Project : PELICAN

KIT DE DEMONSTRATION

POLLY

A l'aube, j'ai trouvé le cadavre de Polly dans les poubelles. Pas compris pourquoi elle était venue crever devant chez moi. Elle a laissé une putain de traînée rougeâtre dans son sillage, en tout cas. Même les clebs n'ont pas réussi à nettoyer. Ils n'ont pas été la bouffer non plus, d'ailleurs. Toujours ça de pris, si d'aventure quelqu'un décide de faire une enquête - ça facilitera les choses. Moi, tout ce que je peux faire, c'est prévenir la police. Enfin, prévenir Charlie Black Crow. Parce que les autres, les bouger un dimanche, ce n'est même pas la peine. Soit ils font les Zouaves avec les Blancs du coin, soit ils cuvent.

Ce qui, entre nous, est beaucoup plus sain.

Je coince la porte de chez moi avec une barre de fer. C'est pas que ce soit très efficace contre les pillards, mais c'est ma manière à moi de marquer mon territoire. Il est petit, crade, rouillé, mais je l'ai construit de mes mains et j'y tiens.

Je passe près des sacs en plastique éventrés. Plein de détritus, je ne veux pas savoir ce qu'il y a dedans - y a tout le quartier qui vient se soulager ici. Polly est étalée là, bras en croix, ses longs cheveux sont hérissés, poisseux de sang et de poussière. Son t-shirt a pris la teinte de la vieille rouille.

Je réprime une vague de pitié - et le flot de bile qui me monte à la gorge. Je presse le pas. Et dix minutes plus tard, je suis sur le perron de Black Crow. Je frappe contre la tôle de l'entrée. A l'intérieur, j'entends un grognement étouffé, un raclement et finalement, Charlie, l'œil gonflé de sommeil, vient m'ouvrir.

- Qu'est-ce que tu veux ? grogne-t-il, pas franchement content de me voir.

- Y a Polly devant chez moi.

- Ben tant mieux pour toi, Leo. Content que vous vous soyez rabibochés après tout ce temps. Mais t'avais pas besoin de me réveiller pour ça, tu sais.

- Euh… Charlie… Polly est morte.

- Et merde.

Le temps qu'il s'habille, je m'assieds sur les marches bringuebalantes et je regarde le soleil se lever. Il est rouge. Et les rayons qu'il projette sur l'horizon ressemblent foutrement à des rigoles de sang. Polly est morte. Ça faisait bien trois ans qu'on était plus ensemble. Un peu trop remuante à mon goût. Toujours par monts et par vaux, à brailler contre le gouvernement, le BIA et ce genre de trucs qui ne servent à rien, à part se faire tirer comme un lapin. Elle s'est barrée après une engueulade mémorable. Je l'ai pas revue jusqu'à ce matin.

Polly. Une sacrée emmerdeuse, quand même.

Dire qu'elle a trouvé le moyen de venir clamser devant chez moi un dimanche !

INTRODUCTION

Bienvenue dans l'univers du jeu de rôles *Project : Pelican*. Vous trouverez tout au long de votre lecture les éléments dont vous aurez besoin pour vivre et faire vivre des aventures dans cet univers fantastique teinté d'horreur et de complots. Tout commence en 1971, á la fin de la prise d'Alcatraz par les Amérindiens. Vous interpréterez des Natifs du continent américain qui devront faire des choix dans cette époque-clé pour leur avenir. Partant de ce point historique qui a rassemblé de nombreuses tribus et leur a rendu un souffle de vie, vos spécificités feront de vous les proies d'une chasse á l'homme, mais aussi les acteurs d'un passage de ce qui a été l'Histoire á ce qui peut devenir une uchronie pour le meilleur ou pour le pire...

Project : Pelican se situe dans la réalité. Il ne s'agit toutefois pas d'un jeu historique. En fait, nous pouvons dire que tout ce qui appartient au domaine de l'Histoire est déjá raconté et tout ce qui *peut* contenir de l'Histoire reste á jouer. En effet, les pas des personnages les mèneront, de manière sporadique, *dans* et *á côté* de cette discipline.

LES THEMES DU JEU

Le grand concert de Woodstock, Jimmy Hendrix et sa guitare, les pantalons pate d'eph', la marijuana, les communautés hippies... Est-ce seulement cela les années 70 ? Non bien sûr. C'est une période de révolutions qui débuta aux alentours de 1960 et perdra son souffle á l'approche des années 80. Parallèlement au point central historique de l'époque qu'est la guerre du Vietnam, il y a de grands mouvements de paix sur tout le continent américain, un énorme trafic de drogue, une guerre souterraine contre le bloc soviétique, et bien des complots et opérations secrètes qui feront des milliers de morts parmi les plus innocents. Bien sûr, il y a le rock n'roll, et tous les autres mouvements artistiques l'accompagnant, mais ce n'est que la face visible d'une révolte des cœurs d'une époque en ébullition.

Si cette décennie voit le début et la fin de guerre, elle est aussi témoin d'une révolution pacifique et de la dénonciation d'un racisme omniprésent. Cette peur de l'autre n'existe pas seulement contre les communautés noires, qui pourront se fédérer partiellement sous le drapeau des Black Panthers; il y a aussi la discrimination des latino-américains qui trouveront comme fer de lance les Brown Berrets, celles visant les communautés asiatique ou gay - sans oublier bien sûr la xénophobie envers les Natifs américains.

Tous ces mouvements créent des communautés. Celle dont sont issus les personnages s'est formée sur Alcatraz pour dénoncer les manquements aux traités signés entre Blancs et Amérindiens.

Ecrasée par le modèle judéo-chrétien occidental, la culture amérindienne a énormément souffert des invasions européennes. Souvent décrit comme un sauvage ayant pour rôle d'être l'ennemi des cow-boys au cinéma ou d'être le symbole opposé á la civilisation, le Natif n'a eu pour lui que l'image romantique décrite dans quelques rares romans ou peintures.Mais, malgré ce qu'en pensaient certains hommes politiques et religieux, notamment lors de la tragédie de la Piste des larmes, les Natifs sont des êtres humains. Déplacés dans des réserves et cloitrés dans la pauvreté et la violence, ils ont tout de même réussi a survivre.
Bien qu'ils survivent, ce sont les mouvements sociaux de cette époque qui leurs ouvrent les yeux ainsi que ceux des Américains sur la situation des réserves indiennes. Les tribus se rassemblent alors á Alcatraz et tentent d'acheter le Rocher comme les Blancs l'avaient fait pour Manhattan. Vivant en semi-autarcie pendant plus de dix-neuf mois, les Indiens partagent biens et cultures, se rencontrent, créent une radio diffusant sur toute la côte californienne, mais surtout ravivent la flamme des pow wow et des rites ancestraux qui forment les racines de leur culture. Ils deviennent *United Indians of All Tribes* (les Indiens Unis de Toutes les Tribus). Ce mouvement éphémère étoffera ensuite l'A.I.M. créé un peu plus tôt, et amènera une aide importante á la cause indienne dans le futur.

Annonce des Natifs sur l'île d'Alcatraz en 1969

Nous pensons que cette île que vous appelez Alcatraz est idéale pour recevoir une réserve indienne telle que les Blancs a conçoivent. En fait nous pensons que cet endroit présente déjá toutes les caractéristiques des réserves indiennes :

Dans ce cadre où l'Amérindien est l'Etranger, voire le Monstre de l'Homme Blanc, la vraie question est peut être de savoir ou se situe le Monstre ? Cependant, aucune question ne donnant lieu qu'á une seule réponse, *Project : Pelican* amènera les personnages dans un univers ou ils côtoieront l'horreur á différents niveaux et quasiment quotidiennement.
Nous ne sommes pas lá dans un jeu où des monstres surgissent á tous les coins de rues. Ici aucune nuée vampirique travaillant dans l'ombre d'une ville, aucun démon invoqué par des adorateurs sacrifiant vierges et enfants sur un autel, aucune créature venue de l'autre bout de la galaxie pour détruire la planète.

Dans *Project : Pelican* le fantastique est issu de l'invisible, d'un surnaturel ressenti, de l'étrange. Il est rare, presque indéfinissable et c'est peut être pour cela qu'il fera peur.

- L'île est éloignée de tous les services et n'est desservie par aucun moyen de transport adéquat.

- Il n'y a pas d'eau courante.

- Les services sanitaires sont défectueux.

- Pas de pétrole ou de minerai.

- Pas d'industrie et donc un chômage très élevé.

- Aucun service de santé.

- Le sol est rocheux, impropre á toute culture et il n'y a pas de gibier.

- Pas d'équipements scolaires.

- Il y a toujours eu surpopulation dans cette île.

- La population a toujours été considérée comme prisonnière et tenue dans une totale dépendance des autres.

Project : Pelican est également très violent. Cette violence pourra transformer le quotidien des personnages en horreur. L'horreur du sang et de la brutalité d'une lumière crue baignant un cadavre éventré dans une caravane abandonnée au milieu du désert californien. L'horreur de ce qui est vu, de ce qui est éprouvé, et aussi des conséquences d'un acte dont on ne se croit pas capable.
Les personnages seront poursuivis. « Pourquoi ? » sera probablement la première question qu'ils se poseront. Pour obtenir les réponses, ils devront les chercher, survivre aux agents du gouvernement lancés á leur poursuite, ainsi qu'á tous ceux qui pourront trouver des raisons comme l'argent, la peur, l'appât du bouc émissaire facile, pour se joindre á cette chasse á l'homme.
Alcatraz était l'une des batailles, San Francisco une autre... Les personnages voudront-ils continuer á lutter pour la liberté ? Une fois hors de l'île, ils devront tenir dans un monde hostile où se cacher n'est peut-être pas la bonne solution pour échapper á l'horreur...

Matériel de survie : Pour jouer vous aurez besoin de quelques dés á dix faces, d'un crayon, d'une gomme, d'un petit groupe de joueurs, d'un Meneur de jeu pour orchestrer les parties, mais aussi de vos talents d'interprétation et de votre imagination.

Prévention rôlistique :

Comme dit le vieil adage : « Il vaut mieux prévenir que guérir ». Donc, nous vous rappelons que ce livre est un jeu de rôles. Vous interprétez un personnage dans un cadre donné. Bien que très proche de la réalité dans son contexte historique, Project : Pelican ne fait pas une apologie de la violence, du crime et des drogues. Il va donc de soi que vous ne pourrez pas en incendiant l'île d'Alcatraz revivre pleinement ces histoires. Vous ne pourrez pas non plus, en prenant des champignons hallucinogènes, avoir les visions d'un chaman Navajo que votre personnage a croisé lors d'un scénario. Non, ici rien n'est réel. A part l'histoire des Amérindiens que nous avons voulue la plus fidèle possible.
Mais si vous avez envie d'aller plus loin, de passer de ce jeu á la réalité, il vous suffira peut être de continuer á vous documenter sur ces cultures et événements, ou de contacter une des nombreuses associations américaines, canadiennes ou françaises qui aident ces peuples de différentes manières.
Enfin pour plus d'information sur la définition du jeu de rôles, nous vous invitons á vous rendre sur le site de la Fédération française de Jeux de Rôles. (http://www.ffjdr.org)

1971 : ANNÉE DU MEILLEUR ET DU PIRE

Vous allez entrer dans une époque á laquelle vous n'êtes peut-être pas préparé. Le grand concert de Woodstock a perdu de son charme et il faut maintenant aller dans de petites salles exigües pour entendre des stars du rock. La drogue s'achète plus difficilement, á l'ombre de ruelles sordides, se consomme dans des squats insalubres et le monde entier continue á se révolter. Alors que le général Amin Dada prend l'Ouganda par la force, Salvador Allende vient d'être élu président du Chili. La majorité des pays ont mis en place un traité de non prolifération d'armes chimiques et l'on découvre les véritables horreurs faites au Vietnam. Apollo 13 est parti pour la lune, une révolte enflamme la prison de Folsom, et les manifestations contre la guerre au Vietnam continuent.
En juin de cette même année, les derniers Amérindiens quittent l'île d'Alcatraz qu'ils ont tenue pendant près de deux ans.

L'année 1971 n'est qu'un immense champ de bataille où l'on ramasse cadavres politiques et révolutionnaires de la dernière décennie (putsch d'Amin Dada, dictature de Suarez, guerre en Argentine, assassinat du Che, assassinats de personnalités politiques et morales américaines, etc.) où des combats naissent et meurent dans la gloire de la télévision ou l'anonymat éphémère d'une allumette brulée. Dans tous les États-Unis d'Amérique, l'American Indian Movement est sur le pied de guerre et le gouvernement déploie des ressources très importantes pour étouffer ces vagues de rébellion qui, selon lui, n'ont pas lieu d'être. Que sont devenus les Natifs geignards noyés dans l'alcool des réserves crasseuses ? D'où proviennent ce souffle de révolte et ce retour aux traditions ? Alcatraz est-il vraiment l'échec dénoncé par le gouvernement et les médias á sa botte ? Est-ce le fameux mythe du bison blanc qui se réveille ou seulement l'ultime sursaut d'un peuple moribond ? Le mouvement né sur l'île d'Alcatraz en 1969 répond á bien des questions. Les personnages pourront peut être répondre á d'autres dans le futur, mais avant tout il convient pour mieux comprendre tout cela de faire un petit retour en arrière.

Les Natifs ont donc pris le Rocher pour revendiquer leurs droits et dénoncer le viol de nombreux traités signés avec le gouvernement américain. Le combat ne s'arrête pas en juin 1971, mais c'est á partir de ce moment que les personnages prendront en main leur histoire. Poursuivis par les hommes du gouvernement, il est peu probable qu'ils rejoignent les nombreuses réserves encore existantes où ne règnent que corruption, violence et alcoolisme.
Place au présent – sous toutes ses formes. Parlons des drogues que l'on trouve en 1971, mais aussi du retour aux traditions tribales, engendré par les derniers événements, parlons de la violence policière, de la musique, des émeutes, de la pauvreté, etc. En somme, de tout ce qui fait cette époque.

1775
L'explorateur Juan Miguel de Ayala navigue dans ce qui sera la baie de San Francisco. Au cours de son exploration, il nomme l'une des trois îles de la baie Alcatraces (Pelicans). Au fil du temps, le nom devient Alcatraz.

1850
L'U.S. Army construit une forteresse sur l'île d'Alcatraz.

1933
Alcatraz devient une prison fédérale.

1963
La prison fédérale ferme ses portes pour cause de frais d'entretien.

22 novembre : assassinat de John F. Kennedy sur Dealey Plaza, á Dallas. Lyndon B. Johnson devient Président des Etats-Unis.

DROGUES

J'aimais bien la mélodie de «Cocaïne». J'aimais bien le rifle qui me rappelait celui de «Sun shine of your love»; bref, j'adorais la musique. Quant aux paroles, j'avoue que je n'y étais guère intéressé. C'était l'époque où je me droguais beaucoup, alors ce n'est que plus tard que je me suis rendu compte que c'était une chanson anti-drogue. Je la joue de temps en temp,s sur scène, pour faire passer le message : ne prenez pas de drogue.

Eric Clapton

La présentation des drogues á la mode, que vous trouverez dans le livre de règles, n'est bien sûr pas exhaustive. Ce n'est qu'un échantillon de ce que l'on peut rencontrer á l'époque sur le marché ou dans la nature...

