





Un jour, lors d'une conversation hautement rolistique :

- hé, t'as vu, y'a un nouveau jeu qui vient de sortir sur le thème des supers héros...
- Oui, j'ai vu ça en effet. En plus, y'a de bonnes critiques sur le grog!
- Et alors, tu vas te l'acheter? T'as toujours bien aimé les super héros, non?
- Effectivement, mais je ne sais pas si ça va vous plaire. Ça n'a jamais bien marché ce genre de jeu autour de notre table...
- Oui, mais là, ça a l'air différent, avec une agence de mutants et un background à priori bien pensé!
- Mouaih, pourquoi pas... allez hop, dans le panier... on verra bien, on essaiera!

PAF, PING, comme dans les vieux épisodes de Batman, dès la première lecture, j'étais emballé. Je venais enfin de mettre la main sur un jeu bien décrit dans lequel je pouvais aisément ajouter du background personnel lié à mes lectures favorites : bandes dessinées, comics, science fiction en tout genre. Quelques questions sur un forum, quelques réponses, des propositions, des messages de l'Histrion... Et voilà, deux pieds dans un engrenage machiavélique, embarqué dans l'écriture du fanzine d'humanydyne! Enorme aventure à lui tout seul, ce projet est le fruit d'un superbe travail collaboratif. Ça paraît bête à dire... mais j'aime ça! ("Moi aussi mon gars" – L'Histrion)

Du coup, je suis vraiment heureux de vous présenter ce deuxième volet d'Humanyzyne, véritable invitation au voyage. Dans la première partie, vous partirez en balade sur des terres alternatives étranges. Peut être y rencontrerez vous la famille Johnson dans leur vaisseau dimensionnel... ou bien le Dr Queer, en pleine conversation avec des créatures du temps du rêve ? Terre beta23, M18, RG1, AM42... cela ne vous dit rien... alors ouvrez vos yeux !

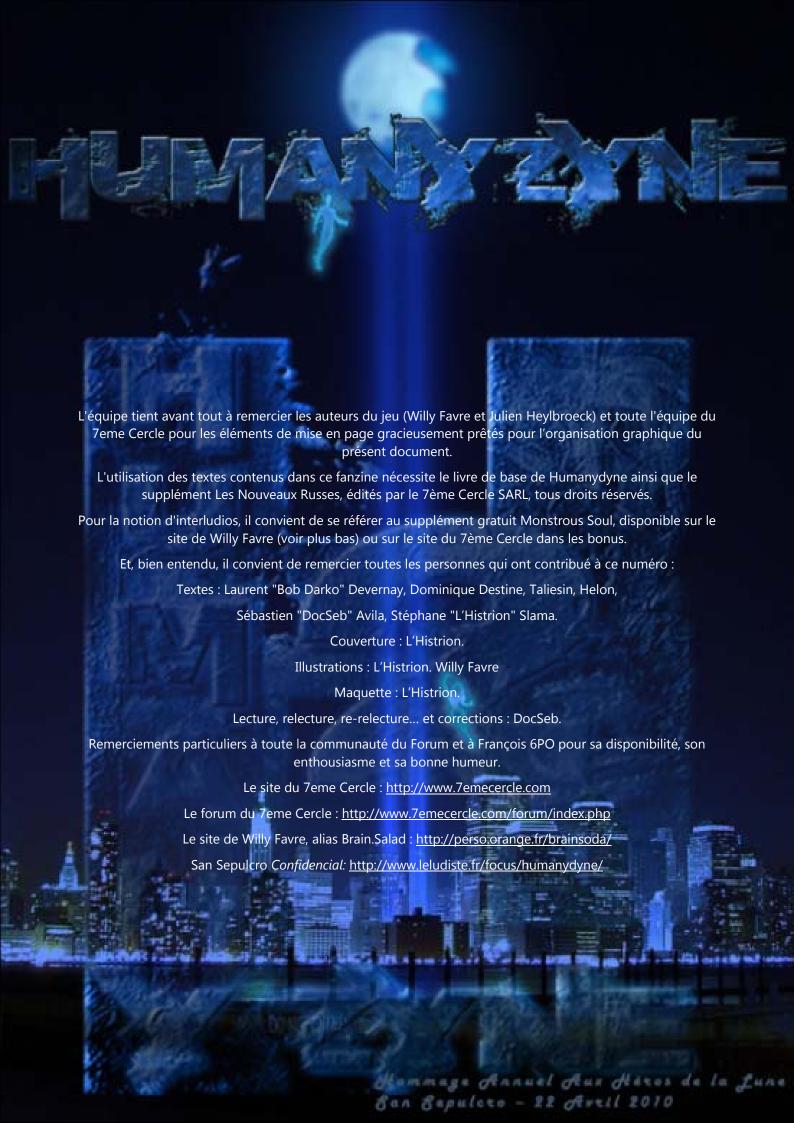
Par la suite, vous retournerez sur terre où les nations du monde n'attendent que vous! Dans ce numéro, un scénario proposera à vos agents de passer quelques jours de "vacances" en Afrique, histoire de pratiquer l'awalé et de se promener dans une jungle accueillante.

Nostalgique de San Sepulcro ? Pas de problème, Playa Muerte est là pour vous. C'est un coulis de cerises, ça ! Vous êtes sûr ? Mais... ce ne sont pas des olives, ce sont des yeux ! Haaaaa !!!!

En vous souhaitant une très bonne lecture,

Bon jeu!

Docseb



Sommake

Le Temps du Reve	-5
DocSeb & L'Histrion	6
JC1 La Famille Johnson Bob Darko	7
3C2 Terre Beta-23 Bob Darko	12
JC4 Terre Alternative M-18 Bob Darko	16
3.65 Terre Alternative RG1 Bob Darko	223
HC1 Terre Aternative Av42 Dominique Destine & Helon	25
The World Is Yours AFRIQUE	38
L'Histrion & DocSeb	39
Taliesin, DocSeb	57
San Seption	
Playa Muerte Taliesin	61
Interluctios à Playa Muerte Taliesin	64

Le Tengos du Reve

DocSeb & L'Histrion

Jet La Famille Johnson

Bob Darko

JC2 Terre Beta-23

Bob Darko

J.C4 Terre Afternative M-18

Bob Darko

J.65 Terre Alternative RG1

Bob Darko

H.C1 Terre Afternative AV/42

Dominique Destine & Helon

Numéro - Septembre 2010

L'arcaniste le plus réputé au monde, nous fait l'honneur aujourd'hui de répondre à nos questions concernant sa dernière découverte fantastique ! En effet, dans son article "de multiples mondes, une seule réalité!" paru dans l'éminent International Journal of Dream and Magic, le Docteur Queer apporte de nouvelles preuves sur le point d'origine du temps du rêve et sur l'importance qu'ont les humains vis à vis de celui-ci...

<u>Gazetta Normale</u>: Vos découvertes ont secoué la communauté shamanique. Pourriez vous débuter cette interview en rappelant, dans les grandes lignes, en quoi elles consistent ?

<u>Docteur Queer</u>: Permettez que j'introduise tout d'abord un principe fondamental du temps du rêve : tout être qui songe, nourri le temps du rêve ! Ceci paraît anodin, mais cette remarque est primordiale. Lorsque votre chien grogne dans son sommeil, ce peut être un voyageur astral qui trouvera sur son chemin une armée de chats agressifs!

GN: Effectivement, je ne regarderai plus mon chien de la même façon... DQ: ... Puis-je continuer? ... Bien! Nous sommes tous connectés au temps du rêve par l'intermédiaire d'esprits. Ceux-ci, pour simplifier, acheminent nos songes. Ainsi, le temps du rêve s'agrandit de minutes en minutes. Il s'agrandit, certes, mais surtout, il se construit! Son existence n'est dû qu'à la parfaite adéquation entre l'être rêvant et l'esprit. Voyezvous?

GN: ... Euh, non, pas vraiment...

<u>**DQ**</u>: Le moins que l'on puisse dire, c'est que vous n'êtes pas très futé pour un journaliste! Et bien, pour prouver l'unicité du point d'origine du temps du rêve, il suffit de rechercher, à travers tous les univers et dimensions, l'existence de cette paire en adéquation.

GN: Et, n'en ayant trouvée nul part ailleurs, vous en avez déduit que notre terre est le seul et unique point d'origine du temps du rêve!

DQ: Quel esprit de déduction! Simple et pourtant si important!

GN : Mais, en quoi cette découverte est-elle si particulière ?

DO: Je retire mon commentaire précédent... Comprenez donc que, puisque nos songes sont à l'origine de la construction et de l'évolution du temps du rêve, nos pensées sont totalement responsables de tout ce qui se trouve à l'intérieur du temps du rêve. Je veux dire par là que, par exemple, Asgard n'existe dans le temps du rêve que parce que des vikings y ont songé il y a presque 2000 ans.

GN: Je comprends désormais pourquoi tous les shamans de San Sepulcro commentent votre article avec tant de vigueur. Une dernière question néanmoins: maintenant que nous connaissons le point d'origine du temps du rêve, quelles sont les nouvelles voies d'exploration qui s'ouvrent à votre équipe ?

DQ: Et bien, nous allons pouvoir désormais mesurer la vitesse d'expansion du temps du rêve : connaissant la forme générale de celui-ci et son origine, une fois que nous connaîtrons cette vitesse, nous pourrons donner un âge à chacun des cercles.

GN: Mais je croyais que la forme et les limites de chacun des cercles étaient inconnus car trop chaotiques.

DQ: le chaos n'existe pas dans sa forme la plus pure. En moyenne, il y a toujours une forme d'ordre dans toute forme stochastique. Prenez un panache de fumée en sortie de cheminée d'usine par exemple. N'importe quel enfant pourrait vous représenter assez fidèlement l'allure générale de ce panache. Pourtant, la forme de chacune des structures microscopiques qui le compose est totalement instationnaire et imprévisible!

GN: et que déduiriez vous de l'âge de chacun des cercles?

pour nous pourrions ainsi relier les grands faits de notre histoire à la formation de chacun des cercles. Nous pourrions écrire une forme de théorie régissant l'émancipation du temps du rêve, comme Darwin l'a fait avant nous pour l'évolution des espèces. Savez-vous que d'après un de mes collègues chercheur à El Ojo, considérant la taille des cerveaux de certains dinosaures, ces reptiles auraient pu être les plus grands psioniques que la terre ait portés...! De là à les relier à la création du temps du rêve, il n'y a qu'un pas...



JOILA FAMILLE JOHNSON

A priori, la famille Johnson a tout d'une famille américaine ordinaire. Il s'agit d'un couple, de leurs deux enfants et de leur chien. Seulement voilà, il se trouve que ces personnes viennent de Terre Beta-23 (une version alternative de notre planète, située quelque part dans le DreamTime). Et en plus, ils jouent un rôle non négligeable dans l'agence Humanydyne bien que peu de personnes en aient connaissance.

LE DEVENIR DE TERRE BETA-23

A l'origine, la Terre Beta-23 ressemblait beaucoup à notre planète jusqu'à ce que les masques y apparaissent au cours du 19ème siècle. En conséquence, dès le début du 20ème siècle, des groupes de super héros s'assuraient que tout allait bien dans le monde. A cause de cela, l'histoire de cette planète est sensiblement différente. En particulier, un grand conflit mondial eut lieu à la fin du 20ème siècle quand un masque particulièrement puissant et sournois (connu sous le nom de Professeur Sinister) rallia une grande partie de ceux qui était considérés comme des criminels dotés de pouvoirs, quel que soit leur pays d'origine. Quand les différents groupes de justiciers décidèrent de s'y opposer, il était déjà trop tard. La plupart furent décimés et les autres emprisonnés ou exilés. La famille Johnson fait partie de cette dernière catégorie. Pour survivre, ils eurent recours à la dernière invention de Mike Johnson (le père) : un vaisseau permettant de voyager entre ce qu'il considère comme des dimensions parallèles (et qui permet en fait des voyages dans le DreamTime).

La famille Johnson parvint donc à quitter sa planète d'origine en se donnant pour objectif de trouver les moyens de renverser Sinister et son armée. Par chance, ils rencontrèrent un shaman de Humanydyne en mission sur une Terre alternative. Cette rencontre inespérée leur laissa entrevoir une solution possible à leurs problèmes. Ils suivirent le shaman jusqu'à l'Agence et, après avoir exposé leur situation, furent accueillis en tant que réfugiés politiques sur Terre. Les dirigeants de Humanydyne n'ont pour l'instant pas les moyens

de renverser Sinister et se contentent de mettre des moyens à la disposition de la famille Johnson pour qu'elle puisse continuer ses voyages dans le DreamTime. Tant que les Johnson explorent le DreamTime à la recherche d'un moyen de vaincre leur ennemi, ils remercient Humanydyne en lui fournissant des informations sur certaines zones jusque-là inexplorées.

LES JOHNSON

MIKE JOHNSON

Sympathique père de famille, Mike est un homme bien bâti d'une quarantaine d'années. D'une intelligence hors du commun, il commença à construire des gadgets et autres outils tous plus extravagants les uns que les autres dès son plus jeune âge. Bien qu'il ait gardé la forme et mette un point d'honneur à entretenir celle-ci, il passe la majeure partie de son temps dans son laboratoire privé, comme en témoignent les bruits étranges et explosions qui en sortent régulièrement. Le gros point faible de Mike est que, malgré son intellect exceptionnel, son physique est celui d'un humain et lui vaut de rester le plus souvent à distance du danger et plus généralement de l'action.

Mike Johnson

Athlète : 4 Génie : 12 Initiative :

7 [1] Indemne 3 [2] Indemne 1 [X] Blessé



STELLA JOHNSON

Stella a rencontré Mike alors qu'ils n'étaient encore que deux adolescents aussi normaux que possible. Dès le début, malgré son attirance pour ce jeune homme à l'air ahuri, elle dut s'habituer à le voir passer la plupart de son temps plongé dans des bouquins ou en train de bricoler diverses machines. Ceci l'amena peu à peu à douter de l'intérêt qu'elle pouvait éveiller chez Mike jusqu'à ce qu'elle soit victime d'un accident qui faillit lui coûter la vie. Alors que les médecins s'accordaient à dire qu'elle serait à jamais limitée dans ses mouvements, Mike passa jour et nuit à travailler dans le laboratoire qu'il avait aménagé dans le garage de ses parents. Il en ressortit finalement avec un dispositif qui, en plus de redonner à Stella le plein usage de son corps, lui procura des capacités physiques hors du commun. Cela nécessita des opérations longues et douloureuses afin de mettre en place cet exosquelette à moitié organique mais le résultat fut plus que probant. Depuis lors, Stella et Mike sont inséparables. Ils ont réussi à s'imposer rapidement comme un couple de super justiciers et à fonder une famille.

Grâce à son exosquelette, Stella assure la protection de son mari et n'hésite pas à prendre part à des affrontements dès que cela s'avère nécessaire.

Stella Johnson

Corps renforcé : 10 Réflexes améliorés : 7 Initiative :

8 [1] Indemne 4 [2] Indemne 1 [X] Blessé

BILLY JOHNSON ALIAS VOID BOY

Premier enfant des Johnson, Billy est maintenant âgé de 17 ans. Physiquement, il ressemble beaucoup à son père mais n'a pas hérité de son calme pondéré. Au contraire, Billy semble en permanence à la recherche d'un truc à faire pour inquiéter ses parents. Certes, beaucoup de jeunes de son âge sont dans le même cas mais aucun d'entre eux ne dispose du même pouvoir que lui. Dès son plus jeune âge, ses parents ont remarqué que des objets avaient tendance à disparaître et l'explication qu'ils en eurent ne leur fit pas plaisir. En effet, alors que les Johnson n'ont pas vraiment

de pouvoirs en dehors de certaines capacités hors du commun, Billy est né avec le pouvoir de générer des effets proches de ceux d'un trou noir. En grandissant, il apprit à le contrôler et à l'utiliser à bon escient. Toutefois, pendant ses plus jeunes années, son père dut mettre au point une pièce hermétiquement close dans laquelle Billy ne risquait pas de se mettre en danger suite à une utilisation involontaire de ce pouvoir.

Après avoir passé quelques années au côté de ses parents justiciers (même dans leurs interventions, même s'ils s'y opposaient au début), il a fini par se faire voler la vedette par sa petite sœur Kelly. Il l'a plutôt mal vécu. Encore aujourd'hui, il fait tout son possible pour être remarqué, même si cela lui vaut souvent de se mettre dans des situations épineuses.

Billy Johnson alias Void Boy

Rapide: 5 Beau gosse: 4 Trou noir 10 *

* Le pouvoir Trou Noir permet à Billy d'absorber des attaques énergétiques ou des objets inanimés. Pour cela, il faut comparer le nombre de réussites à celles de l'attaque énergétique concernée ou à la taille de l'objet visé. Si les réussites du pouvoir Trou Noir sont aussi ou plus nombreuses, la cible est absorbée entièrement (et ne cause pas de dommages dans le cas d'une attaque énergétique). Toutefois, on ignore où va ce qui est absorbé par ce pouvoir.

Initiative:

7 [1] Indemne 4 [2] Blessé 2 [X] Blessé

KELLY JOHNSON ALIAS CONCRETE GIRL

Kelly est une jeune fille espiègle de douze ans. Comme son frère aîné, elle a montré très jeune les signes révélateurs d'un pouvoir. Tout commença lorsqu'un médecin, en voulant lui administrer un vaccin, cassa l'aiguille de la seringue sur sa peau. Il apparut en effet que celle-ci était incroyablement solide. Pourtant, quelques instants plus tard, il n'y paraissait plus. Peu à peu, Kelly parvint à contrôler son pouvoir. Elle rejoignit le reste de la famille dans leurs multiples aventures un peu partout dans la Terre Beta-23 et maintenant dans le reste du DreamTime.



Elle voue une admiration sans borne à ses parents et a des relations fluctuantes avec son frère. Comme dans le cas de ce dernier, c'est leur père qui prend en charge son éducation au sein même du QG familial. Il semblerait d'ailleurs que la petite dernière ait hérité d'une partie de l'intellect de Mike.

Kelly Johnson alias Concrete Girl

Agile: 4 Perspicace: 7

Consolidation: 10 (durée: 6, solidité: 14)*

*Ce pouvoir permet à Kelly d'augmenter temporairement la solidité de son corps. Pour le calcul des dégâts subis, on se réfère donc à la solidité associée plutôt qu'à son niveau dans un potentiel lié au Corps.

Initiative:

8 [1] Indemne 5 [2] Indemne 1 [X] Blessé

BEN NOLAN ALIAS REX

" OK, le prochain qui m'appelle " Rex " je lui bouffe un mollet. "

Ben est un compagnon de longue date de la famille Johnson. Ce trentenaire en apparence tout ce qu'il y a de plus normal fut d'une grande utilité pour les autres justiciers grâce à son pouvoir. Celui-ci consiste à repérer à distance des personnes en danger en captant leurs appels et autres cris de détresse. Malheureusement pour Ben, ce pouvoir ne lui fut d'aucune utilité contre le Professeur Sinister et ses sbires. C'est d'ailleurs l'un d'eux, Miguel " Vapor " Corason, qui tenta de le tuer en portant subitement à ébullition toute l'eau contenue dans le corps de Ben Nolan. Stella réussit à s'interposer et à mettre l'adversaire hors d'état de nuire mais le mal était fait : Ben était mourant et son corps en grande partie détruit. Mike réussit toutefois, en désespoir de cause, à utiliser l'une de ses inventions encore à l'état de prototype pour transférer l'esprit de son ami dans le premier corps organique vivant à proximité... qui n'était autre que le labrador de la famille Johnson, Rex. Il fallut bien entendu quelques temps à Ben pour accepter son sort. Et cela fut encore plus difficile quand il réalisa qu'il avait étrangement moins de contrôle qu'avant sur son pouvoir. Il se retrouva donc pendant quelques temps littéralement assailli par des appels à l'aide

en provenance de l'ensemble de la planète alors que Sinister mettait en œuvre son plan de domination de la Terre Beta-23.

Alors que la famille Johnson emmenait Ben avec elle dans son exil forcé, ce dernier trouva refuge dans l'alcool. Ainsi, il oubliait sa nouvelle condition et surtout bâillonnait son pouvoir momentanément. Mike réussit même à concevoir un dispositif qui, sous l'apparence d'un simple collier de chien, permet de manipuler les cordes vocales afin qu'il puisse s'exprimer comme un humain normal. Il mit également au point un inhibiteur permettant au pouvoir de Ben de se montrer moins envahissant. Toutefois, la nuit, il lui arrive encore de percevoir des appels en provenance directe de sa planète d'origine.

Autant que possible, Ben Nolan ne prend jamais part aux combats.

LES JOHNSON DANS HUMANYDYNE

Humanydyne a mise à disposition une zone de son QG située dans le DreamTime qui sert maintenant de laboratoire pour Mike Johnson et de lieu de résidence pour l'ensemble de la famille. Le laboratoire proprement dit est suffisamment isolé du reste du bâtiment pour que Mike puisse expérimenter sans contraintes et surtout sans perturber les autres occupants du QG de l'Agence. La famille y vit entièrement aux frais de l'Agence. En contrepartie, Mike laisse certaines de ses inventions à la disposition des agents quand cela s'avère nécessaire. Il s'engage à transmettre des rapports lorsqu'il invente un nouveau dispositif ou explore une nouvelle section du DreamTime. Pour cela, il utilise le vaisseau qui a déjà servi à échapper au Professeur Sinister et emmène généralement avec lui toute sa famille ainsi que Ben Nolan dont le pouvoir s'avère souvent bien utile pour éviter les ennuis.

Le vaisseau en question se présente sous la forme d'une navette spatiale standard spécialement renforcée pour compenser les secousses et éventuelles avaries. Le principe, ou en tout cas ce qu'il est possible d'en comprendre à partir des explications passionnées de Mike, est de plier l'espace-temps à l'intérieur même du DreamTime pour se transporter à divers endroits sans se



déplacer pour autant. Bien entendu, certains scientifiques étudient cette technologie révolutionnaire pour le compte de l'Agence mais pour l'instant les dépasser semble complètement. Les Johnson ne sont pas à proprement parler des agents de Humanydyne dans la mesure où ils ne peuvent pas être sollicités pour enquêter sur des affaires criminelles. Toutefois, leur sécurité est assurée par l'Agence. Ils s'y sentent comme chez eux et ont réussi à nouer contact avec certains de ses membres.

COMMENT UTILISER TOUT CELA?

Arrivé là, le MJ se retrouve avec une famille de PNJs en exil qui explorent le DreamTime. Et se demande probablement comment utiliser tout cela. Voici donc quelques pistes qui seront étoffées au fil des prochains articles autour de ce thème. Ils peuvent par exemple être amenés à intervenir si l'une des expériences de Mike Johnson dégénère (Voir Interludio 1).

Pour chaque nouvelle zone du DreamTime que la famille Johnson visite, celle-ci rédige un court dossier la décrivant brièvement. Là encore, de tels dossiers seront fournis dans les prochains articles (Voir Interludio 2).

Dans tous les cas, la menace que représente le Professeur Sinister reste bien présente (et continue à hanter Ben Nolan). Tôt ou tard, il reste possible que ce dernier envoie certains de ses hommes à la poursuite de la famille Johnson ou que cette dernière trouve, au cours de ses explorations, un moyen de le vaincre (Voir Interludio 3).

On notera également que le pouvoir de Ben Nolan peut permettre d'amorcer certaines missions des PJs.

En général, les articles suivant présenteront également des Interludios afin de donner des idées pour utiliser les informations qu'ils contiennent.

INTERLUDIOS

1. NETTOYAGE PAR LE VIDE

Inspiré par le pouvoir de son propre fils, Mike Johnson décide de mettre au point un système permettant d'absorber de l'énergie et des objets. Conscient qu'un tel dispositif serait très consommateur d'énergie, il met au point un moyen pour qu'il génère sa propre énergie à partir de ce qui serait absorbé. Au bout de quelques semaines, il achève la construction d'un engin de taille colossale ressemblant à une turbine. Après les vérifications d'usage, il le met en marche et constate son bon fonctionnement. Malheureusement, la machine s'emballe et refuse de s'arrêter. Elle commence alors à absorber tout ce qui l'entoure. Mike enclenche le système d'alarme reliant son laboratoire à l'Agence. Les agents sont dépêchés sur les lieux pour empêcher l'expérience d'encore plus mal tourner. Il leur faudra tenir compte du fait que Mike refusera de voir sa nouvelle invention être détruite.

2. Une planète plutôt hostile

L'ensemble de la famille Johnson est partie depuis plusieurs semaines et reste injoignable. Avant de partir, Mike a laissé les coordonnées de l'endroit dans leguel il souhaitait se rendre (il lui a en effet été demandé, par mesure de sécurité, d'enregistrer ses coordonnées avant chaque voyage sur le nouveau prototype du vaisseau sur lequel il travaille). Les agents sont donc envoyés pour tenter de récupérer les disparus et se retrouvent sur une planète apparemment identique à leur Terre d'origine... Si ce n'est que toute trace de vie semble en avoir disparu. Ils devront donc mener l'enquête pour déterminer ce qui a bien pu se passer et finalement retrouver la famille Johnson.



3. UN NOUVEL ESPOIR

Au cours de ses excursions, la famille Johnson finit par trouver ce qui semble être la planète d'origine du Professeur Sinister. Il semblerait en effet que le tyran de Terre Beta-23 ait été exilé de sa planète d'origine. Celle-ci semble en grande partie avoir été ravagée il y a plusieurs années, lorsque Sinister tenta d'y imposer sa tyrannie. Depuis, les quelques peuples survivants vivent éparpillés un peu partout sur la planète, protégés par une équipe de masques rescapés des combats qui ont ébranlés

ce monde. Dans un premier temps hostiles envers les nouveaux arrivants, ils finissent par sympathiser avec eux en apprenant leur histoire et leur indiqueront l'existence d'un objet qui leur a permis de vaincre leur ancien ennemi. Celui-ci se trouverait dissimulé sur une autre planète désertique... à l'exception d'un groupe de sbires de Sinister chargé de protéger la relique en question. Les Johnson feront alors appel à Humanydyne pour que l'Agence leur envoie des renforts... en la personne des Pjs.

LES INSPIRATIONS

Pour ce qui a servi d'inspiration à cette série d'articles, il faut bien sûr regarder du côté des Fantastic Four, de Tom Strong mais aussi des Indestructibles si l'on veut approfondir l'aspect « familial » des Johnson.



J.C2-TERREBETA-23

Ceci est le rapport concernant essentiellement notre planète d'origine. J'ai bon espoir qu'il s'avère utile dans notre lutte pour la reprendre des mains du Professeur Sinister et de ses sbires.

Professeur Mike Johnson.

