



THE **NECROSSENGERS**

Quel geek n'a jamais rêvé de revêtir le costume du héros ?

Un jeu de rôle héroïque en couleurs écrit par Lazarus dans le cadre des DEH 6

© septembre 2012

NOTE D'INTENTION

Lorsque j'ai pris connaissance du thème, des idées bizarres me sont apparues, des idées sans queue ni tête ne valant même pas qu'on s'y attarde. Quelques-unes auraient pu mériter un autre traitement que la corbeille, notamment un départ post-apocalyptique à la « The Road » où les survivants seraient à la recherche d'une Cité-Bulle. Et puis j'ai pensé au monde de la bande dessinée. Les phylactères de BD, aussi appelées bulles, permettent aux auteurs d'exprimer les paroles, pensées, rêves de ses personnages. Partant de ce constat et n'ayant jamais écrit de jeu héroïque, l'idée des Necrossengers est née.

Alors un jeu de héros dans un univers de BD, on a déjà vu ça donc sans vouloir chercher l'originalité à tout prix, je voulais réunir quelques critères importants pour le développement :

Plutôt que de proposer une banale histoire de comics, j'ai voulu favoriser l'aspect « double monde » en permettant aux joueurs d'incarner un geek dans un monde réel à la dérive où le quotidien de tous consiste à rester chez soi pour se protéger (*bulle familiale*). Et grâce à quelques nouveautés technologiques, les supports multimédia comme le cinéma, le jeu vidéo ou encore le jeu de rôle et la BD ont fusionné pour devenir des play-to-live. Ceci permettant de vivre pleinement les histoires plutôt que de les suivre passivement.

Suite à cela et voulant un système simple et rapide, je me suis penché vers la notion de double puisque le joueur incarne son geek mais également le héros de son choix. Comme Necrossengers est un jeu d'action, les passages dans le monde réel se doivent donc d'être narratifs afin de privilégier l'ambiance dans le monde virtuel de la BD. Dans un premier temps, le joueur créera un nouvel héros et rejoindra l'agence LightMen. Mais il aura l'occasion de varier ses héros à chaque connexion et ce, afin de ne pas se cantonner au même personnage. Quant au système pur et dur, je voulais proposer une mécanique narrative pour imprégner davantage les joueurs dans leur(s) personnage(s).

Pour finir, je voulais écrire un jeu à histoires, pour que les joueurs puissent vivre les différents tomes du comics. J'ai donc créé les Upyrs et quelques criminels notoires dans les rues de Bad City qui permettra de jouer à Necrossengers sur la durée, alternant les scénarios d'action aux enquêtes ou encore aux conséquences liées des antagonistes.

Venez feuilleter ce pulp comics et découvrez deux facettes d'un monde : noir dans la réalité et coloré dans le virtuel. Osez plonger dans les rues de Bad City pour faire régner l'ordre aux moyens de votre force électrique. Vous êtes un Necrossenger et vous allez vivre des aventures rythmées et fantastiques.

[Toutes les illustrations de ce livre, à l'exception de Google Map et du plan des quartiers de Bad City, sont la propriété de Patrick Brown : <http://patrickbrown.deviantart.com/>]

PITCH

2023. Alors que le monde est de plus en plus pressé et pollué, une nouvelle technologie, le « play-to-live » arrive sur le marché, permettant aux quidams désespérés de vivre en semi-réel les aventures de leurs héros de cinéma, de jeu ou de bande dessinée. The Necrossengers est la première BD interactive à sortir et vous êtes un lecteur acharné, un accroc, un vrai geek qui en connaît un rayon sur le monde Marvel et consorts. Connectez-vous et plongez dans les avenues de Bad City à la traque aux Upyrs. Osez défier les éléments en interprétant un Necrossenger. A vous d'esquisser les croquis et de remplir les bulles de phylactère qui vous sont entièrement dédiées.

TABLE DES MATIERES

NOTE D'INTENTION	2
PITCH	3
TABLE DES MATIERES	4
PRESENTATION DU MONDE ET DES PERSONNAGES	6
LE MONDE REEL, TOUT EST GRIS	6
LES MENACES ACTUELLES	6
LE PLAY-TO-LIVE	7
LA DISPARITION DE L'ART AUDIOVISUEL	7
LES GEEKS	8
LE MONDE DE LA BD	9
LES NECROSSENGERS	9
MAIS QUI SONT CES NECROSSENGERS ?	9
L'AGENCE LIGHTMEN	10
LE POUVOIR DE FOUDRE	11
LEURS ALLIES	11
BAD CITY	12
LES QUARTIERS	12
Lemon Hills	12
Santa Clarita	12
Venus	12
Oakland	13
Downtown	13
Sunlight Down	13
Pacifica	14
Chinatown	14
Les terrains vagues et la prison de Coolidge	14
IL FAUT BIEN DES MECHANTS A COMBATTRE	14
LES UPYRS	14
LES RESEAUX CRIMINELS	15
LES DOPPELGANGERS	16
LES REGLES	17
LES PRINCIPES DE BASE	17
MODIFIER LES DES A LANCER	17

EFFETS ET MALUS	18
COHESION DE GROUPE	18
COMBATTRE NOS ENNEMIS	19
DEFINIR LES ANTAGONISTES	19
LE TOUR DE JEU	19
FAIRE MOUCHE	19
BLESSURES ET CONSEQUENCES	20
RECUPERATION	21
<u>LA CREATION DES HEROS</u>	<u>22</u>
LES CARACTERISTIQUES	22
LES PROFILS	22
LA TARE	23
LE GIMMICK	23
LE FORMOL	23
LA METAMORPHOSE	23
<u>AVENTURE – VENGEANCE AVEUGLE</u>	<u>25</u>
FICHE TECHNIQUE	25
SI VOUS N'AVEZ PAS LU LE TOME 1...	25
SYNOPSIS DU TOME 2	25
INTRODUCTION	26
SCENE 1	26
SCENE 2	27
SCENE 3	28
SCENE 4 – EPILOGUE	29

PRESENTATION DU MONDE ET DES PERSONNAGES

Le monde de 2023 ressemble beaucoup à celui que nous connaissons. Deux choses ont pourtant évolué : la pollution et la technologie.

LE MONDE REEL, TOUT EST GRIS

Alors que les environnementalistes proposaient des programmes afin d'affermir le reboisement de la planète et ainsi contribuer au développement de l'oxygène, les usines ont prospéré et les



catastrophes écologiques ont continué, dérivant inexorablement vers un taux de pollution aberrant. Augmentation de la population, agrandissement des zones urbaines, tout a été fait pour que la planète bleue soit aujourd'hui une planète grise. Peu à peu, les normes ont changé, poussant les citoyens à travailler à domicile ou à vivre sur leur lieu de travail et ce pour minimiser les contacts avec l'extérieur. En l'espace de dix ans, les rues ont été désertées et les buildings aux altitudes vertigineuses ont poussé tels des champignons. Et pour occuper les huit milliards d'individus cloîtrés dans leur petit espace, les programmes télévisuels se sont multipliés afin d'apporter détente et confort. L'homme de maintenant est un vrai consommateur. Il voit une publicité (celles-ci représentent près de 75% des programmes), il clique sur Internet et se fait livrer dans les six prochaines heures. Inutile de sortir surtout sans masque à oxygène. Le risque de développer un cancer est si fort qu'il vaut mieux rester

tranquillement chez soi devant son écran.

Ce nouveau mode de vie a permis à une minorité de gens de vivre confortablement et sans critiques, à faire ce qu'ils aiment avec facilité et sans avoir besoin de se justifier. Les geeks, autrefois pointés du doigt, sont maintenant des exemples d'adaptation au nouveau mode de vie imposé par les contraintes écologiques. Et les geeks, sans éprouver la moindre fierté, vivent comme si de rien n'était, se moquant pas mal des autres. En 2023, ils jouissent des nouveautés technologiques apparues il y a cinq ans et ne vivent que pour ça.

