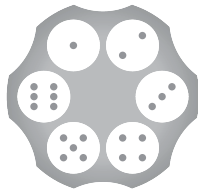
Permet une relance mais
gare au retour de flamme

Augmenter ses chances

+ avec 10 pts de cave
++ avec 20 pts de cave

Roulette Russe

1d6, Survie si la face
tirée n'est pas
cochée.
1 coche à
chaque jet.



Equipe

Passé & Séquelles

Flashback ☐

Prendre la main sur la narration,
1 fois par scénario

Passe: Grande Guerre

Passe: Mercenaire du
Colonel

Allie: Colonel

Fric 10 (Employe)

Statut 10 (Autorite
mineure)

Talent Scientifique

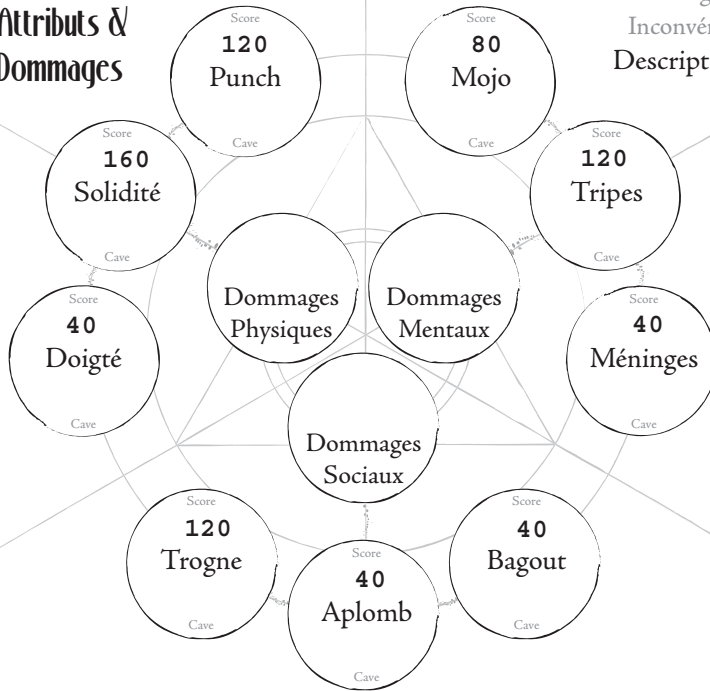
Chimie seulement



Personnage Grizzli

Nature Cingle
Avantage Insensible degats mentaux
Inconvénient FBP oblge actes de folie pure
Nature Violent
Avantage 10 gros moyens corps a corps
Inconvénient FBP force flanquer raclee
Description _____

Attributs & Dommages



Talents

Pro, Exp ou Vir

Administrateur _____
Arpenteur Pro
Artiste _____
Athlète Exp
Bagarreur Exp
Casseur _____
Chauffeur _____
Comédien _____
Commerçant _____
Démoniste _____
Diplomate _____
Enquêteur _____
Entertainer _____
Joueur _____
Mécano _____
Pilote _____
Psychologue Pro
Scientifique _____
Séducteur _____
Technicien _____
Tireur Pro
Toubib _____
Videur Exp
Voleur _____

Jokers

F*ck*n'b*st*rd points

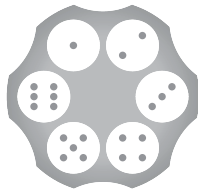
Permet une relance mais
gare au retour de flamme _____

Augmenter ses chances

+ avec 10 pts de cave
++ avec 20 pts de cave

Roulette Russe

1d6, Survie si la face
tirée n'est pas
cochée.
1 coche à
chaque jet.