Car, chez lui, le drogué trouve aussi différents produits ménagers et autres solvants qu'il peut sniffer pour atteindre rapidement un état de légèreté, de joie, de désinhibition - bref, avoir la sensation de planer. Certains puissants solvants s'emparent des sens du drogué et vont jusqu'á provoquer des hallucinations, mais ce n'est qu'une infime partie des produits. Si, au terme de son trip, le sniffeur n'en ressort qu'avec un léger mal de crâne, sur le long terme les dommages ne sont pas moins désastreux que certaines drogues : désagrégation du foie, érosion de la moelle osseuse ou encore surdité. A ces drogues « ménagères », il faudrait également ajouter les médicaments trouvés dans les pharmacies ou hôpitaux.
Les drogues dans le livre de règles : **Amphétamine - L.S.D. - Morphine - Cannabis - Cocaïne - Héroïne - Mescaline (Peyotl) - Alcool**

GUERRE DU VIETNAM

[...]There is thirty-five thousand people without limbs in South Vietnam. One-hundred and fifty thousand civilian casualties every year. Thousands of children are killed because of our efforts. Do we have that right, here in the United States to perform these acts, because we want to protect ourselves so it is not a greater problem for us in the United States.

Sénateur Robert F. Kennedy

La guerre du Vietnam est emblématique des années 70, mais ce serait une grossière erreur de la penser limitée á cette seule décennie. En fait, dans le contexte de la guerre froide de l'après seconde guerre mondiale, c'est d'abord la France qui a combattu dans ce qui était alors l'Indochine les troupes communistes et indépendantistes d'Ho Chi Minh. Quand en 1954, la France

se retire, elle signe les accords de Genève qui coupent le Vietnam en deux : Vietnam Nord et Vietnam Sud. Cette division engendrera la guerre civile. La guérilla commencée en 1957 s'intensifie, le front de libération du Vietnam Sud, aidée par le nord, se dote d'armes plus puissantes. L'administration Kennedy intensifie son soutien au sud et le dote, dès 1962, d'un commandement militaire dans cette région.

En 1963, le Président se fait assassiner á Dallas. Un an plus tard, avec son successeur, Lyndon Johnson, la guerre prend un nouveau tournant et s'amplifie. Le Congrès américain permet au Président de « prendre toutes mesures nécessaires pour faire échec au communisme ». Fort de ce soutien, Johnson renforce la présence militaire dès le début 1965. De 1965 á fin 1967, les effectifs de soldats sur place passent de 185 000 á plus de 500 000.

Début 1968, l'armée américaine subit une nouvelle défaite : l'offensive du Têt (une attaque de très grande envergure sur toute la côte). A la fin de l'année, alors que Robert Kennedy meurt assassiné lors des primaires présidentiels, Richard Nixon parle d'un « plan secret » pour mettre un terme á la guerre et devient président des Etats Unis. Le « plan Nixon » entre en vigueur début 1969 - et commence par le retrait progressif des troupes. Les Américains ne soutiendront plus que financièrement les pays combattant le communisme.

En août 1972, les derniers soldats quitteront officiellement le Vietnam.

Pendant toute la durée de la guerre, des partisans anti-guerre (en majorité issus des étudiants de la jeunesse démocrate) se mobiliseront, manifesteront - certains iront jusqu'á s'immoler pour protester contre la guerre au Vietnam.

1968

Février : Au Vietnam, l'offensive du Têt, met en évidence l'échec de l'armée sur place et crée une crise dans l'administration américaine.

4 avril : Assassinat de Martin Luther King.

5 juin : Assassinat de Robert Kennedy lors de sa victoire aux primaires á Los Angeles.

22-30 aout : Affrontement entre étudiants anti-guerre et forces de l'ordre á Chicago.

1969

20 janvier : Richard Nixon devient président des Etats-Unis, après avoir prôné durant sa campagne « Une paix dans l'honneur » grâce á un « plan secret ».

15-19 août : Festival de Woodstock.

9 novembre : Arrivée á l'aube de 78 Amérindiens sur l'île d'Alcatraz. Ils seront rejoints par d'autres Natifs et en moins d'un mois ils seront environ 600 sur l'île.

10 novembre : les Garde-côtes et le Ministère de l'Intérieur laissent 24 heures aux Amérindiens pour quitter l'île. En réponse, les Indiens demandent justice de la part des USA.

15 novembre : Environ 300 000 personnes manifestent de façon pacifique á Washington contre la guerre au Vietnam.

4 décembre : l'électricité et le téléphone interne sont

MUSIQUE

N'acceptez aucun compromis. Vous êtes tout ce que vous avez.
Janis Joplin

Il est impossible de retracer la richesse musicale des ces années lá. [...] Ne serait ce qu'á San Francisco, les petites salles de concert se multiplient pour accueillir des groupes de divers horizons ; des festivals sont organisés dans les parcs et les stades de la ville. Et puis, c'est sans compter ce gigantesque flux, issu de tous les états du pays, vers la Côte Ouest et les communautés hippies. Styles musicaux, chansons naissent au sein de ces communautés. Ils resteront la plupart du temps inconnus, mais sont la résonance d'une autre mouvance de cette époque : le retour á la nature.
Enfin, des révoltes sociales, en partie incarnées par la musique, viennent des Natifs. Ces derniers sont en pleine rébellion musicale : sur l'île d'Alcatraz on redécouvre les *pow wow* du passé. C'est á partir de cette époque que les *pow wow* – et notamment les *Ghost Dances* – reprennent dans les communautés amérindiennes.
La diffusion des chants et rites sacrés se répand dans tout le pays quand les Natifs, quittant Alcatraz, retournent vers leurs réserves. Peu après, une autre danse interdite par le gouvernement américain renaît de ses cendres : la *Sun Dance*.
Ainsi, c'est aussi une ouverture á la richesse musicale de leur culture qui a eu lieu lors de la prise d'Alcatraz.

Vous trouverez ci-dessous une liste non exhaustive de la musique que l'on peut entendre dans la région de San Francisco.

BBA – Black Sabbath – Joan Baez – David Bowie – Johnny Cash – John Coltrane – Joe Cocker – Alice Cooper – Creedence Clearwater Revival – Crosby, Steal & Nash– Bob Dylan – Electric Light Orchestra – Grateful Dead– George Harrison – Isaac Hayes – Jimi Hendrix –Jefferson Airplane– Incredible String Band – Janis Joplin – Led Zeppelin – John Lennon – MC5 (Motor City Five) – Paul McCartney – Pink Floyd – Carlos Santana –Frank Sinatra – The Band – The Beatles – The Byrd's – The Carpenters – The Doors – The Fish – The Rolling Stones – Buffy Sainte-Marie –The Velvet Underground – The Who.

MODES DE VIE

[...] la fille et lui ont chacun rempli des questionnaires par ordinateur pour un rendez-vous ...} Ça marche très fort avec les étudiants, les gosses et sans doute aussi certains adultes. Ces firmes de réunion, si l'on peut dire, font remplir des questionnaires imprimés où l'on dit tout [...] Chacun a son numéro et les numéros sont programmés dans de grands ordinateurs, tout ça, comme dans les films de science-fiction [...] L'ordinateur est programmé pour réunir les deux questionnaires comportant le plus de réponses similaires. En théorie, c'est dingue, mais voilá, si vous aimez la tarte aux fraises et si j'aime la tarte aux fraises, et si nous fumons tous deux de la marijuana, nous vivrons heureux et aurons beaucoup d'enfants.

HowardFast – Cynthia

Les mœurs filent, á toute vitesse, vers la liberté. Dans des communautés hippies, la monogamie est abolie. Partout, les jupes raccourcissent (dès 1962) ; les drogues se « démocratisent » ; on manifeste dans la rue pour revendiquer la paix et l'égalité. Cette révolution sociale et culturelle a également lieu grâce á la technologie : premiers pas des hommes sur la lune retransmis á la télévision, perfectionnement des armes, modernité des ordinateurs qui ouvriront la voie vers le Personal Computer quelques années plus tard, accroissement de la vitesse automobile avec le développement de grandes marques comme Ferrari, Ford, Lamborghini. Il est donc essentiel de faire une brève description du mode de vie servant de socle aux événements actuels.

SAN FRANCISCO

Nous sommes dingues de cette cité. Quand nous avons débarqué ici, la première fois, nous avons marché toute la journée dans les rues, et personne ne nous a importunés. Les gens souriaient, ils avaient l'air sympa, et nous avons compris que nous pourrions vivre ici. Nous souhaitons garder notre demeure á Greenwich Village et avoir un appartement lá – si Dieu et les services de l'immigration le permettaient, bien sûr. Los Angeles ? C'est juste l'immense parking où on achète son hamburger avant de filer vers San Francisco.

John Lennon et Yoko Ono

700 000 âmes, á peu de choses près. Des îles – Alcatraz, Treasure Island, Yerba Buena Island. Deux ponts célèbres – le Golden Gate et le Bay bridge. Quarante-trois collines. Presque autant de communautés raciales, sexuelles et religieuses. Une base militaire. Un gigantesque patchwork construit sur une faille. De quoi faire se retourner dans leur tombe les Espagnols qui l'ont fondée en 1769. Babylone pour certains, cité des brumes pour les romantiques. Et, pour ses habitants, la City, tout simplement.

coupés á Alcatraz. Meurtre du Black Panther Fred Hampton par la police de Chicago á son domicile.

22 décembre 1969 : John Trudell initie les KPFA/ Berkeley et KPFK/ Los Angeles.

Les mois suivants : une newsletter , Indiens de toutes les tribus, est écrite par les occupants et distribuée á travers le pays. Des vedettes se rendent sur place pour les soutenir : Jane Fonda, Marlon Brando, Jonathan Winters et Dick Gregory. Le groupe de rock Creedence Clearwater Revival fait un don de 15 000$ á la cause.

1970

3 janvier : La belle-fille de Richard Oakes,

le leader du mouvement, tombe d'une rambarde et se tue. La famille quittera l'île dans la foulée, laissant derrière elle des conflits. Qui dirigera le mouvement, á présent ?

Mars á mai : une équipe vient de Washington pour tenter une négociation. Les échanges durent trois mois sans aboutir.

Mai : Le gouvernement coupe de nouveau l'électricité, l'eau et le téléphone sur Alcatraz.

Description sommaire

Située á l'extrémité nord d'une péninsule, San Francisco est bordée par la baie éponyme et l'Océan Pacifique. Elle possède un climat californien, avec pluies en automne et au printemps, et une forte amplitude thermique durant la belle saison. Ainsi les températures peuvent monter en moyenne pendant l'été á 24°C et descendre en hiver en moyenne á 5°C la nuit. Le brouillard si caractéristique de la ville est issu de la combinaison du froid océanique et de la chaleur des terres. Il peut recouvrir la moitié est de la ville pendant l'été et une partie de l'automne.

Cité aux innombrables visages, San Francisco possède un Japantown et un Chinatown, une population vietnamienne importante dans le quartier du Tenderloin et une concentration de Philippins dans les quartiers de Crocker-Amazon et South of Market (SOMA). Une communauté italo-américaine historique est installée dans North Beach. Little France occupe une infime partie du Financial District. On trouve des communautés d'origine irlandaise et russe dans le Richmond District. Les quartiers de Bayview et Excelsior, dans le sud-est, ont une population pauvre et majoritairement afro-américaine.[...]

Le plus ancien quartier de la ville, Mission, a été construit autour de la Mission Dolores (1776). Le quartier résidentiel de Russian Hill, quant á lui, est traversé par la Lombard Street. Haight-Ashbury, est l'épicentre de la culture hippie. Castro est réputé pour sa forte concentration homosexuelle, présente également dans d'autres quartiers - Noe Valley, Diamond Heights, Twin Peaks SOMA, etc. [..]

LA VIE DANS LES RESERVES

Nous n'avions pas de chaussures, alors nous marchions pieds nus la plupart du temps. Je n'ai jamais eu de robe neuve. Une fois par an, nous persuadions nos parents de nous conduire en voiture á la vente de charité de la mission catholique. Parfois nous trouvions quelque chose á nous mettre aux pieds avant qu'il fasse froid [...]

Mary Crow Dog

[...] D'un point de vue général, la vie dans une réserve indienne est assez difficile. Ils sont coupés du monde, sauf par de rares télévisions et leur situation n'a pas beaucoup évolué depuis le XIXème siècle – sauf que l'alcool y est officiellement interdit. Néanmoins, des vendeurs d'alcool se sont tout de même installés en bordure de certaines réserves ou de tout autre endroit déclaré juridiquement « en dehors de la réserve ». Ils peuvent ainsi fournir aux résidents de quoi assouvir leur vice favori – importé par les Blancs. [...]

PLUSIEURS MOIS A ALCATRAZ

Nous continuons de tenir l'île d'Alcatraz au nom de la liberté, de la justice et de l'égalité parce que vous, frères et sœurs de cette terre, nous avez soutenus dans notre juste cause. Nous tendons nos mains et notre cœur et adressons á chacun d'entre vous des messages par l'esprit. Nous tenons le Rocher. Nous savons que la violence engendre plus de violence encore. C'est pour cela que notre occupation d'Alcatraz est pacifiste et que nous espérons que le gouvernement américain se conduira pacifiquement avec nous...

En 1969, le Conseil de la ville de San Francisco reçut de nombreuses propositions pour Alcatraz. Parmi celles-ci, il y avait celle de Fortunate Eagle désireux d'en faire un centre amérindien, mais aussi celle d'un milliardaire texan, Lamar Hunt, qui souhaitait transformer l'île en grand centre commercial.

10 mai : George Winne Jr. s'immole á San Diego pour protester contre la guerre du Vietnam.
1er juin : Né dans le bâtiment principal, un incendie ravage une partie de l'île d'Alcatraz. Les rares personnes se trouvant dans cet édifice échappent de peu aux flammes.

8 juillet : le Président Nixon annonce qu'il ne compte pas déloger les occupants. Il signe le Self-Determination Act, pour rétribution de terres aux Indiens.

1971
Janvier : un supertanker s'échoue dans la baie de San Francisco á cause du brouillard. Les occupants

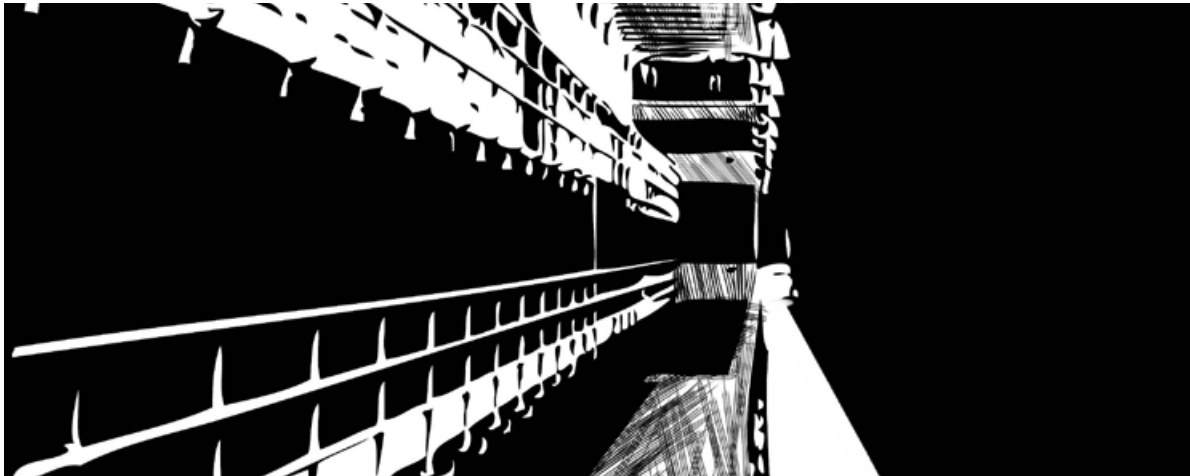
d'Alcatraz avaient refusé les réparations du phare tant que l'eau ne serait pas rétablie.
Les Natifs perdent définitivement l'appui de l'opinion publique.

8 juin : Les personnages quittent secrètement le Rocher.

11 juin : Les 15 derniers Amérindiens sont délogés pacifiquement par le FBI et les gardes cotes. Les autorités font une enquête sur place. Un vieux chaman dira aux agents du FBI : « Les pélicans ont quitté l'île depuis longtemps. »

Coupant court aux projets de la ville – quelle que soit leur nature – les Natifs envahirent Alcatraz.
L'occupation d'Alcatraz avait pour vocation – entre autres – de soulever une question de droits de l'homme á propos des cinq cent cinquante-quatre nations indiennes bafouées depuis plusieurs siècles.