LES MENACES ACTUELLES

Alors que le monde part à la dérive, les institutions gouvernementales, au lieu d'instaurer un climat de paix ou tout du moins d'apaiser les tensions, propagent des informations par médias interposés qui ne font qu'aggraver une situation déjà ô combien préoccupante. Les Etats-Unis d'Amérique (EUA) continuent de se mettre le monde à dos, d'envoyer ses soldats, de piller les ressources du Golfe Persique, d'attiser la haine et de croire au complot terroriste dès que quelque chose leur arrive. Oui mais, s'ils étaient les seuls... En 2016, l'écroulement de l'euro a mis en évidence une chose : l'Europe n'était pas faite pour s'unir à ce point-là. Et au lieu de réfléchir au problème et de trouver une solution qui soit bénéfique à tout le monde, ils ont supprimé les frontières de quelques pays, les plus riches, pour fonder les Etats-Unis Européen (EUE) afin de rivaliser économiquement, militairement et culturellement avec leurs homologues du Nouveau Monde.

Ainsi, l'Allemagne, la France, l'Italie, la Belgique, les Pays-Bas, le Danemark, la Scandinavie, la Russie, le Luxembourg, la Suisse et la Pologne n'existent plus sous cette appellation hormis pour définir une région. L'Espagne, trop touchée par la crise, n'a pas été acceptée, à l'instar du Portugal,

de la république Tchèque, de la Grèce et de la Turquie. Le Royaume-Uni s'est quant à lui, comme à l'accoutumée, écarté de lui-même, préférant une auto-gérance qui leur sied bien depuis toujours.

Bruxelles est devenue la capitale des EUE sous un régime démocratique présidé par Milos Brojnovitch, un ancien général de l'armée rouge. Toutes les zones hors EUE sont laissées à l'abandon et presque sans gouvernement, à l'exception du roi d'Espagne qui n'a plus de contrôle sur la guerre civile qui se déroule dans son pays depuis près de six ans.

L'ex-Europe de l'Est s'est unie autour de la république Tchèque pour former la Nation de la Révolte et de Solidarité. Cette union concerne la Slovaquie, l'Autriche, tous les pays de l'ex-Yougoslavie, la Roumanie, la Hongrie, l'Ukraine, la Moldavie et la Biélorussie. Leur objectif est de pénétrer dans l'EUE et de renverser le nouveau gouvernement pour annihiler cette union méprisante à leur égard.

Et, sans se soucier de leur sort, les EUE comptent bien évoluer et renverser les EUA. Cela a commencé dès 2016 par des déclarations et cela a continué par des actes, actes ayant eu une riposte immédiate de la Maison-Blanche. Les européens sont les nouveaux terroristes et sont aujourd'hui considérés comme alliés au peuple musulman. La guerre est sans doute imminente mais cette imminence palpable tous les jours est la même depuis plusieurs mois. Le peuple pense alors à une guerre des mots, une partie d'échec dans laquelle le quidam de base ne serait qu'un vulgaire pion, ou pire : le néant.

Le peuple musulman s'est quant à lui réjouit de la situation, se faisant de plus en plus ignoré par les troupes de commandos des Marines. La présence des GI sur leur terre est moindre et les accès de violence gratuite ont quasiment disparu. D'autres ressources étant plus intéressantes sur le sol des EUE.

LE PLAY-TO-LIVE

Grâce à cette nouvelle technologie issue de l'union entre les deux géants de l'industrie informatique, Apple et Microsoft, le consommateur peut désormais totalement s'immerger dans son support visuel, que ce soit un film, une bande dessinée ou n'importe quel documentaire de voyage. Imaginez la possibilité de vivre pleinement l'histoire à travers les personnages du récit ou en créant le sien à son image. On appelle ceci « l'effet fusion » du jeu vidéo où le consommateur est actif et le cinéma/comics où il est passif. Le play-to-live est sorti sur le marché en 2018 à des tarifs onéreux, réservé à un type restreint de clientèle. Aujourd'hui, c'est une technologie relativement abordable (comptez \$600 pour un équipement sommaire et jusqu'à \$2.000 pour du matériel haut de gamme), provoquant une hausse des achats au sein des foyers. A l'heure actuelle, tous les geeks en sont équipés et certains parviennent même à pirater les codes d'activation du software.

Il faut savoir qu'au préalable, le play-to-live n'est possible que sur un support multimédia, ainsi les bandes dessinées en papier sont devenues des plaquettes lisibles sur tablettes ou n'importe quel ordinateur. Il est constitué d'un programme incrusté dans une barrette qui s'enclenche comme une RAM, d'un gant tactile, d'une paire de lunettes à ondes cérébrales et bien évidemment de supports tels que les films remasterisés, les bandes dessinées, etc.

LA DISPARITION DE L'ART AUDIOVISUEL

Tout n'a pas disparu dans les méandres de l'oubli, mais presque. La télévision et Internet ont survécu mais cela ne tient qu'à une seule chose : la publicité. Véritable diffuseur de messages et autres bannières, ces deux médias engrangent des millions tous les jours en profitant du climat et de la situation géopolitique entre les EUA et les EUE. L'homme lambda, préférant travailler à domicile ou vivant grassement aux frais de l'Etat, passe désormais en moyenne huit heures par jour devant son petit écran, ne laissant que des miettes à l'Internet. La cause étant la fermeture successive des sites

de téléchargement, de visionnage de vidéos en streaming ou encore de jeux en ligne. La politique d'aujourd'hui est de fournir, via Internet, de la documentation, des magasins en ligne et la publicité.

Pour les autres médias, comme le cinéma, la musique, le jeu vidéo, la bande dessinée par exemple, les différentes productions ont préféré investir massivement dans le play-to-live et ainsi abandonner ce qui donnait du rêve aux humains de tout âge il n'y a pas encore si longtemps. Certes, bien qu'il n'ait pas entièrement disparu puisque vivant différemment sous un autre support, le plaisir ressenti de voir un film en salle ou d'écouter un CD n'est un privilège connu des seuls collectionneurs et autres individus aux moyens importants. Se faire construire une salle de cinéma chez soi coûte une fortune et acquérir les bandes du film sont quasiment interdites, bien que circulant sur le marché noir. Mais à quel prix... ?

LES GEEKS

En 2023, cette communauté minoritaire n'est plus aussi méprisée que durant les dernières décennies. Aujourd'hui, se proclamer geek fait de vous quelqu'un de « in », d'ouvert face au monde actuel et de totalement compétent face à la nouvelle technologie. Être geek n'est plus caricaturé comme l'éternel ado dans une chambre bourrée de posters et de figurines « collector » de *Star Wars* ou *Lord of the Ring*. Le geek actuel est un jeune ordinaire, amoureux de culture populaire et de technologie, au point d'y consacrer la majeure partie de son temps. Mais vu la situation écologique, ce n'est pas un mal.

La tendance s'est inversée, de nos jours, on est considéré comme étant « à la page » si on est geek ou si on s'inspire de leur mode de vie. C'est le meilleur moyen de rester en sécurité, de devenir compétent face aux technologies, d'être au courant des actualités, de communiquer, de se détendre, etc. Toutes les personnes qui critiquent cette communauté sont pour la plupart mal dans leur peau, ils expriment de l'envie, de la jalousie, que ce soit par rapport à l'âge ou la facilité d'utilisation. Les aigris ne peuvent vivre dans un monde si perturbé et perturbant.

LE MONDE DE LA BD

Voici les différents éléments vous permettant de vous plonger dans le monde des Necrossengers et de Bad City, la ville où l'on croit qu'il fait bon vivre.

LES NECROSSENGERS

Il aura fallu attendre 2021 pour que sorte le premier volume des Necrossengers, dévoilant un monde haut en couleurs et relatant les aventures d'un groupe de héros luttant contre le crime et des vampires venus de Prague dans une ville imaginaire de la côte Ouest des Etats-Unis, Bad City. Doté d'une histoire simple, la BD n'aurait sans doute pas connu une telle effervescence si elle n'était pas en play-to-live. Elle fut également la première à connaître cette technologie.



Dès les premières semaines de sa sortie, la production LiveCom TM fut pointée du doigt, causant une polémique sans précédent en caricaturant le gouvernement européen et ses no man's land hors EUE, notamment Prague qui est devenue la capitale, pourrait-on dire, de la Nation de la Révolte. Imager ces chefs à la dérive sous le joug des démocrates en guerre tels des vampires sous prétexte de la forte taxation qui a suivi l'union ainsi que les légendes d'antan a été un chemin facile et détourné à bon profit par LiveCom TM.

MAIS QUI SONT CES NECROSSENGERS ?