Présentation générale

Cette planète a les mêmes dimensions que celle connue ici plus simplement sous la dénomination de « Terre ». La population y était légèrement supérieure à six milliards d'individus (dont environ 12% de masques d'après un recensement récent) mais a probablement diminué au cours des dernières années.

Dans l'ensemble, la Terre Beta-23 reste très proche de la Terre jusqu'à la moitié du 19ème siècle, période à laquelle apparaissent les premiers êtres dotés de pouvoirs (que nous désignerons par la suite par le terme de " masques "). Alors, comme on peut s'en douter, l'histoire de cette planète devient très différente de celle de la Terre.

Le 20ème siècle se déroula sans histoire, laissant le temps aux masques de faire leurs preuves et de se faire peu à peu accepter par l'ensemble de la population en dépit de certains utilisant leurs pouvoirs pour commettre des crimes. Globalement, on peut quand même dire que les masques réussirent assez bien à s'intégrer dans la société. L'un d'entre eux devint même le dirigeant d'un petit pays d'Europe de l'Est et un autre gouverneur de la Floride.

Il apparaît également que l'émergence des masques et en particulier d'individus dotés d'un intellect surhumain contribua grandement aux progrès de la science. On peut citer les Cinq Merveilleux qui ramenèrent de l'un de leurs voyages dans la galaxie le Pnoxium, un minerai duquel il est possible d'extraire des quantités phénoménales d'énergie. Des recherches plus poussées permirent en particulier de l'utiliser pour fabriquer de l'électricité. De plus, cette énergie est propre, générant peu de déchets et ayant un rendement de conversion très élevé.

D'autre part, le peu de conflits à grande échelle sur la planète est très probablement à mettre en parallèle avec l'émergence des masques. Leur simple existence a souvent des effets dissuasifs sur ceux qui pourraient vouloir nuire aux autres pays.

En définitive, on pourrait croire que la vie sur Terre Beta-23 est idyllique. Il n'y avait d'ailleurs pas de réel besoin pour une organisation telle que Humanydyne. L'autorité était répartie entre des groupes de masques puissants agissant la plupart du temps en accord avec les gouvernements. Pourtant, et pour notre plus grand malheur, les évènements survenus à la fin du 20ème siècle chamboulèrent tout cela.

L'ARRIVÉE DE SINISTER

La situation commence à se dégrader dès les années 90 avec l'arrivée du Professeur Sinister. Il rallie les masques hors-la-loi et les encourage à commettre des crimes. Il engage cela insidieusement en éliminant des super-justiciers isolés et peu connus. Par la suite, il en capture certains pour se livrer à des expériences dont nous ne savons que peu de choses à ce jour. Peu à peu, l'armée de Sinister grossit. Finalement, tout ceci débouche sur un conflit d'ampleur mondiale dans lequel les humains normaux ne peuvent que se positionner en tant que spectateurs et espérer une issue qui leur soit favorable. Malheureusement, les pertes humaines sont lourdes, en particulier lors d'un combat violent entre Destruction Man et les Cinq Merveilleux. A l'issue de cette bataille, le continent africain est scindé en deux parties et seul Roy Gestern, leader des Cinq Merveilleux, en sort vivant, à jamais infirme et fou. Cet événement provoqua l'émoi des autorités internationales. Il marqua véritablement le début d'une bataille rangée qui allait durer une dizaine d'années, faites catastrophes à l'échelle mondiale



d'escarmouches meurtrières. Les plus chanceux se retrouvèrent enfermés dans des prisons inhibitrices de pouvoirs créées par Sinister en Antarctique et sur la Lune. Les plus malchanceux furent une fois de plus les humains, vivant dans la peur d'un conflit dans lequel ils n'étaient décomptés que comme de simples dommages collatéraux.

La situation s'envenima encore plus quand, pour une partie des humains, les masques (TOUS les masques) devinrent les responsables de cette situation. On assista alors au lynchage de certaines personnes dotées de pouvoirs le plus souvent inoffensifs. Une véritable période de terreur et de violence s'installa un peu partout dans le monde.

Pendant tout ce temps, Sinister resta en retrait. Il continua à réunir de nouveaux fanatiques et autres êtres malveillants autour de lui jusqu'à ce que le conflit explose en 2009.

La force de frappe du Professeur Sinister, impossible à arrêter, déferla alors sur l'ensemble de la planète, laissant une bonne partie de la population des masques morte dans son sillage.

Il s'avère en définitive que peu de personnes savent à quoi ressemble vraiment celui qui est devenu l'ennemi de la Terre Beta-23. Elles sont d'ailleurs encore moins nombreuses à connaître ses pouvoirs.

LA SITUATION ACTUELLE

La Terre Beta-23 est maintenant aux mains de l'ennemi et il semble peu probable que des masques soient encore en état de s'opposer à lui. Les affrontements qui ont agités la planète ont montré qu'il n'avait aucune considération ni pour celle-ci ni pour ses habitants. Il préfère en général tuer plutôt que faire des prisonniers. De nombreux endroits ont été ravagés et resteront inutilisables pendant de nombreuses années, frappés par des radiations ou détruits par des pouvoirs de très grande ampleur.

Le Professeur Sinister n'est probablement pas originaire de la Terre Beta-23, ce qui laisse en suspens de nombreuses questions :

- D'où vient-il?
- Pourquoi avoir agi ainsi?
- Quelles sont ses motivations ?
- Qui est-il vraiment?
- Et surtout...comment l'arrêter?

SECRETS

Cette section apporte un certain nombre d'éléments concernant le devenir de la planète Terre Beta-23. Les personnages pourront être amenés à en découvrir quelques uns pour venir en aide à la famille Johnson.

Sinister est né avec la capacité d'absorber les pouvoirs des autres. Il l'utilisa beaucoup sur sa planète d'origine et obtint ainsi celui de voyager dans le Cinquième Cercle du DreamTime. Son objectif à long terme est d'annexer un certain nombre de planètes (cinq pour être précis), disséminées à travers le DreamTime en vue d'exécuter un rituel. Ce rituel déclencherait l'ouverture d'un portail entre le Cinquième et le Huitième Cercle, libérant les Déons qui pourraient ravager l'ensemble des Terres Alternatives. Il compte alors utiliser son pouvoir d'origine pour absorber ceux des Déons et devenir invincible. En attendant, il se contente de ceux des masques que ses sbires parviennent à capturer et à emprisonner. Ses victimes se trouvent alors privées de leurs pouvoirs et redeviennent des humains « normaux ». C'est en grande partie à cause de cela que beaucoup pensent que les prisons mises en place par Sinister limitent les pouvoirs des masques.

Bien entendu, ce pouvoir n'affecte pas ceux qui tirent leurs capacités d'inventions.





La Terre Beta-23 est déjà la troisième planète annexée par Sinister et, si rien n'est fait, il devrait atteindre tôt ou tard son but. Il lui a fallu cinquante ans pour occuper les deux premières planètes et une quinzaine pour la Terre Beta-23. Le fait qu'il doive voyager seul dans le Cinquième Cercle l'oblige à chaque fois à manipuler les masques présents sur la planète de destination. Ce qui suppose par ailleurs (et ce n'est pas une coïncidence) que toutes les planètes à coloniser sont en partie occupées par des humains dotés de pouvoirs. Ainsi, l'ouverture du portail semble être liée à l'origine de ces pouvoirs...

Le Professeur Sinister est bien conscient que la famille Johnson a réussi à fuir grâce au vaisseau inventé par Mike Johnson. Il ne les considère pas comme une menace pour lui mais est très intéressé par la technologie utilisée. En effet, celleci pourrait lui permettre de transporter avec lui une armée de masques afin d'occuper les planètes restantes pour son rituel plus rapidement. Il pourrait donc décider de se lancer à la poursuite de la famille réfugiée chez Humanydyne.

Pendant ce temps, sur la Terre Beta-23, les rares survivants dotés de pouvoirs et opposés à Sinister

ont tenté de s'organiser pour survivre et résister à l'oppresseur. Ils vivent dans l'ombre et agissent sporadiquement pour ne pas trahir leur présence en attendant de trouver les moyens de vaincre. Ils sont une petite dizaine et sont convaincus que les autres justiciers sont tous morts.

Leur leader n'est autre que Roy Gestern. Il n'est en effet pas aussi fou qu'il a bien voulu le laisser croire à ses ennemis et compte bien se venger. Pratiquement incapable de se déplacer à l'issue de son combat en Afrique, il coordonne toutes les actions du groupe. Il a retrouvé l'espoir il y a quelques temps en découvrant la lettre laissée par l'un de ses plus proches amis, Time Wanderer (présentée ci-dessous). Même si cette lettre est porteuse de mauvaises nouvelles, elle permet d'en savoir plus sur le Professeur Sinister et laisse espérer que d'autres justiciers, même privés de leurs pouvoirs, sont encore en vie quelque part.

Pour mener ses actions à bien, Gestern a contacté de nombreux humains qui aident à la diffusion d'informations et au ravitaillement des résistants. S'il apprend que les Johnson ont survécu, il fera tout pour les contacter et les aider.



MES AMIS M'APPELLERONT TIME WANDERER.

Vous qui lisez cette lettre, sachez que j'ai échoué. Quand Sinister et ses sbires ont commencé à ravager le monde, j'ai décidé de retourner dans le passé, au moment de son arrivée supposée, pour en apprendre plus sur lui. J'ai donc utilisé mon pouvoir, suis retourné quelques années en arrière et l'ai rapidement trouvé. Ou plutôt, c'est lui qui m'a trouvé, même si aujourd'hui encore j'ignore comment. Il m'a torturé autant qu'il a pu mais rien n'a été pire que ce qu'il m'a fait dès le début. Il m'a privé de mon pouvoir.

Je ne sais pas comment, mais il l'a fait.

Aucune souffrance physique ne peut être pire. Je suis condamné à exister dans le passé et à revivre les atrocités du passé. J'ai échoué et je vais devoir vivre avec cet échec.

Cet être est un monstre sans cœur et peu vous importe de savoir à quoi il ressemble car, de toute façon, vous ne pourrez rien contre lui. Sachez juste qu'il ne vient pas de notre planète, même si je n'en sais pas plus.

Tant qu'il aura son pouvoir, il restera invincible. J'ignore encore pourquoi il fait tout cela mais je suis convaincu que la situation ne peut pas empirer.

Si mes efforts ont bien permis à cette lettre d'aller en-dehors de cette prison, je ne peux qu'espérer qu'elle vous sera utile et que vous serez plus prudent que je ne l'ai été.



JO4-TERRE ALTERNATIVE M-18

SURVOL

Cette planète étrange peut donner l'impression d'avoir voyagée dans le temps. En effet, on s'y retrouve catapulté dans une civilisation d'aspect moyenâgeux. Le monde semble par ailleurs identique au nôtre endehors du fait notable que les différents continents ne forment encore qu'un seul bloc massif. On y découvre rapidement des villes fortifiées où la technologie semble très peu présente bien que tentant peu à peu d'émerger. Les mutants y sont apparus il y a maintenant quelques siècles. Malgré cela, leur acceptation reste inégale suivant les pays. Ceci ne manque d'ailleurs pas de créer des dissensions fréquentes entre certains pays, débouchant occasionnellement sur des conflits ouverts. C'est en particulier le cas entre Kargan et Noctilum. Le premier, installé dans une région centrale montagneuse, est caractérisé par un profond rejet des post-humains et de leurs pouvoirs jugés contre-nature. En cela, mais aussi dans leur conception de la vie en général, ils sont opposés à Noctilum. Celui-ci, donnant sur la mer, accepte les mutants comme des citoyens à part entière. En retour, leurs pouvoirs sont mis à contribution pour le bien-être de tous. Les autres pays sont, dans l'ensemble, plus neutres pour ne pas dire indécis sur cette question. Malgré des affinités marquées pour Kargan ou Noctilum, ils peuvent héberger des post-humains sans que ceux-ci ne se sentent véritablement persécutés. L'année actuelle est 530, le point de référence étant l'apparition du premier individu doté de pouvoirs qui fut à l'époque considéré comme un messie. Le lien entre ses miracles et ses éventuels pouvoirs ne fut établi que bien plus tard, suite à l'apparition d'autres personnes dotées également de dons surhumains.

PRÉSENTATION DU MONDE

La Terre M-18 est donc constituée d'un seul continent semblant correspondre à ce qui fut la Pangée sur Terre, même si ses proportions restent plus modestes. La surface des terres émergées est sensiblement égale à celle de l'Europe. Le reste du globe est recouvert d'eau. Bien qu'il soit communément accepté que la planète soit ronde, peu de personnes tentent de s'aventurer dans ce que l'on appelle les océans.

KARGAN

Une structure montagneuse inégale entoure le centre des terres, lesquelles constituent le pays appelé Kargan. Celui-ci est réputé particulièrement belliqueux et enclin au conflit armé. Il subsiste essentiellement par l'exploitation des filons de minerais des massifs qui l'entourent ainsi que par l'exploitation de ces matériaux. La vie y est plus stricte et difficile qu'ailleurs car soumise

à des règles nombreuses et contraignantes. Le contrôle du pays et de son gouvernement se transmet de façon héréditaire. Le dirigeant actuel, Enkob 1er est âgé d'une cinquantaine d'années. Il est en place depuis son adolescence. Il a accédé au trône suite à la mort de son père au cours de la guerre de Vassilia, qui connut un terme à l'occasion de ce décès tragique. Les habitants de Kargan sont réputés bourrus et peu raffinés même si cette population est actuellement la plus évoluée technologiquement. Malgré le ressenti croissant de la population, chaque mâle, dès l'âge de quinze ans, doit passer trois ans dans l'armée Karganide.

Farouchement opposé aux masques en général, ce pays a laissé en son sein l'Inquisition prendre de l'importance. Ce corps d'élite, dénué de composante religieuse, pourchasse sans relâche les êtres dotés de pouvoirs pour les éliminer. Ces traques s'appuient sur des preuves parfois très légères et plus généralement sur des dénonciations. Les procès expéditifs débouchent



généralement sur des exécutions publiques sommaires. Munis d'armes composées de ce qu'ils appellent le fer étoilé, les Inquisiteurs parviennent à éliminer les post-humains sans trop de difficultés. Le dirigeant actuel de l'Inquisition, Segnor, est en place depuis près de 15 ans. Il mène ce qu'il considère comme ses troupes d'une main de fer et se tarque auprès de qui veut l'entendre d'avoir anéanti la souche souillée de l'humanité du pays. Malheureusement pour lui, dans l'ombre, la Confrérie de l'Etoile prend de l'ampleur. Constituée presque uniquement de mutants, elle accueille ceux qui fuient la dictature d'Enkob et tente de saborder son autorité par des actes isolés (attaque de gardes, sauvetage de prisonniers post-humains). Ne contenant à ce jour qu'une cinquantaine de membres, le mouvement parvient à rester ignoré du plus grand nombre. Cependant, son meneur, Galad, ne perd pas espoir de renverser les dirigeants du pays. Les rassemblements sont rares et se font en général à l'extérieur des villes pour plus de discrétion, idéalement dans des grottes abandonnées. Au cours de ceux-ci, les actions futures sont discutées et décidées par vote. Par la même occasion, les informations ramenées par chacun permettent de découvrir de nouvelles personnes à accueillir dans le groupe. Même si une partie de la confrérie vit dans un réseau de cavernes creusé dans la montagne, la majorité habite encore dans la capitale (Karganil). Ainsi, ils sont plus actifs mais doivent au quotidien dissimuler leurs pouvoirs. Ce groupe aide ceux qui le désirent à rallier Noctilum en empruntant des chemins peu connus à travers les montagnes.

Il y a maintenant bientôt un mois, la femme (Lamia) et le jeune fils (Gurtem, du nom de son grand-père) d'Enkob 1er ont disparu. Son gouvernement tente de faire taire les rumeurs concernant cette disparition mais il s'agit déjà d'un fait établi pour la majorité de la population de Kargan.

NOCTILUM

Situé entre le cœur du pays et l'océan, Noctilum est connu comme un pays où il fait bon vivre. Vivant en paix depuis plusieurs années, ses habitants exploitent au mieux les ressources de la terre. La société y laisse la part belle à la culture et aux arts. Légèrement moins évolué et surtout moins militarisé que son voisin Kargan, Noctilum compense par plus d'activités intellectuelles et de raffinement. Ses habitants n'en sont pas moins sans scrupules et retors pour tout ce qui touche au commerce. Les matériaux et produits qui en sont issus, bien que de très grande qualité, sont surtout connus pour leur coût élevé.

Le climat y est doux pendant la majeure partie de l'année. Les mutants y sont tolérés et considérés comme des citoyens ordinaires. Une partie d'entre eux se démarquent de par leurs pouvoirs. Ainsi, Gilton est un sculpteur admiré de tous réalisant l'ensemble de ses œuvres à mains nues. Celles-ci imitent à la perfection leurs modèles et semblent prêtes à prendre vie.

Le pays est dirigé par un conseil mixte de 12 personnes dont deux membres dotés de pouvoirs. Le conseil siège à Noctilia, la capitale. A la tête de ce conseil se trouve Griswald, bon vivant, successeur de Nexon. Ce dernier a en effet démissionné suite à la guerre de Vassilia après avoir assumé l'entière responsabilité de l'incident y ayant mis fin. Griswald passe généralement pour un homme magnanime et généreux disposant d'une très bonne image auprès de ses concitoyens. Les membres du conseil changent régulièrement, chacun représentant une région de Noctilum.

L'enrôlement dans l'armée Noctilale est basé sur le volontariat. Ses effectifs vont en diminuant au cours de cette période pacifique. On notera toutefois l'existence d'un corps spécial appelé Main de Nexon. Celui-ci, uniquement composé de masques (une centaine au total), est soumis à un entraînement rigoureux. Son rôle est d'assurer la sécurité de la nation en cas d'attaque par un autre pays. Les anciens membres de ce corps, existant déjà à l'époque, moururent presque tous lors de la bataille finale de la guerre de Vassilia. Reconnus à titre posthume comme des héros, ils vivent encore dans le cœur de chaque citoyen. Leur souvenir encourage chaque année de nombreux posthumains à s'engager dans ce groupe prestigieux.

Ces derniers temps, la principale tâche de la Main de Nexon consiste à repousser les barbares et



autres peuples hostiles tentant régulièrement d'attaquer les villages frontaliers pour les piller.

VASSILIA

Ce pays désertique et aride partage ses frontières avec Kargan et Noctilum. Doté de ressources naturelles abondantes, il fut au centre des attentions de ces deux pays jusqu'à ce qu'un incident diplomatique provoque une guerre ouverte. Celle-ci avait pour enjeu le contrôle de Vassilia. L'incident diplomatique en question fut l'assassinat d'un émissaire de Noctilum alors qu'il se trouvait à Iclade, la capitale de Vassilia. Alors que les liens commerciaux entre les deux pays étaient sur le point de se rompre au profit de Kargan, il apparut qu'un assassin de ce pays était à l'origine du meurtre. Suivirent des escarmouches et sabotages entre les Kargan et Noctilum qui connurent un dénouement tragique en 512. Une bataille opposa alors l'armée de Kargan à la fraîchement créée Main de Nexon. Une déflagration sans précédent tua sur le coup la majorité des personnes présentes, laissant Vassilia exsangue et ravagé. Le dirigeant de Kargan, Gurtem VI, disparut. Le traité de paix entre les deux opposants fut rapidement signé même si des rancœurs restent très vives. Depuis, Vassilia est un désert sans vie, ou presque, dans lequel des brigands s'installent parfois à l'abri des ruines des anciennes villes. D'après certaines personnes, ces endroits contiennent encore de nombreuses reliques très précieuses. Régulièrement, des d'aventuriers d'origines explorent ces terres hostiles pour tenter de faire fortune. Peu d'entre eux reviennent pour s'en vanter. Notamment parce que la majorité de ces individus sans scrupules finissent par rejoindre les chef troupes de Genghan, un nomade charismatique. C'est d'ailleurs lui qui est à l'origine des attaques orchestrées à la frontière de Noctilum.

Ici, par défaut, les post-humains n'ont pas de statut particulier car leur survie y est aussi difficile que celle des autres autochtones.

AILLEURS

Le reste du continent est resté relativement sauvage. Certaines communautés y subsistent mais, dans l'ensemble, ces terres restent encore à découvrir. Elles n'attisent toutefois pas les convoitises, personne jusque-là n'y a trouvé d'intérêt matériel ou autre. Certains post-humains possédant des pouvoirs qui impliquent chez eux des déformations physiques ou des pertes de contrôles potentiellement catastrophiques y ont élu domicile. Ils peuvent ainsi continuer à vivre tranquillement et à l'abri de leurs anciens congénères.

Une très ancienne légende veut qu'une entrée y soit dissimulée. Elle donnerait accès à une ville souterraine dans laquelle le Messie et certains de ses suivants se seraient retirés. Ils y perpétueraient une lignée d'êtres dotés de pouvoirs extraordinaires.

LE FER ÉTOILÉ

Ce métal utilisé entre autre par l'Inquisition de Kargan provient de filons découverts récemment dans les montagnes entourant ce royaume. Ces derniers ont pour origine la chute d'un météore il y a plusieurs milliers d'années. Le fer étoilé est remarquablement solide et semble avoir des effets sur les mutants. Il permet en effet, au toucher, de neutraliser l'ensemble des pouvoirs de la cible pour une heure. C'est pourquoi l'Inquisition utilise des armes faites de ce métal mais également, pour les prisonniers, des menottes et chaînes faites du même matériau. Ce que peu de personnes savent en revanche, c'est que le cœur même du météore, entouré par le fer étoilé, est à l'origine des pouvoirs apparus il y a quelques centaines d'années. Bien que ne donnant pas systématiquement des pouvoirs à ceux en contact avec lui, il permet de les réveiller chez des sujets pour qui ces dons étaient latents. Une autre faculté du cristal dont est composé le cœur du météore est de décupler les effets des pouvoirs utilisés par une personne en contact avec celui-ci.

C'est ainsi qu'au cours de la bataille de Vassilia, Nexon, ayant découvert par hasard cette propriété, en remit une petite quantité à chaque membre du groupe de masques. Il les envoya



alors au combat... avec les conséquences que l'on connaît. Il paraîtrait d'ailleurs que, suite à cela, des fragments du cristal peuvent être découverts dans le désert qui constitue maintenant ce pays.

Aujourd'hui encore, cette propriété est un secret bien gardé et ceux qui le connaissent font leur possible pour mettre la main sur des échantillons.

A Noctilia, le médecin Jurgas est connu pour accomplir ce qui apparaît aux yeux de certains comme des miracles. Il possède en pendentif un fragment de cristal acheté pour quelques pièces à un marchand revenant de Vassilia. Ce bijou lui permet d'utiliser de façon optimale son pouvoir de guérison et a indirectement fait sa fortune.

En Kargan, plus qu'ailleurs, s'éveillent régulièrement des pouvoirs chez des individus. Ceci contribue bien entendu à donner de l'importance à l'Inquisition. Dans le reste du monde, des fragments de cristal provenant de la bataille de Vassilia émergent parfois, provoquant une augmentation du nombre de mutants jusque dans des contrées reculées.

SYNOPSIS

ARRIVÉE SUR LA TERRE M-18

Les personnages arrivent directement en Kargan. De par leur aspect étrange, ils attirent l'attention des autochtones. Malgré tout, il reste possible pour eux de visiter cette ville. Celle-ci leur paraîtra sans nul doute très décalée par rapport à ce qu'ils connaissent par ailleurs. Installée dans une vallée autour de laquelle on peut distinguer des massifs montagneux, la région semble emprisonnée dans le Moyen-âge. Bourdonnante d'activités, elle grouille d'une population visiblement trop occupée pour accorder de son temps à des étrangers. Les bâtiments en pierre taillée sont intimidants même pour des personnes habituées à des immeubles autrement plus élevés.

S'ils se font trop remarquer, notamment en utilisant leurs pouvoirs, les personnages risquent d'être rapidement confrontés à l'Inquisition. Ils risquent alors de se faire arrêter et enfermer dans le centre de détention de l'Inquisition. Si c'est le cas, ils sont libérés par la suite par Kirogs et Illiane,

membres de la Confrérie de l'Etoile, alors qu'ils leur apportent leur repas. Ils sont ensuite escortés dans les montagnes avec ces derniers pour rencontrer le reste du groupe. Si les personnages restent discrets, ils sont rapidement contactés par un membre de la Confrérie qui les identifie comme des post-humains. Il leur expliquera brièvement la situation avant de les conduire auprès des autres membres, dans les montagnes.

Le personnage en question s'appelle Kirogs. Il est capable de détecter les autres personnes possédant des pouvoirs et peut neutraliser temporairement ces derniers. Employé comme aide du cuistot dans l'une des tavernes de la ville, c'est un élément fondamental du groupe dans la mesure où il peut régulièrement recruter de nouvelles personnes. Plutôt jeune (il va sur ses 20 ans), hirsute et vêtu d'un tablier gris qui a connu de meilleurs jours, il est apprécié de tous et fait son possible pour dissimuler ses facultés.

Illiane est la sœur de Kirogs. Légèrement plus jeune et surtout plus extravertie que son frère, elle peut manipuler les esprits et modifier les mémoires à sa guise. Ainsi, elle a souvent été mise à contribution pour rendre certaines actions de la Confrérie plus discrètes.

L'Inquisition patrouille souvent dans Karganil en petits groupes de 2 à 5 individus. Ces derniers, revêtus d'armures et armés, se contentent la plupart du temps d'intervenir en cas de problème. Ils prennent parfois l'initiative de contrôler un individu leur paraissant suspect. Cette dernière notion étant grandement subjective. Le Centre de Détention, situé à quelques rues de l'imposant palais de la ville, est lugubre au possible. Offrant peu d'ouvertures vers l'extérieur, il s'agit d'une tour s'élevant sur 5 étages. Les locaux de l'Inquisition s'étendent également dans les souterrains se situant sous ce bâtiment. Il paraîtrait même que ces derniers donnent en divers endroits sur le réseau de catacombes creusé sous la ville. De ceux-ci s'échappent souvent des cris et lamentations ayant poussé la plupart du voisinage à déménager pour s'en éloigner. S'il s'avère que le contrôle de pouvoir est positif, les contrevenants seront traités sans ménagement. Ils seront jetés ensemble dans un cachot ne disposant pas de fenêtre et dont la solide porte est renforcée de Fer Etoilé.



Différentes traces sur les murs (suie, griffes, etc.) laissent penser que les précédents occupants ont tenté de fuir mais en vain.

LA CONFRÉRIE DE L'ETOILE

Le réseau de cavernes utilisé par la Confrérie semble s'étendre tel un immense labyrinthe sous les montagnes. Difficile a priori de s'y retrouver sans l'aide d'un guide, ce qui explique sûrement comment ses occupants ont pu rester cachés pendant aussi longtemps. On y trouve une véritable communauté, femmes et enfants compris. Les cris de joie des plus jeunes résonnent dans certaines galeries alors qu'ils s'amusent non loin de là.