La vie sur place s'organisa au fil des arrivées des Natifs et des soutiens de la population. Les nouveaux résidents formaient un mélange hétéroclite d'étudiants activistes, de famille avec enfants en bas âge fraîchement sorties de leur réserve, ainsi que de citadins totalement désabusés par la politique économique et sociale des Etats-Unis. [...]
Le premier véritable drame eu lieu le 3 janvier 1970. La fille de Oakes mourut d'une mauvaise chute. Aussitôt, Richard Oakes abandonna Alcatraz, critiquant vivement le Conseil de l'île. Le second drame de l'île se produisit dans le bâtiment principal de la prison. En juin, un incendie d'origine inconnue ravagea une partie de l'édifice, l'infirmerie où se trouvaient quelques personnes et le phare d'Alcatraz. De la poignée d'individus se trouvant á l'infirmerie ce soir lá, plusieurs personnes en réchappèrent, très légèrement blessés et furent retrouvées inconscients. Interrogés á différentes reprises et de plusieurs manières, les rescapés ne purent rien expliquer : ils ne se souvenaient pas de ce qui s'était passé, juste avant l'incendie, cette nuit-lá. Le phare, lui, resta en l'état.
Mais le coup de grâce eut lieu en janvier 1971, quand un supertanker s'échoua dans la baie de San Francisco á cause du brouillard. Les médias ne mirent pas longtemps á mettre l'accident sur le compte des résidents de l'île qui n'avaient pas voulu que l'on répare le phare après l'incendie. En perdant l'appui de l'opinion publique, les derniers Natifs qui tenaient le Rocher commencèrent á partir. Et la police et le FBI se ruèrent sur les traces de ceux qui avaient probablement mis le feu sur l'île.



SYSTOTEM

Le SYSTOTEM est le nom propre donné au système de *Project : Pelican*. Il a pour but de couvrir le plus de possibilités offertes dans un jeu de rôles. Evidemment, aucun système ne peut tout prévoir, mais le SYSTOTEM privilégie un système simple, couvrant un large faisceau de possibilités, de manière á ne pas alourdir les séances de jeu.
Ainsi, le SYSTOTEM permet de privilégier l'interprétation et la narration. Il est donc très fortement conseillé de limiter les jets de dés durant les parties.
Vous trouverez ci-dessous une version simplifiée de ce qui existe dans le livre de règles.

Principes de base

Valeur de la caractéristique + nombre de dés de la compétence + 1 dé = Total devant dépasser le seuil de difficulté (SdD).

Déclinaison

Certains jets de dés se feront avec 2 caractéristiques au lieu de caractéristique+compétence.
Il convient alors de changer le système comme suit :

Valeur de la caractéristique (la plus haute des deux) + nombre de dés de la caractéristique (la plus *haute* des deux) + 1 dé = Total devant dépasser le seuil de difficulté (SdD).

MALUS DE BLESSURES

Vous trouverez les règles de malus dans la partie consacrée au traitement des dommages. Chaque malus de blessure ampute le groupement de dés lancé. Si le personnage, en raison des malus de blessures, ne peut plus jeter de dés, il en lance tout de même un dont le résultat sera divisé par deux (arrondi á l'inférieur). On applique ensuite les éventuels bonus de points d'Esprit et spécialités.

1 dé (score/2) = Total devant dépasser le seuil de difficulté (SdD).

A tous ces jets peuvent être ajoutés des points d'Esprit (cf. règles d'Esprit), et/ou le bonus de certains avantages.

Exemple de principe de base :
Tom Giant Horse est au volant de sa Ford Mustang 66. Il est poursuivi par plusieurs véhicules de la police du comté. N'ayant jamais été intéressé par ce mode de transport, il sait tout juste conduire (il possède 1 niveau dans la compétence Conduite). En revanche, réflexes et coordination sont innés chez lui (il possède la caractéristique Araignée á 3). Après avoir accéléré, il tente un virage brutal sur la gauche afin de surprendre ses poursuivants. Pour accomplir cette action, le joueur lancera 2 dés et il y ajoutera 3. Il obtient 18 sur le total de ses dés. L'action étant complexe (difficulté de 20) il la réussit tout juste avec son score définitif de 21.

Perception et mémoire : Les jets relatifs á la perception pure, comme entendre un bruit, se font avec *Chouette + Chouette + 1 dé*. Les jets relevant uniquement de la mémoire se font avec *Corbeau + Corbeau + 1 dé*.

Peur : Certaines situations en cours de jeu provoqueront la peur voire l'effroi chez le personnage. Aucun jet de dé ne pouvant simuler cela, c'est l'interprétation des joueurs (et du Meneur pour ses PNJs) qui prendra le pas sur le système de jeu. Dès lors, il devient important de réfléchir si un personnage á déjá vu telle ou telle autre chose effroyable, comment il l'a vécu et comment il le vivra de nouveau si cela se reproduit.

ECHELLES DE VALEUR

Compétences :
Il n'y a que trois niveaux de compétences : débutant, moyen et expert.

A cela s'ajoute une éventuelle spécialité ou spécificité de domaine, qui offre un bonus suivant le jet en rapport (ex : une compétence Histoire pourrait se voir doter de la spécialité « civilisation aztèque », une compétence d'armes á feu une spécialité en « fusil », etc.). Le bonus ajoute +2 par niveau dans la compétence *pour tout jet en rapport avec la spécialité*.

Difficultés
Les niveaux de difficulté ci-dessous vous donneront une échelle des seuils á dépasser avec vos jets de dés.

Niveau de difficulté	Seuil de difficulté a dépasser
Très facile	6
Simple	15
Compliqué	20
Ardu	28
Hors du commun	35
Légendaire	45

Bien que le tableau ci-dessus donne une échelle des difficultés, ces dernières peuvent fluctuer en fonction des situations. Le Meneur est libre d'appliquer des bonus ou malus á ces seuils.

CARACTERISTIQUES

Les caractéristiques sont définies par les esprits-totem. Chaque totem est défini par deux mots-clés servant de référent pour définir les jets de dés á effectuer au cours du jeu. Les caractéristiques, comme les compétences, s'échelonnent sur trois niveaux (débutant, moyen et expert). Référez-vous á la fiche pour la liste des caractéristiques.

COMPETENCES

Les compétences se regroupent en catégories ouvertes. La compétence Connaissance peut se décliner en spécialités ou corps de métier (cf. liste ci-dessous).

Descriptif des compétences
Social : Les compétences sociales prennent souvent du temps et du roleplay. On ne séduit pas juste par un clin d'œil et on ne persuade pas sur un mot. La globalité de ces actions se fait avec les caractéristiques Coyote (par exemple, pour mentir), Ours (pour intimider de façon musclée) et Aigle (pour être charismatique pendant un discours). Mais, comme pour les autres compétences, les jets de dés restent ouverts et on peut, par exemple, effectuer un jet d'Araignée + Intimidation pour torturer quelqu'un de manière habile et créative. Afin de résister à ces mêmes compétences, on utilise souvent les caractéristiques Loup, Tortue, voire Corbeau.

Charme : La compétence sert á séduire une autre personne. Cela peut être par le sourire, la sensualité, la parole, la danse, etc. Spéc. : séduction, danse, sourire, voix suave, etc.

Intimidation : La compétence sert á persuader une personne par la menace. Celle-ci peut être physique ou verbale. Spéc. : interrogatoire, force physique, menace verbale, etc.

Persuasion : La compétence est l'art de ranger á son avis une autre personne par la parole. Elle rassemble toutes les techniques subtiles du langage comme le mensonge, le chantage, la tromperie, le rabâchage, etc. Spéc. : mensonge, chantage, etc.

Combat : Les compétences de combat, en raison de la réactivité et la rapidité demandées, s'utilisent souvent avec les caractéristiques Ours, Araignée, Coyote. Il n'est cependant pas exclu de les utiliser en réaction avec Loup, Tortue ou encore Chouette (plus de détails dans le chapitre dédié aux règles de combat).

Corps á corps : La compétence regroupe toutes les techniques de conflit physique á courte portée. Cela concerne aussi bien les armes blanches que les arts martiaux, les armes contondantes ou improvisées. Spéc. : couteau, lance/harpon, coup de poing, coup de pied, coup de tête, arme improvisée, projection, blocage.

Distance : La compétence regroupe toutes les techniques de conflit physique se situant á longue distance. Cela concerne les armes á feu, les armes de jet (arc, fronde, etc.), les projectiles et armes de lancer ou improvisées. Spéc. : fronde, lance pierre, arc, pistolet, fusil, arme improvisée, filet, lasso;

Intellectuel : Les compétences intellectuelles font souvent appel aux caractéristiques Corbeau ou Chouette.

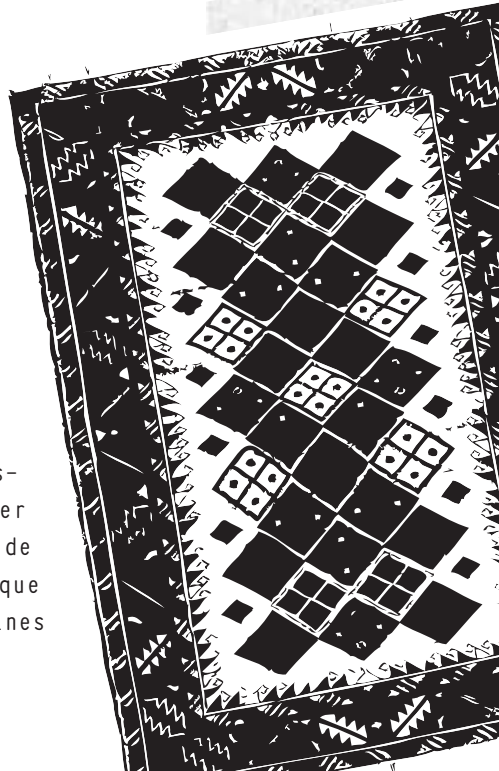
Recherche : La compétence regroupe toutes les capacités d'investigation. Cela concerne aussi bien une recherche d'information dans un livre ou une bibliothèque qu'une investigation sur la scène d'un crime, ou encore, la capacité á détecter le double-fond d'un tiroir.

Connaissances
Droit : Cette connaissance permet de savoir les lois et de les faire appliquer. Spéc. : Droit pénal, droit fédéral, droit commercial, etc.

Electronique : Cette connaissance permet de maîtriser la théorie et la pratique de l'électricité, l'électronique et tous les dérivés. Certaines

Un cadavre en décomposition n'est pas chose commune, un précipice peut être impressionnant et tout le monde ne s'est pas déjá fait tiré dessus.
Les réactions face á la terrreur sont variées et vont de la tétanie, á l'hystérie, en passant par les convulsions ou encore la crise de nerf.

Tapis artisanal Navajo



Néanmoins, même si la peur n'est volontairement pas inscrite dans le SYSTOTEM, pour vous guider dans les réactions des personnages vous pouvez prendre comme critères de caractéristique la résistance á la peur (Tortue), l'éventuelle réaction corporelle (Loup) ou encore la perception de celle-ci par les divers sens (Chouette).

rares personnes usent aussi de cette compétence dans le domaine informatique (cf. Technologie de l'époque). Spéc. : électricité domestique, électricité automobile, électricité urbaine, électronique aéronautique, etc.

Finance : Cette connaissance permet d'appréhender la comptabilité et tout ce qui peut se rapporter aux calculs mathématiques. Spéc. : comptabilité d'entreprise, bourse, comptabilité domestique, etc.

Herboristerie : Cette connaissance permet de connaître les plantes et leurs propriétés. On peut ainsi user de médecine douce, préparer des rituels, ou encore, savoir où trouver tel type de plante. Spéc. : préparation de cataplasme, médecine douce, plantes hallucinogènes, plantes médicinales, etc.

Langues (de base : anglais + celle de la tribu choisie au niveau moyen). La compétence comprend la lecture, l'écriture (s'il y a) et la compréhension de chaque langue.

Mécanique : Cette connaissance permet de maîtriser la théorie et la pratique de la mécanique, de la plomberie et autres travaux manuels approchants (cf. Technologie de l'époque). Spéc. : mécanique automobile, mécanique aéronautique, plomberie, etc.

Médecine : Cette connaissance permet de connaître la théorie et la pratique de la médecine, du domaine vétérinaire aux compétences d'urgentiste. On peut diagnostiquer, opérer, pratiquer les soins nécessaires en cas de blessure ou maladie. Spéc. : chirurgie, premiers secours, bandages, attelle, diagnostic, etc.

Nature : Cette connaissance permet de se repérer et de savoir survivre en pleine nature. On peut trouver des points d'eau ou encore s'orienter en regardant la mousse sur les arbres. Spéc. : Survie en désert, allumer un feu, orientation, etc.

Politique : Cette connaissance permet de comprendre la politique actuelle, ses rouages, et comment les utiliser. On peut aussi bien connaître les personnalités politiques que les mouvements ou la bureaucratie en rapport. Spéc. : politique locale, guerre froide, politique des USA, bureaucratie politique, personnalités politiques, mouvements politiques, lobbying, etc.

Rituel : Cette connaissance permet d'effectuer des rituels amérindiens. Loin des clichés « magiques », les rituels sont utilisés quasiment au quotidien d'un point de vue religieux (décès, naissance, baptêmes, etc.), mais aussi pour la méditation et sa préparation, ainsi que pour la météorologie. Spéc. : méditation, rituels saisonniers, rituels médicinaux, rituels d'une tribu (á choisir), etc.

Ville (ex. : San Francisco) : Cette connaissance permet de se repérer et savoir où trouver qui dans une ville donnée. On peut connaître les personnalités locales de tous milieux, ou encore, s'orienter dans un quartier. Une compétence différente doit être ouverte par ville. Spéc. : bas-quartiers, marché noir, orientation citadine, caractéristiques chiffrées, etc.

-*Art/Artisanat* : La compétence art/artisanat doit être déclinée par spécialité. Elle regroupe les compétences de tissage, bijouterie, tannage de peau, peinture, musique, etc. Chaque art/artisanat est une compétence en soi. Ces compétences sont aussi utilisées lors de rites amérindiens.

Corporel

Athlète : Cette compétence regroupe toutes les prouesses physiques et/ou sportives en dehors du domaine du combat. Spéc. : acrobaties, saut, course de vitesse, escalade, équitation, etc.

Conduite : Cette compétence permet de conduire des voitures ou des motos mais aussi des hélicoptères, des avions, etc. Spéc. : pilotage d'hélicoptère, pilotage d'avion, conduite sportive, etc.

Discrétion : Cette compétence permet d'être discret, de se fondre dans la foule, de se cacher ou d'être silencieux. Spéc. : mouvement silencieux, se fondre dans la foule, se cacher, se fondre dans la nature, etc.

Esquive : Cette compétence permet d'éviter d'être touché. On peut ainsi esquiver une arme blanche, une attaque á mains nues ou encore un projectile. De plus, bien qu'on ne puisse pas esquiver un projectile d'arme á feu, cette compétence est utilisée pour se mettre á couvert (cf. Règles de combat). Spéc. : mouvement latéral, se mettre á couvert, esquive acrobatique, etc.

Autres

Il est possible, avec l'accord du Meneur de jeu, de créer d'autres compétences qui paraissent importantes pour le personnage et qui ne seraient pas sous la tutelle d'une catégorie existante. Il est cependant recommandé de le faire avec parcimonie afin de ne pas alourdir le système et nuire á l'ambiance des parties.