Le premier tome expose les aventures de l'agence LightMen luttant contre le crime. Chaque personnage de l'agence est doté d'une incroyable force émanant de l'électricité. Chacun, dans leur vie passée, a été frappé par la foudre. La légende dit que la Mort leur a rendu la vie en échange d'une mission : leur apporter ceux qui ne veulent pas mourir. Pour cela, elle a transféré l'énergie de la foudre en capacité reflétant le degré de puissance de chacun. Ceux qui ne veulent pas mourir viennent d'arriver à Bad City en provenance de Prague. On les appelle les Upyrs (*vampires en tchèque*) et en sus de se nourrir de pauvres citoyens, ils contrôlent désormais les réseaux criminels de la ville, que ce soit via la municipalité ou d'autres biais de corruption. Les agents de LightMen sont des Necrossengers, contraction de 'necro' et de 'messengers' puisque messagers de la Mort, des hommes et des femmes aux pouvoirs acérés, considérés comme immortels grâce au soutien de la Mort elle-même. Ils ne sont vulnérables qu'à une seule chose : les émotions humaines. Tout ce qui pourrait les contraindre à vivre tels des humains normaux diminuerait leur pouvoir. Et dans cette optique, les combats peuvent les mener à la mort, face la Grande Faucheuse qui n'aime pas que ses sbires échouent.

Dans le premier tome, on y raconte en outre la fin tragique de Douglas « The Bullet » Ashford, réputé comme étant le plus violent des Necrossengers, totalement immunisé aux sentiments humains. Pourtant, il va commencer à apprécier une Upyr, Sonja, qui va le manipuler jusqu'à l'exterminer dans un combat final explosif. La fin de ce volume montre les autres agents devant le siège de l'agence, déterminés à se venger.

L'AGENCE LIGHTMEN

Située à Bad City en Californie, l'agence LightMen possède des locaux flambants neufs sur Pacific Boulevard. Treize agents y travaillent actuellement. LightMen ne dépend d'aucun ministère ni d'aucun organisme existant, les agents collaborent avec le BCPD (*Bad City Police Department*) en complément de leurs affaires dès lors que la menace est de nature non-humaine ou considéré comme trop dangereuse. Les agents ne sont pas rémunérés pour leurs efforts, leur salaire est la vie que la Mort leur a accordée en compensation de leur devoir. Le QG est aussi le lieu préférentiel pour se ressourcer, tant au niveau énergie que vital.

Les locaux sont divisés en quatre étages :

- Un sous-sol pour les entraînements au corps à corps, les stands de tir et les tubes de puissance qui sont des aquariums géants pour recharger le flux électrique dans 30 m³ d'eau glaciale.
- Un rez-de-chaussée pour l'accueil et quelques bureaux pour la gestion des dossiers, une salle de réunion et de vidéo-conférence.
- Un 1^{er} étage pour les archives et autres salles de documentation, une bibliothèque et une cafétéria.
- Un 2^e étage pour les dortoirs.

Les treize agents sont :

Le directeur

KERR MORRIS

Les coordinateurs

ANNA SWAY

JOHN FANTE

GREG AARON

Les Necrossengers urbains

FRANCK SNOW

KARL SHRÖW

JENNY BLACK

ED McFLY

MELISSA CHESTER

RICO ALVAREZ

SIMON VERTUCCI

PAUL VERGER

MICHAEL SNOW

LE POUVOIR DE Foudre



Lorsque ces gens, parfois ordinaires, ont été frappés par la foudre, ils sont passés de vie à trépas. Difficile d'y échapper cela dit. Mais au lieu de rejoindre un quelconque purgatoire, si tant est qu'il en existe un après la mort, quelques personnes ont été détournées de leur destin pour se voir confronter à la Mort elle-même, incarnée par un enfant habillé tout de noir et à l'aspect morbide. Elle leur a donné l'occasion de refaire leur vie mais à une seule condition : la servir. En effet, sur Terre existe des gens qu'elle nomme « ceux qui ne veulent pas mourir » et comme elle ne peut pas intervenir d'elle-même, il lui est venu cette idée. En transformant l'énergie électrique liée à la foudre en pouvoir dévastateur, ces personnes ordinaires ont alors eu l'occasion de devenir des héros.

Inutile de préserver un quelconque lien avec leur vie passée, ils sont morts. Nouvelle identité, nouvelle vie, nouvelle chance et nouvel ennemi. Ceux qui ne veulent pas mourir viennent d'arriver en ville, la Mort ne leur a pas menti. Et il va vite falloir apprendre à contrôler et utiliser ce pouvoir de foudre à des fins loyales et servant les intérêts de la Faucheuse.

Il se définit par des rayons électriques jaillissant des extrémités des doigts ou de la paume, aux reflets bleutés, procurant à quiconque les reçoivent une décharge de 30 à 1000 milliampères, ce qui provoque une paralysie respiratoire (30 mA) si cela dure jusqu'à trente secondes, une fibrillation cardiaque souvent irréversible (75 mA) si la durée excède cinq secondes et l'arrêt cardiaque (1000 mA) de façon instantanée. Cette électrisation par induction permet au corps des Necrossengers d'attirer les éclairs sur eux bien qu'ils soient totalement immunisés désormais. Leur corps est une batterie électrique et ils peuvent l'utiliser à des fins diverses et variées comme démarrer une voiture ou émettre du courant dans une pièce par exemple.

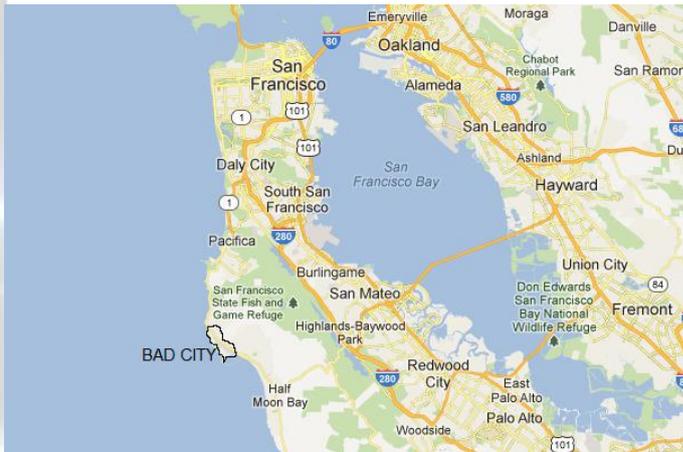
LEURS ALLIES

Incontestablement, les meilleurs alliés des Necrossengers sont les flics du BCPD. Depuis que la municipalité a donné son aval pour que les deux camps travaillent en corrélation, personne ne marche sur les plates-bandes de l'autre. Quand les lieutenants de police sont sur une affaire criminelle qui requiert les services et compétences des personnages, ceux-ci collaborent. Quand les Necrossengers ont besoin de renforts, de documents officiels ou même d'informations complémentaires, les flics sont là pour les aider. C'est une entraide sans arrière-pensée.

Les services municipaux sont également une aide précieuse pour les Necrossengers qui autorisent leurs activités à la limite du surnaturel (*certaines choses demeurent secrètes aux yeux des humains comme leur condition de « mort-vivant » en quelque sorte*) et qui aimeraient voir Bad City définitivement clean pour changer de nom et ainsi attirer touristes et nouveaux locataires.

Les citoyens de Bad City sont pour la plupart « pour » l'intervention des Necrossengers car ils voient en eux une aide à la sécurité et un excellent complément à la police. Depuis leur arrivée, le taux de mortalité par meurtre a grandement diminué et cette information a conforté les habitants dans leur choix d'approbation.

BAD CITY



La ville de Bad City est située à une centaine de miles au sud de San Francisco en longeant la route n°1. Bâtie par les colons européens au cours du 19^e siècle comme un village d'agrément pour se relaxer après de longues fouilles en mines, Bad City a gardé son appellation d'origine suite à bon nombre de desperados venus voler et piller les honnêtes gens de leur or. Bad City eut rapidement la réputation d'une ville où il valait mieux ne pas s'attarder si on tenait un minimum à ses

économies. Jusqu'au jour où elle devint une ville fantôme. Cet état a duré jusqu'à la crise de 1929 et certains hommes ruinés de Californie, aussi bien de San Francisco que de Los Angeles, décidèrent alors de monter leur propre ville pour se relancer. Petit à petit, la population est revenue et la vie a de nouveau prospéré. Curieusement, ces familles ruinées ont préféré gardé le nom de Bad City pour montrer qu'il y était possible de faire fortune. Plus d'un siècle plus tard, la ville compte environ un demi-million d'habitants répartis sur près de 200 km².