C'est sous une voûte gigantesque que se réunissent les dirigeants. Et c'est d'ailleurs là que sera conduit le groupe pour faire la connaissance de Galad. Après avoir devisé quelques temps sur l'origine des personnages, celui-ci leur demandera un service en échange de leur sauvetage par Kirogs et éventuellement Iliane.

Il leur apprend la disparition de la femme et du fils de Enkob. Aux dernières nouvelles, ils auraient été aperçus en train de tenter de contourner les postes de garde sur la route principale menant à Noctilum. Ceci a attisé les tensions déjà existantes entre les deux pays et, plus que jamais, les espions sont traqués dans Karganil. L'Inquisition est omniprésente. Surtout qu'on est sans nouvelles de Lamia et Gurtem depuis. L'une des membres de la Confrérie, Lilia, était anciennement employée au palais. Elle apprendra aux personnages qu'elle soupçonnait depuis quelques années le jeune Gurtem (presque quinze ans) d'avoir des pouvoirs. Longtemps femme de chambre, elle eut souvent l'occasion de nourrir des doutes à propos du jeune héritier mais ne put jamais obtenir de preuves. Il aurait fui pour échapper à l'Inquisition qui aurait tôt ou tard remarquée son état et l'aurait condamné.

Pour Galad, la mère et surtout le jeune enfant pourraient constituer un argument de poids et un moyen de pression sur le dirigeant de Kargan. Officiellement, son intérêt est d'éviter un conflit ouvert entre Noctilum et Kargan. En effet, si les rumeurs persistent à propos de la présence des deux disparus en Noctilum, la riposte de Enkob risque d'être violente. Celle-ci doit être évitée, surtout qu'un tel conflit ne ferait qu'attiser la haine envers les mutants en Kargan.

Les personnages devront donc traverser les montagnes (et leurs sommets enneigés) pour rallier la route allant vers Noctilum. S'ils prennent soin d'éviter le poste de garde contrôlé par Kargan, ils pourront partir sur les traces de Gurtem et Lamia.

VERS NOCTILUM

La route reliant les deux pays est pavée et bien entretenue. Elle traverse sur quelques kilomètres une bande de terre déserte appartenant à Vassilia pour ensuite passer au milieu de la végétation verdoyante de Noctilum. Ce paysage bucolique contraste violemment avec l'atmosphère lourde et froide de Kargan et rend le trajet très plaisant. Toutefois, en cours de route, le groupe assistera à l'attaque d'une caravane de marchands voyageant dans la même direction qu'eux. Vêtus de vêtements sombres et montés pour la plupart sur des chevaux très maigres, ils visent apparemment les biens contenus dans le convoi. Ils ne comptent visiblement pas laisser de survivants.

Si les agents aident le convoi, les éventuels rescapés pourront leur apprendre diverses choses. Ainsi, les attaques de brigands en Vassilia sont de plus en plus fréquentes et ont rendu les voyages très dangereux. De nombreuses disparitions ont été signalées, les coupables semblant capturer ceux qu'ils ne tuent pas sur place, sans que l'on sache dans quel but.

Si les personnages ne se décident pas à partir à la poursuite des brigands, ils en auront toujours l'occasion plus tard en croisant un village dévasté non loin de la route. La petite dizaine d'habitations a été pillé, incendiée et il ne reste sur place que des morts. Il est cependant aisé de repérer les traces des agresseurs et de les suivre jusqu'à leurs campement.

LE DÉSERT

Le campement des brigands est situé non loin de la frontière séparant Vassilia de Noctilum dans des ruines entourant l'une des rares oasis du désert. Des tentes en peau de bête ont été installées pour



accueillir les brigands, au nombre de trente. Un peu à l'écart, un enclos entouré de murs de bois et de fer abrite ce qui semble être des prisonniers. Ils semblent en piètre condition, décharnés et la peau tannée par le soleil.

Sous les ordres de Genghan, divers groupes capturent les voyageurs et autres résidents de Noctilum pour les tenir à disposition de leur chef. En effet, ce dernier réunit depuis quelques années des fragments de cristaux trouvés dans le désert pour augmenter la puissance de son pouvoir de contrôle mental. Il s'en sert alors pour retourner les prisonniers contre leurs anciens compatriotes en constituant une armée à même de renverser Noctilum et ses dirigeants.

Malheureusement, Gurtem et Lamia ne se trouvent pas parmi les prisonniers. Si les agents discutent avec les prisonniers, ils apprendront que Gurtem et Lamia ont été transportés vers le repère central des brigands, dans les ruines de l'ancienne capitale de Vassilia (Vassilium). Il s'agit d'une oasis verdoyante au centre de laquelle se trouvent les restes de la ville fortifiée. Elle est peuplée à ce jour par plus d'un millier de personnes dont près du tiers ont été directement manipulés par l'esprit de Geghan après leur enlèvement. Parmi ces dernières se trouvent les deux personnes recherchées. Deux moyens permettent de les libérer de l'emprise du chef des brigands: la première est de les amener hors de portée du pouvoir de contrôle mental de Genghan, la seconde est de le neutraliser. Pour la deuxième solution, toutefois, les agents devront faire preuve de prudence afin de ne pas tomber sous l'influence de Genghan. S'ils y parviennent, tous qui étaient manipulés reprennent ceux

simultanément leurs esprits. Ceci peut bien entendu causer des problèmes liés à la présence dans un même lieu d'hommes naturellement dévoués à la cause de leur leader. Ils ne verront pas forcément cette délivrance d'un bon œil.

RETOUR TRIOMPHAL?

Une fois les prisonniers libérés, les personnages ont toutes les chances d'être considérés comme des héros à Noctilum, surtout s'ils ont réussi à se défaire de Genghan. Toutefois, il est recommandé de ne pas y apparaître en compagnie de l'héritier de Kargan et de sa mère sous peine de susciter des intérêts malveillants parmi certains dirigeants.

Le groupe va devoir escorter les deux disparus jusqu'à leur pays d'origine mais surtout les convaincre d'y retourner. Ces derniers craignent d'y rencontrer le destin peu enviable qui les a poussés à fuir.

Il leur faudra donc manœuvrer subtilement pour traverser la frontière sans se faire remarquer et retourner auprès de la Confrérie de l'Etoile sans encombre. Galad et ses compagnons les accueilleront chaleureusement et le récit de leurs exploits restera sûrement longtemps dans les mémoires.

Toutefois, le chef de la confrérie de l'étoile a décidé d'utiliser la nouvelle condition de Gurtem et Lamia pour ses propres desseins. Il a décidé de révéler à toute la population les pouvoirs détenus par l'héritier. Il y a fort à parier que ceci ne sera pas sans conséquences...



JOS TERRE ALTERNATIVE RG1

Cette planète ravagée n'est au final pas si éloignée de la nôtre. Cependant, ici, pas de pouvoirs ni de justiciers masqués.

1955: L'homme qui se fait appeler Professor met au point un engin spatial. Grâce à celui-ci, il fait partie du premier groupe de personnes à marcher sur la Lune. Les autres membres ne sont autres que ses compagnons de longue date : Captain et Tin, accompagnés de Halfwolf, l'animal de compagnie de ce dernier.

1966: Les Etats-Unis sont les premiers à poser le pied sur Mars après une compétition de longue haleine avec l'URSS. Ces derniers, par orgueil, enclenchent alors un conflit plus ou moins discret avec leur rival.

Fin des années 60: par le biais d'une petite république bananière, les russes agressent les Etats-Unis dans ce qui est le premier acte de violence réel jusqu'alors. Cet évènement est l'élément déclencheur d'une haine réciproque qui aboutit quelques années plus tard sur une guerre nucléaire mondiale. Rapide et destructrice, celle guerre ne laissa qu'une poignée de survivants pour se partager une planète exsangue, ravagée par les radiations.

De nos jours, il n'y a plus de gouvernements et l'humanité se contente de survivre comme elle peut. Les radiations ont provoqué des mutations chez une bonne partie des rescapés. Toutefois, aucun pouvoir surhumain n'est apparu, seulement des difformités physiques ou autres maladies mortelles. Tremblements de terre, éruptions volcaniques, émergences de nouveaux volcans sont les signes annonciateurs d'un dérèglement généralisé de la Terre. Ses habitants en sont bien conscients et tentent désespérément de trouver une solution.

Dans sa forteresse imprenable gardée par une foule de fidèles armés jusqu'aux dents, Minos, criminel de génie, prépare sa fuite de la planète. Pour cela, il a fait capturer Professor pour l'obliger à construire un vaisseau spatial. A l'extérieur s'amassent ses opposants qui, menés par Tin et ses amis, planifient l'attaque de la place forte pour libérer leur compagnon et partir avec lui avant la fin imminente de l'humanité. Se croyant bien préparés, de nombreux intrépides ont tenté de prendre d'assaut la forteresse... mais tous finirent dans une mort tragique.

Et les agents dans tout ça?

Le groupe se retrouve donc sur cette planète au bord de la destruction alors que Tin et ses amis subissent une attaque des hommes de Minos. En s'impliquant dans la défense d'un camp par rapport à l'autre, ils se rendront compte rapidement du rôle qu'ils pourront jouer dans la survie des derniers rescapés.



LES PERSONNAGES NON JOUEURS

PROFESSOR

Lorsqu'il marcha sur la Lune pour la première fois, il était déjà âgé et à moitié sourd. Au fil des ans, il a su faire profiter ses camarades de ses inventions géniales, même si cela les a parfois entraînés dans des aventures périlleuses. Devant faire face fréquemment au danger, il s'en est systématiquement sorti, avec ou sans l'aide de Tin et Captain d'ailleurs. Obnubilé par ses recherches, il fut capturé par Minos alors que ses amis étaient partis pour tester son nouveau modèle de submersible.

Professor

[Sens] Sourd comme un pot 1

[Esprit] Génie 6 Atout : Chanceux

[Connaissances] Sciences 6 Énergie 1 Passion 3

TIN

Seules les quelques rides apparues récemment sur son visage trahissent son âge. Son allure et sa musculature saillante lui donnent toujours l'air d'un jeune homme, même si cette époque paraît bien lointaine. Il porte d'ailleurs toujours cette mèche de cheveux relevée sur le devant du crâne. Ayant déjà affronté Minos à plusieurs reprises par le passé, il est bien résolu à le neutraliser une fois pour toute et à libérer Professor.

Tin

[Corps] Athlétique 5 [Mobilité] Aux aguets 5 [Figure] Beau gosse 4

Atout : Hard-Boiled

Handicap: Némésis (Minos)
[Combat] Armes à feu 4
[Combat] Corps à corps 5
[Interaction] Convaincre 5
Énergie 4 Passion 2

CAPTAIN

Ce vieux loup de mer a parcouru tous les océans du globe. Affecté d'un sérieux penchant pour l'alcool, qui ne s'est pas amélioré ces dernières années, il aime avoir l'attention d'un auditoire pour narrer ses aventures passées. Il s'anime alors d'une vitalité surprenante et peut tenir ainsi de nombreuses heures. Il est également connu pour ses jurons qui font rougir les hommes les plus endurcis.

Captain

[Corps] Endurci 4 [Figure] Orateur chevronné 5 [Sens] Imbibé 1

Atout : Expérience

Handicap: Troubles (alcool), Pulsion

[Combat] Pugilat 3

[Connaissances] Mers et Océans 6

Énergie 2 Passion 3

HALFWOLF

Autrefois un fidèle animal de compagnie plutôt inoffensif bien que plus intelligent que la moyenne, Halfwolf a bien changé. Exposé aux radiations, il est devenu une farouche bête de guerre tenant plus du loup que du caniche. Cette transformation, en plus d'en faire un allié de choix, a également considérablement rallongé son espérance de vie.

Halfwolf

[Corps] Mutation 6 [Mobilité] Vif 4

Handicap : Attachement (fidèle à Tin, Halfwolf

est prêt à risquer sa vie pour lui)

[Combat] Morsure 5 [Combat] Griffer 4

Énergie 4 Passion 1

MINOS

Grec d'origine, cet homme rondouillard arbore une petite moustache et un monocle dont il ne se défait presque jamais. Ses goûts vestimentaires se portent sur des accoutrements proches de ceux qu'on attendrait d'un cowboy, le blanc et le rose les rendant facilement reconnaissables. Retors et



imaginatif, il fut longtemps traqué en vain par les polices de nombreux pays. Ses méfaits lui ont permis d'amasser une fortune colossale et de faire construire sa forteresse dès qu'il sentit les évènements sinistres se profiler. Peu soucieux du devenir de ses semblables, il compte quitter la Terre dès que Professor aura fini de mettre au point le vaisseau sur lequel il est obligé de travailler depuis plusieurs années.

Minos

[Corps] Bien portant 3 [Esprit] Machiavélique 4

Atout: Richesse

Handicap: Némésis (Tin)
[Interaction] Mentir 5
[Interaction] Manipuler 4
Énergie 2 Passion 3

Post Scriptum

Il est recommandé de jeter un œil au numéro 11 des Teen Titans de juin 1987 (Teen Titans : Spotlight on The Brotherhood of Evil) pour découvrir l'origine de cette planète burlesque sortie de l'imagination d'un français impliqué dans le monde des comics.

Toute ressemblance avec des personnages de fiction issus d'un classique de la bande-dessinée franco-belge aurait du mal à passer pour fortuite.



HO1 TERRE ALTERNATIVE AM42

GÉNÉRAL

Sur cette Terre, pas de ressentiment mondial antihéros. Face à la menace des super-vilains, les populations humaines se gardent bien de fustiger leurs sauveurs... Du coup, les affrontements entre masques font parti du quotidien au même titre que n'importe quel problème d'origine humaine. Les détracteurs des masques existent, mais leurs discours n'entament pas l'opinion publique générale.

Les mutants naturels n'existent pas, aussi les rares à venir en Madreselva sont-ils des rescapés d'expériences soviétiques, de régimes totalitaires, de savants dérangés, de méga-corporations sans scrupules...

HISTORIQUE DES SUPER-HÉROS

LES HÉROS DAVANT

On peut retracer l'existence d'individus costumés se battant pour leurs idéaux (et de leurs ennemis non moins théâtraux) au moins jusqu'au moyenâge. Phénomènes isolés, ces personnes sans pouvoirs pour la plupart (hormis les rares sorciers) ne marquèrent jamais formellement l'histoire.

Les faits d'armes du Spadassin Gris contre le terrible Maître-Artisan et ses dangereux automates mécaniques restèrent ignorés de la majorité du grand public, devenant simplement des figures populaires et des légendes contemporaines.

A l'époque de la conquête de l'Ouest Sauvage, les grands espaces connurent leurs lots de cavaliers solitaires rendant la justice, de savants excentriques maîtres de la vapeur et de maléfiques pratiquants des arts obscurs exploitant l'énergie spirituelle d'anciens cimetières indiens.

PREMIERS PAS DANS LÈRE MODERNE

Au début du siècle, les affrontements entre héros et vilains devinrent plus médiatisés, et les sentiments plus diversifiés. Lorsque les Sky Crusaders descendirent les zeppelins du Docteur Domination au-dessus de Chicago, leurs aventures furent retransmises à la radio et aux actualités cinéma. Certains les virent comme d'authentiques héros-aventuriers, d'autres comme de simples lunatiques dans des avions de combat. Bien sûr, d'autres évènements demeurèrent inconnus. comme les membres de la Société de Minuit empêchant un baron des finances sans scrupules de déséguilibrer le cours mondial de l'or à l'aide d'un ancien artefact atlante. La Première Guerre Mondiale se fit sans héros. Les individus à pouvoirs surhumains n'apparurent que bien plus tard, à quelques exceptions notables près, comme The Hood et son pouvoir de déplacement instantané, fruit d'une discipline mentale stricte et d'une connaissance parfaite d'arcanes spécifiques. Mais ce simple humain faisait bien pâle figure à coté des super-héros à venir, émergeant aux alentours des années 30.

LA SECONDE GUERRE MONDIALE

Le nombre de héros et vilains n'étaient cependant pas suffisant pour influencer de façon importante le cours d'un conflit comme la Seconde Guerre Mondiale. Pour la majorité, même, cela résultait d'un choix conscient. Icon et Apogee combattirent les savants nazis et les quelques super-vilains de l'Axe. Cependant, ils refusèrent toute implication dans des opérations militaires à grande échelle. Pour rester des symboles, ils se devaient de rester à l'écart de toute instrumentation au profit d'un camp précis et se contenter d'agir au cas par cas comme ils l'avaient toujours fait, en suivant leur éthique. Ainsi, les Sky Crusaders refusèrent de larguer la bombe atomique sur le Japon.



Ce comportement jugé "enfantin et détaché des réalités du monde" déplu fortement à l'état-major Allié et les masques eurent mauvaise publicité durant toute la guerre. Dans le camp adverse aussi, certains masques refusèrent de suivre leurs dirigeants. Ceux-ci ne malfaisants cependant pas aussi coulants que les Alliés face à ce refus. Ainsi, les masques les plus vulnérables furent catalogués comme traîtres et pourchassés. L'allemand Zeitgeist, héros d'état, se rendit personnellement responsable de la destruction du camp de Buchenwald et de la libération de ses prisonniers en 1943, ce qui entraîna des représailles immédiates sur sa famille. Il disparu ensuite totalement de la face du monde. Plus tard, les nazis revendiquèrent sa mort en exhibant un costume déchiqueté. (Zeitgeist réapparut cependant dans les années 60 sous le sobriquet de Panzerfaust lorsqu'il empêcha une catastrophe en Allemagne de l'Est. Il détruisit un robot expérimental soviétique devenu fou durant sa phase de test. Il reprit peu après son nom d'origine. Il fut l'instigateur de la chute du Mur de Berlin, en 1967, qui détacha toute l'Allemagne à l'URSS).

L'APRÈS-GUERRE ET L'ÉPOQUE MODERNE

La guerre terminée, certains Masques nés du conflit (comme Iron Glove ou Maîtresse Terreur) continuèrent d'agir. Ils perdirent cependant leur statut de héros car leur brutalité, excusable en temps de guerre et d'occupation, devint inacceptable dans un monde en paix.

De plus, de part les projets occultes secrets d'Hitler et de ses savants, le Troisième Reich fut responsable d'un certain nombre de perturbations paranormales. Ces troubles perdurent encore de nos jours sous la forme de monstres ou de machines destructrices. Ceci s'ajoutent évidemment aux créatures mythiques et autres menaces magiques ayant peuplées les recoins de la planète depuis toujours.

Les décennies suivantes furent émaillées de crises diverses. C'est durant cette période notamment qu'un tyran extra-terrestre venu d'Alpha du Centaure, Teron Vlax, revendiqua la Terre comme faisant partie de son Empire et exigea qu'on lui verse toute l'eau du globe. Les plus grands héros

de la Terre : la Société de Minuit, Icon, Apogee, Zeitgeist ou encore Serp et Molot, les défenseurs soviétiques, jouèrent tous un rôle face à la menace. Ensembles, ils déjouèrent les plans de Teron Vlax et ses alliés terriens et le renvoyèrent dans son pénitencier spatial. Cette alliance de héros de tous bords déboucha sur la création du groupe de héros "The Guardians". Mais une autre équipe s'était formée pendant cette campagne: Morningstar, qui s'occupa de certains problèmes que les grands héros ne pouvaient gérer en même temps que la crise Teron Vlax.

Par la suite, l'équipe Morningstar devint assez populaire et de nouveaux membres vinrent se joindre à eux au fil des ans. A la suite d'un incident évité de justesse sur la Lune (beaucoup crurent que l'astre allait être disloqué, Icon dut publiquement rassurer les foules, et la Lune resta finalement entière), Morningstar fut à nouveau impliquée dans une potentielle catastrophe en baie de Cortez. Ils y combattirent une armée secrète sur une station scientifique off-shore. Sans le sacrifice de deux de leurs nouvelles recrues, les choses auraient sans doute pu mal tourné. Maria et Dolorès Esteban étaient deux jumelles mutantes. Maria (Input) pouvait absorber l'énergie sous certaines formes. Elle la transmettait à Dolorès (Output) qui pouvait la relâcher de diverses manières. Input se sacrifia pour absorber quantités impressionnantes d'énergies générées durant la destruction de la plate-forme et les transférer à sa jumelle. A la limite de son potentiel, Dolorès mourante vola jusqu'à la Basse-Californie et libéra l'énergie une dernière fois, faisant refleurir le désert sur des centaines de kilomètres carrés.

Cette conclusion inattendue éveilla des soupçons sur la multinationale Van Drake Enterprises et ses dirigeants Dorian et Victoria Van Drake. Ennemis notoires d'Icon et ses alliés, Dorian et Victoria sont sans doute les deux êtres les plus intelligents de la planète. Leur savoir-faire couvre à lui seul l'ensemble des connaissances scientifiques humaines. Leur intelligence hors-norme leur confère une capacité extraordinaire planification et de prévision des différents aboutissements possibles. Ainsi, il s'avéra qu'ils avaient précisément acheté, pour une somme ne pouvant être refusée, l'ensemble de la péninsule



au Mexique quelques mois plus tôt. L'affaire fut divulguée par la Société de Minuit et les Gardiens. Il s'avéra que l'ensemble de l'Incident Cortez faisait partie d'un plan minutieusement préparé par les Van Drake pour obtenir précisément, par le biais des jumelles (dont ils avaient aussi prévu l'entrée dans le groupe MorningStar), le refleurissement de ce désert. Tout ceci afin d'en tirer de substantiels profits.

Malheureusement, comme toujours avec les Van Drake, ils avaient aussi prévu l'éventualité d'une défaite. Il fut donc impossible de remonter catégoriquement jusqu'à chaînes eux: d'intermédiaires sans fins, paperasses administratives sans logiques, circulaires évasives, faits improbables et/ou insuffisants pour les inculper... Sentant cependant qu'ils ne pourraient garder la péninsule sans risquer d'attirer l'attention du public sur eux (et pas seulement des super-héros), ils décidèrent d'en faire un état indépendant et de le confier à MorningStar... Durant les premières années, ils participèrent financièrement à la mise en place des infrastructures nécessaires à la viabilité d'un tel projet.

L'équipe Morningstar fut dissoute dans la foulée. Ses membres fondateurs, principalement, se consacrèrent à l'administration et à l'entretien de ce nouveau pays plein de promesses. Les autres rejoignirent d'autres équipes, continuèrent leurs carrières en solo, ou raccrochèrent leur costume pour goûter une retraite plus ou moins paisible.

LE MADRESELVA

Recouvert à présent d'une jungle luxuriante, ce nouveau pays fut baptisé le Madreselva. Des espèces animales appropriées furent introduites pour aider à établir le nouvel écosystème. La capitale, San Sepulcro (construite où Dolorès Esteban est venue s'éteindre, et nommée ainsi pour cette raison), commença de s'étendre. L'ambition de ce nouveau pays est d'être un modèle pour tous les autres : structure sociale éclairée, système politique propre, idéaliste et efficient. Il doit représenter le territoire de l'avenir, reflet d'un monde meilleur.

C'est la raison pour laquelle le Madreselva est à l'origine d'Humanydyne, une organisation super-

héroïque internationale d'investigation et d'intervention pour les problèmes liés aux masques. Son QG principal se trouve à San Sepulcro.

QUELQUES GROUPES SUPER-HEROÏQUES

HUMANYDYNE

« Les gens ne seraient pas à l'aise de voir l'agent de police de leur quartier faire sa ronde en se déplaçant à 20 centimètres du sol. Les autres flics non plus d'ailleurs. C'est bien pour ça que la distinction a toujours existé entre les représentants de l'ordre et les masques. Humanydyne fonctionne pourtant correctement, et faut croire que même les post-humains peuvent avoir le goût de la paperasse, du café en distributeur et des engueulades par les supérieurs.»

-John Nada.

De leur central basé à San Sepulcro, Humanydyne fonctionne comme une police internationale. Seulement, elle n'intervient que sur les problèmes semblant impliquer des post-humains sans envergure "cosmique" ou des créatures surnaturelles à petite échelle: groupe de mercenaires en armures qui dévalisent des banques, assistant laborantin qui s'injecte une formule de contrôle des phéromones et qui en profite pour violer toutes les femmes qu'il rencontre... Ayant des procédures similaires aux diverses organisations d'enquête et de maintien de l'ordre, Humanydyne travaille en partenariat autorités avec locales. Son internationale est différente de celles des autres super-groupes. C'est une police constituée de super-héros assermentés par la communauté internationale, pas un "groupe" de justiciers autoproclamé.



THE GARDIANS

« J'entends souvent dire que les Gardiens sont le super-groupe numéro un sur Terre. Cela me fait sourire. Voyez-vous, à la base, dans les années 40, c'est un surnom que nous nous donnions pour plaisanter Icon et moi. Mais après Teron Vlax, quand il sembla évident que le monde devait pouvoir faire cause commune en cas de problème, c'est le nom que nous donnâmes tout naturellement à ce groupe hétéroclite qui s'était formé par la force des choses. »

-Apogee.

Impossible de nos jours de parler de super-groupes sans que le nom des Gardiens ne s'impose immédiatement. Ses membres, mondialement connus et venus de tous les horizons, sont parfois des héros nationaux dans leur patrie d'origine. Formé dans les années 70, le groupe a aussi bien été engagé dans des aventures outre-espace que dans des conflits bien terrestres. Soucieux d'améliorer la planète sans ingérence dans les affaires d'états souverains, ils sont notablement dans les pays pauvres, et plus particulièrement en Afrique Noire. Ils ont aidé à lutter contre la désertification et ont déjà fait reculer le sable sur plus de 10% du territoire africain. Leur quartier général est d'ailleurs basé au Murwana, pays d'Afrique Centrale, patrie du membre fondateur Queen Feral. Sous leur influence, l'Afrique toute entière sort peu à peu de son statut tiers-mondiste. Avancées sociales et politiques, technologies d'amélioration de la vie et souci de renfort de l'écologie, sans compter une baisse drastique du braconnage, transforment lentement mais sûrement le visage du continent.

ICON

Sans aucun doute le super-héros le plus connu de la Terre, Icon apparut dans le ciel de Londres en 1933, juste à temps pour mettre en échec une attaque du Maître des Ondes sur la capitale. Il a depuis vécu des aventures sur toute la planète, et même au-delà. Icon n'affiche pas le moindre signe de vieillissement, il est le même que celui qui sauva Londres il y a plus de 70 ans.

Ses origines sont inconnues du public. Fruit d'une expérience ésotérique bien trop complexe qui n'aurait jamais du être tentée. Icon est, à défaut d'une description plus appropriée, un fragment arraché à une entité vivant... ailleurs. Un autre plan d'existence, le passé ou le futur du nôtre, cet « ailleurs » est inconnu. Après son invocation, Icon ressemblait à un enfant d'une dizaine d'années. Parmi les participants au rituel se trouvait un couple. Martha Campbell, seule femme présente, fut aussi la seule survivante. Elle s'enfuit avec l'enfant et, grâce à l'argent de son mari, s'installa dans une petite maison de Northampton où elle refit sa vie en tant que bibliothécaire. Elle nomma l'enfant Anthony, comme son défunt mari.