SYSTOTEM ESPRIT

Esprit est une caractéristique qui représente la ferveur d'un personnage en général. Cette caractéristique secondaire est relative á la nature des personnages. Les personnages dits « normaux » représentent la majorité de la population mondiale, ceux qui ne se préoccupent pas des religions et qui n'ont de croyance particulière ni en des valeurs, ni en des personnes. Ceux-lá ont donc un potentiel d'Esprit faible.

Viennent ensuite les individus possédant une très grande ferveur. Ces derniers se trouvent un peu partout éparpillés dans le monde et vont du prêtre très pieux au fanatique idéologique ou politique, en passant par des agents de police dévoués corps et âme á leur travail, ou encore des chamans indiens.

Et, enfin, parce que celui qui est nommé le Grand Esprit n'a pas abandonné ses enfants qui, par leurs rites, le vénèrent encore, il a posé son regard sur quelques individus d'exception : les personnages joueurs. Ces derniers sont dotés d'un potentiel hors du commun.

Esprit permanent et Esprit temporaire :

La caractéristique Esprit se décline de deux manières : l'une permanente et l'autre temporaire.

Permanent : Le score permanent d'Esprit est la caractéristique en elle-même. Il sert aussi á déterminer le niveau maximum qu'un personnage peut avoir en Esprit temporaire.

Temporaire : Les points temporaires d'Esprit se déclinent en plusieurs utilisations qui sont listées ci-dessous. On les regagne uniquement au rythme d'un point par semaine, un point par heure de méditation (sur un jet de Chouette + Connaissance : Rituel réussi), ou après avoir participé á une cession de danse traditionnelle ou un rituel.

Le nombre de points temporaires ne peut jamais dépasser le niveau d'Esprit permanent du personnage.

Utilisation des points temporaires :

Lors de n'importe quel jet de dés, on peut dépenser un point temporaire après avoir effectué le jet de dés mais avant la détermination de la réussite. Chaque point dépensé ajoute 1 au total du jet de dés afin de déterminer le succès d'une action ou d'une réaction. Le nombre de points ainsi dépensé sur une action est limité par la caractéristique en rapport.

La dépense d'un point temporaire peut éviter á un personnage de subir les effets d'un K.O. (cf. Règles de SANTE pour plus de détails).

Les personnages joueurs peuvent puiser dans ces points pour se régénérer (cf. Règles de SANTE pour plus de détails).

SYSTOTEM COMBAT

1 - Initiative

Afin de déterminer l'initiative dans un tour de combat le personnage utilise la caractéristique initiative, la compétence qu'il compte utiliser pour son action du tour et ajoute un dé. *Plus le résultat du jet de dés est élevé, plus le personnage pourra agir rapidement*. Si le personnage ne compte pas utiliser de compétence spécifique durant le tour de combat la compétence utilisée par défaut pour le jet de dés sera Athlète.

Pour le tour de combat, on commence par le personnage ayant l'initiative la plus haute et on continue dans l'ordre décroissant d'initiative. Si deux personnages possèdent la même initiative, celui qui a le plus haut total en Araignée+Chouette a l'avantage. S'ils ne sont pas encore départagés, leur action sera simultanée.

2 - Action/réaction par ordre décroissant d'initiative

Un personnage peut faire une action par tour de combat et autant de réactions que son score en Araignée le permet.

Après chaque action et réaction, le personnage doit **ajouter +2 de difficulté** á sa prochaine action/réaction (ce malus est cumulatif).

Action : A sa phase d'initiative, le personnage peut effectuer une action. Pour ce faire il utilise son attribut et sa compétence en rapport. Il doit dépasser le score de défense active ou passive de son adversaire. Le personnage peut aussi ne pas agir á sa phase d'action afin de réserver son action pour plus tard dans le tour. Le résultat de l'action est calculé en additionnant Coyote+compétence utilisée +1 dé.

Réaction : Si le personnage souhaite réagir á une action dans le tour alors qu'il n'a plus d'action ou que ce n'est pas sa phase d'action, il doit utiliser une phase de réaction. Une réaction peut être une défense ou être une contre attaque. Une réaction permet uniquement de réagir á une action en cours, s'il n'y a pas d'action en cours il faut pour pouvoir agir une Action.

Défense active : La défense active est la difficulté donnée á un adversaire souhaitant toucher un personnage utilisant une action ou une réaction pour se défendre.

La défense active est calculée en faisant un jet d'Araignée+compétence de défense en rapport +1 dé.

Résumé d'un tour de combat :
1 - Déterminer l'initiative
2 - Action/réaction par ordre décroissant d'initiative
3 - fin du tour de combat

Résumé de l'initiative :
Initiative + compétence prévue pour le tour +1 dé

Exemple de traitement des dommages :
White Eagle qui est expert (3) en Tortue reçoit au premier tour de combat 3 dommages dus á un coup de pied dans le ventre. Le joueur lance alors son dé et ajoute son score de Tortue : il obtient un total de 7 (4 sur le dé + 3 en Tortue). Il a donc encaissé le choc.

Mais au second tour de combat, son opposant le touche d'un coupde poing, lui causant 2 dommages. Pour encaisser, White Eagle doit donc obtenir un score supérieur á 3 + 2 =5. Il lance son dé et obtient 2 ; il ajoute son score de Tortue mais voyant qu'il ne pourra pas réussir á encaisser, il ajoute un point temporaire d'Esprit. Son score est donc de 6 et il encaisse.

Défense passive : La défense passive est la difficulté donnée á un adversaire souhaitant toucher un personnage n'utilisant pas de réaction (défense active) pour se défendre.
La défense passive est calculée en additionnant 10+Araignée+compétence de défense en rapport.

Calcul des dommages : si une attaque dépasse la défense passive ou active de l'opposant, il faut calculer les dommages et blessures qui en découlent (cf Traitement des dommages).

3 - fin du tour de combat

Le tour de combat s'achève lorsque tous les personnages impliqués ont effectué leur action - et leur(s) réaction(s). Le tour de combat prend fin et un nouveau tour est initié, si besoin, en recommençant á la phase d'initiative (cf. ci-dessus).

TRAITEMENT DES DOMMAGES

Chaque individu possède une résistance aux dommages physiques.
Un personnage peut « encaisser » les dommages en effectuant un jet de :

1 dé + score de sa caractéristique Tortue

La difficulté dépend des dommages. Chaque fois qu'un personnage doit effectuer ce jet de dés, il cumule les nouveaux dommages aux précédents s'il n'a pas déjá été blessé. Les dommages notés si le personnage n'a pas reçu de blessure disparaissent au rythme de 5 par heure de repos et á la suite d'un jet réussi en médecine pour stabiliser une blessure. S'il échoue, il reçoit les dommages dus aux derniers dommages. S'il réussit il ne reçoit aucun dommage.

Sur la fiche de personnage

Quand un personnage prend des dommages, on doit les noter sur la fiche et les décompter de son nombre de points de vie par case. Ainsi, quand on dépasse le nombre de points de vie dans la case la plus haute de la fiche, on continue en décomptant les points dans la case du dessous et on applique le malus de la case dès la prochaine action ou réaction du personnage. Les malus persistent tant qu'ils ne sont pas soignés. Bien que certains malus puissent s'ajouter aux malus de blessures, ces derniers ne se cumulent pas entre eux.

Les malus sur la fiche sont exprimés en malus de dés et ne sont pas cumulables.
Si un personnage ne peut plus lancer de dé suite aux malus de blessures, il lance pour tenter une action 1 dé dont le résultat est divisé par 2 (arrondi à l'inférieur). On y ajoute toujours la caractéristique ainsi que les éventuels spécialités et points d'Esprit temporaires.

SANTE

Régénération d'un personnage joueur :

Les personnages joueurs peuvent se régénérer de plusieurs manières :
Par la concentration : le personnage peut, en se concentrant un tour et en dépensant 2 points d'Esprit temporaire, régénérer une case de santé.

La médecine :

[...] A part les personnages-joueurs qui peuvent se régénérer, nul autre ne le peut et, malgré le matériel pour soigner des blessures, c'est le temps de guérison qui est souvent le plus important.
La compétence permet aussi de guérir des maladies tant que l'on a les médicaments ou plantes appropriées, ainsi que de soigner les membres brisés. Ce dernier point est considéré comme une blessure pour les jets de *Connaissance : Médecine.*

En cas de blessure ouverte, un personnage peut tenter de faire un jet de *Connaissance : Médecine* pour guérir la blessure. S'il réussit son jet, il peut soigner 1 point de vie par niveau dans sa compétence, stabiliser une blessure ou faire en sorte d'initier le processus de soin naturel. S'appliquer des soins á soi-même est possible, mais le **SdD est alors augmenté de 2.**

Stabiliser une blessure : Si, suite á une blessure, une personne n'est pas stabilisée, la blessure continue á saigner et le personnage perd 1 point de vie par minute. Le SdD de base pour stabiliser une personne est de **10 + Malus cumulatifs au SdD de la compétence** *Connaissance : Médecine*.

Initier le processus de guérison naturel : Si le processus n'est pas initié, le corps ne se régénère pas seul. On entend par lá des soins minimum comme : recoudre une plaie et la nettoyer, faire des bandages, faire tomber la fièvre, etc. Une fois initié et avec un minimum de soins quotidiens (n'importe qui ayant des bases en médecine peut effectuer ces soins sans faire de jet), le corps se régénère normalement (cf. tableau ci-dessous pour voir le temps de guérison naturel). Le SdD de base pour stabiliser une personne est de **10 + Malus cumulatifs au SdD de la compétence** *Connaissance : Médecine*.

Soigner une blessure : Si le jet de *Connaissance : Médecine* est réussi, le patient récupère un point de vie par niveau dans la compétence. Le SdD de base pour soigner une personne est de **11 + Malus cumulatifs au SdD de la compétence** *Connaissance : Médecine*. On ne peut soigner une personne qu'une seule fois.

Les effets d'un K.O. :
Un personnage subissant les effets d'un K.O. tombe inconscient pendant 5 minutes moins son niveau de caractéristique Loup. Il est possible d'éviter un effet de K.O. en dépensant un point temporaire d'Esprit. Le personnage reste alors inactif pendant le reste du tour de combat.

Exemple de décompte de points sur la fiche :
John White Eagle n'a plus que 2 points de vie dans sa seconde case de santé. Ayant des notions en premiers secours, il a réussi á se stabiliser, mais ses connaissances en médecine sont limitées pour aller plus loin. Ses relations l'ont mené jusque chez un ami médecin. Ce dernier va tenter dans un premier temps d'initier un processus de guérison naturel. Mais bien qu'il soit bon médecin (il est de niveau moyen dans sa Connaissance : Médecine) et qu'il possède un matériel standard (-1 de difficulté),

*il est assez pris par le temps (l'urgence ajoute +2 au SdD). En revanche le patient est stabilisé ce qui est déjá un premier pas de franchi (il aura -1 de difficulté). Le SdD de son jet de **Connaissance : Médecine** est donc de 10 (10-1+2-1=10). Son score en Coyote pour faire le jet est de 2 qu'il ajoute au total de ses 3 dés lancés lui donne un total de 13. Il initie donc un processus de guérison naturel, mais va tout de même tenter d'aller plus loin en s'occupant des plaies ouvertes de l'Amérindien. Ses bonus et malus n'ayant pas changé, il fera le même jet mais avec un SdD de 11. Ses trois dés et sa caractéristique lui donnent un total de 14. Il réussit donc á soigner 2 points de vie á John qui pourra se ressourcer plus tard avec le temps.*

En cas d'échec, le patient subit 2 dommages moins le niveau de compétence de l'opérant (minimum 0). Tant que la blessure n'est pas soignée une fois, on peut tenter de nouveau des soins.

Soigner demande du temps, de la concentration et du matériel. Vous trouverez ci-dessous un tableau indicatif des éventuels bonus et malus á ajouter á la compétence. Ces derniers s'appliquent au SdD du jet de dés :

Vous trouverez ci-dessous un récapitulatif du temps nécessaire au corps pour guérir de ses blessures avec un minimum de soins.

Cases de santé	Temps de repos cumulatif par case santé	*Malus cumulatifs au SdD de la compétence Connaissance : Médecine*
0	2 jours	+2
-1	1 semaine	+2
-2	1 mois	+3
-3	2 mois	+3
-4	5 mois	+4

Cases de santé : Chaque case de santé entamée par une blessure est considérée comme pleine pour les jets de soins. Les malus précisés dans la colonne sont ceux s'appliquant au patient comme précisé dans le chapitre *Traitement des dommages*.

Temps de repos cumulatif /case santé : Avec les soins minimum, le corps se régénère mais cela prend du temps. Le laps de temps d'une case á l'autre est cumulatif. Ainsi une personne avec une blessure á -2 de malus devra passer 1 mois pour redescendre á un malus de - 1 et devra ensuite passer 1 semaine de repos supplémentaire afin de retomber dans la case 0.

Malus cumulatifs aux jets de médecine : Les malus s'ajoutent á la difficulté du médecin pour soigner le patient. Ces malus sont cumulables. Ainsi, une personne ayant un malus de blessures de 3 donnera un malus total de +10 au SdD pour le jet de *Connaissance : Médecine* du docteur.

ARMES

Lorsque les dommages sont calculés en fonction d'une caractéristique, c'est la valeur de celle-ci qui est prise en compte pour définir le total, plus d'éventuels bonus. Il est convenu qu'on ne calcule pas les dommages d'un pistolet tirant dans la tête alors que son canon était collé sur la tempe de la victime. Cette dernière meurt, c'est tout.

Armes / Puissance	Faible Type / Dommages	Moyen Type / Dommages	Fort Type / Dommages
Mains nues	Poing, tête etc. / Ours	Coup de pied, coup de coude, etc. / Ours +1	Cassage de membre, etc. / Ours +2
Armes blanches tranchantes	Couteau et autres lames courtes /Ours +2	Sabre de cavalerie, tomahawk, épée /Ours +3	Lance, épée á lame d'obsidienne / Ours + 4
Armes blanches contondantes	Matraque, poing américain / Ours +1	Batte de base-ball, marteau / Ours + 2	Barre á mine, /Ours +3
Armes à feu	Pistolet, revolver / 5	Fusil / 7	Fusil d'assaut, pistolet mitrailleur /9
Feu	Bougie / 2 par minute	Feu de camp / 4 par minute	Incendie / 6 par minute
Explosion	Souffles d'explosion et explosion mineures / 8	Explosion moyenne / 12	Charge lourde d'explosifs /18
Chute*	A partir de 3 mètres de chute / 4	A partir du 3ème étage d'un immeuble / 8	Du haut d'un immeuble de 8 étages / 14

**Un jet réussi dans la compétence Athlète permet de réduire les dommages d'une chute de 1 point par niveau dans la compétence.*

PROTECTIONS

Il y a deux façons d'être protégé : par des vêtements renforcés ou en se mettant á couvert. Le tableau ci-dessous est un récapitulatif non exhaustif des dommages á soustraire lorsque le personnage est protégé. Ce calcul s'effectue quand le personnage reçoit les dommages et avant qu'il tente de les encaisser.

Certaines protections peuvent varier suivant les types d'armes employées.

Protection	Protection vs mains nues	Protection vs armes tranchantes	Protection vs armes contondantes	Protection vs armes à feu	Protection vs feu
Blouson de cuir épais	2	1	2	1	3
Gilet pare-balles	2	2	2	3	2
Plaque de tôle épaisse / Portière de voiture	5	4	5	3	4
Mur de parpaing creux	6	6	6	5	5
Mur de briques	7	7	7	7	7

SYSTOTEM MENEUR DE JEU

Someone else's nightmare
I tried to make a change
Someone else's nightmare
I live it everyday
Someone else's nightmare - Blackfire

Mort d'un personnage-joueur

Les personnages-joueurs ne meurent pas aisément. A chaque fois qu'un personnage reçoit une blessure devant normalement le tuer, il doit effectuer un jet de *Chindi* : **Esprit (permanent) + 1 dé sur un seuil de difficulté de 6.**

CHINDI : Dégénérescence due à la mort

Même si les personnages-joueurs peuvent mourir plusieurs fois, ce n'est pas sans conséquences. A chaque mort, le personnage subit un traumatisme qui l'éloigne de plus en plus de l'humanité et de ses repères culturels. Selon qu'il réussit ou non son jet de *Chindi* lorsqu'il meurt (cf règle ci-dessus) les conséquences sont différentes. **Au début du jeu les personnages sont considérés comme étant morts une fois et ayant réussi un jet.**

Réussite : Le personnage-joueur ajoute + 1 au SdD de son prochain jet de Chindi. il subit les effets d'un KO. De plus il ajoute +1 au SdD de tous ses jets de *Connaissance : Rituel*.