Les quartiers

On dénote 8 grands quartiers dans le cœur de la ville : **Lemon Hills**, situé au nord-ouest, **Santa Clarita** au nord-est, **Venus** au nord-ouest juste sous Lemon Hills, **Oakland** au nord-est juste sous Santa Clarita, **Sunlight Down** sur toute la côte Pacifique, **Downtown** à l'est, **Pacifica** au sud-est juste sous Downtown et enfin **Chinatown** au sud-est juste sous Pacifica. Les terrains vagues de Jacksonville font partie de la ville et sont des futures zones de construction. La prison de Coolidge est située à 25 km au sud de la ville sur les bords de la route n°1, à l'orée de la Forest Bay.

Lemon Hills

Il s'agit qu'un quartier résidentiel de haut standing où vivent près de 70.000 personnes dans des immeubles haut-de-gamme ou des villas surplombant l'océan. C'est en quelque sorte le Beverly Hills de Bad City, un lieu de villégiature où l'on a encore du mal à croire au chaos urbain et au nom de la ville. La plupart des commerces sont concentrés sur Pacific Boulevard qui longe la côte du nord au sud et qui se prolonge légèrement dans le quartier de Venus. C'est sur cet axe long de 7 km que l'agence Lightmen a ouvert.

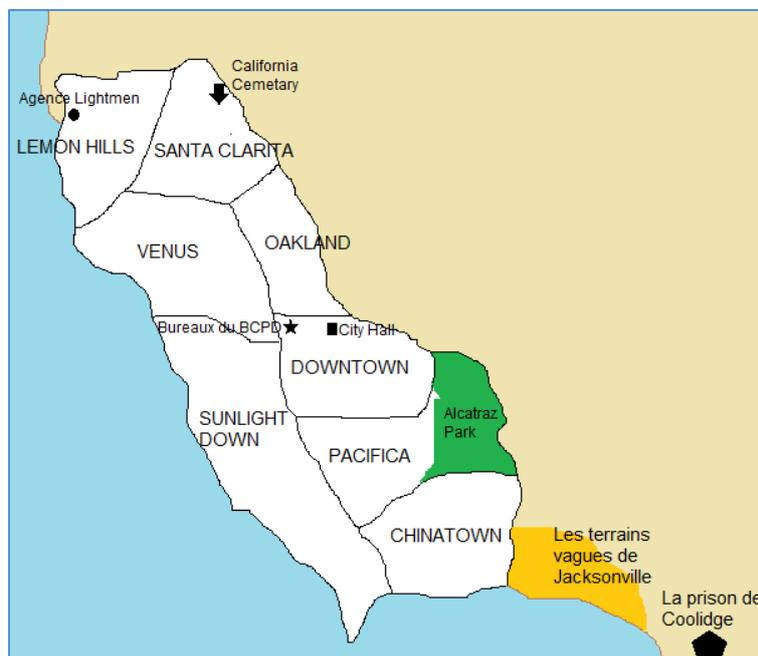
Santa Clarita

A l'instar de Lemon Hills, le quartier de Santa Clarita est presque exclusivement résidentiel, de standing inférieur puisque la plupart de ses 80.000 habitants sont originaires de « middle class ». Construit sur un terrain vallonné, il abrite bon nombre de commerces et une zone industrielle en périphérie. Il est notamment connu pour son marché public sur Independance Place, ouvert en continu durant 48 heures chaque mercredi de semaine impaire, et le California Cemetary où reposent les âmes de la ville depuis 1947.

Venus

Ce quartier, peu habité, abrite bon nombre de zones commerciales, de lieux historiques – notamment les mines Jacob Westmuller –, d'universités et écoles ainsi qu'un parc d'attraction. La

population du quartier est concentrée en bord de mer où vivent près de 35.000 personnes dans des grands immeubles modernes, séparés par des casinos et autres salles de jeux. Pacific Boulevard se termine sur la promenade d'azur.



Oakland

Oakland est un quartier résidentiel réservé aux classes inférieures avec des immeubles anciens, des anciennes usines désaffectées, des entrepôts de stockage aux grandes enseignes. Il est presque dépourvu de commerces. Le taux de crime dans le quartier fut considéré comme le plus élevé jusqu'aux années 90, ce qui a poussé les commerçants à émigrer vers d'autres quartiers plus tranquilles. Environ 120.000 personnes y vivent. Depuis 3 ans, les résidents peuvent désormais faire leurs courses au Wal-Mart situé en bordure nord.

Downtown

Le centre-ville est également le centre des affaires, le centre administratif de Bad City. On y retrouve le City Hall au bout de Fremont Avenue et son architecture très typée espagnole du 17^e siècle mais aussi les bureaux du BCPD au centre géographique de la ville. Ce n'est pas un quartier résidentiel, seuls 25.000 personnes y vivent alors qu'environ 200.000 personnes y travaillent tous les jours. Au sud du quartier on trouve plusieurs magasins de grandes marques. C'est aussi le terminus de plusieurs lignes de bus et de métro.

Sunlight Down

Incontestablement le plus grand quartier de Bad City puisqu'il traverse plus de la moitié de la ville depuis Venus jusqu'à Chinatown à l'extrême sud-est. Un peu moins de 100.000 personnes y résident à temps plein. La plage de Sunlight Down, longue de 35 km, présente tout le charme des plages californiennes avec son sable fin, ses filles en bikini, ses hommes bodybuildés et son soleil permanent. C'est un quartier où ont fleuri la plupart des hôtels chics de la ville, dans des immeubles de standing ou des buildings modernes. Mais c'est aussi le quartier le plus touché par le vice avec sa prostitution, ses dealers qui campent toutes les nuits sur la plage et ses nombreux cambriolages. Durant l'été 2022, un horrible fait-divers a ébranlé la population avec ce que la presse a nommé « la tuerie des douches ». Le BCPD soupçonne encore le couple Rockwell d'être les auteurs de ce massacre où périrent 11 personnes dans le bungalow des douches face au Giant Casino.

Pacifica

C'est le quartier le plus récent de la ville depuis la déforestation d'Alcatraz Park et la délocalisation du Borden Zoo à Emeryville. Pacifica est un quartier ordinaire, privilégié par les middle class et inférieures, qui offre un confort de vie correct avec ses lotissements et jardins tout au long d'interminables rues serpentées. La gare ferroviaire et la gare routière forment la frontière dans la pointe sud avec Sunlight Down et Chinatown. C'est un quartier peuplé par 40.000 personnes et régulièrement fréquenté, ne serait-ce que pour Alcatraz Park et ses transports. Le parc est un lieu de détente, autrefois propriété de l'Université de San Bernardino mais qui fut vendu à la ville suite à un gigantesque incendie en 2014 qui a ravagé le campus. La nuit, Alcatraz Park devient le refuge des marginaux et autres SDF. Le taux de crime a alors considérablement augmenté.

Chinatown

Quartier populaire où vivent une majorité de la communauté étrangère de Bad City, notamment les immigrés asiatiques qui représentent près de 60%. C'est un quartier résidentiel et commercial où cohabitent beaucoup de cinémas, de salles de jeux, des terrains de sports et des zones habitables où s'agglutinent environ 60.000 personnes. C'est le territoire des gangs hispaniques au sud, proche des terrains vagues, mais aussi des afro-américains à l'ouest et des mafieux chinois au cœur. Chinatown est rongé par le crime en tout genre : prostitution, meurtre, cambriolage, émeute... Le révérend Castor Travis a élu domicile au centre des guerres de gangs pour montrer à ces jeunes que Dieu veille sur eux. Mais il prospère aussi dans des affaires de proxénétisme en relation avec Carlos Menezzo.

Les terrains vagues et la prison de Coolidge

Cette large superficie au sud-est de la ville est laissée à l'abandon depuis des années. On y retrouve des ruines d'anciennes bâtisses, des projets immobiliers inachevés et des plaines jonchées de mauvaises herbes. C'est l'endroit idéal pour enterrer un cadavre. La route n°1 traverse ce ghetto en longeant l'océan et amène à la prison de Coolidge, une vingtaine de kilomètres plus tard.

La prison de Coolidge est divisée en deux blocs : le centre de redressement pour mineurs et le bloc carcéral du comté. On y recense environ 2.500 détenus (dont près de 700 mineurs) pour seulement une trentaine de gardiens. C'est le lieu de prédilection des trafics en tout genre. Beaucoup de commanditaires exercent depuis leur cellule et dictent les actions à entreprendre au sein des gangs de Chinatown. Un décret préfectoral devrait fermer la prison d'ici l'an prochain et construire un tout nouvel écrin, soit à la place des terrains vagues, soit proche de Baywood Park sur la route 280.