L'enfant était terriblement précoce, mais Martha fit tout pour qu'il connaisse une enfance normale. Il n'avait que de vagues souvenirs de son existence précédent la cérémonie, ceux-ci ne se manifestant que dans ses rêves. C'est à cette époque qu'il se lia d'amitié avec la petite Elisabeth Milton, la future Apogee. Anthony réprimait de puissantes forces qu'il sentait en lui, les imaginant destructrices. Il était terrorisé, pensant brûler vif si sa concentration se relâchait lors d'une de ses crises. Mais il s'empêchait, en fait, d'atteindre son véritable potentiel. Sa nature surnaturelle le rendait cependant déjà supérieur aux humains en nombreux points plus innés : force, endurance... En compagnie d'Elisabeth, il mit à contribution ses pouvoirs pour lutter contre le crime à Northampton, sa région, et (rarement) dans le reste de l'Angleterre.

Lorsqu'un gangster blessa Elisabeth à mort, Anthony chercha un moyen de la sauver. Sur les conseils de son amie mourante tout autant que sous l'effet du chagrin, il cessa de lutter contre ses énergies intérieures. Son véritable pouvoir se diffusa alors en lui... et en elle. Non seulement il la soigna, mais il lui conféra du même coup des super pouvoirs. Réalisant par la suite l'étendue de leurs talents respectifs, ils s'entraînèrent ensemble pour améliorer leurs capacités à combattre le crime. Leur première apparition à Londres marqua le début de la légende.



Icon

[Mobilité] Véloce 4

[Corps] Poings vengeurs 8

[Corps] Corps à toute épreuve 10

Bouclier énergétique 7 (Temps 5 Protection 5

Violence à ajouter à un coup 4)

Limitation : Icon doit recevoir un coup d'une puissance au moins égale à la violence qu'il souhaite rajouter à son attaque.

Vol 7 (Temps 6, vitesse 8)

Rayon cosmique 7(Distance 7 Dommages 7)

Coup de poing du héros 5

Arme à feu 3

Énergie: 5 (10) Passion: 3

Initiative : Indemne [7] 3 Blessé [5] 2 Blessé [2]

Х

APOGEE

Elisabeth Milton était une jeune fille tout à fait normale. Son grand-père était pompier et son père, secrètement, était l'aventurier connu sous le nom de Daring John. Elle hérita d'eux le goût du risque, de l'abnégation et de la justice. Quand elle rencontra l'étrange garçon que l'on nommait Anthony Campbell, elle mit fort peu de temps à découvrir son secret, et devint son amie.

Plus tard, lorsqu'il commença à employer ses dons pour combatte le crime, elle l'aida du mieux qu'elle pu, tout en élaborant de son côté quelques théories sur ce « feu » qu'il ressentait en lui. Elle fini par être persuadée qu'il ne s'agissait pas d'un danger pour lui, mais bel et bien, en quelque sorte, de son prochain stade d'évolution. C'est en accourant pour lui faire part de ses conclusions qu'elle fut abattue par un gangster qui mettait à sac la maison des Campbell à la recherche du jeune garçon.

A son retour chez lui, Anthony trouva Elisabeth mourante. Elle pu lui expliquer les grandes lignes de ce qu'elle pensait avoir déduit, et le conjura de se laisser aller. Le pouvoir qui enfla en lui pour la première fois depuis son apparition sur Terre engloba Elisabeth. Quand ce fut fini, elle était saine et sauve... et dotée de pouvoirs, tout comme lui. Ensemble ils n'eurent aucune difficulté à retrouver le bandit et à le livrer aux autorités. Puis elle convainquit Anthony qu'ils devaient utiliser

leurs nouveaux pouvoirs à grande échelle. Ayant trouvé le terrain secret d'entraînement de son père (disparu depuis), Elisabeth et Anthony y passèrent quelques temps à tester leurs nouvelles limites. Quand la nouvelle de l'attaque de Londres fut annoncée à la radio, ils y volèrent sur le champ... Le reste fait désormais parti de l'histoire!

Apogee ne montre pas non plus de signe de vieillissement. La stabilité de ses pouvoirs, hérités d'un autre, a fluctué au fil des années, suivant les épreuves et les assauts de ses ennemis. Il lui est arrivé de les perdre. Elle possède à cette fin une super-armure, cadeau d'un allié extra-terrestre, simulant parfaitement ses pouvoirs.

Ayant un esprit plus pragmatique qu'Icon, elle est à l'origine de l'idée des Gardiens.

Apogee

[Corps] Endurance supranaturelle 8

[Corps] Force herculéenne 6

[Esprit] Goût du risque 4

[Mobilité] Athlétique 4

Bouclier énergétique 5 (Temps 4 Protection 6)

Vol 7 (Temps 7 Vitesse 7)

Art martial 4
Armes de jet 4

Énergie: 6 Passion: 7

Initiative: Indemne [7] 5 Blessée [5] 3 Au seuil

de la mort [6] X

QUEEN FERAL

Queen Feral, de son vrai nom Gina Dauster, est le résultat d'une expérimentation scientifique dans le domaine de l'évolution humaine. Le professeur Dauster cherchait à créer un humain capable de survivre à un cataclysme qui détruirait la civilisation et ramènerait la terre au règne animal. Elle se soumit elle-même à son expérience d'évolution accélérée et devint une créature hybride, à la fois humaine et animale, civilisée et sauvage. Elle vécu mal sa dualité dans les premiers temps, et son comportement erratique lui valu d'être confrontée aux Gardiens. Après avoir purgée une peine de prison symbolique de plusieurs mois, les Gardiens l'intégrèrent dans leurs rangs, où elle brille depuis comme une justicière émérite, mettant ses capacité uniques au service de l'humanité.



Queen Feral

[Mobilité] Vitesse du guépard 6 [Corps] Puissance de l'ours 4

[Corps] Corps recouvert d'écailles 5

Appel d'animaux 6 (Aire 9 Poids 3)

Parler aux bêtes 5 (Poids 7 Temps 3)

Contrôle des animaux 7 (Temps 7 Distance 7)

Mimétisme animal 4 (Temps 3 points à répartir

dans des potentiels 5)

Combat bestial 7

Arme automatique 3 Énergie : 8 Passion : 3

Initiative: Indemne [6] 5 Blessée [5] 4 Blessée

[3] X

ZEITGEIST

Le premier Zeitgeist, Klaus Dietrich, était un aventurier costumé qui tirait ses pouvoirs d'un gant forgé par les Nibelungen. Après avoir cru comme beaucoup au national-socialisme pour redonner une fierté nationale à l'Allemagne, il se retourna publiquement contre le régime hitlérien. Ceci l'amena à rejoindre les résistants allemands. Il fini par se faire capturer, perdant son gant dans la bataille. Sa mort fut mise en scène pour la propagande: il fut envoyé dans un centre militaire, afin d'être utilisé comme cobaye pour un programme nazi visant à la création d'une armée d'übermensch. Ses longues années en tant que héros l'avaient forgé dans le même acier que son ancien gant, et il survécu aux expérimentations. Lorsque le programme fut annulé par Hitler, il se plongea en catalepsie avec l'intention de s'échapper au plus tôt. Mais le centre fut bombardé par l'aviation alliée et il resta endormi jusque dans les années 60. C'est à ce moment là que Hans Koenig, un Dietrich ayant survécu aux camps où la famille de Zeitgeist avait été envoyée, le réveilla. Il avait avec lui le gant des Nibelungen, et avait retrouvé Klaus grâce à d'obscurs documents nazis traitant de son transfert.

Klaus renoua avec son rôle de héros. Cependant, trop honteux de la conduite de son pays en voyant la marque indélébile que l'Allemagne avait imprimé dans tous les esprits, il délaissa le nom de Zeitgeist ("esprit du siècle"). Il devint donc Panzerfaust, "poing blindé", sobriquet plus terre à terre et en rapport direct avec son gant. Il marqua

son retour par l'élimination d'un robot soviétique. Il livra encore quelques batailles avant de se rendre compte qu'il avait perdu la flamme dans les horreurs de la guerre. Quand Hans apprit que Klaus comptait abandonner définitivement ses activités, il lui déclara vouloir devenir un héros luimême. Panzerfaust accepta et lui remit le gant magique. Hans devint alors le second Zeitgeist. Son premier coup d'éclat fut de faire tomber le mur de Berlin et de rendre son unité à l'Allemagne. Il resta Zeitgeist jusque dans les années 80 et c'est son petit-fils, Hermann, qui lui succéda.

L'actuel Zeitgeist, troisième du nom, est donc Hermann Koenig. Plus ouvert sur le monde que ses prédécesseurs, il répond plus volontiers à l'appel du devoir en dehors de l'Europe. Il fait aussi beaucoup de missions communes avec Serp et Molot, les héros soviétiques (chose impensable pour ses prédécesseurs, farouchement anticommunistes) surtout depuis que l'URSS a entamé son processus de réforme de ses méthodes totalitaires de jadis.

Zeitgeist

[Corps] Force du gantelet 5 (12)

[Corps] Survivre aux combats 6

[Esprit] Inflexible 5

Onde de choc 10 (Aire 8 Dommage 12)

Bouclier Nibelung 3 (Solidité 4 Temps 2)

Aura de Fafnir 7 (Aire 5 Temps 5 malus à la mobilité 4)

Arme lourde 3

Grenade 4

Close combat 4

Énergie: 5 Passion: 5

Initiative : Indemne [5] 2 Blessé [3] 2 Blessé [1]

X

MOTHER LIGHT

L'intelligence connue sous le nom de Mother Light est une forme de vie constituée de lumière cohérente, venue d'un lointain futur alternatif où l'humanité tout entière a abandonné la prison de la chair pour se commuer en lumière éternelle. Mother Light est soit la somme de toutes ces personnes, soit simplement l'une d'entre-elles. Cela ne fait pas grande différence, car comme elle



l'explique à qui le demande : «prenez de l'eau de mer dans le creux de vos mains. Qu'est-ce qui est plus la mer, l'eau dans vos paumes, où l'océan d'où elle vient ?»



Elle a rejoint les Gardiens lors d'un voyage temporel tumultueux où la super équipe due empêcher les Van Drake de réécrire l'Histoire à leur avantage. A la fin, tous les souvenirs des méfaits du frère et de la sœur furent effacés de la mémoire du groupe par un retour de force temporel. Toutefois, ils avaient désormais Mother Light dans leur rang, et, d'après elle, depuis plusieurs mois. Incapable de s'en souvenir, ils se fièrent cependant à elle et ne l'ont pas regrettée depuis.

Calme, pondérée, la forme humanoïde, féminine et faite de lumière douce de la Gardienne lui attire la sympathie du grand nombre. Si une déesse s'incarnait sur Terre, elle aurait de grandes chances de ressembler à Mother Light.

Mother Light

[Corps] Lumière pure 6 [Mobilité] Éthérée 10 [Esprit] Volonté de tous 7 Manipulation de la lumière 15 Projection de lumière 6 (Dégât énergétique 6 Distance 6) **Lumière bienfaisante 7** (Distance7 blessure régénérée 7)

Vol 8 (Vitesse 14 Temps 2)
Prises immobilisantes 4

Armes à feu 2

Énergie: 3 Passion: 10

Initiative : Indemne [10] 3 Blessée [8] 3 Blessée

[7] X

THE MIDNIGHT SOCIETY

« La discrétion de la Société de Minuit est tout à l'honneur de ses membres. Nous avons le plaisir de les compter parmi nos alliés. Nos domaines de compétences, nos méthodes et notre style divergent mais au final, c'est la justice et le bien commun que nous servons tous au maximum de nos capacités.»

-Mother Light.

Il est difficile de dater les origines de la Société de Minuit. Ses archives ont presque toutes été détruites lors de l'attaque de leur hôtel particulier par Lady Domination (la fille du Docteur Domination, vilain de triste mémoire). On pense que la Société débuta comme un club de gentlemen aventuriers ayant décidés de mettre en commun leurs savoirs et leurs facultés. Ses membres agissaient indifféremment seul ou en groupe, combattant le crime organisé jusqu'au moment où une alliance fut inévitable afin de vaincre un maître-sorcier et son cercle d'adorateurs des dieux sombres. Certains membres disparurent, d'autres se retirèrent, mais l'esprit premier de la Société de Minuit subsista. Là où Icon et les Gardiens apportent la justice en pleine lumière, les Sociétaires enquêtent, interrogent, combattent avec un style drapé d'ombres et de mystères qui persiste depuis le siècle dernier. La Société de Minuit agit à l'écart des feux de la rampe...

THE UNKNOWN HUNTER

Clayton Walsh était une fine gâchette de l'Ouest Sauvage, et un scélérat aux yeux de la loi. Il menait une existence de chasseur et de bandit jusqu'à ce qu'il apprenne qu'une troupe de foire avait enlevé sa sœur Ophelia. Il traqua le "Secret Circus" de ville en ville. Quand il fini par rejoindre les saltimbanques, il découvrit avec horreur



qu'Ophelia était utilisée comme Belle au Bois Dormant. Ceux qui payaient 75 cents pouvaient tenter de la réveiller de toutes les manières qui leur venaient à l'esprit... mais sans jamais y parvenir. Quoi que ces sinistres forains aient pu faire à sa sœur, elle était à présent plongée dans un coma profond.

Une nuit, profitant du sommeil des forains, Clayton pénétra dans le Secret Circus pour récupérer Ophelia... Et dû affronter les créatures qui servaient de sentinelles : le maître de la foire, Agarthes, était un sinistre sorcier aux méthodes maléfiques et cruelles. Toutes ses attractions avaient autrefois été des personnes normales, mais sa sorcellerie en avait fait des monstres. Mis à mal par ces adversaires dont il ne savait rien, le hors-la-loi fut acculé dans la Galerie des Glaces. Endroit tout aussi ensorcelé, il se retrouva prisonnier des miroirs.

Cependant il ne devait pas y rester longtemps : des indiens attaquèrent le cirque quelques mois plus tard, menés par le sorcier Voix du Tonnerre qui avait perçu la corruption d'Agarthes. Dans la bataille, les miroirs furent brisés, et Clayton s'échappa de sa prison de verres. Mais l'obscurité environnante alliée à la soudaineté du bris des glaces changèrent à jamais sa morphologie... Son corps, depuis, ne réfléchit plus la lumière !! Seuls ses yeux, eux-mêmes miroirs de sonâme, reflètent toujours sa brûlante détermination. Clayton profita de la confusion pour aller chercher Ophelia. Il fut rejoint par les hommes de Voix du victorieux, tandis Tonnerre, qu'Agarthes disparaissait, des paroles vengeresses aux lèvres. Les amérindiens initièrent Clayton, devenu un éternel étranger au monde, aux aspects occultes de la réalité.

Clayton revit Agarthes et ses sbires à de nombreuses reprises au fil des décennies, et il pense l'avoir tué définitivement en 1988... Le sorcier n'a jamais révélé s'il y avait un moyen de quérir sa sœur.

De fait, Ophelia ne s'est jamais réveillée, mais n'est pas morte non plus. Elle semble avoir été rendue insensible au passage du temps, tout comme son frère. Depuis, l'Unknown Hunter, dans sa lutte incessante contre les menaces mystiques, garde l'espoir de trouver un moyen de réveiller sa sœur. Clayton Walsh était déjà là à la fondation de la Midnight Society.

L'unknown Hunter est toujours habillé à la mode de l'ancien Far-West, et porte d'antiques revolvers aux hanches. Il possède de nombreuses balles, toutes faites pour blesser voire tuer les monstres surnaturels qu'il croise. C'est un érudit dans l'application offensive de l'occultisme, connaissant de nombreux rituels et charmes de protection. Il possède en outre une collection hétéroclite de grigris.

The Unknow Hunter

[Mobilité] As de la gâchette 5 [Corps] Résistance ténébreuse 6 [Corps] Musclé quand même 4 [Esprit] Résolu 5

Balles cabalistiques 7 (Distance 6 Dommage énergétique 8)

Limitation : les balles sont tout à fait normales face aux humains, les Dommages énergétiques deviennent des Dommages physiques

Talisman de gêne démoniaque 6 (Aire 5 Malus à l'initiative adverse 7)

Talisman de pureté 6 (Aire 4 Malus à toute action physique 8) Le talisman crée une zone où il est impossible aux démons de pénétrer

Marque du chasseur 10 (Aire 8 Poids 5 Temps 10) Unknow Hunter peut localiser toutes les créatures surnaturelles à proximité de la marque.

Marque immobilisante 5 (Temps 2 Aire 5 Poids 3) Tout ennemi qui passera dans la zone d'effet de la marque ne pourra plus bouger.

Tirer comme un fou 5 Direct du droit 3 Énergie 7 Passion 4

Initiative : Indemne [7] 3 Blessé [5] 4 Au seuil de la mort [4] X

ALAN HAND

Né dans une riche famille de Pilgrim Bay, en Nouvelle-Angleterre, le jeune Alan détestait sa vie aisée et encadrée. Il fugua de nombreuses fois le domicile familial, puis la pension dans laquelle ses parents l'avaient envoyé. Le jour de ses 21 ans, il vida son compte et disparu, lâchant ses études de droit, et alla s'enterrer à Chicago. Il ne savait pas lui-même ce qui l'encourageait à agir ainsi : une



force intérieure le poussait à toujours éviter son domicile ou à quitter la pension toute proche... Sûrement ces voix, murmurant dans son enfance, qu'il n'entend pourtant plus, à présent jeune adulte.

Bientôt Alan commença à avoir l'impression que les ombres glissaient vers lui quand il marchait, que les oiseaux perchés sur les fils électriques le suivaient du regard, et que des formes s'agitaient juste à la limite de sa vision, pour disparaître aussitôt qu'il tournait la tête. Le monde autour de lui se fit de plus en plus oppressant, jusqu'au soir où, en rentrant à son appartement, il tomba nez à nez avec une créature effroyable qui lui sauta dessus. Heureusement pour lui une figure mystérieuse intervint et l'Unknown Hunter, car c'était bien lui, reconnu en Alan Hand l'enfant de puissants sorciers noirs. Ces derniers utilisaient tous leurs pouvoirs pour récupérer leur fils qui portait en lui l'essence d'une entité venue du fond des temps, dont l'invocation ratée avait rendue une sorcière enceinte d'Alan.

L'Unknown Hunter l'aida à éveiller cette entité, un esprit nommé Glykkon. Soudain tourmenté par des pouvoirs occultes qui le dépassaient, Alan décida d'aller trouver de l'aide dans la bibliothèque de ses parents. Il supposait que s'ils avaient tenté d'invoquer Glykkon, c'est qu'ils savaient comment le maîtriser et l'utiliser. Il retourna à Pilgrim Bay et tenta de pénétrer dans la propriété familiale. Mais c'était sans compter sur monsieur et madame Hand, décidés à extraire l'essence de l'entité de son actuelle prison. L'arrivée providentielle de l'Unknown Hunter et de la Sanction (le justicier de Pilgrim Bay, et membre de la Midnight Society lui aussi) sauva la mise au jeune homme Enragé, Alan profita de cette aide inespérée pour tuer ses parents en déchaînant les pouvoirs de Glykkon contre eux. La Sanction parvint à l'assommer avant qu'il ne commette d'autres dégâts irréparables. Quand il se réveilla, calmé, Alan décida de faire tout son possible pour contrôler ses nouvelles facultés. Il se consacra entièrement à l'étude des nombreux ouvrages de l'immense bibliothèque familiale et du laboratoire secret de ses sorciers de parents.

De nos jours, onze ans plus tard, Alan n'est plus ce jeune adulte investi de pouvoirs qu'il ne maîtrise pas. Bien sûr, il n'en a toujours pas un contrôle total, et il préfère enfouir ses réelles capacités aussi loin qu'il le peut de peur de perdre pied... mais l'assurance et le savoir qu'il a gagnés au fil des ans rendent ce qu'il s'autorise à exploiter bien suffisant pour lui permettre de faire la différence. Alan a gardé le contact avec Clayton Walsh. Il a d'ailleurs plus ou moins rejoint la Midnight Society, qui n'est de toute façon pas un groupe formel comme les Guardians mais plutôt un petit réseau capable de se réunir au besoin et d'échanger rapidement des informations. Bien que le manoir familial se trouve toujours à Pilgrim Bay, il laisse la ville aux bons soins de la Sanction, et préfère enquêter et agir dans le reste du monde. Alan va où le guide son intérêt du moment, et se fait un devoir de réguler les activités mystiques qui ne demandent pas une force de frappe comme celle de L'Unknown Hunter. Sorciers maléfiques tâtonnants, vampires et cas de possessions restent dans son domaine de compétence. Il laisse les chiens de l'enfer échappés en ville et les loups-garous déchaînés à



son collègue venu de l'ouest qui, après tout, fait ce boulot depuis un siècle de plus que lui. Le manoir familial des Hand sert à présent de quartier général informel pour les réunions occasionnelles des Sociétaires.



Alan Hand

[Esprit] Réactif 5

[Esprit] Côtoie les Démons 5

[Corps] Bien bâti 4

Malédiction 8 (Temps 8 Réduction du talent 8) Limitation : doit citer à haute voix et de façon poétique le(s) potentiel(s)/talent(s) visé(s)

Invocation de Démons 10 (Temps 9 Puissance maximale du démon 11)

Limitation: le nombre de réussite au test d'invocation indique la puissance effective du démon, c'est à dire la valeur de ses attributs moyens.

Fusils 4

Coup de poing 3

Grenade 2

Énergie 4 Passion 8

Initiative : Indemne [7] 2 Blessé [6] 3 Au seuil

de la mort [3] X

THE SANCTION

En Nouvelle-Angleterre, à Pilgrim Bay, ancienne ville portuaire dont la large baie donne sur l'atlantique, les peuples de la rue connaissent tous la rumeur. Vieille de plusieurs décennies, elle parle d'une silhouette qui rôderait dans les ruelles du vieux Pilgrim Bay, loin de l'éclat des gratte-ciels en verre des nouveaux quartiers. Une créature qui guetterait, du haut des vieux immeubles, et dont la sanction planerait au-dessus des criminels. Oui, la Sanction. Dans le monde des héros, des supervilains et des barons de la pègre, on sait que ce justicier n'est pas une simple légende.

On ne sait pas qui fut la Sanction d'origine, qui émergea dans le Pilgrim Bay de la Seconde Guerre Mondiale. Le justicier mystérieux enquêtait sur une connexion entre les gangs locaux et des sympathisants nazis qui aidaient à l'espionnage industriel. Il croisa la route du Hood, qui avait remonté une piste similaire jusqu'à Pilgrim Bay. Les deux héros s'allièrent pour mettre fin à l'opération, et c'est à cette occasion que la Sanction devint membre de la Midnight Society. Bien que les autres sociétaires critiquaient parfois ses méthodes violentes, ils savaient que Pilgrim Bay était le genre d'endroit où un idéalisme comme celui rayonné par le duo Icon / Apogee n'avait aucune chance d'avoir de l'effet. Les gens

ne savent pas qu'il fut tué quelques années plus tard par le professeur Abysse, en sauvant la ville d'une mutation totale de la population en hybrides de créatures marines. Ils savent encore moins qu'un jeune homme reprit son nom pour continuer son combat. Puis un autre, jusqu'à la Sanction actuelle, qui est... une jeune femme noire.

Instructrice en self-défense, Loraine Nelson était tombée en disgrâce après la mort accidentelle d'un élève. Elle s'était retrouvée factrice par la force des choses. Elle faisait sa tournée dans les quartiers les moins sûrs de Pilgrim Bay car ses compétences martiales la rendaient apte à distribuer le courrier là où ses collègues n'osaient plus s'aventurer. Elle se retrouva un jour piégée dans une guerre entre gangs, et fut prise à partie par un groupe de dangereux voyous. Elle se défendit vaillamment, mais n'aurait pas tenu jusqu'au bout sans l'arrivée de la Sanction qui mit en fuite ses agresseurs et l'emmena en sûreté sur les toits. Le justicier, de son vrai nom Charles Everest, lui révéla alors qu'il la surveillait depuis longtemps et qu'il l'avait choisie pour prendre sa succession, selon des critères qu'il n'a encore jamais totalement dévoilés. Il lui laissa quelques jours pour se décider et disparu. Durant la semaine qui suivie, Loraine étudia la ville autour d'elle : les injustices quotidiennes, les drames dans les journaux, la police aux mains liées par la lettre de la Loi. Quand la Sanction se présenta à sa fenêtre à la fin du temps imparti, la jeune femme avait décidé de la suite à donner à sa vie.

Une nouvelle Sanction plane à présent au-dessus de Pilgrim Bay. Jeune à nouveau, et armée de tout un arsenal high-tech amassé par son mentor au fil de sa carrière. Depuis trois ans, elle partage sa vie entre sa couverture de simple factrice, son entraînement auprès de Charles, et ses patrouilles en costume. Approchée par la Société de Minuit comme ses prédécesseurs l'ont été, elle ne sait trop que penser de ce groupe informel qui se retrouve souvent confronté au surnaturel et dont au moins trois des membres semblent immortels... Elle a d'ailleurs ses théories sur cela et sur le fait que les Gardiens ont aussi leur duo de fondateurs qui ne vieillissent pas. Ses opinions sur les surhommes sont, de fait, assez tranchées. Loraine a cependant, dans le doute et sur les conseils de



Charles, accepté l'invitation. Alan Hand étant natif de Pilgrim Bay, elle peut profiter de son manoir à l'occasion, ainsi que des informations qu'il y centralise.

The Sanction

[Corps] Un peu musclée 4

[Corps] Armure en Kevlar 8 (4 sans armure)

[Esprit] Habituée à la pression 4

[Mobilité] Très agile 5

Grappin magnétique 7 (Distance 6 Poids 8)

Jet pack 7 (Vitesse 10 Temps 4)

Tazer 7 (Dommage 5 malus dus à l'engourdissement 5 pendant un temps 4)

Casque multi-vision 8 (Distance 8 nombre de vision 8)

Gantelets lance-dards 6 (Distance 5 Dommage physique 7)

Et ce n'est qu'un petit exemple des gadgets de The Sanction....

Energie 3 (7) Passion 4

Initiative : En pleine forme [7] 2 Blessée [6] X

Dernier sursaut [8] 1

DAME DANGER

Dans les années 20, les manchettes de journaux relataient les exploits des Sky Crusaders, héroïques pilotes voltigeant autour des machines volantes créées par des savants diaboliques. Joséphine Danger était la première femme de l'escadrille... Et fut aussi sa première perte. En 1943, lors d'une mission secrète au-dessus de l'Allemagne, l'appareil de Joséphine fut abattu et elle s'écrasa dans une forêt profonde. Sa radio détruite, dans l'impossibilité de contacter ses camarades ou les Forces Alliées, elle tenta de rejoindre la civilisation et échoua dans le château d'un noble local qui lui proposa l'asile. Au grand damne de la jeune femme, le comte était une créature de légende, un vampire, et le monstre fit d'elle sa compagne soumise et immortelle.