Echec : En plus de **perdre un point permanent d'Esprit** et de subir les **effets d'un KO**, référez-vous au tableau ci-dessous pour obtenir les détails des différents stades du Chindi du personnage. Ils correspondent au nombre de fois où le personnage est mort et a échoué á son jet de *Chindi*. **Tous les bonus et malus réajustent les caractéristiques secondaires.**

Stades de dégénérescence (causés par un échec au jet de Chindi)	Effets physiques	Techniques* (les caractéristiques ne peuvent diminuer qu'a un minimum de 1)	Besoins corporels
1 (Désintérêt)	Les blessures régénérées se referment mal et laissent de petites cicatrices, mais le personnage ne ressent plus de douleurs musculaires comme les courbatures ou les crampes. Sa force peut dépasser les limites humaines. En revanche, ses sens sont moins aiguisés.	+1 en Ours ; -1 en Chouette ; Il faut 1 tour de plus pour se régénérer.	Le personnage ne trouve plus goût á la nourriture normale. D'un point de vue alimentaire, seule la viande l'intéresse.
Les stades supérieurs seront développés dans le livre de règles.			

* seules les modifications d'une caractéristiques relatives au Chindi, peuvent faire dépasser3.

La dégénérescence ne touche pas que l'aspect physique. A chaque niveau de dégénérescence, il devient de plus en plus difficile pour le personnage de garder un sens de la morale humaine. Petit á petit, le personnage devient un monstre avide de dévorer la chair de ses pairs. De plus, il perd graduellement sa conscience et peut très vite devenir incontrôlable - au point d'avoir les mêmes besoins qu'un drogué en manque quant á la « nourriture ». Vous trouverez ci-dessous une description plus précise des états psychologiques du personnage. Tous les symptômes doivent apparaître progressivement, presque imperceptiblement, afin de bien faire ressentir le côté sinistre du processus de dégénérescence.

Désintérêt : Au fur et á mesure que le personnage mangera, l'appétit lui manquera pour tout ce qui n'est pas de la viande. Puis, au bout de quelques temps, tous les autres aliments solides ingurgités lui donneront la nausée. Le nombre de jours « d'incubation » du processus est équivalent á son niveau de caractéristique Tortue. Passé ce délai, tout ce qui n'est pas de la viande demande un jet de Tortue+Loup difficulté 14 (+1 par jour passé) afin de ne pas régurgiter les aliments. Si le personnage suit son nouveau « régime alimentaire » á la lettre, rien d'autre ne se passe.
[...]

Mort définitive d'un personnage joueur :
Un personnage joueur meurt définitivement si :
son cerveau n'a plus de lien avec le reste du corps. Toute décapitation ou lésion grave au cerveau entraîne ce type de fin. Il n'y a alors aucune possibilité de revenir parmi les vivants ;

Communauté de Red Flower :

Marc :
Charismatique, Marc est originaire du Canada. Avec ses trente-quatre ans, c'est le doyen, en plus d'être l'un des détenteurs du secret de Red Flower.Bien que profondément communautaire, Marc est surtout très cupide. Il gère le groupe principalement pour préserver son secret et ce que cela lui rapporte. Il a déjá été chassé de plusieurs petites communautés de la région de Los Angeles et a donc décidé de diriger sa propre communauté.

Eddy : Eddy avait commencé des études de botaniste. Issu d'une famille riche de Los Angeles. Il a tout abandonné pour suivre sa petite amie dans la communauté de Red Flower, amenant avec lui son savoir arboricole. Pas tout á fait libéré sexuellement, il assume mal que Karen puisse avoir des rapports avec d'autres hommes.

SCENARIO D INTRODUCTION : LES EVADES D ALCATRAZ

11 JUIN 1971

Le soleil va se lever. Entre deux sommeils, vous vous souvenez des derniers événements. L'infirmerie. Vous y étiez, cette nuit-lá. Malades, blessés ou apportant des soins, mais en tous les cas somnolents. Un bruit métallique s'est fait entendre. La silhouette d'un homme cagoulé, habillé entièrement de noir, disparaissant en courant au coin du couloir. Le bris de verre et la vague de chaleur. Puis, tout s'est enchaîné. Très rapidement, le bâtiment imprégné de moisissures et calfeutré par de grosses couvertures de laine pour se protéger des courants d'air s'est enflammé.

Le manque d'air. D'abord on pense aux autres. Mais très vite, on pense á soi, á sa survie. On crache ses poumons. On rampe jusqu'á la sortie. Les flammes. Puis plus rien. Toujours ces mêmes souvenirs, ces demi-cauchemars laissant pour toute issue un grand trou noir d'oubli. Après, il y a eu le réveil en dehors du bâtiment. Crachant presque du charbon, ce qui vous a marqués, surtout, a été la réaction des autres. Cette mise á l'écart discrète de quelques jours et ce mot Apache qui courait doucement sur les lèvres : *CHINDI*.

Un vieux chaman sioux a balayé la rumeur de son autorité et on a presque oublié ce mot Apache signifiant *fantôme*. Avec le temps, on vous a considérés comme simplement chanceux d'avoir survécu, vous, ce petit groupe qui évoquait la silhouette de cet homme en noir que personne n'avait vu.

Au début du mois de juin, les agents fédéraux ont annoncé qu'ils avaient des suspects pour l'incendie criminel qui avait causé le naufrage du supertanker. Il ne restait déjá plus grand monde sur le Rocher. Le même vieux chaman sioux est venu vous voir et vous a dit qu'il avait eu une vision. « Vous devez quitter l'île au plus tôt et trouver l'homme en noir, afin de pouvoir vivre de nouveau ».

On vous a laissé l'adresse d'un premier point de chute. Une communauté hippie, en attendant qu'on vous donne un véhicule pour rejoindre á un point de rendez-vous, un Natif qui a quitté l'île plus tôt et qui aurait des informations sur l'homme en noir.

Le rendez-vous est prévu pour ce soir, en bordure de Vallejo chez une famille de **Miwoks** qui fait de l'artisanat, sur un terrain, pour survivre.

LA VIE CHEZ LES HIPPIES

La petite communauté de Red Flower est située dans un entrepôt désaffecté, non loin de haights-Hasbury. Les hippies utilisent le toit pour faire pousser des plantes et avoir une vue sur une partie de Golden Gate Park.

Sur le toit, il y a aussi deux petites cabanes servant de refuge la nuit et de râtelier á outils. Dans le bâtiment lui-même, les sections habitables sont délimitées par des tentures tendues, des matelas entassés ou des meubles récupérés.

Un escalier relie le rez-de-chaussée á une mezzanine qui, elle, donne accès au toit.

Au rez-de-chaussée se trouve aussi l'ancien bureau de l'entrepôt qui sert de cuisine, ainsi que des toilettes aménagées de manière á en faire un coin douche.

Tout est sommaire, mais cela suffit pour cette communauté d'une dizaine de d'individus vivant au milieu des odeurs d'encens et de marijuana tout en essayant de faire pousser des légumes á l'étage. Certains membres des Red Flower ont participé un peu aux événements d'Alcatraz, vers le début, ensuite ils ont juste servi de relais pour entreposer de la nourriture.

Informations du matin

Les personnages se réveillent lentement, sous une chaleur de plomb qui va coller leurs vêtements á la peau toute la journée. Dans le squat, la télévision diffuse les infos du matin :

« *... et c'est ainsi que les derniers Natifs ont quitté l'île d'Alcatraz á l'aube. D'après les informations de la police locale, les fugitifs responsables de l'incendie du phare ne seraient pas dans les derniers évacués. Plusieurs pistes sont á l'étude, mais ce qui est clair ce matin, c'est que l'île est libérée et que plus aucun danger ne viendra s'échouer dans la baie a cause de ce phare que le maire promet de faire réparer au plus vite. Néanmoins, des suspects courent toujours. C'était Dany Calahan pour Channel 6 !* ».

Le dernier jour

Les personnages ont un rendez-vous, le soir, en bordure de Vallejo et devraient avoir un véhicule de disponible en fin de matinée. Ils ont donc tout loisir de regarder les news, de se connaître un peu mieux, faire connaissance avec la communauté de Red Flower, etc. Ce moment de répit est important mais ne doit pas durer trop longtemps. Dès que vous sentez que les personnages commencent á relâcher leur méfiance, faites-leur faire **un jet de *Chouette+Connaissance : Mécanique avec un SdD 12 (8 s'ils sont sur le toit à ce moment-là)***, afin de reconnaitre les pals d'un hélicoptère en approche.

Ceux qui ont réussi auront droit á un tour d'action complet, les autres ne pourront rien faire avant le début du prochain tour (pour ceux qui agissent, prenez le score de caractéristique Initiative au lieu d'un jet pour gérer les éventuelles priorités).

Néanmoins, il ne peut concevoir d'abandonner cette nouvelle famille. Alors, afin de mieux s'intégrer, il fume quasiment en permanence de la marijuana.

Dwayne : Dwayne est l'archétype physique et intellectuel du capitaine de l'équipe de football. Un peu lent d'esprit, il a arrêté le sport pour une blessure au genou et une cheerleader hippie. Aujourd'hui, la cheer-leader est morte d'une overdose et Dwayne n'attend plus rien de la vie. Réformé pour le Vietnam et, maintenant, refoulé par sa famille, il aspire á d'autres mondes plus paisibles, usant de sa force physique pour protéger le petit groupe ou, le cas échéant, pour rendre service. Sinon, sa dépression se soigne par de la marijuana, du LSD ou simplement du sommeil.

Nathanaël : Nathanaël est très fier d'avoir « un quart de sang Apache ». Personne

ne sait comment il peut le mesurer, mais lui, le revendique par son engagement pour Alcatraz, ses vêtements et essaie d'apprendre tout ce qu'il peut sur sa tribu d'origine. Mais Nathanaël a d'autres racines, dont il est beaucoup moins fier : une mère toxicomane endettée et divers petits délits. En fait, « Nath' » se cache dans la communauté le temps d'étouffer un braquage d'épicerie fait á San Mateo, il y a trois mois. Il n'a peur que d'une chose : la prison. Lors de l'intervention de police, il sera le premier á dégainer son revolver contenant encore cinq balles et á tirer.

Wendy : Wendy est une fille de la campagne californienne, venue en ville pour trouver du travail. A défaut de trouver un job pour vivre « á la ville », elle a trouvé une communauté lorsqu'elle

INTERVENTION MUSCLEE

L'action se déroulera á partir du second tour, mais les hommes du FBI sont déjá devant la porte, aidés par le fameux SWAT de San Francisco ainsi que quelques membres de l'ATF. Ils sont lourdement armés, pour appréhender d'éventuels criminels dangereux et armés (une définition prenant en compte les suspects de l'incendie d'Alcatraz et un réseau de trafic de drogue).
Suite a des informations obtenues via un Eddy trop bavard et des recoupements de l'ATF, une action conjointe sous la tutelle du FBI a été organisée. Néanmoins, l'officier en charge n'est pas au fait des pratiques d'intervention, ce qui mènera a des erreurs d'organisation fatales lorsqu'il s'agira de couvrir la totalité de l'entrepôt.
Les quatre membres de **l'ATF** arrivent par le toit dans un hélicoptère du **SFPD ; six membres du SWAT** font irruption par la petite porte d'entrée du hangar et **deux** couvrent la grande porte. Si, lors du premier tour, un personnage ouvre une des portes, il tombera nez á nez avec le SWAT épaulé, en arrière, **par trois agents du FBI.**

2e tour d'action :
L'**ATF** saute sur le toit et se dirige vers la porte donnant sur l'entrepôt.
Le **SWAT** défonce la petite porte en hurlant : « *SFPD ! Tout le monde á terre ! Vous êtes en état d'arrestation !* »

- Le **FBI** reste en retrait á l'extérieur le temps que le **SWAT** rentre dans le bâtiment.
- **Marc** court vers la cuisine où il a dissimulé un peu de drogue et une arme de petit calibre.
- **Eddy** tente d'aller se cacher dans un coin sombre de l'entrepôt.
- **Nathanaël** sort directement son revolver et tire en direction du SWAT
- **Rose** explose de rire et tente de se lever (elle est sous amphétamine).
- **Karen, Ginger, Dwayne et les enfants** ne bougent pas, levant instinctivement les mains en l'air.

La suite dépend de la réaction des Pjs. Néanmoins, il ne faut pas leur laisser de moment de répit. La scène doit être violente, sanglante. Pas gore, mais un muscle arraché par un impact de balle dans un bruit sec, de la poussière qui se colle sur un visage maculé par une giclure, etc. Tout doit se passer rapidement en jouant sur le peu de luminosité de l'entrepôt, ses drapés tendus dans tous les sens, un éventuel morceau de *Deep Purple* craché par un poste radio. Et la situation qui dérape :

- **Nathanaël** ne s'en sortira pas vivant. Le **SWAT** répliquera, mais pas seulement
- **L'ATF** tentera de répondre á un éventuel tir dans leur direction et touchera la plus jeune des fillettes, dont la tête explosera comme un fruit trop mur **Dwayne** se jettera alors sur **l'ATF** et se fera plomber comme une passoire.

- **Rose** agressera le **SWAT** avec un tesson de bouteille et se fera violemment maîtriser, si ce n'est abattre.
- **Marc** se fera tirer dessus alors qu'il tente de fuir (arme á la main, il ne répond aux sommations qu'en braquant le **SWAT**). Du sang et un paquet de poudre blanche Ce ser la dernière chose qu'on verra de lui de son vivant.

était barmaid, dans un bar rock. Un peu naïve, elle est totalement amoureuse de Marc et fait tout ce qu'il lui dit sans se poser de question.

A la fin de la scène, s'ouvriront alors trois possibilités pour les personnages :

1 – Ils sont vivants et arrêtés par les forces de l'ordre. S'ensuit alors une mise en cellule au commissariat général. Ils y resteront une bonne partie de la journée pour être libérés par un policier qui leur parle de vice de forme et d'avocat avec relations. Ils sont libres ; il ne leur reste plus beaucoup de temps pour rejoindre le point de rendez-vous. Ils arriveront probablement, au coucher du soleil á l'adresse de Vallejo.

2 – Les personnages s'en sont tirés en s'échappant. Ils sont maintenant en cavale et doivent trouver un véhicule pour rejoindre leur point de rendez-vous. Faites-les traîner en ville sous cette chaleur de plomb, avec des voitures du SFPD passant de temps á autre, ou des regards étranges dans leur direction. Ils pourront tomber sur des infos télévisée ou radio expliquant l'assaut sur le quartier général de trafiquants de drogue ayant mal tourné et entraîné la mort de plusieurs dealers armés. Ils arriveront á Vallejo en fin de journée pour cause de pneu crevé ou autre.

3 – Les personnages sont morts. C'est une possibilité et comme c'est une des premières fois, en temps de jeu, ils ne réagiront probablement pas. Laissez les croire que le jeu est très violent et que leur personnage n'a plus rien a faire dans l'histoire. Si un seul joueur ou deux sont concernés, dites que vous avez d'autres personnages en réserve qu'il faut attendre un peu. Si tous les personnages sont morts, il ne reste plus qu'á passer á l'étape suivante. Faites-les se réveiller á la morgue en fin d'après-midi, sur des brancards couverts, pas encore rangés dans des tiroirs frais. Ils devront alors s'enfuir de la morgue, récupérer leur affaires et mettre autant de temps et avec autant de difficulté que le point précédent (demandez-leur, évidemment, de faire leur jet de Chindi).
Dans tous les cas ils se rendront le plus probablement á leur rendez-vous.