IL FAUT BIEN DES MECHANTS A COMBATTRE

Les héros ne seraient que des gens ordinaires s'il n'y avait pas de méchants à combattre. Dans l'univers des Necrossengers et plus particulièrement à Bad City, les méchants sont nombreux, sales, malsains, comploteurs, marginaux, aristocrates ou encore religieux. Voici un rapide aperçu des menaces que les joueurs peuvent affronter couramment.

Les Upyrs

Terme d'origine tchèque pour désigner les vampires, les Upyrs ne sont pas des suceurs de sang comme on pourrait l'imaginer via notre imaginaire. Ce sont pour la plupart des hommes et des femmes arborant une allure variée (*de l'aristocratie au marginal*) et dotés d'une puissance hors du commun grâce au sang. Les Upyrs sont avides de pouvoir et de richesse, ils ne vont pas forcément là où le sang est meilleur mais toujours à un endroit clé pour assouvir leur domination.

Leur venue à Bad City n'est pas anodine. Même si la ville est petite et n'a qu'une infime importance aux yeux des EUA, il existe fondamentalement un lien entre elle et eux. Ce lien peut être politique (en vue de prochaines élections), diplomatique (en vue d'interactions avec les EUE), familial (en vue de libérer un membre opprimé), etc. Libre au meneur de jeu de donner un sens à leur arrivée selon ses



envies et idées. Toujours est-il que les Upyrs ne font rien au hasard.

Lorsqu'ils se nourrissent de sang, ils ne changent pas la personne en Upyr. Ils la vident et la tuent. C'est tout. En revanche, ils peuvent transférer une partie de leur pouvoir dans leur hôte afin que celui-ci soit doté des mêmes capacités sans pour autant avoir le besoin de se nourrir de sang. Ce privilège n'est réservé qu'aux individus exceptionnellement puissants pouvant servir leurs intérêts.

A titre informatif, le leader Upyr de Bad City est Tomasz Hasek, ancien politicien tchèque. Il est très souvent accompagné dans ses démarches par trois de ses meilleurs sbires : Anton Povnev, Radek Vareski et Sonja Borkinova.

Les réseaux criminels

Dans toute ville infestée par le crime, nous trouvons son lot de tueurs, de mafieux, de proxénètes et autres prédicateurs aliénés. A Bad City, il n'y a aucune exception à cette règle. Voici un portrait des pires représentants du crime dans nos rues :

Le révérend Castor Travis habite le quartier de Chinatown, face à son église. Le jour, c'est un saint homme, serviable et souriant. Mais il mène une double vie de proxénète en enrôlant de jeunes et jolies filles prêtes à faire leurs vœux de chasteté pour les droguer et les placer sur Victory Place, derrière son sanctuaire. Associé à la mafia panaméenne, il contrôle le quartier au niveau drogue.

Carlos Menezzo habite dans le quartier de Venus, pas loin de la plage. Ce narcotrafiquant notoire a connu plusieurs déboires avec le BCPD. Il a notamment fréquenté la prison de Coolidge à trois reprises. Membre haut placé du cartel, il est souvent en affaire avec le révérend et distille ses produits à ses dealers de Sunlight Down.

John et Amanda Rockwell sont les meilleurs représentants du marché de came de Sunlight Down. Bien que travaillant pour le compte de Menezzo, ils vendent sans scrupule à quiconque détient quelques billets. Leur contact facile avec les enfants les ont placés dans les principaux criminels à appréhender. On les soupçonne également d'être les auteurs de la tuerie des douches qui a secoué la ville l'été dernier.

D'autres menaces existent évidemment, notamment à Alcatraz Park où les SDF disparaissent sans laisser de trace et bien entendu au City Hall, refuge des Upyrs.

Les doppelgangers

Le phénomène doppelganger est très rare puisqu'il impose un double maléfique dans notre réalité. Soit il intervient avant la mort du sujet en signe de mauvais présage (*cela annonce généralement la future mort de l'individu*) soit il intervient après la mort pour se venger et accomplir une nouvelle destinée liée à la peur et la destruction.

Un doppelganger est donc une entité à ne pas prendre à la légère, à tous les domaines. Ils sont guidés par une irréversible soif de violence et les arrêter requiert automatiquement les compétences des Necrossengers. Le BCPD a par ailleurs classifié plusieurs fichiers traitant de l'effet doppelganger avec les sujets les plus recherchés de la région. Pour la plupart, une fois qu'ils sont « revenus » d'entre les morts, ils ne s'éternisent pas sur le lieu du drame. Leur principale force est justement de pouvoir vagabonder n'importe où et n'importe comment, que ce soit par des sauts ahurissants ou des courses sur les façades d'immeuble.



On reconnaît un doppelganger par une lueur rougie dans ses yeux et sa chevelure blanchie, comme marquée par le temps. En revanche, il ne montre aucun signe de putréfaction, s'exprime normalement et éprouve toujours le besoin de boire, de manger et de dormir.

LES REGLES

Ce chapitre présente les règles nécessaires au bon déroulement des aventures de Necrossengers. Elles ne sont pas faites pour représenter un certain réalisme ni pour encourager le « grobillisme ». N'oubliez pas la règle élémentaire du jeu : amusez-vous et favorisez une ambiance plutôt que d'accumuler les jets qui ralentissent la partie.

LES PRINCIPES DE BASE

Dès lors que le résultat d'une action est incertain, on a recours au hasard pour déterminer si l'entreprise souhaitée par le personnage est un succès ou un échec. Pour cela, le joueur doit se munir de dés à dix faces (appelés ici D10) et en lancer un nombre égal à la valeur d'une caractéristique. Tous les D10 obtenant une face égale ou supérieure à 7 sont considérés comme des succès. Un seul succès suffit pour résoudre une action mais plus les succès sont nombreux et meilleure sera la réussite, ce qui peut donner des avantages sur le temps écoulé pour réaliser l'action, les bénéfices ressortis ou tout simplement les effets à court et à long terme, notamment en combat.

Si tous les D10 sont inférieurs à 7, cela donne un échec. Celui-ci sera considéré comme dramatique si la moitié des D10 donnent des 1 ou des faces impaires.



Considérons Michael Snow possédant un score de 3 en Panache. Il lance 3D10 et obtiens 3-8-5, ce qui donne 1 succès (le 8). Si à la place du 8, le dé avait donné 4, l'action aurait été un échec. Et il aurait été dramatique si cela avait été un 1-3-5.

MODIFIER LES DES A LANCER

Il y a plusieurs façons de modifier le nombre de D10 à lancer :

- Un profil mineur, qui accorde +1D
- Un profil majeur, qui accorde +1D et 1 succès automatique
- Les points de Formol, qui accordent +1D par point dépensé

Il est tout à fait possible de cumuler ces bonus si le personnage est doté de plusieurs éléments avantageux, comme par exemple un profil majeur et un profil mineur. Il peut également dépenser des points de Formol.

Toutefois, un personnage ne peut bénéficier d'un bonus supérieur à +3D.

Le joueur n'est pas obligé d'utiliser un profil pour lancer davantage de D10.

Michael Snow possède un profil mineur pour améliorer son Panache. Il peut donc lancer 4D et améliorer ses chances d'obtenir des succès supplémentaires. En utilisant ce profil mineur, il peut puiser jusqu'à 2 points de Formol pour lancer au final 6D.

EFFETS ET MALUS

Obtenir 1 succès suffit à transformer l'essai en réussite. Mais en obtenir davantage permet d'obtenir de biens meilleurs résultats :

- 1 succès → réussite **de justesse**
- 2 succès → réussite **convaincante**
- 3 succès → réussite **exceptionnelle**
- 4 succès ou plus → réussite **héroïque**

Mais parfois, l'action sera plus complexe que prévu et dans ce cas, on doit allouer un malus applicable au nombre de succès obtenus selon le niveau de difficulté :

- -1 succès pour une action **assez difficile**
- -2 succès pour une action **difficile**
- -3 succès pour une action **trop difficile**

Michael Snow avait obtenu 1 succès au départ. C'était donc une action réussie de justesse, sans éclat. Supposons maintenant que cette action ait été plus délicate que d'habitude, par exemple assez difficile, le malus de -1 aurait annulé le seul succès obtenu et transformé cette réussite en échec. Finalement, l'action était trop ardue pour y parvenir en y mettant si peu de moyens.