Des décennies s'écoulèrent, durant lesquelles elle mena une existence vide de sens, privée de son libre arbitre par l'influence de son sombre maître. Jusqu'à une nuit de 1985 où un groupe de sorciers investi le château à la recherche du vampire. Leur mission était claire : le capturer et le disséquer afin d'en retirer des ingrédients pour leurs rituels.

Enfermée dans une crypte qui avait échappée à l'attention des intrus, elle senti la chape de ténèbres qui obscurcissait son esprit depuis tant d'années se dissiper. Quelque part dans le vieux château alors en flamme, celui qui l'avait maudite pour l'éternité succombait aux mains de ses bourreaux avides de pouvoir.

Son expérience et ses réflexes d'aventurière lui revenant, elle réussi à s'échapper de ce qui avait été sa prison pendant plus de quarante ans, et se retrouva maîtresse d'un destin qu'elle n'avait pas choisi. Ses nouvelles facultés lui permirent de rentrer en Amérique où elle passa de nombreuses semaines à se mettre au courant des changements qui étaient survenus dans le monde. Puis elle se mit à sérieusement réfléchir aux différentes options qui s'offraient à elle. Aussi fort qu'était son désir de reprendre contact avec la version actuelle des Sky Crusaders, afin de peut-être obtenir les coordonnées de ses anciens camarades encore en vie, elle se retint. Elle craignait leur réaction face à sa nouvelle condition de vampire buveuse de sang. Mais elle restait une héroïne, même la mort ne pouvait lui enlever cela. Elle décida de laisser derrière elle ce qu'elle avait été, Joséphine Danger, Sky Crusader, pour devenir simplement Dame Danger. Mettant sa malédiction au service des gens ordinaires, les criminels devinrent les proies qui lui apportaient le sang dont elle avait besoin pour subsister.

C'est Alan Hand qui la rencontra une nuit, tandis qu'il enquêtait sur une épidémie d'anémie parmi les membres de la pègre de Chicago, ville où Joséphine s'était installée. Après un bref combat où il réalisa qu'elle cherchait à tout prix à ne pas le blesser, le dialogue s'établi et bientôt, Joséphine était accueillie dans le deuxième groupe héroïque de sa vie... La Midnight Society. Elle fut surprise d'y retrouver The Hood, qu'elle avait déjà côtoyé dans les années d'avant-guerre. Sa présence (bien qu'incongrue, selon l'âge qu'il aurait du avoir) lui fournit l'ancre dont elle avait besoin pour s'amarrer à cette nouvelle existence. Loin des clichés de la vampire moderne amère et maussade, Dame Danger est au contraire quelqu'un de vif et spontané qu'il est agréable de fréquenter. Elle est aussi la seule occupante quasi permanente du manoir Hand.



Dame Danger

[Esprit] Tête brûlée 5

[Mobilité] Agilité surnaturelle 8

[Mobilité] Réflexes d'un as du pilotage 4

[Corps] Insensible 8

[Corps] un peu musclée quand même 3

[Corps] Vulnérable face aux symboles sacrés 1

[sens] Sentir le sang 8

Régénération 12

Limitation: doit boire du sang frais

Transformation en chauve-souris 7 (Temps 8

Vitesse 6)

Visage de terreur 6(Aire 6 Malus aux actions des

victimes 6)

Pistolet 4

Combat à mains nues 4

Énergie 4 Passion 6

Initiative : En pleine forme [8] 3 Blessée [5] X

Dernier sursaut [10] 1

THE HOOD

Un mouchoir de soie brodé du dessin évocateur d'un visage masqué portant un chapeau à larges bords, tel est le signe que The Hood laisse après chacune de ses actions. Agresseurs ligotés à un lampadaire, casseurs de banque inconscients adossés à leur véhicule et cambrioleurs solidement cloués au mur à 15 étages du sol, telles sont les scènes où la police trouve, depuis de nombreuses décennies, le symbole de l'énigmatique justicier.



The Hood a traversé le 20^{ème} siècle de sa démarche toujours élégante, combattant le crime, des simples hommes de main jusqu'à leurs employeurs en costumes trois-pièces. Sa silhouette au port princier a parut sur la première page de nombreuses générations de journaux, faisant sans aucun doute de lui le plus médiatisé

des membres de la Société de Minuit. Et pourtant, comme pour les autres membres de ce groupe, on ne sait que très peu de choses sur le personnage.

Anatoli Lupescu est le descendant d'une longue lignée de seigneurs d'une petite province d'Europe de l'est. Lui et ses parents, apprenant l'arrivée des soviétiques barbares et régicides, fuirent les soldats rouges par le plus incroyable des moyens: en s'envolant à bord du château familial. A l'époque de la découverte des frères Montgolfier, l'un des seigneurs, génie scientifique très excentrique, avait entreprit des travaux sur le château qui, à terme, devaient lui permettre de prendre les airs. Entre autres, il fit courir un large réseau de canalisations dans les murs et sous les fondations, afin de pouvoir y faire circuler de l'air chaud et les alléger. Il fit enterrer dans un périmètre autour de la propriété des appareillages sur lesquels des ballons pouvaient être fixés. Ces appareils étaient reliés à la bâtisse par un enchevêtrement de solides et épaisses chaînes d'un métal incassable de sa fabrication. Enfin, l'invention de la première locomotive lui fournit l'idée dont il avait besoin pour offrir de la puissance à l'ensemble : de puissantes machineries à vapeur furent installées dans les sous-sols du château.

A la mort du seigneur, les travaux étaient achevés mais ses enfants considéraient l'œuvre de sa vie comme un rêve de fou. Ils entretinrent le tout par devoir de mémoire mais jamais ses descendants ne pensaient faire tourner les machines un jour... Jusqu'à ce qu'Anatoli et ses parents se retrouvent à contempler leurs terres s'éloigner et défiler sous leur balcon, avant de passer au-dessus des nuages. Grâce à un réseau d'amis et de sympathisants anti-communistes, la vie dans le château fut bientôt facilitée par des plans de vol routiniers, reliant des lieux de par le monde où le plein de vivres et de carburant pouvaient être fait en toute discrétion. Les Lupescu se firent assez facilement à cette nouvelle existence, mais leur jeune fils Anatoli fit bientôt une découverte qui allait changer sa vie. Lors d'un particulièrement violent, le jeune homme remarqua dans la bibliothèque un volume dépassant d'une cache inconnue jusqu'alors, dérangée par les mouvements de la bâtisse... Il s'agissait d'un grimoire de sorcellerie orientale,



retranscrit à partir de parchemins par un lointain ancêtre de la famille : les Manuscrits de Cheng. A l'intérieur y était consigné un savoir étonnant, fait d'autodiscipline mentale et physique, proposant un travail sur la perception de soi-même dans l'univers. Le jeune garçon, de bonne éducation et à l'esprit très aiguisé, se jeta avidement dans l'étude du volume séculaire. Après quelques années d'études, il avait percé les secrets de cette étrange sagesse, qui lui permettait de manipuler sa position dans l'espace.

A présent jeune homme d'excellente présentation, Anatoli partit pour New-York en hydravion. Utilisant un faux nom de famille, Zwanziger, il s'installa dans une suite au Hilton. Il devint connu comme mécène œuvrant pour favoriser l'accueil des artistes d'Europe de l'est fuyant l'avancée du communisme et venant chercher asile et providence aux États-Unis. Il donna aussi des représentations de gymnastique acrobatique dont les fonds allaient à des œuvres de charité. A côté de son existence dans les hautes sphères, il mena une vie pleine de péripéties exotiques aux quatre coins du monde en compagnie d'autres aventuriers comme Daring John, père d'Elisabeth Milton, qui deviendra plus tard Apogee. Il fut aussi parmi les premiers membres de la Midnight Society.

Après la Seconde Guerre Mondiale, quand il apparu que le monde avait besoin de héros plutôt que d'aventuriers, face aux super-vilains de plus en plus sophistiqués et dangereux, les individus comme Daring John furent progressivement évincés. Anatoli lui-même, un des rares aventuriers de la vieille école à posséder des pouvoirs surnaturels, devint alors à plein temps The Hood, une identité masquée qu'il n'avait jusqu'ici utilisée que rarement. Il se concentra davantage sur la lutte contre le crime dans les villes, endroits où prospérait la vermine tandis que les grands héros luttaient contre des menaces beaucoup plus imposantes.

La discipline des Manuscrits de Cheng, qu'il continue d'étudier et d'appliquer, a considérablement rallongé son espérance de vie, et il donne l'impression de n'avoir qu'un peu plus de la quarantaine. Ses parents sont décédés depuis de nombreuses années, mais le château vole encore. Ses instruments de vol ont été modifiés au fil des ans pour devenir plus efficaces et écologiques. Petra, la fille de son ancien serviteur Lazlo, y vit avec sa famille. Il flotte audessus d'un petit archipel perdu dans le Pacifique, que les indigènes locaux ont jadis offert à Anatoli à la suite d'une incroyable aventure. Anatoli luimême vit à New-York, dans une maison sur les rives de l'Hudson, son vieil hydravion toujours accroché à son ponton.

The Hood

[Mobilité] Très agile 5 [Esprit] Vivre par monts et par vaux 4 [Corps] Bras musclés 4 [Corps] Endurant 3

Téléportation 5 (Distance 7 Poids 3)

Trouver le point faible 9 (Point d'armure ignorés 4 Temps à l'envers 14)

Limitation The Hood excelle tellement au lancer de couteau qu'il arrive à déceler le moindre défaut dans la protection de l'adversaire. The Hood peut annuler jusqu'à 4 points d'amure.

Tornade de lames 6 (Aire 5 Dommage physique 7)

Limitation : « Trouver le point faible » ne peut être utilisé en combinaison avec « Tornade de lames » cette capacité ne permettant pas une grande précision sur plus d'une cible.

Esquive téléportée 6 (Distance 4 Poids 3 Difficulté 7)

The Hood fait tournoyer sa cape autour de lui tout en se téléportant pour esquiver une attaque, réapparaissant juste à côté. En termes de règle, The Hood peut utiliser ce pouvoir plutôt qu'une compétence d'arme pour éviter une attaque.

Armes de jet 5 Close combat 4 Armes automatiques 4 Énergie 6 Passion 3

Initiative : Indemne [10] 1 Blessée [7] 3 Blessée [5] X



The World is Yours

AFRIQUE

Lonner - Annna

L'Histrion & DocSeb

Interludios

Taliesin, DocSeb







L'Afrique est une véritable poudrière. Quelqu'un ou quelque chose vient d'allumer la mèche. Devinez qui va aller l'éteindre...

MYTHOLOGIE AFRICAINE

L'awalé est un jeu de réflexion multimillénaire. Puisant sa source aux origines de l'humanité, sa première raison d'être est de transmettre les voies de la création, celles utilisées par l'Être Suprême pour concevoir créatures et mondes.

Ainsi, originellement, jouer à l'awalé est une manière de répéter les gestes créateurs de l'Être Suprême lançant des êtres divers sur le champ du « jeu de la vie ». Par ses origines, l'awalé est un espace sacré, un lieu de convivialité qui cimente la société.

La forme d'un plateau d'awalé représente symboliquement « l'arche du monde ». Elle aurait, selon une légende dogon, permis aux ancêtres premiers de rejoindre la terre, après avoir été chassés du ciel.

Chaque case du jeu est ainsi un palier. A chaque palier s'était retrouvée, un jour de départ précipité, une espèce donnée d'animaux : le chat avec les animaux qui s'apparentent à lui, l'antilope avec ses semblables, les reptiles entre eux, ...

Mais quelqu'un va modifier les règles de ce jeu céleste en déplaçant une graine (un pion à l'awalé) qui ne devait pas quitter sa case. La conséquence de cet acte va être radicale puisqu'il va faire de l'Afrique le nouveau terrain de jeu des puissances cosmiques.

PRÉAMBULE

Nous avons fait le choix de ne pas localiser le scénario suivant afin de vous laisser toute latitude. Ainsi selon le temps de jeu dont vous disposez, vous pourrez situer les différents événements à des distances plus ou moins grandes et développer ces phases de transitions.

Dans le même souci de liberté et d'adaptation à vos joueurs, nous vous avons fourni le minimum requis en termes de caractéristiques des différents protagonistes.

ONCE UPON A TIME...

Rien ne prédisposait Folayan et Baako au destin qui les attend.

Quatrième fils d'une famille de huit enfants, Baako est très tôt livré à lui-même. Il découvre ses pouvoirs à l'adolescence. Ayant peur d'être rejeté par la superstition des siens, il cacha ses dons durant des années. Très solitaire, il est

éperdument amoureux de la jeune Folayan, fille du chef du village. Cette dernière, pas indifférente à son égard le surprit tandis qu'il s'entrainait à la maitrise de ses pouvoirs. Folayan lui révéla alors son propre secret. Ses dons de guérisseuse n'étaient pas dus aux rituels de magie qu'elle mettait en scène mais bien à sa nature Post Humaine. Cela rapprocha les deux adolescents. Ils devinrent inséparables et vécurent leur amour dans le plus grand secret.



Leur adolescence fut brisée par la barbarie. En quête de jeunes femmes pour fournir les bordels de la capitale, un groupe de trafiquants fit une razzia dans le village. Folayan fut prise dans cette rafle. Baako alors absent du village, ne découvrit la tragédie qu'à son retour. Submergé par la fureur, il se mit en chasse des ravisseurs. Dans son aveuglement, il ne perçut pas la terreur des villageois quand ils le virent s'envoler en plein ciel. Certains invoquèrent les Esprits pour les protéger de ce "démon"...

Il repéra le campement des pillards au petit matin. Il fondit sur eux tel un animal enragé, frappant, cognant, fracassant avec une rage qu'il n'avait jamais connue. Il libéra les prisonnières entassées telles des bêtes dans un camion. Témoins de la férocité et de la sauvagerie du jeune homme, elles n'étaient pas moins effrayées. Il trouva Folayan dans une des tentes du campement. Étendue à même le sol, un couteau couvert de sang dans sa main, la jeune fille avait subi les pires sévices. A ses cotés, gisait le corps éventré de son dernier agresseur. Dans un sursaut désespéré; la gazelle s'était faite lionne...

A leur retour, le rejet des villageois fut sans appel. Baako fut banni parce qu'il était Post Humain. Folayan fut répudiée par son père ne pouvant plus offrir une fille vierge au mari qu'il lui avait choisi. Sans haine, ni remords les deux jeunes adultes tournèrent le dos à leur village pour ne jamais y revenir.

Ils trouvèrent refuge dans un nouveau village, les habitants recevant leurs dons comme une bénédiction. Enfin acceptés pour ce qu'ils sont, le couple pu savourer pleinement leur passion l'un pour l'autre en protégeant le village. Seul point noir dans ce tableau idyllique : l'impossibilité pour Folayan d'avoir des enfants...

Il y a six ans de cela, lors d'une nuit sans lune, la tranquillité du village fut troublée par l'arrivée de Zayi. Émergeant du DreamTime, ce vieux shaman africain est apparu comme par enchantement au milieu du village. Gravement blessé, il était au seuil de la mort. Des créatures immondes le pourchassaient. Utilisant toute sa puissance et sa ruse, Baako parvint, non sans mal, à se débarrasser des êtres infernaux qui menaçaient le vieil homme. Quand la fureur du combat cessa, blotti dans les

bras du vieux sage agonisant, un nourrisson poussa un cri. Tel le premier souffle d'un nouveau né sortant du ventre de sa mère, ce cri plongea dans un silence irréel la jungle alentours.

Transporté en catastrophe dans la case du couple, Zayi reçu tous les soins que le pouvoir de Folayan pouvait dispenser. Cependant le vieil homme ne put être sauvé. Avant de mourir, il livra à Folayan et Baako ces quelques paroles :

« Mes enfants, le but de mon existence vient enfin d'être atteint. Ne croyez pas que le hasard m'ait amené ici ce soir... Non, c'est cet enfant qui m'a conduit à vous, il vous a choisi afin que vous deveniez ses parents. Ne le considérez pas comme un enfant ordinaire, il est Lui, l'Être Suprême, Le Fils et le Père de l'Afrique. Pour échapper à la vigilance de son ennemi mortel, il a du prendre la forme de ce nourrisson. J'ai pu ainsi l'arracher du Royaume céleste. Toute ma vie, je l'ai cherché afin de sauver nos Terres. Ce soir, il vous a trouvé. Grâce à lui, l'Afrique va renaître. Mais, attention, son ennemi guette. Veillez sur Lui et protégez-le... contre ses ennemis... contre lui-même...

Dans un dernier souffle, le vieillard tendit son sac à Baako avec à l'intérieur un jeu d'awalé taillé à même la pierre.

Non sans quelques appréhensions, le couple accueillit l'enfant avec joie. Ils le nommèrent Manzambi (divin, les choses divines). Mais dans le secret de la tribu tout le monde l'appelle AMMA car très rapidement les gens remarquèrent qu'il n'était pas comme les autres. A deux ans, cet enfant marchait d'un pas assuré, parlait comme un adulte et son savoir dépassait celui du patriarche du village.

Amma a désormais 6 ans. Adepte des débats endiablés autour d'une partie d'awalé, les anciens du village ont appris à écouter ses paroles et personne ne l'a jamais battu.

Mais depuis quelques semaines, l'Enfant Sage semble jouer une partie très spéciale contre un adversaire invisible et séculaire...

L'enjeu?

Le continent africain.



AMBIANCE

Depuis trois jours, l'ambiance est pesante au sein de la Jefatura. Nada et Daggerty sont d'une humeur massacrante. Ils ne cessent de se réunir à huis clos. Seul Silencer Diego est convié quelques fois à ces débats.

Profitez de l'occasion pour une séance de RolePlay au sein de l'agence. Si par malheur, l'un de vos joueurs interpelle Nada ou Daggerty, il se fera fermement renvoyer à passer au 6ième pour une séance d'entrainement (« ...plutôt que de trainer dans mes pattes »).

Les quelques informations que les agents pourront recueillir se feront auprès de la secrétaire de John. Celle-ci, au bord de la crise de nerf, se confiera avec soulagement si vos joueurs font preuve de compassion à son égard. Elle leur révélera que le téléphone Rouge ne cesse de sonner depuis 72 heures et que Nada et Daggerty ont annulé tous leurs rendez-vous...

Autre fait notable, s'ils se rendent au 9ième, ils remarqueront qu'une équipe de l'Unité Blitz est en plein préparatif.

En gros, usez de tout pour faire en sorte qu'ils se doutent que quelque chose de grave se trame...

BRIEFING

C'est en feuilletant un rapport que John Nada convoquera les Agents en présence de Daggerty et Silencer Diego.

- Asseyez-vous, je vous prie. Vous avez vu le JT aujourd'hui? Devant la moue dubitative de ses interlocuteurs, il émettra un grognement en saisissant une télécommande dans un tiroir. L'écran accroché au mur s'allumera...

FLASH SPÉCIAL

- ...est tout bonnement impressionnant, Manuel. Des milliers de personnes sont sur les routes, des femmes, des enfants, des vieillards! On assiste à un véritable exode ici.
- Amanda ? Avez-vous pu interroger ces personnes ?

- Tout à fait, Manuel. Certaines d'entres elles sont sur la route depuis déjà trois ou quatre jours. Nous leur avons demandés où ils se rendaient. Tous nous ont répondus la même chose : Baaluhna.
- Tony, notre correspondant à Bamako, nous faisait part de rêves qu'avaient faits les Exilés et qui seraient à l'origine de ces exodes. Est-ce que vous nous confirmez aussi cette information ?
- Comme pour Kampala, Nairobi, Khartoum, Mogadiscio ou Pretoria, en République Centrafricaine aussi ces fameux rêves sont à l'origine de cette migration. Des groupes d'Exilés comme on les appelle maintenant, sillonnent le continent africain de manière erratique. Tous semblent avoir le même but, cette fameuse Terre Promise, mais tous ne la situent pas au même endroit...

C'était Amanda Nadalia en direct de Bangui pour Channel Zero.

- Merci Amanda. Je me tourne vers notre expert, Ayew Nali. Bonsoir Ayew, quelles peuvent être les conséquences de ces exodes ?
- Ces migrations doivent être prises très au sérieux car elles pourraient engendrer de graves incidents dans des pays politiquement instables. Certaines populations opprimées depuis des décennies pourraient trouver là une opportunité pour se soulever. Si l'on ajoute à cela les tensions entre l'OASAP et le MUTAN... Nous avons toutes les raisons de nous inquiéter.
- Mais selon vous, quel est cet Éden que les Exilés recherchent ?
- A vrai dire personne ne semble savoir où se trouve ce Baalhuna. Est-ce une terre réelle ou mystique? Nul ne le sait même chez les Exilés. Mais leur détermination semble inébranlable.
- Merci pour votre analyse Ayew. Et maintenant passons au procès du Capitaine Aur...

Voilà la situation, je ne pouvais vous faire de meilleur résumé. C'est à la demande de l'ONU que le TLACOCAN a sollicité l'Agence pour intervenir.



Vous allez vous rendre en Afrique. Eshe N'dala vous servira de guide. C'est notre spécialiste africaine. Ses compétences seront un précieux atout.

Trouvez-moi le responsable de ces rêves, ses motivations, ses buts. Arrêtez son manège avant que le continent africain ne bascule dans le chaos.

Daggerty poursuivra:

J'ai reçu le rapport d'une unité blitz que nous avons envoyée là bas. Il confirme les soupçons que nous avions d'une activité post-humaine derrière ces évènements. Le capitaine NOVALE mentionne de fortes perturbations à la fois psychique et shamanique. Ceci nous empêche de vous envoyer là bas par le biais du Temps du Rêve.

Silencer Diego ajoutera:

- Le plus inquiétant là dedans, c'est que malgré notre surveillance du DreamTime, ça nous est passé sous le nez. Honnêtement, je ne sais pas trop ce que vous allez trouver sur place.
- Nous vous avons affrété un avion. Le décollage est prévu dans 2 heures. Je vous souhaite bonne chance.

POLITIQUE

La situation du continent africain, si elle était déjà critique, devient complètement infernale. Tout le monde pointe les responsabilités des autres, les alliances se forment, les opportunistes renversent leurs dirigeants affaiblis, les sociétés occidentales tentent de rapatrier leurs ressortissants, etc.

Les Post Humains africains tentent de limiter les dégâts dans la limite de leur possibilité mais leurs actions demeurent restreintes.

La communauté internationale, quant à elle, ne peut se permettre de faire une croix sur les ressources africaines. La situation ici retient toutes les attentions. Sous le prétexte d'actions humanitaires, les pays occidentaux souhaitent rétablir l'ordre sur le continent. Bien évidemment, seuls les enjeux économiques motivent une telle réaction sous la pression des multinationales installées en Afrique.

Tous les jours, des régimes se font et se défont. On ne compte plus le nombre de rois, présidents, empereurs exécutés au lendemain de leur auto proclamation...

Mais quelle action mener ? Et contre qui ? Pour faire quoi ?

Au-delà de la situation politique, le mystère reste entier sur les migrations des populations.

OASAP VS MUTAN

LES ORIGINES

Diplômé de l'Institut d'études politiques de Harvard, Makele Dyae publie à la fin de ses études de nombreux articles sur l'Afrique et son économie qui lui valent d'être nommé émis-saire de l'ONU au développement de l'Afrique Il bouscula le conformisme de cette commission quand il proposa de fédérer les Post Humains africains afin d'insuffler un élan sur ce continent. Le tollé que souleva cette proposition fût quasi général et manqua de peu de provoquer un incident diplomatique. Il prit conscience à cet instant de l'hypocrisie qui régnait autours de la question africaine. Il profita de l'éclairage médiatique de sa démission de l'ONU pour créer l'OASAP afin de mettre en œuvre son projet. Il est rejoint par de nombreux Post Humains dans cette entreprise. Les premières actions de cette nouvelle ONG sont spectaculaires et lui procure une notoriété immédiate auprès des papulations locales. Au fil des interventions, l'OASAP acquiert une légitimité et une notoriété qui dérangent. Des manœuvres de déstabilisation (enquêtes fiscales, enquêtes de moralité de certains membres, corruption, sabotage,...) sont orchestrées par des holdings occidentales et des chefs d'État qui voient d'un mauvais œil cette papularité grandissante. lisation Ces tentatives aboutiront à la scission du mou-vement. Abedi Akalé, ami de promotion de Dyae et bras droit depuis toujours, lui reproche sa faiblesse face à l'ennemi et fonde avec quelques Post Humains le MUTAN. Les relations entre les deux ONG deviennent vite conflictuelles.

Les relations entre l'OASAP et le MUTAN sont très tendues. Le MUTAN n'a aucun doute sur l'origine des Rêves : « C'est L'OASAP qui est derrière tout ça ! Ils manipulent les populations de manières indignes à des fins bassement politiques ! » Par le biais de leur chef Abedi Akalé, ils se dressent comme les derniers défenseurs des africains et, comble du paradoxe, ils se désignent comme les seuls à pouvoir entraver les ambitions de l'OASAP.

L'OASAP, de son coté, se défend de ces accusations calomnieuses et jure par la voix de Makele Dyae (le président fondateur de l'OASAP) qu'elle n'est en rien responsable... Malgré tout, elle ne cache pas son contentement à l'éveil de la



conscience africaine qui anime les Exilés; que ses responsables nomment d'ailleurs Éveillés.

Pour les deux organisations, l'occasion est trop belle pour atteindre leurs objectifs respectifs (voir Livre de Base). Cependant, toute initiative de l'une sera contrée par l'autre faction. L'OASAP apportera tout le soutien (logistique et politique) nécessaire aux Exilés. Cette attitude ne fera que conforter le MUTAN dans sa théorie. Les accrochages entre les deux groupes sont, du coup, de plus en plus fréquents.

ARRIVÉE EN AFRIQUE

Les agents atterriront en Afrique sur une base militaire. Les Agents possédant des pouvoirs shamaniques ressentiront immédiatement les distorsions de la réalité avec le Temps des Rêves. Ils croiseront les ressortissants occidentaux qui sont évacués par leurs ambassades. Encadrés par des militaires, la cohue des familles quittant le pays les mettra d'emblée dans l'ambiance qui règne ici.



Ils seront accueillis par Eshe N'Dala. Eshe est l'agent d'Humanydyne responsable des opérations africaines. Originaire du Zaïre, cette femme de 32 ans possède un caractère bien trempé. Ses connaissances de la culture et de la géographie africaine seront un atout

supplémentaire pour les agents. Elle opère habituellement avec une équipe de trois Post humains. Deux d'entres eux ont rejoint les Exilés à la suite du rêve. Le dernier, Citseko Weke, a "infiltré" un groupement d'éveillés.