VALLEJO ET LE SANG DES AUTRES

Il faut trois quart d'heure en voiture vers le nord est pour rejoindre la petite ville de Vallejo. Les difficultés passées, ils devront trouver par leurs propres moyens la petite route comportant l'adresse de la famille de Natifs. Les locaux n'aideront pas beaucoup – le racisme envers les Amérindiens est chose courante – et il faudra déployer pas mal de persuasion ou d'astuce pour trouver cette adresse en sortie de la ville.

Lá, les personnages trouveront, au bout d'un chemin interminable dans la poussière, le vent chaud et le soleil couchant, un baraquement de taule, de bric et de broc. L'endroit est complètement isolé de la civilisation, cerné par une clôture de mauvais chardons et de cactus assemblés par de fil de fer dessinant ce qui doit être un jardin mais ressemble plus á un tas de poussière balayé par le vent.

Pour tout décor supplémentaire il y a une vieille balançoire rouillée qui grince un peu dans le couchant, un pick-up Ford qui a dû être d'un beau bleu dans les années 50 et une moto McCormack garée devant le logis.

LE MASSACRE DE LA BETE

Une fois entrés dans la masure, qui ne comporte que trois pièce succinctes (une principale, une chambre avec un lit pour enfant en plus et un coin pour ce qui est cuisine et salle d'eau), les personnages seront confrontés á une vision d'horreur et de sang.

En plus de la gestion personnelle de l'horreur de la scène, le choc fait que pour toute concentration ou fouille sur les lieux, les *SdD sont augmentés de 3).*

Une odeur aigre de pourriture, accompagnée du bourdonnement des mouches saisit les sens. Plusieurs cadavres sont éparpillés dans la pièce. Une giclure de sang a aspergé la porte-fenêtre jusqu'au plafond, laissant devant elle un morceau de bras humain. Sur la table, il reste le crâne ouvert et presque vide d'une petite fille de moins de dix ans auquel pendouille encore un oeil sorti de son orbite. Un fusil repose sur le torse sans jambe du cadavre d'un homme (et les deux ou trois impacts notés sur un jet *de Chouette+Recherche sur un SdD 10*) ce qui laisse deviner qu'une lutte s'est déroulée ici. La bête ayant fait cela á apparemment dévoré le reste sur place au vu des morceaux. Une étude plus approfondie des plaies soulignera que ce n'est pas un animal sauvage connu qi a fait cela (*Corbeau+Connaissance : Nature SdD 15*) voire, que c'est le fait d'une morsure humaine ou du moins humanoïde (*Corbeau+Connaissance : Médecine SdD 20*).

Karen : Karen est officiellement la petite amie d'Eddy, mais elle n'a pas vraiment de frontière amoureuse. Elle ne conçoit d'ailleurs l'amour qu'avec un grand « A » et fait l'amour avec qui elle veut, suivant ses envies et l'instant présent. Karen est aussi très accro á tout ce qui se fume, la marijuana en tête. Elle se sert un peu d'Eddy (bien qu'elle ait des sentiments pour lui) afin qu'il la fournisse.

Ginger : Ginger a trente ans et, surtout, deux enfants. Elle ne connaît pas les pères et cela ne l'intéresse pas. Les petites vivent dans la communauté tout á fait librement, instruites par leur mère chaque après-midi pendant deux heures. Ancienne cocaïnomane, Ginger a totalement arrêté la drogue en dehors des cigarettes et s'occupe uniquement du

Pour savoir combien il y a de corps répartis dans le baraquement, il faut réussir un jet de *Corbeau+Connaissance : Médecine SdD 18.* On peut alors se rendre compte qu'il y a un couple adulte et une petite fille baignant dans des traces de sang ainsi que des morceaux divers et variés de corps, de chair et de décorations artisanales en coquillage. De plus, un jet de *Loup+Recherche SdD 10*, permet de suivre des traces de pas de l'extérieur, partant de la fenêtre de la chambre. Une fois dehors, il faudra suivre les traces, dans ce coin désertique et rocheux, de la bête qui détient peut-être le cadavre du contact.

Il ne reste plus qu'une cartouche dans le fusil (mais on peut trouver une boite de 6 cartouches sous le lit en fouillant un peu) et sinon, les armes accessibles sont trois couteaux artisanaux en obsidienne.

TRAQUE DE LA BETE

On peut suivre la bête jusqu'á son refuge temporaire, á vingt minutes de marche du lieu du carnage, dans un amas rochers perdus au milieu d'une petite plaine balayée par un vent sableux. Pour ce faire, un jet de *Loup+Recherche* ou ***Connaissance : Nature SdD 15*** est nécessaire. Déjá, du sommet de la colline rocailleuse, on entend des grognements sauvages. Puis la bête se découpe lentement á l'entrée de son antre, une petite grotte. D'elle, on ne devine d'abord que le reflet de ses yeux vitreux et blanc. Puis, á la moindre approche une voix gueule, plus que ne parle, de la laisser crever.
Le monstre n'est autre que le contact. Ayant, á force de mourir, développé plus avant son Chindi, il ne se contrôle presque plus quand il voit une plaie humaine et surtout, il a besoin pour se nourrir d'organes internes. Si les personnages insistent et ne font pas mine de rebrousser chemin, il leur donne l'adresse du Jumbo Burger où ils trouveront, dans l'allée de derrière, collées sous la poubelle, les infos promises. Ensuite, il leur demandera de le tuer, mais dès que l'un d'eux tente d'obtempérer, son instinct reprend le dessus et avec un couteau á la lame cassée il se jettera sur le premier d'entre eux pour tous les tuer.
Le combat devra être violent et sanglant : il faut que les personnages sentent le poids et la monstruosité de l'être qui les attaque, car ce n'est que leur reflet possible du futur.

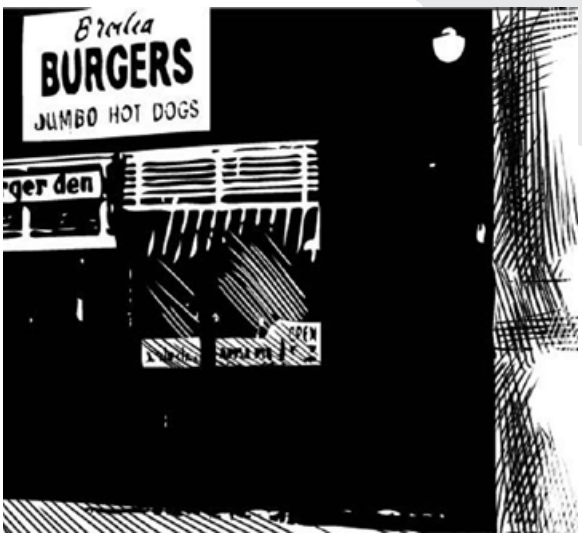
Fouiller le corps : Le corps est couvert de cicatrices et de plaies á vif séchées. Au niveau de l'apparence seul son visage laisse voir que c'est un Natif car il ne possède sur lui aucun élément pouvant le prouver, même de part sa coupe de cheveux. S'ils sont passés á l'attaque sans tenter de parler avec le monstre, ils trouveront dans une poche quelques mots griffonnés á la hâte : «*Jumbo Burger, sous la poubelle*».

bien-être de ses deux filles Dawn et Sunset (respectivement six et huit ans). Avec son métier de mère, elle l'est un peu devenue pour tous dans la petite communauté et ne couche qu'avec Marc, afin d'être sûre de conserver un toit pour ses filles.

Rose : Rose est un déchet humain. Maigre au point qu'on peut la confondre avec un squelette, des traces de piqûres sur les bras et les jambes, et d'immenses cernes grisâtres sous les yeux. C'est l'ancienne petite amie de Marc. Elle le suit partout et, en échange de quelques doses, elle ne dit rien aux autres á propos de son secret. Les seuls êtres animant un peu la squelettique Rose sont Dawn et Sunset, rêve inassouvi, vestige de sa relation avec Marc. Elle aimerait avoir la force de jouer avec les fillettes, mais est trop fatiguée pour cela, alors elle se contente d'une histoire improvisée de temps á autre.

Secret :
Le véritable secret de Marc est de faire pousser de la marijuana et quelques plants de pavot dans l'une des deux cabanes du toit, qui est fermée a clef. En plus de cela, il y stocke de la cocaïne afin de la revendre pour son compte personnel et pouvoir faire vivre la communauté. Les quantités devenant de plus en plus importantes, il se sert d'Eddy pour vérifier et faire pousser le cannabis, de Dwayne pour assurer, de temps à autre, sa sécurité et de Wendy pour faire la mule, bien qu'elle ne sache ce qu'elle transporte.

Un tas de cadavres : Si les personnages laissent les cadavres en place, ils ne seront pas retrouvés avant trois jours par la police. L'information sera relayée par les médias comme une attaque de bêtes sauvages (pumas, chacals, etc.). Ils peuvent faire disparaitre les corps pour être sûrs qu'on ne leur mette pas ce crime sur le dos, ou simplement pratiquer des rites funéraires pour ces Natifs qui n'appartiennent á aucune de leur tribu.



LES RUES DE SAN FRANCISCO

Une fois de retour, ils pourront se rendre au Jumbo Burger qui fait l'angle d'une petite rue perpendiculaire á Market Street. En pleine journée Market St. est très fréquentée et actuellement en travaux, ce qui occasionne des problèmes d'embouteillage, mais rien, sauf si vous le souhaitez, n'empêchera les personnages de trouver la fameuse enveloppe maintenue par du rouleau adhésif épais sous la grosse poubelle á roulette située á l'arrière du fast-food.

Dans l'enveloppe se trouvent différent éléments :
une cagoule en laine noire (comme on peut utiliser dans certains commando de l'armée) ;
une vieille photo jaunie et légèrement floue montrant un groupe de cinq soldats américains posant (un jet de **Connaissance : Histoire SdD 10** permet de la dater : 2nde Guerre Mondiale). L'un d'eux est un Natif et un second, blanc, a le visage entouré au marqueur. (**un personnage possédant Connaissance : Rituel ou Artisanat peut** noter que le bracelet de l'Amérindien est d'origine sioux).

- une coupure de journal relatant la mort de Martin Luther King.
- une douille de fusil dans un sachet en plastique.
- une autre photo datant du milieu des années 60 met en avant J. Edgar Hoover serrant la main de Nixon. Le garde du corps discret du directeur du FBI est le même que l'individu á la tête entourée de la photo précédente. Une nouvelle fois, sa tête a été encerclée au feutre.
- le dernier élément est une série de cinq adresses, dont deux dans San Francisco et ses environs.

PNJS

Pour les dommages des armes des PNJs, reportez vous à la section « Armes » du SYSTOTEM.

6 policier du SWAT

TOTEM : AIGLE : 2 - OURS : 2 - COYOTE : 2 - CORBEAU : 2 - LOUP : 2 - CHOUETTE : 2 - TORTUE : 2 - ARAIGNEE : 3

Esprit : 2 - Initiative : 2 - Points de vie : 2 /2 / 2 / 2 / 2

Compétences : Connaissance (Ville : San Francisco) 2, Corps á corps 2, Distance 2, Athlète 2, Conduite 1, Connaissance (Loi) 1, Intimidation 1, Recherche 1.

Richesse / Equipement : 2 /Pistolet automatique, fusil d'assaut, gilet pare-balle, 2 grenades fumigènes.

Agents de l'ATF & du FBI

TOTEM : AIGLE : 2 - OURS : 2 - COYOTE : 2 - CORBEAU : 2 - LOUP : 2 - CHOUETTE : 2 - TORTUE : 2 - ARAIGNEE : 2

Esprit : 2 - Initiative : 2 - Points de vie : 2 /2 / 2 / 2 / 2

Compétences : Connaissance (Ville : San Francisco) 2, Connaissance (Loi) 2, Corps á corps 2, Recherche 2, Athlète 1, Conduite 1, Distance 1, Intimidation 1.

Richesse / Equipement: 2 / Pistolet automatique, fusil, gilet pare-balle.

James Wilson - Contact Sioux

TOTEM : AIGLE : 3 - OURS : 3 - COYOTE : 1 - CORBEAU : 3 - LOUP : 4 - CHOUETTE : 1 - TORTUE : 3 - ARAIGNEE : 2

Esprit permanent / temporaire : 0 / 3 - Initiative : 2 - Points de vie : 7 / 7 / 7 / 7 / 7

Compétences : Recherche 3, Connaissance (Histoire - Spéc. 2nde Guerre mondiale) 2. Athlète (Spéc. Course d'endurance) 2, Corps á corps (Spéc ; Coup de poing, morsure) 2, Distance 1, Conduite (Spéc. moto) 1, Connaissance : Mécanique 1, Connaissance (Ville : San Francisco) 1.

Avantages / Désavantages : Coureur de fond (ajoute +2 au total de tous ses jets pour courir), Bagarreur (ajoute +1 au total de tous ses jets de corps á corps.) / Laideur (soustrait 2 au total de tous ses jets de séduction)

Richesse / Equipement : sa moto et 5 dollars en poche / Couteau á lame cassé.

Note : James ignore tous les malus de blessures et les effets du KO. Ayant atteint le stade culminant du *Chindi*, sa caractéristique temporaire d'Esprit peu dépasser sa caractéristique permanente. De plus, pour chaque cerveau humain mangé il récupère un point d'esprit temporaire. En contrepartie, il effectue tous ses jets de *Connaissance : Rituel* avec un malus de 6 á la difficulté (plus d'information dans le livre de règles).

Olhones :
le peuple Olhones trouve ses origines dans la période protohistorique et se découpe en différents groupes sociaux qui s'étalent sur une palette linguistique et culturelle très variée. On peut différencier, dans l'ordre, du nord au sud des Etats-Unis, huit groupes ethniques issu des Olhones : Karkin, Chochenyo, Ramaytush, Tamyen, Awaswas, Mutsin, Rumsen et Chalon. Les Miwoks, présents lors de la création de San Francisco restèrent au nord de la Baie dans l'actuel comté de Marin. Réputés pour leur artisanat de vannerie, ils étaient aussi de très bon pêcheurs et devinrent alors très doués dans les différents types d'artisanats basés sur les coquillages. N'ayant jamais manqué de nourriture,

ils n'avaient, á contrario des Natifs des Plaines, aucun guerrier dans leurs rangs et furent des victimes faciles pour les Blancs qui arrivèrent au XVIIIème siècle. Aujourd'hui ils ne sont que quelques milliers dans la région et les plus traditi onnels vivent dans la pacifiquement de la vente de leurs artisanats.

A.T.F. : Bureau of Alcohol, Tobacco and Firearms.

F.B.I.: Federal Bureau of Investigation.

SFPD. : San Francisco Police Department.

SWAT. : Special Weapons Attack Tactics.

PERSONNAGES PRETIRES

Vous trouverez ci-dessous les fiches déjá complétées des personnages prétirés pour jouer ce scénario. Il est important que les joueurs aient le temps d'appréhender leur personnage afin d'obtenir une ambiance de jeu convenable.

KIT DE DEMONSTRATION

Le *kit de démonstration* que vous venez de lire est un résumé de ce que sera le livre de règles que vous pourrez vous procurez d'ici peu. En plus de l'enrichissement des règles et de l'univers, une série de onze scénarios continuera celui-ci afin de mener les personnages vers les secrets de leur véritable nature.
Tout au long de cette ossature scénaristique, vous aurez loisir d'y ajouter les vôtres, pour enfin faire jouer la dernière partie officielle comportant une fin ouverte vous laissant libre de continuer vos parties dans cet univers.