Equipement

Passé & Séquelles

Flashback ☐

Prendre la main sur la narration,
1 fois par scénario

Passe: Grande Guerre

Passe: Prison

Contact: Patron

Fric 10(Employe)

Statut 5 (Normal)

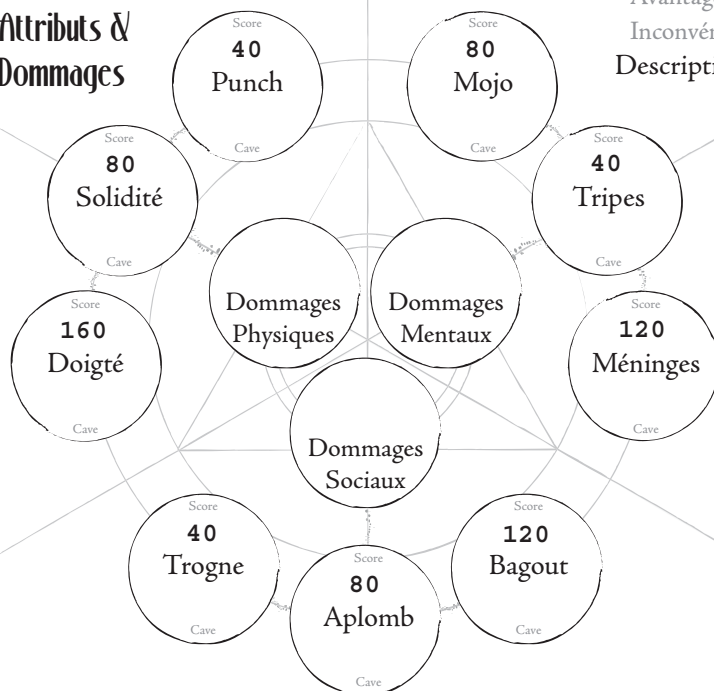
Amateur -
Professionnel +
Expert ++
Virtuose ++ & 3d6

	Succès	Echec
Base	7 11	2 3 12
+	6 7 11	2 3 12
++	6 7 8 11	2 3 12
+++	5 6 7 8 11	2 3 12
++++	5 6 7 8 9 11	2 3 12



Personnage Doc

Attributs & Dommages



Nature Revolte
Avantage Bonus cave si contre injustice
Inconvénient FBP si aide pas injustice
Nature Hante
Avantage 100 cave si rend justice
Inconvénient Sequelle 10 affaire non resolue
Description _____

Talents

Pro, Exp ou Vir

Administrateur	<u>Pro</u>
Arpenteur	_____
Artiste	_____
Athlète	_____
Bagarreur	_____
Casseur	_____
Chauffeur	_____
Comédien	_____
Commerçant	<u>Pro</u>
Démoniste	_____
Diplomate	<u>Exp</u>
Enquêteur	_____
Entertainer	_____
Joueur	_____
Mécano	_____
Pilote	_____
Psychologue	<u>Exp</u>
Scientifique	<u>Pro</u>
Séducteur	_____
Technicien	_____
Tireur	_____
Toubib	<u>Exp</u>
Videur	_____
Voleur	_____

Jokers

F*ck*n'b*st*rd points

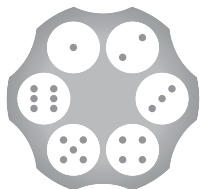
Permet une relance mais
gare au retour de flamme _____

Augmenter ses chances

+ avec 10 pts de cave
++ avec 20 pts de cave

Roulette Russe

1d6, Survie si la face
tirée n'est pas
cochée.
1 coche à
chaque jet.



Équipement

Passé & Séquelles

Flashback ☐

Prendre la main sur la narration,
1 fois par scénario

Passe: Grande Guerre

Passe: Ex-Flic

Allie: Maire

Fric 5 (Ouvrier)

Statut 5 (Normal)

Talent Scientifique

Biologie seulement

Amateur	-
Professionnel	+
Expert	++
Virtuose	++ & 3d6

	Succès	Echec
Base	7 11	2 3 12
+	6 7 11	2 3 12
++	6 7 8 11	2 3 12
+++	5 6 7 8 11	2 3 12
++++	5 6 7 8 9 11	2 3 12