COHESION DE GROUPE

Dans Necrossengers, les héros seront souvent en équipe. Ici, le héros ne s'habille pas d'un costume moultant en latex pour parader en solitaire. Les personnages ne sont pas des super-héros, juste des hommes et des femmes à qui on a attribué un pouvoir pour effectuer une mission. Et cette mission s'opère généralement en équipe.

Lorsque les personnages uniront leurs forces pour réaliser une seule et même action, il faut totaliser le score total de la caractéristique en question, désignée par le meneur, et se reporter au tableau ci-après pour déterminer le bonus de D10 que l'instigateur lancera.

Score total de la caractéristique	Bonus de D10
Inférieur à 6	0
De 6 à 9	+1
De 10 à 13	+2
De 14 à 17	+3
Supérieur à 17	+4

L'instigateur est toujours un PJ quoi qu'il arrive. Si tel n'était pas le cas, le meneur de jeu désigne alors celui ayant le meilleur score dans la caractéristique désignée avant le bonus.

Michael Snow fait équipe avec Rico Alvarez, son frère Franck et Karl Shröw. Ils décident d'interroger un Upyr pour lui soutirer des informations importantes concernant la disparition d'un des leurs. Le meneur de jeu estime que la caractéristique est la Tchatche. Michael a un score de 2, Rico de 3, Franck de 4 et Karl de 2. C'est le joueur incarnant Franck qui lancera les D10. Le total de l'équipe est de 11, le bonus est donc de +2. Le joueur de Franck lancera donc 6D naturels (avant validation de profils et dépense de Formol).

COMBATTRE NOS ENNEMIS

Les combats représentent souvent la majorité des actions dans un jeu héroïque. Dans Necrossengers, ils s'appuient sur une mécanique similaire aux principes de base. Voici cependant ce qui change ainsi que le déroulement de ces scènes fantasques.

Définir les antagonistes

Avant toute chose, le meneur de jeu doit pouvoir évaluer la menace qui pèse sur ses PJ. Est-ce du 1 contre 1, du 5 contre 1 ou carrément une attaque de masse ?

Pour simplifier et fluidifier les actions de combat qui peuvent souvent s'éterniser au mépris de l'ambiance, il est conseillé de jauger l'ennemi en unité et d'y ajouter, le cas échéant, des bonus circonstanciels s'il est appuyé par des renforts.

Il suffit pour cela de prendre comme base les données de l'antagoniste central et d'y ajouter un bonus de +1D par renfort dans la caractéristique Panache. A chaque attaque réussie, les dommages sont à inscrire dans les bulles de santé. Une bulle cochée peut représenter la perte d'un renfort par exemple.

En revanche, s'il s'agit d'un méchant récurrent, il est préférable de le considérer seul comme une menace, quitte à regrouper tous les seconds couteaux en une unité comme présenté ci-dessus.

Le tour de jeu

Chaque personnage dispose d'une action par tour de jeu. Cette action se résume à l'attaque car il n'y a aucune action défensive dans Necrossengers. De plus, il n'y a que les protagonistes qui lancent les dés (*les joueurs, donc*). Chacun agit dans l'ordre décroissant de son score en Eveil. En cas d'égalité, les personnages agissent en même temps. Si les ex-aequo agissent de concert sur un seul ennemi, ils bénéficient d'un succès automatique.

Si l'attaque d'un PJ est une réussite, il blesse son adversaire et lui inflige des dommages.

Si l'attaque d'un PJ est un échec, c'est l'adversaire qui le touche et le blesse, lui infligeant en retour des dommages.

Le tour de jeu se termine lorsque tous les protagonistes ont agi. Si le combat n'est pas terminé, on recommence un nouveau tour selon le même procédé.

Faire mouche

Pour attaquer son ennemi, il suffit de réaliser un test de Panache, auquel on peut bien sûr ajouter jusqu'à 3D supplémentaires via les profils et les points de Formol. Lorsque l'on se bat contre quelqu'un, la difficulté est toujours normale si l'adversaire est un ennemi lambda. Plus cet ennemi est puissant ou important et plus la difficulté sera accrue :

- Contre un second couteau → **action normale** (pas de malus)
- Contre un « bad guy » (*le bras droit ou le méchant buriné*) → **action assez difficile** (-1 succès)
- Contre un boss (*le grand méchant du scénario*) → **action difficile** (-2 succès)

Michael Snow possède 3D. Supposons qu'il en ajoute 3 par le biais d'un profil et de son Formol. Avec 6D à lancer, il risque de faire mal à son adversaire. Mais il ignore qui il a face à lui. Et il s'avère que c'est un gros salopard, le vrai « bad guy » qui inflige un malus de -1 succès. Il obtient les faces 5-8-7-

2-4-6 soit 2 succès seulement. Et comme la menace face à lui est un coriace, il ne le touche que légèrement avec 1 succès au final.

Blessures et conséquences

Pour blesser son adversaire, il faut au préalable réussir son attaque. Dès lors que cette attaque aboutie, la blessure infligée est comptée en dommages. Ceux-ci sont égaux au nombre de succès obtenus lors de l'attaque, majorés du bonus en cas d'utilisation d'une arme ou pouvoir de foudre :

- Arme de petit joueur → +1
- Arme de pro → +3
- Arme de bourrin → +5
- Pouvoir de foudre → +1 par point de Formol dépensé

Les **armes de petit joueur** sont des armes légères, non destinées à tuer mais plutôt à faire mal, assommer ou se démenier avec ce qu'on a sous la main. On y regroupe les petites armes blanches, les objets à lancer et les accessoires de corps à corps comme le poing américain.

Les **armes de pro** sont des armes meurtrières, assez efficaces pour tuer ou au moins intimider son adversaire. On y regroupe les armes à feu de poing, les armes blanches lourdes et tranchantes, les arbalètes ainsi que les petits fusils comme les canons sciés ou les carabines.

Les **armes de bourrin** sont des armes qui portent bien leur nom, à n'utiliser que pour tuer. C'est d'ailleurs leur fonction. Avec elles, pas de sentimentalisme. On y regroupe les fusils d'assaut, de précision ou à pompe, les mitrailleuses et toute arme de guerre.

Le **pouvoir de foudre** est le cadeau que la Mort a fourni aux Necrossengers pour qu'ils ramènent son gibier. Il se caractérise par des éclairs aux faisceaux colorés sortant des extrémités des doigts dès lors que le personnage le souhaite. Il s'agit bien entendu d'un pouvoir contrôlé par son hôte. A l'instant où le Necrossenger décide de l'utiliser, il doit dépenser 1 point de Formol. Ce point lui octroie alors automatiquement un +1 de dommage. Il peut, après la réussite de son attaque, augmenter ces dommages en dépensant d'autres points de Formol. Cette augmentation est traduite par une violence accrue des éclairs et une durée ou localisation plus importante. Toutefois, son utilisation fatigue le Necrossenger très vite.

En termes de conséquences, chaque point de dommage (*succès + bonus*) oblige à cocher les bulles de santé du personnage. Ces bulles vont de 0 à 9 et déterminent l'état de santé de quiconque. Lorsque le personnage est en pleine forme, son état est à 0. Plus il se rapproche de 9 et plus la mort le guette. Quand toutes les bulles sont cochées, l'ennemi meurt. S'il s'agit du Necrossenger, la Mort le rejette et envoie un doppelganger. Celui-ci est représenté par un double maléfique du personnage. Pour le joueur, c'est l'heure du choix : souhaite-t-il continuer en jouant un personnage contre ses anciens alliés mais tout en cachant la vérité ou pas ? Dans le cas du refus, cela peut s'apparenter à la mort du Necrossenger.

| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

A 0, le personnage est en pleine forme.

A 3, le personnage est touché et subit un malus de -1D.

A 6, le personnage est blessé et subit un malus de -2D.

A 9, le personnage est tué.

Si la tare du Necrossenger est une blessure ou une infirmité quelconque, l'échelle de santé peut commencer directement à 1 ou 2 selon le meneur de jeu et l'ampleur du handicap.

RECUPERATION

L'avantage d'être un héros et surtout un Necrossenger, c'est qu'il n'est pas nécessaire de se faire soigner par un professionnel. Le corps se soigne de lui-même grâce au Formol qui coule dans leurs veines. Un Necrossenger récupère une bulle de santé par heure.