DROITS D AUTEUR DE PROJECT : PELICAN

Le jeu étant engagé du coté des Amérindiens, c'est dans une continuité que *CDS éditions* a convenu avec l'auteur de reverser tous les droits d'auteur du jeu á une association aidant les enfants Natifs. Ainsi,quand vous achèterez *Project : Pelican* des droits seront versés á l'association *Pine Ridge Enfance Solidarité*.

www.cds-editions.com

Manuel « Bobcat » Ortiz

TRIBU : NAVAJO

PROJECT : PELICAN

COMPETENCES

SOCIAL

- Charme ..... ___
- Intimidation ..... _1_
- Persuasion ..... ___

COMBAT

- Corps á corps ..... _3_
- Distance ..... _3_

INTELLECTUEL

- Recherche ..... ___
- Connaissances :
  - Droit ..... ___
  - Electronique ..... _2_
  - Finance ..... ___
  - Herboristerie ..... ___
  - Langue : Anglais ..... _2_
  - _____ Navajo ..... _2_
  - _____ ..... ___
  - Mécanique ..... _1_
  - Médecine ..... ___
  - Nature ..... ___
  - Politique ..... ___
  - Rituel ..... ___
  - Ville (San Francisco) ..... ___
  - Ville ..... ___
  - _____ ..... ___
  - _____ ..... ___
- Art/Artisanat
  - _____ ..... ___
  - _____ ..... ___
  - _____ ..... ___
  - _____ ..... ___
  - _____ ..... ___

CORPOREL

- Athlète ..... _2_
- Conduite ..... _1_
- Discrétion ..... _1_
- Esquive ..... _2_

AUTRES

_____ ..... ___

_____ ..... ___

_____ ..... ___

TOTEM

2		**Aigle** Charisme Communication
2		**Ours** Force Protection
3		**Coyote** Adresse Supercherie
3		**Cobeau** Intelligence Mémoire
3		**Loup** Endurance Traque
2		**Chouette** Sens Méditation
2		**Tortue** Résistance Patience
		Araignée Coordination Création

INITIATIVE 2

(Araignée+Ghouette/2)

ESPRIT 5

(Corbeau+Chouette)

TEMPORAIRE

SANTE (Loup+Tortue)

0	5	
-1	5	
-2	5	
-3	5	
-4	5	

CHINDI

_____

_____

_____

_____

_____

AVANTAGES

Force du cheval

Mystère de la corneille

DESAVANTAGE

Faible

POINTS D'EVOLUTION

HISTORIQUE

Manuel a été éclaireur au Vietnam. Une carrière risquée, mais qui promettait un avenir meilleur qu'une existence de misère dans la réserve. Malheureusement, il a été victime d'une balle qui a failli lui coûter un bras. Il a été rapatrié aux Etats-Unis et réformé. De cette période, il garde de bons réflexes, un esprit vif et un penchant qu'il a peine á réprimer pour la drogue – l'un des seuls moyens, dans l'enfer de la guerre, de ne pas devenir fou. Il est venu á Alcatraz parce qu'il ne se sentait plus á sa place nulle part.

Quels sont ses rapports avec sa tribu ? Plutôt bons – d'ailleurs, il a retrouvé á Alcatraz plusieurs membres de sa famille. Il était heureux aussi d'y retrouver quelques traditions de sa tribu.

A-t-il un casier judiciaire ? Si oui pour quel(s) motif(s) ? Non.

De quoi vit-il ? De sa maigre pension du Vietnam.

Quels sont ses principaux défauts et qualités ? Son esprit vif, son sens de l'observation et sa lucidité sont ses principales qualités. Ses défauts : il sombre facilement dans le pessimisme et la mélancolie.

A-t-il un ou des tics particuliers ? il mâchonne souvent du chewing-gum.

A-t-il déjà pris de la drogue ? Oui.

A-t-il déjà tué quelqu'un ? Oui.

Quelle est son apparence physique ? Son style vestimentaire ? Taille moyenne mais athlétique, mince et nerveux. Une cicatrice sur le front. Il s'habille encore en treillis et t-shirts.

Quels sont ses goûts musicaux ? La musique traditionnelle, car il a l'impression de retrouver ses racines.

Quels sont ses principaux goûts et dégoûts ? Manuel a honte des Indiens qui se laissent aller á boire – parce que lui-même a honte de son penchant pour la drogue. Il aime tout ce qui représente un défi, une énigme pour son esprit – cela lui donne le sentiment d'être en vie.

A-t-il une réputation ou un surnom ? Bobcat (lynx) était son nom de code, au Vietnam. Et cela lui est resté.

Que pense-t-il des Etats-Unis d'Amérique (style de vie, politique, morale, religion, ...) ? Pour Manuel, les Etats-Unis courent á leur perte – guerres, assassinats, racisme, tout va de mal en pis et il n'est même pas sûr que cela soit la faute des Blancs. Nixon est une ordure, le Vietnam est une horreur – et comme ce ne sont pas les Hippies qui gouvernent, il y a peu de chances que cela s'arrange.

Quelle a été sa vie à Alcatraz (fonction, ami, ennemi, implication, ...) ? Assez naturellement, Manuel a intégré une sorte de police, s'assurant de faire régner, en compagnie d'autres Natifs, un minimum d'ordre sur l'île et d'éviter que les conflits ne dégénèrent. Assez naturellement, il s'est lié d'une solide et silencieuse amitié avec Stone, un ancien détenu Apache. Il s'est bien évidemment fait quelques ennemis, en particulier un Chippewa trop porté sur les femmes et l'alcool, ainsi qu'un contact dont il ne sait que penser : Sil' Armstrong, un métis trafiquant de cocaïne.

DATE DE NAISSANCE

13/06/1946

LIEU DE NAISSANCE

Quemado (Nouveau Mexique)

CHINDI

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

POSSESSIONS

DIVERS

_____

_____

_____

_____

_____

ARMES

Pistolet de petit calibre

_____

_____

AVANTAGES

Force du cheval : +2 au total de tous ses jets pour courir.

Mystère de la corneille : +2 au total de tous ses jets visant á percer une énigme ou un code secret.

DESAVANTAGE

Faible : – 1 au total de tous ses jets pour tenter de résister á prendre de la drogue.

MUNITIONS

Eva "Many dreams" Lopez

TRIBU : PUEBLOS

PROJECT : PELICAN

COMPETENCES

SOCIAL

- Charme ..... _2_
- Intimidation ..... __
- Persuasion ..... _2_

COMBAT

- Corps á corps ..... __
- Distance ..... __

INTELLECTUEL

- Recherche ..... __
- Connaissances :
  - Droit ..... ___
  - Electronique ..... __
  - Finance ..... _1_
  - Herboristerie ..... __
  - Langue : Anglais ..... _2_
  - _____ Pueblos ..... _2_
  - _____ Espagnol ..... _2_
  - Mécanique ..... __
  - Médecine ..... __
  - Nature ..... ___
  - Politique ..... ___
  - Rituel ..... _1_
  - Ville (San Francisco) ..... _2_
  - Ville ..... ___
  - Histoire ..... __
  - _____ ..... ___
- Art/Artisanat
  - _____ Conte ..... _2_
  - _____ Chant ..... _3_
  - _____ Guitare ..... _1_
  - _____ ..... ___
  - _____ ..... ___

CORPOREL

- Athlète ..... _
- Conduite ..... __
- Discrétion ..... __
- Esquive ..... __

AUTRES

_____ ..... ___

_____ ..... ___

_____ ..... ___

TOTEM

3 — **Aigle**
Charisme
Communication

2 — **Ours**
Force
Protection

2 — **Coyote**
Adresse
Supercherie

2 — **Cobeau**
Intelligence
Mémoire

2 — **Loup**
Endurance
Traque

3 — **Chouette**
Sens
Méditation

2 — **Tortue**
Résistance
Patience

3 — **Araignée**
Coordination
Création

INITIATIVE 3
(Araignée+Chouette/2)

ESPRIT 5
(Corbeau+Chouette)
TEMPORAIRE

SANTE
(Loup+Tortue)

0	4	
-1	4	
-2	4	
-3	4	
-4	4	

CHINDI

_____

_____

_____

_____

_____

AVANTAGES

Agitation de l'écureuil

Mue du serpent

DESAVANTAGE

Mauvais sens de l'orientation

POINTS D'EVOLUTION

HISTORIQUE

Eva a élevée par ses sœurs. Elle a depuis sa plus tendre enfance été nourrie de chansons et de contes. Sa voix a toujours été considérée comme un don parmi les siens, et son sens de l'orientation déplorable comme une malédiction inéluctable. Elle a accompagné sa sœur aînée á San Francisco, et a chanté dans la rue. Avant de rejoindre Alactraz, elle a été applaudie en salle et aurait dû enregistrer un disque.

Quels sont ses rapports avec sa tribu ? Assez bons, même si elle est un peu entrée en conflit avec ses parents car elle voulait tenter sa chance á San Francisco, non rester au village et se marier. Sa sœur a rencontré son mari á Alcatraz.

A-t-elle un casier judiciaire ? Si oui pour quel(s) motif(s) ? Non.

De quoi vit-elle ? Des restes de ses cachets quand elle a chanté dans des salles. Elle n'a pas eu le temps de signer pour son disque.

Quels sont ses principaux défauts et qualités ? Eva est une jeune fille intelligente, drôle, créative, pleine de charme et possède une voix magnifique. Mais elle est toujours dans la lune et a tendance á ne pas faire attention où elle met les pieds – au sens propre comme au sens figuré.

A-t-elle un ou des tics particuliers ? Finir toutes ses histoires par « cela s'est passé ainsi, et je vous le rapporte comme me l'ont rapporté ma mère et la mère de ma mère. »

A-t-elle déjà pris de la drogue ? Du peyotl, une fois. Pour une quête de vision.

A-t-elle déjà tué quelqu'un ? Non.

Quelle est son apparence physique ? Son style vestimentaire ? De grands yeux bruns, de longs cheveux lâchés, une peau mate et veloutée – jolie et bien faite. Elle s'habille en mélangeant un style traditionnel et hippie.

Quels sont ses goûts musicaux ? ceux qu'elle tente de mettre en musique : mélanger les sons de Joan Baez et de Janis Joplin avec les chants traditionnels de son peuple.

Quels sont ses principaux goûts et dégoûts ? Eva aime les contes – autant les entendre que les raconter. Elle est très ouverte aux traditions amérindiennes (toutes tribus confondues ou presque) et peut rester écouter de la musique durant des heures. Eva est une non-violente convaincue.

A-t-elle une réputation ou un surnom ? Douée et dans la lune.

Que pense-t-elle des Etats-Unis d'Amérique (style de vie, politique, morale, religion,...) ? Qu'il ne faut pas juger trop vite. Une partie des USA est constituée de pourris sans foi ni loi, et malheureusement ce sont eux qui sont au pouvoir – comme cela a toujours été avec les Blancs. Mais il suffit d'écouter les gens, d'entendre leur musique, d'ouvrir les oreilles et les yeux pour comprendre que ces puissants sont une minorité – et que ce n'est qu'une question de temps avant qu'ils disparaissent.

Quelle a été sa vie à Alcatraz (fonction, ami, ennemi, implication, ...) ? Eva a participé á de nombreux pow wow et chanté, en direct, dans l'émission de John Trudell. Elle a failli être violée, également et sans l'intervention de Stone, qui sait si elle serait encore en vie ? Eva éprouve des sentiments contradictoires envers lui : elle lui est reconnaissante de l'avoir sauvée, mais ce qu'il a fait -tuer un homme á mains nues – l'a profondément bouleversée. Eva, par son passé á San Francisco, connaît énormément de monde, en ville.

DATE DE NAISSANCE
09/01/1951
LIEU DE NAISSANCE
Petit village proche d'Orogrande (Nouveau Mexique)

CHINDI

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

POSSESSIONS

DIVERS

Guitare sèche

_____
_____
_____
_____

ARMES

_____
_____

AVANTAGES

Agitation de l'écureuil : +2 au total de tous ses jets visant trouver des contacts en ville (quel que soit leur niveau social).

Mue du serpent : +1 au total de tous les jets d'une compétence artistique ou artisanale choisie (chant).

DESAVANTAGE

Mauvais sens de l'orientation : – 2 au total de tous ses jets pour s'orienter.

MUNITIONS

Louis "Many Faces" Redd

TRIBU : CHOCTAW

PROJECT : PELICAN

COMPETENCES

SOCIAL

- Charme ..... _1_
- Intimidation ..... __
- Persuasion ..... _3_

COMBAT

- Corps á corps ..... _2_
- Distance ..... __

INTELLECTUEL

- Recherche ..... __
- Connaissances :
  - Droit ..... _1__
  - Electronique ..... __
  - Finance ..... __
  - Herboristerie ..... __
  - Langue : Anglais ..... _2_
  - _____ Choctaw ..... _2_
  - _____ ..... __
  - Mécanique ..... _2_
  - Médecine ..... __
  - Nature ..... ___
  - Politique ..... _1_
  - Rituel ..... _1_
  - Ville (San Francisco) ..... __
  - Ville ..... ___
  - Histoire ..... __
  - _____ ..... ___
- Art/Artisanat
  - _____ ..... __
  - _____ ..... __
  - _____ ..... __
  - _____ ..... ___
  - _____ ..... ___

CORPOREL

- Athlète ..... _1_
- Conduite ..... _1_
- Discrétion ..... _2_
- Esquive ..... __

AUTRES

_____ ..... ___

_____ ..... ___

_____ ..... ___

TOTEM

2 **Aigle**
Charisme
Communication

2 **Ours**
Force
Protection

2 **Coyote**
Adresse
Supercherie

2 **Cobeau**
Intelligence
Mémoire

2 **Loup**
Endurance
Traque

2 **Chouette**
Sens
Méditation

3 **Tortue**
Résistance
Patience

3 **Araignée**
Coordination
Création

INITIATIVE 3

(Araignée+Ghouette/2)

ESPRIT 4

(Corbeau+Chouette)

TEMPORAIRE

SANTE (Loup+Tortue)

0	5	
-1	5	
-2	5	
-3	5	
-4	5	

CHINDI

_____

_____

_____

_____

_____

AVANTAGES

Pugnacité de la belette

Couleurs du papillon

DESAVANTAGE

Laideur

POINTS D'EVOLUTION

HISTORIQUE

Louis est un activiste-né. Originaire de Louisiane, il a toujours dû combattre l'esprit raciste qui y régnait, envers les siens comme envers les Noirs résidant lá-bas. Son engagement précoce lui a d'ailleurs valu un nez cassé plusieurs fois et des cicatrices qui, si elles forcent le respect, ne contribuent pas á faire de lui un grand séducteur.
Ce touche-á-tout malin et engagé a vu dans Alcatraz l'espoir d'une nouvelle ère.

Quels sont ses rapports avec sa tribu ? Bons. Ils partagent les mêmes valeurs d'hospitalité et de solidarité.

A-t-il un casier judiciaire ? Si oui pour quel(s) motif(s) ? Oui. Il a été impliqué dans de nombreuses rixes, a participé á des manifestations violentes, a insulté les forces de l'ordre, etc.

De quoi vit-il ? Il a travaillé pendant quelques temps dans un garage et a pu faire quelques économies.

Quels sont ses principaux défauts et qualités ? Enthousiaste, passionné et inventif, il est malheureusement un peu trop impulsif et se retrouve souvent mêlé á des bagarres.

A-t-il un ou des tics particuliers ? il renifle souvent – c'est dû á son nez aux fractures multiples.

A-t-il déjà pris de la drogue ? Non.

A-t-il déjà tué quelqu'un ? Non.

Quelle est son apparence physique ? Son style vestimentaire ? Louis est laid. Un nez de boxeur, une dentition incertaine, des cicatrices un peu partout. Il porte les cheveux relativement courts et passe aisément pour un Mexicain. Son style vestimentaire varie en fonction de ses besoins.