A bord du pickup qui les emmènera au QG d'Eshe, ils découvriront, en traversant la ville, les stigmates d'émeutes civiles.

Eshe leur expliquera qu'une cohorte d'Exilés est passée par là voilà deux jours, laissant dans leur sillage des populations frénétiques. Accueillis tels des nabis, les Exilés suscitent la hardiesse chez les opprimés. Cette exaltation a pour conséquence de nombreux soulèvements sanglant contre des dictateurs. Si certains ont été surpris durant les

premiers jours, d'autres déploient leurs armées pour fermer les frontières. Ces mouvements de troupes ravivent entre les états, les rancunes séculaires.

Sur le trajet, le véhicule sera attaqué par un petit groupe de rebelle. Si les agents poursuivent et capturent des membres du commando, ces personnes auront un air hébété sans souvenir de se qu'ils viennent de faire ... Les Pjs concluront logiquement à une manipulation mentale.

MUTAN VA LA CRUCHE À L'EAUQUÀ LA FIN ELLE NOUS LES BRISE.

Le petit groupe de rebelle était sous l'emprise d'Akalé. Le MUTAN redoute que les actions des agents trouvent une issue à la crise africaine. La stratégie du MUTAN est que le pourrissement de la situation se poursuive pour apparaître comme la solution à un retour au calme. Durant toute l'enquête, une équipe de Post Humains du MUTAN aura pour mission de mettre des bâtons dans les roues des agents.

Pensez à les faire intervenir si le rythme de la partie faiblie...

L'ENQUÊTE

Les agents risquent de se retrouver un peu perdus dans ce tourbillon d'évènements. Parmi toutes les décisions que pourront prendre les joueurs, voici deux options qui pourront apporter des indices.

MAKELE DYAE

Ce malien de 55 ans, est une éminence mondiale des civilisations africaines en plus d'être le chef de l'OASAP. Les agents auront donc toutes les raisons de vouloir le rencontrer :

- Pour essayer d'en savoir plus sur le Baalhuna.
- Pour vérifier le fondement des allégations du MUTAN.

Dyae les recevra avec une certaine déférence. Il leur donnera tous les renseignements qu'ils souhaitent. Les agents auront le sentiment que Makele leur cache quelque chose pourtant ils arriveront à la conclusion qu'il n'y est pour rien



dans les messages oniriques. Avant de le quitter, il interpellera les agents de la sorte :

A propos du Baalhuna, je sais où il se trouve ...

Ce n'est qu'une illusion. Cela veut dire « ce qui vous entoure » dans une langue depuis longtemps oubliée. Comment retrouver «ce qui vous entoure» ? Vous avez là, l'explication de la confusion dans les exodes des populations.

Quels sont les buts de la personne responsable de cette supercherie ?

Quel impact aura cette terrible révélation auprès des Éveillés ? Terrible pour qui d'ailleurs...

Voilà les bonnes questions à se poser.

Makele Dyae a le pouvoir de consulter la mémoire des défunts sorciers africains. De ces mémoires ancestrales et notamment celle de Zayi, il en a déduit les plans d'Amma. Depuis six ans maintenant, il s'est affairé à faire émerger dans de nombreux pays une opposition intègre face aux dirigeants corrompus. Il attend désormais le moment opportun pour l'installer au pouvoir. Aujourd'hui les signes sont là et l'OASAP est prête à offrir ses forces à l'Être Suprême.

Et si l'OASAP n'avait été créée que dans ce but...

CONFRONTATION

L'équipe du MUTAN, chargée de "surveiller" les PJs, sera agacée par cette rencontre. Elle constitue d'ailleurs une preuve formelle que leur théorie est fondée. Sans aucune hésitation, ils mèneront une attaque de front contre les agents.

Organisez quelques rounds de combats entre les protagonistes. Quand un groupe prendra l'ascendant sur l'autre, une faction de l'OASAP interviendra faisant fuir les membres du MUTAN grâce aux pouvoirs de Portal.

Voici à titre d'exemple quelques PNJs susceptibles d'intervenir.



MUTAN

ABEDI AKALÉ

Il n'interviendra pas directement dans le feu de l'action. Mais il est responsable de l'attaque des rebelles.

Son pouvoir? Prendre possession des esprits.

CHEMISTRY

Vif 4 Faciès Horrible 4 Psychopathe 5

Forme vaporeuse 5 (Protection 7 ; Temps 3) Sa protection est due à son intangibilité.

Limite: Il ne peut que se déplacer sous cette forme.

Crachat acide 6 (Distance 6 ; Dommage 6)

Énergie 4 Passion 3

Initiative: En pleine forme [8] 3 Blessé [5] X

Dernier sursaut [10] 1

LE GNOU:

Brute 5 Foncer 6 Dur à Cuir 4 Coup de corne 7 (Dommage : 8, Solidité 6)

Énergie 2 Passion : 6

Initiative : Indemne [8] 2 Blessé [4] 3 Blessé [2] x

MÉLOPÉE

Charmante 6 Athlète 4 Futée 5

Vol 9 (Distance 9, Vitesse 9)

Chant Hypnotique 4 (Aire d'effet 4, Temps 4)

Énergie 4 Passion 6

Initiative: Indemne [8] 2 Blessé [4] 3 Blessé [2] x

PORTAL

Agile 3 Retors 4

Divination : 4 (Prédit l'avenir)

Téléportation 9 (Distance 10 Poids 8)

Sa tactique au combat est simple, elle se téléporte dans les airs avec son adversaire pour le lâcher ensuite comme une ...

Téléportation de groupe 10 (Aire d'effet 6

Poids 7 Distance 7)

Énergie 4 Passion 4

Initiative : Indemne [7] 2 Blessé [6] 3 Blessé [4] x

OASAP

CHRONO

Véloce 4 Mature 5 Athlétique 4 Arrêt du temps 5 (T6 P4)

Toucher vieillissant 7 (Temps 5 malus aux potentiels de Corps 3 ; Dommage 3)

NB: Si "toucher vieillissant" inflige des dégâts, les dommages retireront de l'énergie au lieu d'infliger des blessures)

Arme automatique 3 Baston 3

Énergie 4 Passion 3

Initiative: Indemne [10] 3 Blessé [4] 3 Blessé [3] x

GAÏA

Solide comme le roc 5

Puissant comme la terre 5

Aussi rapide qu'un caillou 1

Tremblement de terre 12 (Aire d'effet 10;

Dommage 10; Temps 4)

Contrôle de la gravité 8 (Aire d'effet 10 ;

Temps 6)

Combat de rue 3 Fusil 4

Énergie 7 Passion 2

Initiative: Indemne [7] 1 Blessé [5] 3 Blessé [4] x

BODYSWAP

Chétif 2 Schizophrène 4

Comprends vite 4

Changement de corps (Temps 6 ; Distance 4)

Limitation: Son propre corps est sans "vie" quand il se transfère.

Fusil 3

Grenade 2

Énergie 4 Passion 3

Initiative: Indemne [8] 2 Blessé [4] 3 Blessé [2] x

HÉRISS

Corps d'épines 7 Détente 4 Rapide 3 Épines empoisonnées (Dommage 7 ; Distance 5)

Posture de protection (Solidité 7 ; Temps 3)

Limitation : Hériss ne peut rien faire quand il se protège.

Corps à corps 5

Énergie 5 Passion 4

Initiative: Indemne [10] 3 Blessé [7] 2 Blessé [5] x



LES EXILÉS

Rien ne parait arrêter les Exilés. Ces flux continus de personnes se déplacent à travers les pays sans qu'aucunes frontières ne les arrêtent.

Aucun lien ne peut être établi entre les différents groupes d'Exilés. Toutes les classes, toutes les ethnies, tous les âges sont représentés, portés par une liesse mystique. Ces improbables associations sont remarquablement organisées et des leaders se dégagent dans chacune des caravanes qui parcourent le territoire. On est loin des exodes imputables à la guerre ou à la famine tels que les connait l'Afrique habituellement.

Le seul point commun entre tous les Exilés est qu'ils ont fait le même type de rêve... les invitant à rejoindre la Terre Promise de Baaluhna. Mais selon toute vraisemblance, aucune des processions parcourant aujourd'hui l'Afrique subsaharienne n'a d'objectif précis.

Leurs trajets ne suivent aucune logique et personne ne sait quelle est leur véritable destination. D'ailleurs eux même ne le savent pas et lorsqu'on interroge les Exilés, leur réponse est toujours la même :

Le Grand Rêve guide nos pas vers le Baaluhna. Quand nous foulerons son sol, notre Cœur et notre Âme le reconnaitront.

EMPORTÉ PAR LA FOULE

Les agents pourront rejoindre Citseko Weke parmi les Exilés pour obtenir des informations. Cela vous donnera l'occasion de les mettre dans des situations à risque. (Armée qui ferme une frontière, service de sécurité d'une corporation occidentale, convoi prit entre deux feux d'une guerre civile, affrontement entre membres de l'OASAP et du MUTAN...).

Cela leur permettra de se défouler un peu...

SOLDAT TYPE

Force 4 Résistance 4

Armes à feu 3 Grenade 3

Énergie 2 Passion 1 Initiative : 6 (1 fois) puis 3

TANKS

Blindage 8
Tir d'obus 4

Vitesse 5
Mitraillette 4
Passion 0

Énergie 6 Initiative : 3

BAALHUNA... JE TE VEUX SI TU VEUX DE MOI!

Citseko les attendra à la périphérie du cortège. Les agents se mêleront à la colonne parmi les Exilés, les charrettes et les troupeaux qui la constituent. Il leur révèlera l'expérience mystique à laquelle un vieux sage de la caravane l'a invité la veille. Lors de ce rituel de transe communautaire, il a eu la vision du Message Onirique Sans avoir la puissance du "rêve qui éveille", Citseko semble avoir été ébranlé. Il proposera aux agents de se soumettre à ce rituel dès la nuit tombée. Le convoi s'arrêtera en fin de journée dans une vaste plaine. Le campement sera établi avec une coordination remarquable, chacun ayant un rôle bien précis dans cette "chorégraphie".

A la nuit tombée, le « guide » du convoi invitera les agents autour d'un feu, légèrement à l'écart des abris de fortune dressés pour la nuit. Assisté par Citseko et un petit bout de femme rabougrie et visiblement usée par les marches successives, il tendra aux agents une boisson chaude fortement épicée. Une fois la boisson avalée, tous les protagonistes s'assiéront autour du feu. Se tenant la main mutuellement, le guide commencera une incantation. D'abord quasi inaudible, sa voix ira crescendo jusqu'à ce que son esprit parte pour le temps du rêve :

Baaluhna... il m'appelle, il m'obsède. Baaluhna...

Baaluhna... il est là, tout près, je le sens. Baaluhna...

Baaluhna... Lieu de paix, d'équilibre, d'équité. Baaluhna...

Baaluhna... Le jour, je viens vers toi, je te retrouve. Baaluhna...

Baaluhna... La nuit, tu viens vers moi. Baaluhna...

Dans un état semi conscient, maître de son corps, esprit aspiré par le rêve, il commentera alors le songe. Les agents, les paupières entrouvertes, les yeux révulsés, écouteront sans pouvoir intervenir :



La Terre se fige. La brume est partout. Non, voici l'Afrique. Je tombe. Je suis en vie. Tout est vert. Tout s'éclaire.

Il fait nuit. Des feux autour de moi, bienveillants. On m'observe. Je suis protégé. Mes amis sont là. Opulence, sérénité, paix, amour, ils vont bien.

Il fait jour. Autour de moi, tout n'est que nature. Forêts, plaines, champs, plus de désert. Plein, vide, harmonie. J'avance. Il fait beau. Les rayons du soleil me réchauffent. Il pleut. L'eau est omniprésente.

Un village. On m'accueille. Tous sont là, mes frères inconnus. Charisme, prestance, présence. Les chefs me respectent. Couple d'affection. Enfant épanoui.

Prédateurs. L'origine. Ma place est parmi eux. Des batailles pour la vie, pas pour un gâchis. La mort, la vie. Je m'épanouie.

Le jour. Je travaille. Je m'éveille. Je vis. Les Dieux m'encouragent. Ils jouent nos vies. Je dors paisiblement.

Le soir. En sécurité, j'écoute. Instruction, connaissances, élévation. Mon esprit grandit. Je meurs. Je renais. Je m'envole. Tout n'est que brume. Tout est calme... Baaluhna...

Le rituel terminé, tout le monde s'endormira sur place. Ce n'est que le lendemain, réveillé par quelques bruits de bombardements bucoliques, que les joueurs pourront commenter, avec ou sans Citseko, les tenants et les aboutissants de leur découverte. Mais attention, les joueurs sont désormais marqués par Baaluhna et leur libre arbitre ne leur appartient plus vraiment désormais...

Ainsi, s'ils veulent quitter le groupe d'Exilés, forcez vos joueurs au Roleplay, leur indiquant que, sans réellement savoir pourquoi, une partie de leur être désire rester avec le cortège, sur les traces de Baaluhna! Quelques points de Passion devront sûrement être dépensés pour entreprendre la recherche de cet Éden hors de l'influence de leur nouveau quide.

SONGE D'UNE NUIT D'ÉTÉ

Les personnages peuvent aussi rejoindre les Exilés de leur propre chef, sans entrer en contact avec Citseko. Moyennant une approche diplomatique, ils n'auront aucun mal à suivre et intégrer le groupe sur les routes.

Durant les bivouacs, dans la grande tradition africaine, des conteurs attireront autours d'eux l'oreille des Exilés et de ceux qui veulent bien les écouter. Les agents pourront y entendre des rumeurs sur le Savage Land, une contrée revenue à l'état sauvage originel. Certains y auraient même aperçu des dinosaures.

Pendant les longues journées de voyage, les agents pourront aisément questionner les exilés à propos de leurs rêves. Malgré les différences qui peuvent apparaître dans les descriptions, un leitmotiv devrait tout de même mettre la puce à l'oreille des enquêteurs : les sages apparaissant en rêve se trouvent toujours dans, devant, à côté, au dessus... d'une forêt très dense, entourés d'animaux géants aux contours mal définis.

Si ils interrogent Eshe N'Dala sur ces terres revenues à l'état sauvage, elle répondra avoir eu divers rapport en ce sens, mais que l'agence n'a jamais pu enquêter sérieusement sur le sujet.

Si vraiment ils ne mordent pas à cette piste, Eshe les contactera pour leurs annoncer qu'elle a du nouveau. En supposant que les rêves des Exilés étaient dus à une influence psychique, elle a voulue en trouver la source. S'appuyant sur le modèle que plus on est proche de la source psy, plus le nombre d'individus affecté est grand, elle a élaboré une projection. Après avoir compilées des tas de données, elle a réussi à localiser la source psy dans le Savage Land.

Voyage en Savage Land

Depuis l'arrivé de Manzambi dans le village, la nature alentour s'est modifiée. La savane est devenue jungle en se densifiant. Des animaux disparus par la faute de l'homme ou du temps réapparaissent : dodos, tigres à dents de sabre, ptérosauriens...

Les terres sauvages recouvrent désormais toute la région Mayumbé, à l'extrême ouest du Congo.



Région au relief très varié dans le détail, le Mayumbé est une suite de plateau où l'altitude dépasse rarement les 750m. Très longtemps victime de déboisements intensifs et de cultures sur brûlis inconsidérées, la jungle a très rapidement repris ces droits en rapportant avec elle les anciens propriétaires des lieux...

Arriver jusqu'à la lisière des terres sauvages ne devrait pas poser de problèmes majeurs, si l'on met de coté, bien évidemment, les guerres civiles, les attaques de convois, ...

Par contre, entrer puis traverser le Savage land est une toute autre histoire. Les contes véhiculés par les autochtones sur ce territoire ne sont pas tous dénués de sens. Bien au contraire! Les dinosaures, notamment, sont bels et bien revenus coloniser ce nouvel Éden! Ainsi, il est quasiment impossible de survoler le Mayumbé: des nuées de ptérodactyles veillent à la tranquillité des cieux. Sur terre, l'avancée n'est pas forcément plus aisée: de terribles spinosauridés contrôlent le bon équilibre prédateur/proie!

La jungle est sombre, dense, remplie de danger. Des cris d'animaux inconnus déchirent sans arrêt le bruit sourd de la nature. La progression est lente. L'air est chargé d'humidité. La chaleur est difficilement supportable. Les moustiques et autres insectes s'immiscent dans l'intimité des agents.

Mais ce ne sont pas les seuls dangers qui rodent en ces lieux. Une tribu d'indigènes d'une Terre Alternative s'est trouvée piégée en plein cœur du Savage Land. Les agents se sentiront constamment épiés. Des ombres fuyantes, des branches qui craquent, des restes humains à moitiés dévorés, les moyens ne manquent pas pour les rendre complètement paranoïaques. Il y a peu de chances qu'ils soient inquiétés durant le jour par une confrontation ouverte. Mais malheur à eux s'ils ne décident pas d'un tour de garde durant la nuit ...

Si vous souhaitez leur compliquer la tâche, rien n'empêche que l'un d'entre eux soit capturé au moment où il s'éloigne du groupe pour satisfaire un besoin naturel. Témoin des pouvoirs du malheureux agent, les indigènes attendront la nuit pour le sacrifier à leurs déités.

Conséquences: Un sauvetage à la dernière minute, une poursuite en pleine jungle, ... (Pas besoin de vous faire un dessin...)

Bref, rendez cette partie du scénario aussi pesante que possible.

Après avoir arpenté de nombreux plateaux, vos joueurs arriveront enfin dans un village, aux abords du mont cristal.

PTÉRODACTYLE

Force 3 Vol 5

Peau de reptile 3

Croquer le gibier en plein vol 3

Énergie 4 Passion 0 Initiative : 5 (1 fois) puis 2

SPINOSAURE

Force 8
Peau de reptile 5
Rapidité 6
Coup de crocs 5

Coup de queue 3

Énergie 4 Passion 0

Initiative : 8 (1 fois) puis 3

INDIGÈNES ANTHROPOPHAGES

Force 4

Résistance 3

Casse-tête 3

Sarbacane 4 (+ poison anesthésiant)

Survie en pleine jungle 5. Énergie : 2 Passion : 1

Initiative : 3[1] Indemne, 2[X] Blessé.



DEITIES AND DEMIGODS

« Si Pokondo revient, qui osera l'affronter? »

Proverbe Zombo

Dans les royaumes célestes du 3^{ième} Cercle, Pokondo adorait l'awalé. Il pouvait jouer des heures avec les conseillers du roi, son frère, pour perfectionner sa connaissance et ses tactiques de jeu.

Un jour, suite à une nouvelle défaite face au chambellan royal, il entra dans une colère noire et fracassa le crâne du vieux conseiller avec le plateau de jeu.

Ne pouvant se résoudre à emprisonner son frère pour son crime, le roi le banni à l'exil dans les Terres profondes.

Bien des années plus tard, après le décès du monarque, Pokondo revendiqua le pouvoir. Il défia Nsamba, fille du roi et héritière légitime du trône. Les règles de la noblesse avait proscrit toute violence du royaume et c'est à l'awalé que le duel se déroulerai. Nsamba désigna son champion en la personne de son fiancé Amma. L'Être Suprême, protecteur de l'Afrique était, disait-on, le plus grand maître de la discipline. D'ailleurs, sa passion pour ce jeu s'était transmise à son peuple.

Pokondo avait affuté son jeu auprès des créatures des profondeurs et le duel face à Amma dura des mois.

Ce dernier finit par l'emporter et Pokondo retourna à son exil. Amer, il nourrit depuis une haine féroce envers Amma. N'hésitant pas à se compromettre avec les forces des Profondeurs pour arriver à ses fins, Pokondo lui a coupé les accès à l'Afrique.

Inlassablement, il complote contre les terres de son ennemi impuissant pour intervenir. Pour cela, il marchande, il domine, il pervertit, il soudoie, il calcule, il tue, il donne un peu pour récupérer plus... Et depuis le XVIème siècle, ses actions commencent à payer : esclavage intensif, ingérences étrangères, pillages des ressources du continent, guerres ethniques, apartheid, dictatures, famines, épidémies... Aujourd'hui, l'Afrique est presque totalement sous son influence.

Sauf que ...

J'AI 6 ANS ET JE SUIS UN DIEU

Les personnages des joueurs seront accueillis, comme la tradition africaine le veut, par le chef du village, en l'occurrence Baako. Il leur offrira l'hospitalité et les invitera dans sa case. Folayan leur servira une collation. Nul besoin d'être très observateur pour remarquer la nature Post Humaine du couple et la dévotion quasi divine des villageois à leur égard. Ces attitudes doivent rendre les PJs soupçonneux vis-à-vis du couple. Cependant, ils ne devraient pas faire attention à leur enfant qui joue à l'awalé dans un coin de la hutte.



Échauffés par leur périlleux voyage, les agents se montreront rapidement insistants vis-à-vis de Folayan et Baako. Peut être voudront ils employer la violence pour obtenir des réponses... Avant que les choses ne dégénèrent, Manzambi interviendra. Campé du haut de ses 6 ans face aux agents, il



leur donnera toutes les explications sur les évènements qui ont lieu en Afrique actuellement et leurs enjeux.

C'est lui qui est à l'origine des rêves. Le mouvement des populations ainsi créé, bouleverse la donne politique en Afrique. Son but est quasiment atteint. Les Exilés par leur marche pacifique déstabilisent les gouvernements des pays qu'ils traversent obtenant le soutien des populations. La situation de crise et l'impossibilité d'intervention des forces armées sur autant de civils contraignent les dirigeants en place à prendre la fuite ou rendre le pouvoir.

Il révèlera ensuite sa véritable nature et leur expliquera son combat contre Pokondo. Les invitant à se pencher sur le plateau de son awalé, il leur tiendra les propos suivants :

Voici l'Afrique! Le bras de fer qui s'est engagé contre mon adversaire touche à sa fin. Ces dernières semaines ont été rudes car j'ai dû déployer toutes mes forces pour réveiller la Conscience Africaine. Ces efforts m'ont affaibli tandis que Pokondo, lui, à rassembler ses graines sur ses territoires. Il est prêt à porter le coup de grâce dans une offensive finale. De fait, son prochain coup sera fatal et l'Afrique sombrera dans l'ère la plus sombre qu'elle n'ait jamais connue.

Les agents poseront sûrement beaucoup de questions et notamment, dans quelle mesure ils peuvent intervenir dans cette lutte. S'ils ne le font pas, c'est Folayan qui le fera.

Amma reprendra:

Selon les règles ancestrales de l'awalé, rien ne peut empêcher Pokondo de vaincre. Mais il les a depuis trop longtemps bafouées allant jusqu'à se corrompre avec les forces des Abysses. Le prochain tour se fera selon mes propres règles...

A ces mots, Amma ouvrira sa petite main dans laquelle les agents découvriront des graines d'awalé. Il y en a autant que d'agents. Il prendra une courte inspiration et soufflera sur les graines. Instantanément, les agents ressentiront une étrange force les envahir.

Vous aussi aurez un coup à jouer dans cette partie, désormais...

Les Pjs n'auront pas le temps de demander à l'enfant leur utilité car des cris retentissent dans le village....

Remarque: les personnages des joueurs ont été intégrés, bien malgré eux, à la partie d'awalé en cours. Le mot « intégrer » est ici à prendre au sens strict du terme car leur vie dépend maintenant du résultat de la partie. Ils se trouvent, bien évidemment, dans le camp d'Amma et partagent avec lui les gains obtenus sur le plateau.

Je vous renvoie <u>à cette adresse</u> pour tester ce jeu et en apprendre un peu plus sur les règles.

Assiégés

Les agents vont se retrouver au milieu d'une lutte qui les dépasse. En effet, l'offensive a commencé. Pokondo lancera ses créatures sur le village saccageant tout, tuant les villageois qu'elles croiseront. Il est probable que les agents se lancent dans la mêlée au coté de Baako pour venir en aide aux villageois. Folayan restera en retrait utilisant ses pouvoirs pour donner des soins aux blessés. Manzambi restera dans la hutte de ses parents, penché sur l'awalé. Attendez que les agents prennent le dessus pour passer à la scène finale.

MIGNON DE POKONDO



L'armée de Pokondo est composée des esprits de l'eau. Ce sont des créatures des profondeurs abyssales. Ils ont déjà pactisé par le passé avec Pokondo pour lui apprendre la tricherie, la ruse et surtout pour améliorer

ses tactiques de jeu d'awalé. Ils sont surtout dangereux de par leur nombre. Pokondo peut faire appel à eux depuis n'importe quelle source d'eau (ruisseau, mare, lac, océan...). Plus l'étendu est vaste plus le nombre d'esprit pouvant répondre à son appel est grand. Ces esprits



peuvent rester hors de l'eau pendant quelques jours. Si par malheur ils ne réintègrent pas leur source d'origine, celle-ci se tarira ou deviendra polluée, la faune et la flore y vivant finira par mourir. Si les esprits sont invoqués depuis l'océan et n'y retournent pas, le littoral sera souillé, les poissons déserteront les zones de pêches proches des côtes, etc. Gageons qu'à la fin du combat, de nombreuses sources d'eau disparaîtront en Afrique...

MIGNON DE POKONDO

Peau squameuse 4
Petits bras mais costaud 4

Voir comme un poisson dans l'eau, sauf que là t'es sur terre 1

Intelligence communautaire 4 Produire des cris suraigus 3 Griffes 4

Vulnérabilité au feu (résistance divisée par deux contre les dommages dus au feu)

Énergie 3 – Passion 1 Initiative : 4 (1 fois) puis 3

QUAND LES DIEUX EN VIENNENT AUX MAINS

Alors que les combats cessent dans le village Pokondo fera son apparition. Amma et Pokondo livreront alors un duel sans merci au centre du village. La scène est surréaliste. Avec son corps d'enfant, Amma fait face à une créature dantesque.

En observant la lutte entre les deux protagonistes, les agents n'auront aucun mal à s'apercevoir que l'enfant est en grande difficulté.

Baako ne restera pas de marbre et se lancera à corps perdu pour aider « son fils ». Balayé tel un moucheron par Pokondo, cela donnera un second souffle temporaire à Amma mais insuffisant pour défaire son adversaire.

Deux solutions s'offrent aux agents :

Si l'un d'entre eux se souvient du discours d'Amma au sujet de l'awalé, ils pourront essayer d'inverser la tendance du combat. Si aucun d'entre eux ne connaît les règles (chose la plus probable), Folayan pourra leur venir en aide et tenter de contrer l'offensive de Pokondo. Amma semblera alors retrouver des forces et son adversaire s'affaiblira.

L'autre option sera de participer au combat avec toutes les conséquences pour leur personne.