En ce qui concerne sa récupération de Formol, il suffit au Necrossenger d'appliquer son gimmick pour gagner 3 points. Le reste des points se régénère durant le sommeil, à l'instar des bulles de santé.



LA CREATION DES HEROS

Pour jouer à Necrossengers, les joueurs ont deux possibilités :

- Créer leur héros de A à Z
- Incarner un personnage de la BD (disponible ultérieurement)

Pour créer son héros personnalisé, il suffit de suivre les quelques étapes présentées ci-contre. Sachez que pour créer son geek vivant dans le monde réel, il suffit de suivre les mêmes étapes. Le Formol devient alors la Réserve. Dans le monde réel, il n'y a pas de Métamorphose, d'échelle de santé ni d'armement.

LES CARACTERISTIQUES

Vous disposez de 14 points à répartir parmi les 5 caractéristiques en respectant un minimum de 1 et un maximum de 5. Un score de 1 représente un handicap, un score de 2 est une faiblesse, un score de 3 est la norme, un score de 4 est un atout alors qu'un score de 5 est un don.



EVEIL : symbolise les sens du personnage, sa perception et sa vigilance, son degré d'attention.

PANACHE : représente son potentiel d'action, son adrénaline, ses facultés physiques pures et dures.

TCHATCHE : détermine le relationnel du personnage par sa prestance, son charisme, son bagout.

MEMOIRE : influence son savoir, sa culture générale, ses capacités mémorielles, sa logique.

APLOMB : indique la volonté du personnage, sa force mentale, sa résistance à la peur et sa faculté à se surpasser.

Chaque score de caractéristique se voit affubler d'une note descriptive, un effet visible par tous, un signe distinctif en corrélation avec ledit score.

Je choisis de créer mon héros qui s'appellera Tom Watts, alias « One Eye » du fait qu'il ait perdu l'usage d'un œil par le passé. Tom est un petit bonhomme tout en nerfs, capable de se mouvoir sans le moindre bruit et avec une souplesse étonnante. Ses frasques l'ont hélas écarté de la réalité de société et ses relations ne sont pas celles que l'on attend d'un Necrossenger au sein de LightMen. Distinguons ses scores de la manière suivante : son point fort est le physique, nous lui attribuons un 5 en Panache avec comme effet visible « acrobate noctambule ». Son point faible est la Tchatche avec un score de 1 et l'effet « Pourquoi ? Il faut leur parler aux gens aussi ? ». Nous distribuons les 8 points restants comme ceci : Eveil 3 « ne dort que d'un œil », Mémoire 2 « se souviens des endroits visités » et Aplomb 3 « pas peur, je fuis ».

LES PROFILS

Il existe deux types de profils. Les majeurs qui représentent quelque chose de pointu pour le personnage. Les mineurs désignent tout le reste, ce que le personnage ne met pas trop en avant. Ces profils peuvent être une compétence durement employée, un aspect psychologique ou physique, un atout quelconque, un hobby ou passion, etc.

Le joueur doit se choisir 1 profil majeur et 3 profils mineurs en spécifiant encore un effet visible pour chacun.

Tom a le profil majeur « souple comme un élastique » avec comme effet « on peut le tordre dans tous les sens ». Ses profils mineurs sont : œil de lynx (Big Brother watching you), impassibilité (apprécie les interrogatoires musclés) et petits poings mais grosse patate (entraînement tibétain).

LA TARE

Chaque personnage dispose d'une tare, qui est un handicap pénalisant certaines de ses actions. Le joueur doit choisir une tare sérieuse, logique et jouable. Cela peut être une infirmité, une blessure physique ou psychologique, une phobie, un secret, etc. Le meneur de jeu est le seul arbitre pour valider la pertinence de cette tare. Lorsque le joueur décide de jouer sa tare, il se met des bâtons dans les roues en augmentant sa difficulté d'un cran mais ses succès sont toujours considérés comme +2.

Tom est borgne, c'est sa tare. Dès lors où celle-ci va le perturber, le meneur de jeu va lui indiquer son action comme étant « assez difficile » (-1 succès). S'il en obtient au final un seul, son succès sera interprété comme étant exceptionnel au lieu d'être de justesse.

LE GIMMICK

Il s'agit du moyen de détente du héros, sa manière bien à lui de décompresser pour supprimer son stress, sa fatigue et ses bobos. Certains vont prendre un bouquin, d'autres vont picoler, roucouler sous les draps, visionner un film, danser ou tout simplement passer leurs nerfs sur quelqu'un ou quelque chose. Ce gimmick doit dépendre avant tout des hobbies du personnage mais aussi de son caractère, de sa motivation. Jouer un gimmick permet de récupérer un point de Formol ou efface une bulle de santé.

LE FORMOL

Le Formol est une réserve représentant sa puissance mystique, sa chance, son héroïsme. On peut utiliser ces points pour améliorer son action, utiliser la foudre ou encore créer un lien puissant avec un PNJ rencontré (*amitié, amour, expérience commune, passé, vendetta...*), etc. Chaque joueur dispose d'un score égal à 5 + son score en Eveil ou Aplomb (*le plus petit des deux*). Les cases excédentaires sont à noircir sur la fiche de personnage, ainsi il suffira de cocher les cases utilisées.

Tom dispose donc de 8 points de Formol pour commencer (Eveil et Aplomb à 3).

LA METAMORPHOSE

Les points de métamorphose (PM) représentent l'expérience acquise au cours des aventures, permettant au personnage une évolution et ainsi une modification partielle de ses potentiels.

A la fin de toute aventure, tous les Necrossengers gagnent automatiquement 1 PM. Un meneur de jeu peut attribuer jusqu'à un maximum de 5 PM par scénario si celui-ci a été particulièrement dangereux, âpre, sur le fil du rasoir, abouti et de manière positive. Le meneur peut récompenser ses joueurs par leur implication et leurs idées pouvant amener de nouvelles pistes. En général, une partie permet de gagner entre 1 et 3 PM.

On peut utiliser ses PM de la manière suivante :

- Améliorer un score d'une caractéristique = score actuel X 4 PM
- Transformer un profil mineur en majeur = 15 PM

- Nouveau profil majeur = 15 PM
- Nouveau profil mineur = 10 PM
- Changer un effet visible = 5 PM
- Récupération complète du Formol et des bulles de santé = 7 PM



AVENTURE — VENGEANCE AVEUGLE

Ce scénario est le tome 2 des aventures des Necrossengers, suite à la mort tragique de Douglas Ashford, alias « The Bullet ».



Fiche technique

Type	Scénario linéaire	ACTION	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
PJ	A partir de 3 héros	AMBIANCE	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
MJ	Tout niveau	INTERACTION	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Joueurs	Tout niveau	INVESTIGATION	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Si vous n'avez pas lu le tome 1...

L'agence LightMen devient privée avec l'aval du maire et le soutien du BCPD. Les Necrossengers enquêtent dans le quartier de Venus pour mettre la main sur Carlos Menezzo, un narcotrafiquant que la police n'arrive pas à coincer. En parallèle, alors que les agents préparent un raid nocturne, des mystérieux camions arrivent à Bad City. Les hommes et femmes qui en sortent commettent alors un massacre, tuant les passants par dizaines et se nourrissant de leur sang. Très vite, ils prennent d'assaut l'hôtel de ville et tuent le maire. La fille de leur leader, Sonja, est conviée de neutraliser leur plus féroce adversaire en devenir, un certain Douglas Ashford, surnommé « The Bullet ». Alors que les Necrossengers mettent à mal le dépôt de drogues de Menezzo, Ashford est tout de suite conquis par la belle Upyr, malgré son absence d'émotion et de sentiment. Les prochaines 24 heures seront pour lui les plus douces et les dernières de sa vie. Manipulé comme un pantin, elle le combattra sur un parking de Wal-Mart dans un festival explosif. Épuisé, il se laisse mourir par un premier et dernier baiser. Les Upyrs ont dès lors le contrôle de la ville puisque profitant du retrait de Menezzo, grâce à leurs ennemis. Déconcertés par la mort tragique de leur compagnon, les Necrossengers promettent alors de connaître cet ennemi insidieux et de venger la mort de « The Bullet », par tous les moyens nécessaires.