Quels sont ses goûts musicaux ? Il n'est pas très sensible á la musique. En revanche, lui, ce qu'il aime, c'est le cinéma. Quel que soit le genre, d'ailleurs.

Quels sont ses principaux goûts et dégoûts ? Louis adore : débattre, bouger et faire bouger les choses. Il déteste les gens étroits d'esprits.

A-t-il une réputation ou un surnom ? « Many faces », car il a la réputation de se glisser partout et de pouvoir se faire passer, malgré son physique particulier, pour n'importe qui.

Que pense-t-il des Etats-Unis d'Amérique (style de vie, politique, morale, religion, ...) ?
Les Etats-Unis ne peuvent continuer plus longtemps á ignorer le peuple dont ils ont usurpé les terres. Les Etats-Unis ne peuvent continuer plus longtemps á bafouer les droits des minorités, quelles qu'elles soient et á les traiter moins bien que des chiens. Heureusement, les choses bougent – et ce qui a commencé avec JFK, King et Bobby ne peut que continuer...

Quelle a été sa vie à Alcatraz (fonction, ami, ennemi, implication, ...) ? Radio, discussions, débats, communications, négociations. Il a sympathisé avec Tommy, un apprenti chaman qui a le même âge que lui et partage ses idéaux. Il s'est fait néanmoins quelques ennemis, parmi les plus radicaux des Natifs.

DATE DE NAISSANCE
27/11/1952
LIEU DE NAISSANCE
Deerford (Louisiane)

CHINDI

POSSESSIONS

DIVERS

Une pince coupante et deux tournevis

ARMES

AVANTAGES

Pugnacité de la belette :
+2 au total de tous ses jets de corps à corps pour des attaques-surprise ou des feintes.

Couleurs du papillon :
+2 au total de tous ses jets pour se déguiser.

DESAVANTAGE

Laideur :
– 2 au total de tous ses jets de séduction.

MUNITIONS

Tommy «Medecine Talker » Derette

TRIBU : SIOUX

PROJECT : PELICAN

COMPETENCES

SOCIAL

- Charme ..... _1_
- Intimidation ..... __
- Persuasion ..... _1_

COMBAT

- Corps á corps ..... __
- Distance ..... __

INTELLECTUEL

- Recherche ..... _3_
- Connaissances :
  - Droit ..... ___
  - Electronique ..... __
  - Finance ..... ___
  - Herboristerie ..... _2_
  - Langue : Anglais ..... _2_
  - _____ Sioux ..... _2_
  - _____ ..... ___
  - Mécanique ..... __
  - Médecine ..... _3_
  - Nature ..... ___
  - Politique ..... ___
  - Rituel ..... _2_
  - Ville (San Francisco) ..... ___
  - Ville ..... ___
  - Histoire ..... _2_
  - _____ ..... ___
- Art/Artisanat
  - _____ ..... ___
  - _____ ..... ___
  - _____ ..... ___
  - _____ ..... ___
  - _____ ..... ___

CORPOREL

- Athlète ..... _1_
- Conduite ..... __
- Discrétion ..... __
- Esquive ..... __

AUTRES

_____ ..... ___

_____ ..... ___

_____ ..... ___

TOTEM

3 **Aigle**
Charisme
Communication

2 **Ours**
Force
Protection

2 **Coyote**
Adresse
Supercherie

3 **Cobeau**
Intelligence
Mémoire

2 **Loup**
Endurance
Traque

3 **Chouette**
Sens
Méditation

2 **Tortue**
Résistance
Patience

2 **Araignée**
Coordination
Création

INITIATIVE 3
(Araignée+Chouette/2)

ESPRIT 6
(Corbeau+Chouette)
TEMPORAIRE

SANTE
(Loup+Tortue)

0	4	
-1	4	
-2	4	
-3	4	
-4	4	

CHINDI

_____

_____

_____

_____

_____

AVANTAGES

Gentillesse du porc-épic

Apparence de la libellule

DESAVANTAGE

Souffle court

POINTS D'EVOLUTION

HISTORIQUE

Tommy est un Sioux Lakota, qui en dépit d'une éducation « chrétienne » a réussi á préserver une foi inébranlable dans les croyances et la spiritualité de son peuple. Peut-être parce que son grand-père, mort beaucoup trop tôt, était un homme-médecine et un merveilleux conteur. Elève brillant, remarqué par un professeur exceptionnel, il a eu l'occasion de poursuivre ses études á l'université et a choisi médecine, décidé á revenir dès que possible aider les siens. Alcatraz a interrompu ses études, le temps de quelques mois pensait-il .

DATE DE NAISSANCE

03/03/1949

LIEU DE NAISSANCE

Pine Ridge (Dakota du Sud)

Quels sont ses rapports avec sa tribu ? Excellents, surtout depuis qu'il a rejoint Alcatraz où il a travaillé á l'infirmerie.

A-t-il un casier judiciaire ? Si oui pour quel(s) motif(s) ? Non.

De quoi vit-il ? Il soigne les gens, les écoute et depuis quelques mois, a appris certains rites et reçoit en échange de quoi vivre.

Quels sont ses principaux défauts et qualités ? Tommy est altruiste, doux, pacifiste et très déterminé. Il est bavard et passionné. Intarissable (trop) dès qu'il s'agit de lier chamanisme et médecine moderne.

A-t-il un ou des tics particuliers ? Non.

A-t-il déjà pris de la drogue ? Du peyotl. Il a essayé une fois la marijuana et ça l'a rendu malade.

A-t-il déjà tué quelqu'un ? Non.

Quelle est son apparence physique ? Son style vestimentaire ? Plutôt mince et élancé, avec une plume grise dans sa coiffure – il l'a reçue après avoir mené á bien un rituel de guérison. Il est vêtu de manière mixte : chemise traditionnelle, t-shirt jeans, et mocassins.

Quels sont ses goûts musicaux ? Les chants tribaux – et The Doors.

Quels sont ses principaux goûts et dégoûts ? Tommy déteste la violence, sous toutes ses formes. Pour lui, le racisme ne devrait pas exister, ni chez les Blancs, ni chez les Natifs. Il adore les histoires, la musique et les réunions (pow-wows, veillées, etc.)

A-t-il une réputation ou un surnom ? Medecine Talker – parce qu'il est bavard – quand il s'agit de médecine.

Que pense-t-il des Etats-Unis d'Amérique (style de vie, politique, morale, religion, ...) ? Les choses ont changé. Les Natifs se sont levés et s'apprêtent á ouvrir les yeux de la nation. Quand leur voix sera devenue assez puissante, et pas seulement la leur mais aussi celle des Noirs, et de tous ceux qui se battent pour un monde meilleur, ceux qui gouvernent seront bien obligés d'écouter !

Quelle a été sa vie à Alcatraz (fonction, ami, ennemi, implication, ...) ? Infirmier, essentiellement – et médecin de fortune : il a aidé une femme á accoucher, il a recousu des plaies, etc. Il a aussi participé á plusieurs réunions, notamment en compagnie de Louis Redd, un activiste au physique peu engageant et au cœur d'or avec lequel il s'est lié d'amitié. Il a plusieurs fois discuté avec Eva, la jeune chanteuse pueblo, mais elle l'intimide un peu.

CHINDI

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

POSSESSIONS

DIVERS

Troussse de 1er secours

_____

_____

_____

_____

ARMES

_____

_____

AVANTAGES

Gentillesse du porc-épic :
+1 au total de tous les jets de la compétence Connaissance : Médecine.

Apparence de la libellule :
+2 au total de tous ses jets visant à mentir à une autre personne.

DESAVANTAGE

Souffle court :
– 2 au total de tous ses jets de course á pied.

MUNITIONS

The Stone

TRIBU : APACHE

PROJECT : PELICAN

COMPETENCES

SOCIAL

- Charme.....__
- Intimidation....._2_
- Persuasion.....__

COMBAT

- Corps á corps (Armes blanches, coup de tête)...._3_
- Distance.....__

INTELLECTUEL

- Recherche.....__
- Connaissances :
  - Droit.....___
  - Electronique.....__
  - Finance.....__
  - Herboristerie.....__
  - Langue : Anglais....._2_
  - _____Apache.....2_
  - _____.....__
  - Mécanique.....2_
  - Médecine.....__
  - Nature.....___
  - Politique.....__
  - Rituel.....__
  - Ville (San Francisco).....__
  - Ville.....___
  - Histoire.....__
  - _____.....___
- Art/Artisanat
  - _____.....__
  - _____.....__
  - _____.....__
  - _____.....___
  - _____.....___

CORPOREL

- Athlète.....3_
- Conduite.....__
- Discrétion.....2_
- Esquive.....2_

AUTRES

_____.....___

_____.....___

_____.....___

TOTEM

2 — **Aigle** — Charisme, Communication

3 — **Ours** — Force, Protection

2 — **Coyote** — Adresse, Supercherie

2 — **Cobeau** — Intelligence, Mémoire

3 — **Loup** — Endurance, Traque

2 — **Chouette** — Sens, Méditation

3 — **Tortue** — Résistance, Patience

2 — **Araignée** — Coordination, Création

INITIATIVE 2

(Araignée+Chouette/2)

ESPRIT 3

(Corbeau+Chouette)

TEMPORAIRE

SANTE (Loup+Tortue)

0	6	
-1	6	
-2	6	
-3	6	
-4	6	

CHINDI

_____

_____

_____

_____

_____

AVANTAGES

Carapace du tatou

Sens du lynx

DESAVANTAGE

Réaliste

POINTS D'EVOLUTION

HISTORIQUE

Stone a passé les six dernières années en prison pour meurtre. Un enfer qui a été suffisant pour faire de lui un homme solitaire, renfermé qui n'a guère plus foi en rien. Ayant perdu tout contact avec le monde extérieur durant ces années, il se sent étranger partout.
Il espérait trouver á Alcatraz quelque chose que la prison a enfoui au plus profond de lui. L'espoir. Mais il n'est pas très sûr de l'avoir trouvé.

D'où vient-il (lieu de résidence, origine géographique,...)? Une réserve. Puis différentes prisons. Quelle importance ?

Quels sont ses rapports avec sa tribu ? Mauvais. Les deux hommes que Stone a tués étaient des Apaches.

A-t-il un casier judiciaire ? Si oui pour quel(s) motif(s) ? Oui. Pour meurtre. Il a tué deux hommes, á l'âge de seize ans. Egorgés dans leur sommeil, pour venger le viol de sa petite sœur. Il a aussi tué des types en prison.

De quoi vit-il ? Il a fait le service d'ordre, á Alcatraz.

Quels sont ses principaux défauts et qualités ? C'est un homme solide et loyal en amitié, mais il parle peu et a perdu ses liens avec la spiritualité de son peuple.

A-t-il un ou des tics particuliers ? Il fixe les gens.

A-t-il déjà pris de la drogue ? Non.

A-t-il déjà tué quelqu'un ? Oui.

Quelle est son apparence physique ? Son style vestimentaire ? Grand, fort, cheveux lâchés, bandeau autour de la tête, jeans et tunique de peau.

Quels sont ses goûts musicaux ? Tout ce qui fait écho au mot « liberté ».

Quels sont ses principaux goûts et dégoûts ? Il n'aime pas beaucoup les flics, les Blancs, les longues palabres inutiles. Il aime l'océan, la musique et cette étrange sensation que tout peut recommencer.

A-t-il une réputation ou un surnom ? Une brute sanguinaire, un tueur insensible. Il laisse dire.

Que pense-t-il des Etats-Unis d'Amérique (style de vie, politique, morale, religion,...) ? Qu'est-il censé en penser ? Un pays de coyotes où les apparences comptent plus que la vérité ? Un pays porteur d'espoir ?

Quelle a été sa vie à Alcatraz (fonction, ami, ennemi, implication, ...) ? Il a rejoint la « police » d'Alcatraz et s'est lié d'amitié avec Manuel « Bobcat » Ortiz, un ex-militaire avec lequel il s'est découvert énormément d'affinité. Il a évité á une jeune chanteuse pueblo, Eva, un viol. Le type, un des squatteurs de l'île aux pélicans, a fini ses jours dans la baie, bouffé par les requins. Ses copains lui en veulent certainement, mais peu importe – ils sont partis.

DATE DE NAISSANCE
13/12/1949
LIEU DE NAISSANCE
Taylor (Arizona)

CHINDI

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

POSSESSIONS

DIVERS

_____
_____
_____
_____

ARMES

Couteau de survie

batte de base-ball_____

_____

AVANTAGES

Carapace du tatou :
+2 au total de tous ses jets pour encaisser d es dommages à mains nues.

Sens du lynx :
+2 au total de tous ses jets de perception en dehors des zones urbaines.

DESAVANTAGE

Réaliste :
un niveau de moins á son total de caractéristique Esprit (permanent).

MUNITIONS

Souscription Project : Pelican

Auteur : Fabien Fernandez
Nouvelles d'ouverture de chapitre : Charlotte Bousquet
Illustrations : Fabien Fernandez

ISBN : En cours
Tarifs : 29,50 euros pièce (les fraisde port sont offert en France pour la durée de souscription)

Livre de règles :
Format : 21 x 23 cm
Nombre de pages prévues : 180
Couverture couleur* - pages intérieures en noir et blanc

Accusés officiellement de crime fédéral, votre véritable délit semble être votre savoir. Un savoir que le gouvernement américain veut récupérer. La traque est lancée. Avec pour seule ressource l'héritage tribal que vous avez redécouvert sur l'île, vous devrez survivre et échapper aux agents lancés sur vos traces. Mais vous apprendrez vite qu'il ne s'agit pas d'une simple chasse á l'homme. Dans un monde ou rock'n roll, guerre, paix et drogues coexistent, l'Horreur sera votre quotidien...

Le livre se suffit á lui-même et vous n'aurez besoin d'aucun autre supplément pour profiter de vos parties.

Le livre contient :

- **Un système de jeu original développé pour Project : Pelican.**
- **Des règles de création et d'évolution de personnages.**
- **Des règles de création de PNJs.**
- **Des règles additionnelles (drogues, marché noir, rituels chamaniques, etc.)**
- **Une présentation du cadre de jeu et des dix tribus amérindiennes jouables.**
- **Le scénario du Kit de démonstration enrichi.**
- **Onze synopsis de scénarios inédits.**

La totalité des droits d'auteur de Project : Pelican seront reversés á l'association humanitaire Pine Ridge Enfance Solidarité.

** il est possible que les couleurs de la couverture finale diffèrent légèrement en intensité de celles affichée sur l'écran de votre ordinateur. ou imprimée par vos soins.*

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal :

Ville :

Pays :

e-mail :

Nombre d'exemplaires commandés :

Souhaitez vous une dédicace ? OUI ☐ NON ☐

La dédicacedoit être faite á l'attention de : _____

Je souhaite commander l'ouvrage Project : Pelican au prix de **29,50 euros** pièce (frais de port compris en France pour la durée de la souscription).

Je joins á ce formulaire un chèque de ce montant á l'ordre CDS éditions.
Toutes les commandes doivent être envoyées par courrier á l'adresse suivante :

CDS Éditions
Souscription Project : Pelican
3 cité Magenta
75010 Paris
France

Merci de mentionner un e-mail valide afin que nous puissions vous prévenir de la réception de votre commande puis de l'envoi de votre (vos) exemplaire(s).

***

Ceci est une souscription pour le jeu de rôles Project : Pelican (environ 180 pages, 21 x 23 cm, couverture couleurs, ISBN : en cours, prix 29,50 euros pièce) publié aux éditions CDS Éditions dans la collection Hypericum en décembre 2008 (nb : suivant la date de réception du livre imprimé, il est possible que l'envoi soit fait en janvier 2009 afin qu'ils ne subisse pas les «pertes» de colis de fin d'année).

Pour tout contact : postmaster@cds-editions.com