Dans tous les cas, la meilleure option à adopter sera de combiner ces deux actions.

Faites de ce combat un grand final digne de l'enjeu qui se joue... N'hésitez pas à jouer sur l'aspect émotionnel et dramatique de cet épisode pour qu'il laisse un souvenir impérissable à vos joueurs.

POKONDO

Pokondo est un Dieu... ou presque. Car ce qu'il ne sait pas c'est que, comme la majorité des êtres en Afrique, sa vie est régie par les lois de l'awalé. Ainsi, moins il y a de pierres dans le camp de Pokondo et moins il a d'énergie. Cependant, les règles de l'awalé ont cette particularité que chaque joueur nourrit son adversaire : en d'autre terme, des pierres sont souvent déposées dans les cases adverses! La victoire sur le plateau d'awalé doit donc être rapide pour déjouer Pokondo!





POKONDO

Force du tigre 8
Mémoire de l'éléphant 6
Vélocité du guépard 7
Résistance du rhinocéros 7
Ruse 6
Jouer à l'awalé 5
Stratège 6
Connaissance de l'Afrique 6

Lutte 5
Bâton 5
Éclair 9 (dégât 11 – portée 7)
Invoquer des esprits 8
Énergie 12 (Pokondo n'est pas limité à l'utilisation d'un seul point d'énergie par round)
Passion 4

A PROPOS DE L'AWALÉ:

Le plateau d'awalé est divisé en deux rangés de 6 trous. Chaque rangé représente le territoire de chacun des joueurs. Au début du jeu, 4 graines sont disposées dans chacun des trous. Chaque joueur à tour de rôle retire toutes les graines d'un de ses trous et les disposent une à une dans les cases suivantes. Si la dernière graine de sa main est déposée dans une case où il n'y avait qu'une ou deux graines, alors toutes les graines de cette case sont sorties du jeu et empochées par le joueur. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de graines sur le plateau ou lorsque personne ne peut plus jouer. Le vainqueur est celui qui aura empoché le plus de graines.

Les règles de l'Awalé pratiqué ici sont particulières. Le but d'Amma et de Pokondo est de garder un maximum de graines dans son territoire tout au long du jeu afin de créer un déséquilibre marqué entre les deux camps. Le déroulement d'une partie reste conforme aux règles classiques, mais les graines empochées ne comptent pas pour la victoire finale. Ce n'est que lorsqu'un camp regroupe au moins deux fois plus de graines que l'autre, que le jeu s'arrête.

Enfin, les graines utilisées dans ce jeu ne sont pas de vulgaires végétaux. Elles peuvent être enchantées pour lier une personne ou un groupe de personne à la partie en cours. Une fois liées au jeu, ces personnes partagent une réserve d'énergie supplémentaire : chaque graine dans un camp représente un point d'énergie. Mais attention, l'utilisation d'un point fait réellement disparaître une graine sur l'awalé. Cette réserve doit donc être utilisée avec parcimonie ! Il n'y a aucune limite au nombre de point d'énergie qui peut être utilisés par round depuis cette réserve.

Lorsque le combat commence, le score sur l'awalé est de 20 pour Pokondo à 13 pour Amma. Les personnes liées à cette partie sont : Pokondo, Amma, les mignons de Pokondo, Folayan, Baako et les personnages des joueurs.

Durant le combat, les joueurs restés proche du plateau d'awalé pourront effectuer un test de « jouer à l'awalé » avec un malus de 5 négatifs (score de Pokondo à l'awalé). Si vos joueurs ne possèdent pas cette compétence fort répandue, ils pourront tester une compétence de jeu avec un malus supplémentaire de 2 négatifs (pour un total de 7). Si aucun des agents ne possèdent de compétences adéquates, ils pourront tester un potentiel d'esprit avec un nouveau malus de 2 négatifs (pour un total de 9). Le résultat de ce jet indique le nombre de graines qui passent d'un camp à l'autre. Si le résultat est positif alors des graines basculent du camp de Pokondo à celui d'Amma, s'il est négatif, les graines partent dans le camp ennemi...



DÉNOUEMENTS

Avec le soutien des agents, l'issue du combat devrait tourner à l'avantage d'Amma. Si la situation devient réellement critique, Dyae et sa garde d'élite pourront éventuellement venir à la rescousse de l'Être Suprême.

Folayan utilisera son pouvoir pour soigner les éventuels blessés. Au petit jour, Amma rassemblera les agents et ses "parents".

Ma mission ici-bas touche à sa fin. Rien ne pourra plus arrêter les évènements en cours à présent. Il est temps de révéler aux Exilés la véritable signification du Baalhuna. Makele Dyae connait depuis longtemps la vérité. Depuis la mort de Zayi, il œuvre pour Ce jour et place ses pions sur tout le continent. Il sera un précieux soutien pour vous chers "parents". Vous veillerez avec son aide à ce que l'Afrique retrouve sa fierté et sa prospérité, loin des influences corruptrice de Pokondo. La tâche sera rude et toutes les qualités qui m'ont attirées vers vous seront utiles.

Dès cette nuit, tous les habitants du continent feront le même rêve, celui de la révélation du Baalhuna. Les Africains ne seront plus les mêmes après cela. Il faudra malgré tout convaincre les indécis et mettre en œuvre tout ce que je vous ai enseigné pour réussir.

Je dois à présent rejoindre mon royaume.

Ne pleure pas Mère, Père ne soit pas triste.

Il sortira de sa poche une graine d'awalé semblant battre tel un cœur minuscule. Il la glissera entre les mains jointes de ses parents d'où une formidable lumière s'échappera. La graine aura disparu quand leurs mains se délieront.

Vous me perdez comme fils mais je laisse un héritier. Dès demain, le peuple connaitra l'histoire de Folayan et Baako, vous serez leurs guides et votre parole sera respectée...Au cœur du Savage Land, un palais vous attend. Vous y résiderez comme les souverains du Savage Land. Faites en le parlement de toutes les nations africaines, ainsi chaque personne qui y siègera, sera forcée de se souvenir de ses origines.

FIN



LA NOUVELLE AFRIQUE

Nous vous proposons dans ce chapitre d'explorer le futur de l'Afrique au terme du scénario. Ceci n'est qu'une vision personnelle pour vous aider à poursuivre des aventures africaines. Libre à vous et vos joueurs d'y adhérer ou de bâtir vous-même votre propre représentation de ce continent.

QUAND L'AFRIQUE SÉVEILLA...

Au lendemain du "Rêve de la Révélation", le peuple africain aura pris conscience des mailles corruptrices que Pokondo a tissées. Folayan et Baako seront alors considérés comme les portes paroles de l'Être Suprême et leur légitimité sur le Savage Land ne sera pas contestée. Fort de cet élan et du soutien de Makele Dyae (et de son travail en amont), l'adhésion à une nouvelle donne africaine est immédiate. Former par Amma à l'art de la diplomatie, de l'économie... en bref à gouverner, le couple invitera les chefs d'états à adopter la charte de la Nouvelle Afrique. Ce traité définit un nouveau deal entre les nations cosignataires.

De nombreux pays se rallieront d'eux mêmes, certains par conviction, d'autres sous la pression populaire. Des dirigeants plus totalitaires s'opposeront au Conseil de la Nouvelle Afrique (C.N.A) et à leurs populations désireuses d'y adhérer. Guerres civiles, émeutes, loi martiale, pour ces pays rétifs au C.N.A. rien ne change vraiment. Face à la répression, ces populations organisent des marches pacifiques contre le pouvoir en place. Certains cèderont d'autres pas. L'une de ces manifestations sera réprimée dans le sang... Au nom du droit d'ingérence, le C.N.A, lors d'un vote unanime, désignera l'OASAP comme force d'intervention pour mettre un terme aux démonstration finira massacres. Cette convaincre les derniers pays velléitaires à signer la charte de co-développement du C.N.A.

INSPI

Après les grands déplacements de population, certaines villes ont été complètement désertées. Cependant, quand les habitants de Kara au Togo tentèrent de retourner chez eux, quelle ne fut pas leur surprise lorsqu'ils s'aperçurent que leur ville

avait disparue... A la place, rien... ou plutôt si, un trou immense!

Pendant ce temps, une équipe de chercheur spécialisée dans les mondes alternatifs, vient de terminer une expérience avec un grand oups! Le temps que le shaman les escortant remonte l'information à humanydyne, une nouvelle ville vient d'apparaitre à la place de Kara; avec des habitants aux mœurs particuliers...

POLITIQUE ÉTRANGÈRE

La communauté internationale accueille cette nouvelle fédération avec beaucoup d'inquiétude pour la simple et bonne raison que la charte du C.N.A prévoit dans ses statuts, la renégociation des contrats d'exploitations des ressources. Lors de la cérémonie d'accession du Savage Land à l'ONU, Baako dissipera les craintes de tous à la tribune. Il annoncera à cette occasion que 20 % des dividendes des ressources africaines seront réinvestis dans le développement des nations africaines (programmes d'éducation et de santé, de distribution de l'eau, d'exploitation agricole, de recherche scientifique). Il exhortera l'assemblée à "investir en Afrique et se tourner résolument vers l'avenir dans l'intérêt de tous!" Un tonnerre d'applaudissement clôturera son intervention.

MSPI

Quelques mois plus tard, l'ONU décide d'une conférence mondiale pour régler le nouveau deal économique avec l'Afrique. Cette réunion doit se tenir à Libreville. L'agence est chargée de la sécurité du sommet et les agents seront naturellement affectés à la protection personnelle de Baako. Les dangers pourront venir de toutes parts et notamment d'un consortium pétrolier américain qui n'entend pas être spolié de ses investissements et infrastructures en Afrique. Ce dernier aurait même engagé une section CTU du CMAD pour perpétrer un attentat durant les négociations.



ET LE MUTAN DANS TOUT CA?

Le MUTAN est le grand perdant de l'histoire. La stabilité s'instaurant entre les pays africains n'est pas pour favoriser ses chimères. Son pouvoir de nuire n'en est pas moins diminué. Beaucoup sont prêt à d'improbables alliances pour retrouver le désordre d'antan. Quelques mois après la fédération totale des pays sub-sahariens, Abedi Akalé et cinq des ses plus fidèles lieutenants seront retrouvés morts. Au petit matin, en plein Savage Land, les gardes du palais de Baako et Folayan retrouveront leurs corps attachés aux grilles d'entrée. A même la chair, il est inscrit : "Prêt pour le second round ?"

INSPI

Le Kilimandjaro est depuis quelques semaines le lieu de phénomènes climatiques étranges. Une masse nuageuse permanente empêche toute observation du sommet. Une expédition de chercheurs s'est constituée pour en étudier la cause. Leurs premières observations révèlent que l'épaisseur des neiges éternelles semble augmenter. Leur QG n'a depuis plus aucune nouvelle du groupe. Il est encore plus mystérieux que l'on envoie une équipe d'agents Humanydyne retrouver leur trace... Est-ce à cause des lumières étranges que l'on perçoit virevolter au sommet la nuit venue ?

La description de ce dernier chapitre s'étale sur les deux années à venir. Ce qui nous amène en 2012! Après, qui peut présumer de ce qui se passera?



AFRICAINS

« Vous croyez qu'être agent en Afrique, c'est garder un poste dans la cambrousse et jouer à Daktari! Attendez un peu de travailler sous les ordres d'Eshe N'Dala; vous pouvez déjà faire une croix sur la bronzette. »

Daggerty.

La couleur des titres indique le Codijo de l'Interludio.

A LA POURSUITE DE KOURDOUCHI LE ROUGE

Essoufflé, un messager africain explique aux agents qu'un méchant homme a congelé les guerriers de son village pour voler une idole - une tête d'éléphant en pierre blanche.

Les personnages vont ainsi s'enfoncer dans la jungle sur la piste de Kourdouchi le Rouge. Le bandit n'a pas l'intention de se laisser rattraper, tendant des pièges de glace à ses poursuivants.

Kourdouchi le Rouge

Énergie : 4 Passion : 1

Vitesse 4 Armure de glace 5

Griffes de glace 5

Orientation 1, Vole d'idole 4, Bagarre 4.

Souffle glaciale : 4 (DE, Portée 16 m, Dégâts 4) **Piège de Stalactites : 8** (Durée 1h, Dégâts 6, Dissimulation 4) Ces stalactites, acérées comme des pieux, empalent toutes personnes passant dessous.

Initiative: 6[1] Indemne, 2[X] blessé.

LES MINES DE ROY TAXON

Contactés par un médecin itinérant, les agents enquêtent sur la disparition des habitants de Wameru. Ces disparus sont retenus dans une mine clandestine. Ils creusent sous la contrainte de leurs propres ombres dans cette carrière à ciel ouvert, qui n'est qu'à quelques kilomètres du village.

Ces ombres sont sous le contrôle de Roy Taxon qui espère déterrer une tablette de pierre couverte de gravures ésotériques. Une approche discrète s'impose, si les personnages ne veulent pas tomber sous contrôle de Roy ou affronter les habitants de Wameru...

Roy Taxon

Énergie: 4 Passion: 2

Intelligence 5 Résistance mentale 5

Vision infrarouge 4 Vitesse 3

Se cacher 3, Parler aux ombres 4.

Contrôle d'ombres : 7 (Air : 10 m2, Durée : 1 jour) En prenant le contrôle de son ombre, Roy fait de sa victime une véritable marionnette.

Initiative: 8[3] Dans le noir, 2[X] Blessé.

ASSAULT ON PREGINGT

Le central africain subit l'assaut de Horda Salvaje. Pour une fois, les agents n'auront pas à se déplacer. Même si l'antenne africaine n'est pas des plus vastes, le siège est difficile à tenir face à Yago Salvaje, sa sœur Kesara et leurs petits monstres; tous venus pour l'idole. Afin d'obtenir du soutien, Horda Salvaje libérera les prisonniers encore sur place.

Horda Salvaje (Yago et Kesara Salvaje)

Énergie: 4 Passion: 1

Réaction 7 Musclé 5

Encaissement 5 Mental d'acier 3

Fusil Mitrailleur 5, grenade 3

Commandement 2.

Œufs de Gremlins 3 (Nombres : 3/Round, Moyenne des Caractéristiques : 3) : Kesara crache des boules de poils, enfantant ainsi des petites



créatures insipides qui obéissent à 'Môman' et 'Pôpa'.

Limite : Pour que les œufs soient féconds, Yago doit tenir la main de Kesara.

Initiative: 5[2] Indemne, 3[X] Blessé.

Mocha Dick

Les agents, guidés par les gardes côtes, se rendent en haute mer pour retrouver l'épave du Pequod. Ce navire a coulé corps et biens, emportant par le fond Mocha Dick, le célèbre archéologue. En cas de danger, ce mutant voit sa peau se calcifier, créant ainsi une coque protectrice. Les personnages n'ont plus qu'à remonter cette coquille humaine. Les eaux sont évidemment infestées de requins et les effets des pouvoirs en haute profondeur sont beaucoup moins évidents.

Requins

Énergie: 2 Passion: 0

Vitesse de Nage 6 Dents de Requin 4

Peau squameuse (défense) 4

Mordre à pleine dent 6, Natation 4. Initiative : 4[1] Grosse faim, 2[X].

Coule un long fleuve... Presque tranquille

Ana Pirh a l'attention de vider le lac des escarpements de Mutia. Peu soucieuse des innocents habitant la région, elle va libérer les eaux en dynamitant la cuvette de pierre. Amphibie, elle suit le fleuve jusqu'à la falaise. Une telle créature, bardée d'explosif, attire immanquablement l'attention des pécheurs du coin. Ils n'ont pas beaucoup de chemin à faire pour contacter Humanydyne, dont le poste se trouve sur les rives, juste en amont.

Dans leur bateau à moteur, les agents prennent en chasse Ana Pirh, naviguant sur un fleuve tumultueux, aux embûches nombreuses : récifs aiguisés, alligators, chutes d'eau et autres piroques de pécheurs.

Ana Pirh

Energie: 3 Passion: 1

Vitesse de Nage 7 Dentition parfaite 3

Peau squameuse (défense) 4

Mordre à pleines dents 5, Natation 4

Explosif 3.

Respiration Aquatique 3 : (Profondeur 100 m)

Initiative:

6[1] Dans l'eau, 4[1] indemne, 2[X] Blessé.

Courant d'air ?

Les personnages sont contactés par les autorités locales pour interroger un certain Bakumatsu. Ce criminel post-humain a été capturé dans un bordel de la région. Il est accusé d'avoir coulé le Pequod.

La tâche est plus délicate qu'il n'y parait. Ici, il n'existe pas d'inhibiteur de pouvoirs. Du coup, seule Humanydyne est compétente pour interroger ce personnage rotor qui profite de la moindre occasion pour utiliser son pouvoir de duplication. S'il n'arrive pas à fuir, il finira bien par avouer l'attentat.

Bakumatsu

Énergie : 3 Passion : 2 Résistance 4 Rotor 4Vif 5 Un faible pour les femmes 1

Pickpocket 6, Ingénierie 3, Baratiner 4.

Pouvoir de duplication 6 (Un objet au toucher, Surface max 10 m2, Poids max 7)

Surface max 10 mz, Polus m

Initiative: 3[1], 1[X].

LE CIMETIÈRE DES ÉLÉPHANTS

Étrange affaire ! Les agents sont auprès de l'archéologue Mocha Dick. Ils attendent, l'idole à la main, que cet éminent scientifique finisse de pomper l'eau du lac de Mutia. Ils n'en savent pas plus. Les seuls éléments viennent de Echoe : « Mocha Dick mourra, sans la tête de l'éléphant blanc, quand il touchera le fond de Mutia! »

Des cris de joie retentissent dès que le lit boueux devient visible, laissant apparaître des os de pachydermes : Le cimetière des éléphants. Les restes de ces mastodontes sont disséminés autour d'un autel de pierres blanches, sculpture éléphantine acéphale.

Les cris de joie se transforment en cris de terreur lorsque les squelettes éléphantins se redressent et



chargent l'équipe archéologique. Devant le massacre, les agents comprennent le funeste augure d'Echoe.

Profitant du tumulte, la sorcière Kabara lance ses guerriers dans la bataille. Elle veut la tête de l'idole qui, comme par hasard, s'enchâsse parfaitement sur l'autel de pierres blanches. Cette statue est la clé donnant le contrôle des gardiens du cimetière.

Les personnages seront-ils plus rapide que la sorcière ? Comprendront-ils l'utilité de la tête ? Parviendront-ils à prendre le contrôle de l'armée des morts-vivants éléphantins ?

15 guerriers africains aux ordres de Kabara

Énergie : 2 Passion : 1 Force 4 Résistance 3

Casse-tête 3, Lancer de sagaies 4,

Se rassembler 5.

Initiative: 3[1] Indemne, 2[X] Blessé.

Armée d'éléphants squelettiques

Énergie: 5 Passion: 0

Déjà Mort 7 Paire de défenses 7

Charger 5, Empaler 5.

Seuil d'immortalité 5. Tant que ce seuil n'est pas dépassé par les dégâts d'une attaque, le squelette n'est pas assez abîmé pour prendre des dommages.

Kabara la sorcière

Énergie : 6 Passion : 3

Leader 4 Mental d'acier 6

Défense mystique 4

Rapide comme l'antilope 6

Légendes africaines 3, Sabre en ivoire 6.

Sort Kiféchié'Pj : 8. Les sorts sont à la discrétion du MJ qui aura soin de proposer un adversaire à la taille de ses PJs.

Initiative: 6[2] Par magie, 8[1] Dernier sursaut,

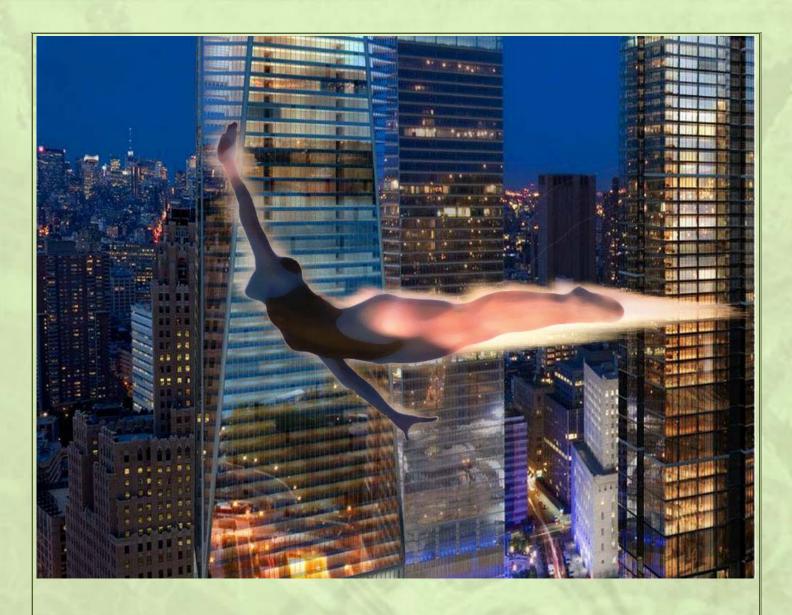
3[X] Blessée.

LE CHAÎNON MANQUANT

Comme vous avez pu le remarquer, la chronologie de ces interludios n'est pas le fruit du hasard. Il y a un point commun entre toutes ces affaires, que vous êtes libre de proposer à vos joueurs.

Kourdouchi et les autres criminels sont en Afrique pour retrouver le cimetière des éléphants, s'emparant ainsi de son arme secrète (une armée de pachydermes squelettiques !). Kabara, bien au courant des légendes africaines, dirige cette super équipe de vilains, les Lords of Terror. Ainsi Kourdouchi le Rouge doit s'emparer de la clé du cimetière (l'idole) et Roy Taxon, de la carte menant à la nécropole (la tablette). Ces éléments étant indispensables, Bakumatsu en a fait des copies et Horda Salvaje tentent de les récupérer après l'échec de leurs compères.

Une fois le lac de Mutia identifié, Ana Pirh reçoit la mission de le vider, laissant ainsi le champ libre à Kabara et ses guerriers. Malheureusement pour eux, les autorités africaines ont fait venir l'archéologue Mocha Dick, pour retrouver le cimetière des éléphants.



San Sepuloro Playa Muerte Interlucios à Playa Muerte

Taliesin



PLAYA MUERTE

« Pourquoi crécher ici ? C'est le seul coin où je serre la main d'un voisin sans qu'il tourne de l'œil ! Et demande à Baby Death si c'est pas plus cool de parler cuisine avec les revenants, plutôt que de meurtre. »

Manuel Black.

Qui aurait dit que *Los pantanos de la matanza** donneraient vie à un quartier aussi animé ? Situé entre Santiago et los Ciudades Perdidas du Sud, Playa Muerte s'est développé autour d'une communauté de non-morts, fuyants les superstitions discriminatoires. Depuis, ces côtes marécageuses sont devenues un lieu dont la modernité et le dynamisme n'a rien à envier au reste de la métropole.

LES RUES DE PLAYA MUERTE

Influencé par des modes de vies différents, Playa Muerte est un melting-pot d'habitations plus originales les unes que les autres. Ici, une piscine municipale accueille des roussalkas, là un caveau familial abrite des goules. Loin du chaos qu'aurait pu engendrer autant d'influences, Playa Muerte a su conserver une ligne architecturale, s'inspirant du néo-gothisme et du moderne-aztèque, si prisé dans la capitale.

Comment ne pas rester admiratif devant le manoir gothique de la famille Ogham? A écouter le malicieux Ghutarez, le maître des lieux, la touche d'élégance de cette bâtisse n'est due qu'à la présence de Laeticia, sa ténébreuse femme. Il faut croire que le romantisme fait autant parti des valeurs de la famille Oghams, que l'amour de la vieille pierre.

Le Bates Motel est la tour de Pise de Playa Muerte. Ce bâtiment moderne-aztèque n'a qu'un défaut : son poids. Trop lourd pour un sol marécageux, les deux premiers étages sont enlisés dans la fange, obligeant la propriétaire, une charmante momie, à faire quelques aménagements. Comme l'explique William Bates, son petite fils : « Les chambres du sous-sol ne sont pas perdues. L'obscurité qui y règne satisfait pleinement ma clientèle! »

Comme pour démentir l'impression de ses rues marécageuses, Playa Muerte a su se moderniser.

La nécropole est parcourue par de grandes artères, permettant une circulation fluide, surtout en journée, quand peu d'habitants sont actifs. Ils restent à l'abri chez eux, satisfaisant leurs besoins sur le RED, qui relie la majorité des bâtiments à la toile. Seul l'éclairage public reste vétuste, peu développé dans un quartier essentiellement habité par des nyctalopes.

La vie aux vivants

Ce pseudo Ku Klux Klan post-humain ne supporte pas qu'un gars bouge encore après un lynchage en règle. Alors ils ont constitué une organisation qui a pour but d'enlever le droit de vie aux morts. Selon leur porte-parole, pour qui Playa Muerte est une aberration, « une fois que t'es mort, t'es mort ! ». Malheureusement, ces extrémistes ne se contentent pas de manifester, sombrant dans la 'nécro phobie' et le terrorisme, ils tentent d'enterrer, une bonne fois pour toute, les nonmorts.

LA VILLE-VAMPIRE?

Tous les post-humains sont officiellement acceptés à San Sepulcro, qui n'a aucune politique de ségrégation en matière d'immigration. Mais pour les non-morts, il est encore difficile de marcher au milieu de ceux qui ont un cœur qui bat. Ils se sont donc rassemblés à Playa Muerte, qui sait se montrer accueillant envers tous les post-humains, morts ou vifs.

Contrairement aux rumeurs, La population à majorité carnivore, ne dévore plus que de la viande animale, à l'exemple des croquemitaines. Cette communauté, implantée dans la nécropole, s'est parfaitement adaptée à notre société, ne méritant plus l'appellation 'ogre'.



Playa Muerte est un quartier calme le jour et bien moins violent que les Ciudades Perdidas la nuit. Faisant respecter la loi, la nécropole a même un commissariat de zombis (loin d'être aussi décomposés qu'on le dit). Confiantes, certaines célébrités s'installent dans le quartier. Ainsi, il est possible d'apercevoir le vieux trench-coat de Jack Célestine, l'homme qui dupa le diable. Préférant les marais, son ami l'élémentaire Swarm Thing s'est établi du côté de Diamon Lake.

Jack Célesline — Une figure de Playa Muerle

Les croquemitaines

Le cœur de Baba Yaga n'a pas toujours été aussi glacé que les plaines de Sibérie. Elle a déjà connu l'amour des hommes, donnant naissance à une progéniture tout aussi affamée qu'elle : Les croquemitaines. Ces humanoïdes trapus, aux mâchoires proéminentes, sont les monstrueux ogres qui hantent nos légendes. Trop souvent promis au bûché, nombre d'entre eux ont immigré à Playa Muerte. Pleinement intégrés, les croquemitaines mènent une vie paisible contre la promesse de ne plus dévorer son prochain. Recherchés pour leurs talents de gros bras, ils occupent souvent des places de vigils, garde du corps, videurs, dératiseurs... Malheureusement, cela n'empêche pas certains de succomber à leur appétit vorace de chaire humaine, devant de véritables serial-killers.

Les croquemitaines

Énergie: 4 Passion: 2 Gros Bras: 4 Peau dure: 4 Pataud: 1 Mâchoire d'acier: 3 Bourre-pif: 3 Mordre: 5 Cuisine: 3 Hygiène dentaire: 5

Régénération : 4 (4 Blessures par tour).

Limite absolue : Consommation de chaire

fraîche.

Initiative: 5[1] Indemne 2 [X] Blessé

PLAYA MUERTE'S BUSINESS

La réputation de calle de *los carniceros** n'est plus à faire. La population carnivore de la nécropole a depuis longtemps renoncé au cannibalisme, lui préférant maintenant une viande fine et raffinée. Le Texas Chainsaw est sans conteste l'une des meilleures places pour les amateurs de bonnes chaires. Son propriétaire, le croquemitaine Leatherheard, est un véritable artiste de la découpe.

Les plus mystiques préféreront s'enfoncer dans les marais, jusqu'à Diamon Lake. Les fantastiques cérémonies données par l'éternelle reine du Vaudou, Rose Marie Laveau, attirent des centaines de fidèles. Le vaudou n'est pas la seule religion établie dans la Nécropole. Un bâtiment monastique dresse son ombre sur Eml Street. Les épicuriens y sont accueillis par la communauté de Hellbounds qui, sous l'égide du dévot Nailhead, recherchent le plaisir par delà la mort.

La calle Salem* est toute aussi recherchée. Inaugurée la même année qu'El Ojo, l'Universidad de Brujería, Magia Negra y Nicromancia* forment



les futurs Docteurs Queer, sous la prestigieuse direction de Karrions, le petit sorcier des limbes.

Les affaires vont bon train à Playa Muerte depuis l'ouverture de la *Pande Banco**. Cet établissement, tenu par des démons, propose des prêts à Taux 0 contre une âme en caution. L'emprunteur part

avec tout l'argent dont il a besoin, sans autre formalité qu'une signature de sang. Il est libre de régler ses dettes comme il l'entend, sachant qu'il doit tout rembourser avant sa mort s'il veut vraiment récupérer sa caution.

LES NUITS DE PLAYA MUERTE

S'il est vrai que les jours de Playa Muerte sont bien calmes, c'est une toute autre histoire dès le crépuscule. La nécropole est sans aucun doute le quartier le plus vivant après le couché du soleil.

Amateur de Tapas ? Le Wellfal est l'endroit tout indiqué. Melvina, la généreuse patronne, sera vous faire apprécier sa cuisine et ses enivrantes décoctions à consommer avec ou sans hémoglobine.

Soirée spectacle ? Direction la Crypte pour y écouter les contes horrifiques du Gardien. Sa voix envoûtante vous tiendra en haleine toute la nuit, pendant que des artistes vampiriques miment les histoires macabres. Garanti sans trucage !

Plutôt Nostalgique? The Ring, petit cinéma de quartier, est le dernier à diffuser le cultissime 'The Rocky Horror Picture Show'. Le Show est aussi dans la salle. Des spectres, sacrifiants à la tradition, singent chaque scène du film.

Envie de sensation ? La sulfureuse Satanika Pandemonia et ses succubes dansent des stripteases endiablés au Titty Sisters, la pyramide aztèque reconvertie en night-club. C'est à damner les saints!

Comité de citoyens pour la réhabilitation de Playa Muerte

La calle de los carniceros : la rue des bouchers

La calle Salem : Salem Street

Pande Banco: Banque Pande (monium)

Los pantanos de la matanza : Les marais du carnage

Universidad de Brujería, Magia Negra y Nicromancia : Université de Sorcellerie, Magie Noire et

nécromancie



ANTERLUDIOS À PLAYA MUERTE

« C'est peut-être le quartier le plus moisi de San Sepulcro, mais pas le plus pourri...»

Manuel Black

La couleur des titres indique le Codijo de l'Interludio.

Poupées Vaudous

INTERVENTION

Les agents se rendent à Playa Muerte. Trank Vannishter, medium à la retraite, accueille des fantômes dans son hôtel particulier. En rénovation, le bâtiment semble toujours en ruine. Vannisher explique qu'il reçoit de 'vieilles connaissances', une petite douzaine de spectres, tout de même, le temps des travaux.

L'un d'eux, Buglemon, vient d'être victime d'un exorcisme sauvage. Malheureusement aucun esprit n'a vu d'étranger s'introduire dans la chambre de la victime.

Bien qu'étant descendu par la cheminée, purement décorative chez un fantôme, le criminel n'a laissé aucune empreinte. Par contre, il a perdu quelques cheveux roux, tous synthétiques, et griffonné sur les murs des vévés pour la conjuration.

GIDEON'S PAWN

Le lendemain soir, les PJs reviennent sur Playa Muerte. Ils se rendent au Gideon's Pawn, préteur sur gages et receleur de quincailleries. Ils sont face à un double meurtre : égorgé derrière le comptoir, repose Gideon, le propriétaire des lieux, et à l'arrière de la boutique, un corbeau est crucifié au centre d'un vévé. Selon les voisins, l'animal était l'incarnation de Raven, un esprit vengeur.

La fouille des lieux est fastidieuse ; le magasin n'étant qu'un amoncellement de quincailleries. Au milieu de ce fatras, un miroir aux reflets étranges est le seul témoin du crime. Oui, un visage y apparaît dés que l'incantation 'Miroir, oh, mon beau Miroir' est récitée. Pour lui ce sont des enfants qui ont égorgés feu Gideon.

QUAND LES FACHOS S'EN MÊLENT

Les personnages sont harcelés par les journalistes, leur affaire faisant les choux gras des médias. Les sujets vont du plus comique (les victimes vontelles être ré-enterrées) au plus sérieux (quel est le statut juridique du meurtre d'un mort ?).

Profitant du battage, La Vie aux Vivants défile à Plaza Crueldad, scandant des 'Protégez nous des morts!' et distribuant des tracts. Devinez qui est chargé d'encadrer cette manif? Oui, les PJs...



jeter sur la voie publique

Où sont les enfants disparus de San Sepulcro ?
Où le jugement de Dieu est parjuré par des impies ?
Où la cruauté a été érigée en règle de vie ?
A Playa Muerte, la nouvelle Sodome.

Le gouvernement doit prendre des mesures afin de protéger la population de ces monstres.

Vous qui en avez assez de vivre dans la crainte, soutenez-nous! Vous qui souhaitez conserver une vie vertueuse, Rejoignez-nous!

Avec l'estimé Père Morin, réclamez vos droits lors de la manifestation de la Plaza Crueldad.

La Vie aux Vivants

Calle Regan MacNeil, red: 021.255.456.031

LA MORT RODE TOUJOURS

Les 4 membres de Ghosthunter sont retrouvés pendus dans leur caserne. La scène du crime, allégrement arrosée d'hémoglobine, est digne d'un film gore. Le sang séché est couvert de traces de pas : l'assassin chausse des Ducky, pointure 20.

Inutile de courir les cordonniers : Ducky est une poupée ! Vieux jouet démodé, elle était produite dans une usine de Guerrero Negro, désormais à l'abandon.

L'USINE ABANDONNÉE

Le parfum acre de la mort imprègne les lieux, bien lugubres depuis que les vieilles machines sont décorées de poulets égorgés et autres vévés vaudous. Décor d'ailleurs moins surprenant que les 6 poupées tueuses qui se jettent sur les agents. Une fois les petits monstres pulvérisés, les PJs ont tout le temps de découvrir les prospectus de la VV qui traînent négligeant sur une machine, ainsi que 16 corps dans un vestiaire.

Les pyjamas des victimes, à chapeaux pointus, ne laissent aucun doute sur leurs identités : des membres de la VV.

Quant à la cause de la mort, une petite analyse des doigts des cadavres met en évidence des traces de poisons. Le rapport d'autopsie de Scoop sera catégorique : « Suicide collectif par empoisonnement. »

LA REINE DU VAUDOU

Toujours sur place, les personnages entendent des chuchotements : « Pitié... Libérez-moi des vévés ! ». A moins que les agents ne soient des experts ès vaudou, ils ne trouveront pas l'origine de cette supplique. Et pour cause, elle vient d'un puissant esprit, pas très voyant, prisonnier des figures mystiques. Une consultation de spécialiste s'impose, tout comme le nom de Rose Marie Laveau. A la fin d'une cérémonie à Diamon Lake, les PJs abordent donc la Reine du Vaudou, qui accepte l'affaire... Contre un gros paquet de frics.

Le soir même, la magie libère le Loa de la guerre, Ogoun. Enfin si le commando de 6 fanatiques de la VV, venu incinérer les lieux, les preuves et les témoins, est repoussé. Auprès d'un esprit reconnaissant, ou d'un fanatique explosé, les personnages apprennent que le père Lankester Morin a capturé ce Lao pour créer les poupées assassines, grâce aux âmes des suicidés. Orchestrant la vague de violence qui secoue la Nécropole, il espère ainsi discréditer le quartier maudit auprès des médias, pour justifier les lois anti non-morts.

REUNION AU SOMMET

Mandat en main, les agents se rendent au siège de la VV, bâtiment de verres trônant en plein San Sacrificio. Mais cette arrestation ne se fera pas sans un minimum de préparation. Le bâtiment grouillant de fanatiques, la capture du père Morin promet d'être mouvementée... Le plus pénible restant la rencontre avec les 10 dernières poupées.



Fachos de la Vie aux Vivants

Énergie: 3 Passion: 3

Connerie fasciste 1 Brute 4 Crâne dur 3 Ratonnade 5, Brûler une croix 3, 9mm 4. Goofer Dust 5 (Dégâts : 5, Pénétration 5)

Poudre qui brûle au touché et ignore les Défenses

<= Pénétration.

Initiative: 4[2] Indemne, 1[X] Blessé.

Ducky, poupée rousse qui chausse du 20

Énergie: 3 Passion: 1

Passe-partout 4 Corps de plastique 4

Petite taille 1 Cruauté sadique 3

Armes blanches 5, Mille façons de tuer 6.

Pulvériser 3. Tant que ce seuil n'est pas dépassé par les dégâts d'une attaque, la poupée ne prend pas de dommage, la blessure n'étant qu'un trou de plus.

Initiative: 5[1] Indemne, 2[X] Trouée.

Père Lankester Morin (cf. : Fachos)

Rites vaudou 6.

John The conqueror 7 (Pool: 8, Point/Jet: 3,

Délais : jour)

Le sorcier peut faire un jet tous les jours pour récupérer les points de Passion qui lui manque dans le Pool. Il peut utiliser jusqu'à 3 points de Passion/jet.



8 BOUCHERS POUR UNE GOULE

2 OU 3 PETITES CHOSES

Les agents passent la nuit à la Rosa negra, résidence de Santiago, aidant Baby Death à ramasser les morceaux du commissaire Vicente Mendozza, éparpillés aux 4 coins de son luxueux appartement. La légiste donne ses premières conclusions : « Avec le conservateur du Museo Chimalman, c'est le deuxième cas de la semaine. Et pas l'ombre d'un spectre avec qui discuter. Pourtant, j'aimerais savoir d'où viennent ces traces de chaires décomposées... Identiques à celles du musée! »

Seule témoin, Bertha Lusseaux est une prostituée, réfugiée sous le lit depuis le drame. Bien qu'elle n'ait rien vu, elle reste traumatisée par les hurlements entendus. Entre deux clameurs, Vicente a identifié son meurtrier, s'exclamant : « Tu es mort Dick, on t'a flingué! ».

A en croire Nina Pozolovska, l'affaire est liée au meurtre de Lummel 'Hanuman' De Bruges. En début de semaine, le conservateur simiesque fut déchiqueté par « un truc tout moisi. Le monstre ressemblait à ces horribles momies exposées dans le pavillon aztèque», selon un gardien du musée.

ENTRE 4 MURS

Pas très causante, Bertha Lusseaux sortira rapidement du commissariat et se fera abattre tout aussi rapidement. Il ne reste d'elle que les '5 Sens'; un lupanar de Santiago où elle travaillait. Ces accusations, un peu légères selon le juge, ne suffisent pas à obtenir un mandat, même si la prostitution n'est pas autorisée à San Sepulcro.

L'urgence du moment est un código verde, dans les Ciudades Perdidas du nord. Un dealer se fait tabasser par le stupergang de la Tarantula. Les PJs débarquent alors que 4 brutes finissent le trafiquant à coup de pompes.

C'est sous la protection de Georges Holkenborg que les personnages questionnent les prisonniers : « Comme on nous as dit aux 5 sens, cet enfoiré nous a ratissé de 1.000 billets. On est bien obligé de le butter.». Les agents n'en sauront pas plus, car le juge n'attend pas la fin de l'interrogatoire pour faire libérer le stupergang de la Tarantula – pour faute de procédure durant l'arrestation...

LES 5 SENS

C'est donc sans mandat que les agents se rendent aux '5 sens'. Cet établissement de massage à la décoration raffinée et à la douce senteur d'encens est un bordel pour riches clients. Tenu par la Tarantula, ce bordel cache des galeries secrètes.

Dans l'arrière boutique, posés dans une niche de la pièce, 3 horribles chinois ricanent hideusement de leurs faces de pierres vertes. Frappez les têtes de ces statues et la niche laisse place à un passage vers le sous-sol.

6 PIEDS SOUS TERRE

Les souterrains ne sont que des cellules pour clients sadiques, torturant jusqu'à la mort de pauvres filles. Au milieu de cette horreur, 5 gangsters discutent dans un bureau.

Le cabinet est accessible, une fois les 5 gars hors jeu. Aménagé de façon très classique, fauteuils en cuir, bureau d'ébène et casiers en métal, la pièce possède aussi sa machine à torture. C'est une chaise à sangles couverte de sang.

Posée prés d'un caméscope, une enveloppe traîne sur le bureau. Elle contient de nombreuses photos d'un certain juge, du genre à ne pas donner de mandat, fréquentant ces caves de la mort. Dans le caméscope, un véritable snuffmovie montre les dernières minutes d'un homme ensanglanté, prisonnier de la chaise à sangles. Hanuman prend plaisir à torturer cette victime, avant que le commissaire Mendozza abatte le pauvre homme d'une balle dans la tête.

7 LIEUX PLUS LOIN

L'homme du film est rapidement identifié : c'est Dick Harrison, le détective de l'occulte. Le célèbre enquêteur tient une agence au 221 b, Baxter Sweet, Playa Muerte.

Le cabinet a entièrement été retourné. Mais l'essentiel est dissimulé dans le bois creux d'un portemanteau. Le carnet ainsi découvert accuse 8 personnalités d'être les dirigeants de la Tarantula.



Pipe à la bouche, entouré de 8 hommes armés, le docteur Mirwahr se tient justement derrière les personnages. « Dick Harrison était trop curieux, tout comme vous. Vous allez finir au fond de Diamon Lake, tout comme lui. ». Si les agents ne s'échappent pas, ils sont embarqués dans un camion devant les mener au lac maudit.

8 DE DER!?

Ce n'est pas très bon de jeter ses déchés à Playa Muerte. Dick Harrison en est la preuve (mort-) vivante. Abattu par Tarantula, le cadavre du détective a refait surface. Devenu une goule ivre de vengeance, il est revenu hanter ses anciens tortionnaires.

Seuls ou escortés par le Docteur Mirwahr, les PJs avancent dans le bayou, lorsqu'un véritable déluge de vermines grouillantes s'abat sur eux. C'est l'élémentaire Swarmthing, venu les aider, ou les libérer s'il le faut. Il prend forme et s'explique : « Tuez la goule. Il faut libérer son âme avant qu'elle ne soit consumée par la haine. Sauvez Harrison! Il vous faut de l'eau sanctifiée...».

Une fois armés d'eau bénite, les personnages se lancent à la chasse à la goule.

Stupergang de la Tarantula

Énergie: 4 Passion: 1

Tape dur 4 Remuant 3 Dur à cuir 4

Dealer 4, Moto 4, Torture 3, Uzi 4.

Fils rasoirs 5 (DP - Dégâts : 5 - Taille 10 m. max.) Initiative : 6[2] Indemne, 2[X] blessé/shooté.

Docteur Mirwahr (cf.: Stupergang de la Tarantula)

9mm: 6.

Gaz anesthésiant 7 (Malus : 4, Air : 10 m2, Temps : 30 mn) : La pipe dégage un anesthésiant gênant la respiration.

Goule de Dick Harrison

Passion: 6

Force incroyable 5 Dead body 5

Crocs aiguisés 6 Consumée par la haine 1 Déchiqueter 6, Poursuivre une proie 3.

Atout : Goule : Pas d'Énergie, donc pas de Blessure. L'eau bénite détruit la Passion (1/touche). La goule est complètement exorcisée à 0 Passion.

Initiative : 4[2] Indemne, 1[X] Bénie, 8[1] J'ai la

Identité de Madre Tarantula

Madre Tarantula est en fait un comité rassendhant 8 des pires crapules de San Sepulcro.

Docteur Mirwahr : Docteur Mirwahr, iranien, médium à Calavera.

Duchesse Von Schutterbach : Miss Cora Shepherd, hongrélienne, espionne, black Peel, Tortugas.

Général Castro Ibarrez : Sir Gregory Manuille, mexicain, médecin à La Paz.

Hanuman : Lummel de Bruges, belge, Conservateur au Museo Chimalman.

Madame Araignée : Georgette Cuvelier, française, étudiante à El 0 js.

Monsieur Hingle : Altesse Am Doullah, afghan, prince en exile à Kulukan.

Rhâna : Rheina Schooten, irakienne, prêtresse au Templo del Baal de la Playa Muerte.

Verseau : Vicente Mendozza, espagnol, commissaire de Santiago.



Le teint Célestin

1,2, DE L'HÔTEL EN FEU...

Sirènes hurlantes, les agents traversent Playa Muerte. Le Bates Motel est assiégé par un stupergang de zombis : Les Grundys. Devant la bâtisse enlisée, 3 cadavres montent la garde, pendant que 3 autres enfoncent les portes du sous-sol, où sont réfugiés les clients. Inutile d'espérer la reddition de ces morts vivants...

Les Grundys étant réduit en une bouillie putride, les PJs n'ont plus qu'à interroger les clients. Un seul peut tout expliquer : Jack Célestine. « Ils sont venus pour moi. Je traque Baron Samedi, Loa des cimetières, leur chef. Je ne suis qu'au début de mon enquête, mais je peux déjà vous dire que ça craint d'avoir cette saloperie dans le voisinage !».

34 VA AU CIMETIÈRE NOIRÂTRE...

Les autopsies réalisées par Quarck complètent le témoignage : « Les cadavres qui ont servis pour ces zombis sont relativement récents, quelques mois tout au plus. J'ai pu constater, lors d'une balade dans ce qui reste de leurs organes, que tous les Grundys furent accros à la ginen, de leurs vivants. C'est une overdose de cette nouvelle drogue qui les a tous tués... La première fois. »

A en croire les fiches nécrologiques des personnes zombifiées, tous les cadavres ont été récupérés au cimetière de Calavera. Selon de récents avis de décès, 3 des nouveaux locataires de cet immense mausolée sont morts d'une overdose de ginen. Il ne reste plus qu'à leur rendre visite pour voir s'ils restent en place.

Les personnages ne sont pas seuls au cimetière. Guettant les bières fraîches, Célestine se dissimule derrière un caveau, bien décidé à mener sa traque à son terme.

Minuit sonne lorsqu'une meute hurlante de Grundys s'engouffre dans Calavera, afin d'accueillir les 3 nouveaux condisciples qui s'arrachent au même instant de leurs cercueils.

5.6. GARE AUX CADAVRES DANS LA NUIT...

Alors que les agents réfléchissent à la meilleure conduite à adopter face aux non-morts, Jack Célestine saute au milieu des intrus en criant : « Le premier qui bouge, je l'explose ! ». La mise en garde étant faite, il s'écroule, assommé par un des zombis. Sans perdre de temps, ces derniers décampent, emportant le sorcier à bord de leurs bolides hurlants. Les PJs n'ont plus qu'à se lancer dans une poursuite endiablée, qui s'achève devant une cabane délabrée, à la frontière de Playa Muerte et Los Ciudades Perdidas.

Maison coloniale imposante, le 13 calle del Oz domine les marécages environnants. Le bâtiment semble abandonné. A peine les personnages s'approchent de l'habitation, que de nouveaux Grundys surgissent des marais. Les agents sont rapidement submergés. Alors que tout semble perdu, tous les morts vivants s'effondrent. Célestine se tient au pas de la porte, clope au bec : « Maintenant que Baron Samedi se fait mettre en enfer, ses petits zombis sont H.S. ! Le bestiau n'a pas été difficile à exorciser. Nous allons pouvoir attaquer le plat de résistance.»

7.8 JACK A DIT...

Jack daigne s'expliquer : « Des démons s'installent ici bas. Investissant des failles du Dreamtime, ils y aménagent des succursales de l'enfer. Ils ne leur restent plus qu'à dégoter les âmes de quelques pèquenots pour alimenter leurs chambres de tortures. Ces 'enfers sur terre', bien alimenter, peuvent rivaliser avec le domaine de Satan.

D'ailleurs, la concurrence à San Sepulcro est rude. D'un côté, il y a Baron Samedi qui récolte les âmes des camés qui se shootent au ginen, la drogue vendue par ses Grundys. De l'autre, Abadon, démon de la vermine, utilise ses bestioles pour contrôler ses victimes et ainsi les pousser au péché. Le Baron étant hors jeu, il nous reste Abadon!»

Ces infos lui viennent du Baron, bien vivant. Nouveau propriétaire de l'âme de Célestine, il l'utilise pour se débarrasser de son rival. Pour ne pas aggraver sa situation, le sorcier n'expose pas ce dernier point. Il va simplement appâter Abadon avec l'aide, involontaire, des PJs. Après les avoirs balancer au démon, Jack ensorcelle les personnages. Il veut un pentagramme vivant pour



piéger le Baron. Il profite donc de la nuit pour s'introduire chez eux. Ces derniers vont tous faire le même cauchemar : un homme affublé d'un masque africain, un chat noir posé sur l'épaule, éventre le dormeur. Puis il lâche son chat qui se jette dans la plaie béante. Se réveillant en sursaut, un agent découvrira peut-être des poils noirs dans sa chambre.

Zombis

Le zombi est un homme dont l'âme a été enlevée par un bokor. Grâce à la poudre zombi, le sorcier petro capture le Ti-bon-ange et l'enferme dans une jarre, le govi. La victime en est réduite à servir le bokor éternellement ou jusqu'à la libération de son âme.

Les bokors conservent précieusement leurs que car si ceux-ci sont ouverts, les Ti-bon-ange s'échappent pour rejoindre leurs corps. Le zombi retrouve enfin son humanité et il est libéré de l'influence néfaste du sorcier petro.

9,10, TIRE SUR LA POLICE...

Le lendemain, les PJs doivent prêter main forte à la police de Gerrero Negro. A peine arrivés, ils sont accueillis par les tirs de 4 flics déments. Seule la mort pourra arrêter ces fous dangereux.

Ces officiers sont les jouets d'Abadon, qui les manipulent grâce à ses insectes. Quarck met la main dessus lors de l'autopsie : « Ces machins étaient logés dans la cervelle de vos tireurs ! »

Si les personnages montrent les petites bêtes à Jack, celui-ci explique simplement : «Enfoiré d'Abadon ! Là, il vous faut l'aide de Laveau. Demander la chaise, de MA part ! »

11. 12. Une sorcière pour les barbouzes...

Un des agents est assis sur une chaise électrique rouillée, un insecte d'Abadon en main, pieds nus dans une bassine d'eau. Laveau y plonge un grillepain, électrocutant le PJ.

Il remonte le cours du temps, témoin invisible des derniers événements. Il se retrouve aux Ciudades Perdidas du nord, où Abadon se terre dans une cave au décor digne de Bosch. Vautré dans un canapé grouillant de bestioles, il écoute un cafard qui lui rapporte : « Humanydyne est sur tes traces, selon Célestine.» Le démon ordonne alors à sa vermine de tendre une embuscade aux agents. Soudain, il découvre l'espion et se jette dessus. Le PJ doit son salut à la Reine du vaudou, qui en le ranimant, le tire des griffes d'Abadon.

Laveau sort 2 canons sciés, couverts de vévés : « Aussi efficace contre Abadon que Célestine ». Bien armés, les personnages se rendent dans le bidonville, pour une dératisation démoniaque.

13.14 ZOMBI DEL OZ!

Avec ses manigances, Jack a du s'attirer les foudres des agents. Le sorcier s'étant volatilisé, c'est le moment de retourner sa chambre d'hôtel et d'y découvrir un masque africain, un parchemin sur les zombis et une convocation pour Célestine signé Baron Samedi.

La piste conduit donc les PJs chez le Loa. Le seuil de la cabane mène à un cimetière brumeux, fissure du Dreamtime taillée à l'image du Baron. Squelette de 4 mètres coiffé d'un haut de forme, Le Loa se tient devant ses invités. «Vos âmes vont rejoindre celle de Célestine, dans ma collection.



Vous allez être des zombis soumis comme ce sorcier prétentieux ! » Siffle-t-il, montrant le sorcier qui se tient à ses côtés. Alors que le Loa se jette sur les personnages, Jack disparaît durant 4 rounds.

Il revient, une jarre à la main. Brisant ce govi, l'âme de Célestine se libère dans un éclair aveuglant, pour rejoindre son corps. Ignorant les malédictions du Baron Samedi, le sorcier active son 'pentagramme vivant'. Les corps des personnages dégagent d'étranges effluves noirâtres, qui enveloppent le Loa, avant de le faire partir en fumée.

Grundys, Stupergang de Zombis

Énergie: 3 Passion: 0

Crocs aiguisés 5 Dead Body 3

Cul-de-jatte ou manchot 1

Croquer la chaire fraîche 5, Moto 4, Uzi 3.

Atout : Dur à cuir.

Initiative: 2[1] Poussés par la faim, 1[X].

4 flics possédés par la vermine d'Abadon

Énergie: 3 Passion: 3

Esprit déjà occupé 5 Tir rapide 3

Rester debout 3

Flingue 5

Initiative: 4[1], 2[X] Blessé.

Baron Samedi, Abadon et autres rejetons infernaux

Énergie : 6 Passion : 6
Force démoniaque 7 Esprit malin 8
Dead Body 6 Violence 8.
Atout : Pas de blessure sans magie.

Pouvoir : Imagination du MJ 7.

Initiative: 9 [1] pour la forme, 7[X] le reste du

temps.