Synopsis du tome 2

Après les funérailles de Douglas Ashford et du maire Harry Nash au California Cemetery de Bad City, c'est l'heure d'accueillir les nouveaux Necrossengers à l'agence et les mettre en garde contre les Upyrs. Afin de mettre les nouvelles recrues face à la réalité de la sordidité des rues, Kerr Morris décide de les envoyer patrouiller pour se rendre compte des choses et éventuellement intervenir après avoir prévenu le BCPD. Et lors de leur ronde dans le quartier de Santa Clarita, ils découvriront un homme disposant des mêmes pouvoirs qu'eux en train de saccager un armurier. La description est formelle, tout porte à croire qu'il s'agit de Douglas Ashford, pourtant enterré dans la matinée. Une fois les Necrossengers mis au parfum, ils se rendront compte par une exhumation que le corps enterré est bien le bon et qu'ils ont sans doute affaire à un doppelganger de « The Bullet », un double maléfique. Et quand on connaît la virulence d'Ashford, la nouvelle n'est pas bonne. Une traque commence dans le but de l'interroger, connaître ses motivations et définir s'il existe un lien entre lui et l'Upyr qui l'a envoyé de vie à trépas.

INTRODUCTION

Contrairement aux idées reçues, la pluie ne s'est pas invitée lors des funérailles au California Cemetary, au contraire. C'est même sous un soleil radieux que la cérémonie se déroule où le père Francis Neweldyke prononce sa prière au moment de la mise en terre de Douglas Ashford. Hormis les Necrossengers, il n'y a que trois badauds : deux hommes et une femme. Des flics du BCPD sans aucun doute. L'office dure environ 20 minutes dans un silence de cathédrale. Avant de rejoindre une autre allée pour l'enterrement d'Harry Nash, le maire de Bad City, les Necrossengers et Kerr Morris en tête accueillent les personnages restés en retrait. Kerr se montre peu loquace et préfère se diriger vers les lieutenants de police. Les frères Snow prennent le relais et marchent en leur compagnie vers le caveau de Nash. Ensemble, ils évoquent ce qui s'est « peut-être » passé mais cela reste très formel. Tout le monde attend de rejoindre l'agence pour faire la mise au point.

Devant le tombeau de Nash, les trois lieutenants s'approchent des PJ eux aussi à l'écart. Un seul prendra la parole, Harvey Finch, la cinquantaine bedonnante, l'haleine manquant de fraîcheur et la chemise ponctuée de tâches de café ici et là. Malgré cet aspect peu recommandable, Finch s'exprime bien et sans aucune menace dans sa voix. Empathique, il questionne brièvement les PJ et aimerait savoir s'ils ont vu ou entendu quelque chose de suspect. En l'absence d'éléments clairs et précis, ils partiront en laissant une carte où les joindre. La cérémonie de Nash est plus mouvementée, il y a davantage de membres, que ce soit des officiels ou non. Un PJ ayant un score de 4+ en Eveil peut sentir que tous les invités n'expriment pas que de la compassion à l'égard de Nash mais aussi du mépris voire de la satisfaction. Mais impossible de savoir qui au milieu de cette densité. A la fin, Kerr Morris invite ses ouailles à l'agence.

SCENE 1

De retour à l'agence sur Pacific Boulevard, dans le quartier de Lemon Hills, les PJ sont conviés à une réunion afin de les accueillir pour leurs premiers pas. C'est l'heure de leur expliquer ce que les Necrossengers sont, ce qu'ils font et pourquoi et de faire le point sur cette nouvelle menace apparue il y a peu de temps en ville. Grâce aux informations du BCPD, Kerr Morris a appris qu'une famille était arrivée en provenance du no man's land européen et qu'il fallait sans nul doute s'en méfier et les considérer comme dangereux.

Kerr les invite ensuite dans son bureau pour leur expliquer la dure réalité des rues de Bad City : les quartiers chauds où le marché du sexe est associé aux trafics via l'église du révérend Castor Travis, un mafieux notoire qui trempe avec le cartel panaméen et proxénète le soir venu. Mais également la plage de Sunlight Down qui tient lieu de deals de dope contaminant les jeunes du coin et surtout le quartier du City Hall où semble s'être basé cette mystérieuse famille.

Kerr répondra à toutes les questions que peuvent poser les PJ (*notamment sur les faits décrits dans le tome 1*) et les amènera vers leur véhicule de patrouille, un 4x4 Porsche Cayenne GTS noir, pour qu'ils prennent la température d'eux-mêmes. Les PJ ont l'aval du BCPD pour intervenir sur une zone d'urgence à condition d'établir un rapport signé par le directeur de l'agence.

La patrouille des PJ se déroule sous une chaleur accablante. Laissez les joueurs arpenter les lieux qu'ils désirent : la plage, les bars, les ruelles sombres, le marché public, les terrains vagues, Alcatraz Park, etc. et donnez-leur du grain à moudre comme un racket, un vol à la tire, une attaque à main armée... pour les mettre face à leurs responsabilités.

Après cela, qu'ils décident de rentrer ou non, ils traverseront le quartier de Santa Clarita et découvriront au carrefour de Washington Way et de la 46^e rue un véhicule de police retournée sur

le trottoir, vide. Un test de Mémoire sans difficulté peut leur permettre de reconnaître la voiture du lieutenant Finch.

S'ils s'arrêtent pour inspecter, ils devront continuer à pied car les indices laissés au sol les mènent vers une ruelle servant de dépôt aux poubelles du restaurant vietnamien faisant l'angle et dont la façade n'a pas tenu le choc. Au sol, près de la voiture, des traces de sang, des douilles et des copeaux de métal issus du capot de la voiture, explosé par des rayons électriques. Evidemment, cette dernière information n'est accessible qu'après avoir obtenu un succès à un test d'Eveil.

Au loin, ils verront un homme sortir dans la ruelle qu'ils reconnaîtront comme étant le flic du BCPD du cimetière. Mais avant qu'ils puissent agir, un éclair le foudroie en pleine course, aveuglant les PJ, obligés de se mettre en retrait. Malgré cela, ils pourront voir la silhouette de son agresseur qui dispose du même pouvoir que les Necrossengers. Un test de Mémoire ou d'Eveil (au choix) déterminera la précision des détails aperçus et enregistrés de cette silhouette maléfique en fonction des succès obtenus.

SCENE 2

Puisque la silhouette n'a pas cherché son reste, les PJ auront sans doute à cœur de prévenir leur supérieur, que ce soit Kerr ou l'un des coordinateurs. S'ils décident de le faire par téléphone, on leur demandera de rentrer afin d'établir un portrait-robot.



Pour les Necrossengers, cette description a le mérite d'en partager quelques-uns. Il y a ceux qui enragent en disant que ce n'est que mensonge car il est mort et enterré et d'autres qui croient aux légendes des doppelgangers. Cette légende disant que tout être possède un double maléfique, qui intervient soit avant la mort du sujet en signe de mauvais présage pour annoncer le futur décès ou post-mortem pour se venger de sa vie misérable d'antan. Comme le doppelganger est celui de Douglas Ashford, tout le monde a alors conscience de la probable motivation du « Bad Ashford ».

Kerr Morris demande la permission d'exhumer le corps mais les services municipaux refusent sans donner de raison et avec un fort accent slave qui a le mérite d'inquiéter les agents. Pas rebuté pour autant, Kerr organise l'exhumation ce soir à minuit où les PJ sont conviés, accompagnés des frères Snow. Entretemps, les PJ ont quartier libre. Ils ont rendez-vous à minuit devant la grille du California Cemetary.

Tout le monde est à l'heure et les frères Snow apportent le matériel nécessaire. Rapidement, ils se rendent compte que le cadavre mis en terre est bel et bien celui de « The Bullet », ce qui ne laisse plus de place au moindre doute : les Necrossengers ont affaire avec un doppelganger. Et quand on connaît les frasques violentes d'Ashford de son vivant, cette perspective a comme conséquence un silence de cathédrale.

Les UPYRS (nombre : 4)

Danger potentiel : seconds couteaux
PANACHE principal : 4 (+3D des renforts)

Attaque au corps à corps : bonus +2
Encaisse automatiquement 1 bulle de dommage

Sur le trajet retour pour quitter le cimetière, ils se retrouvent encercler par trois hommes et une femme, étrangement vêtus et s'exprimant avec un fort accent slave que Kerr reconnaît immédiatement. Insidieux, ils questionnent les Necrossengers tout en s'approchant : devant, derrière, à gauche, à droite. Ils veulent savoir ce qu'ils font là, pourquoi ils n'ont pas respecté l'ordre du maire Tomasz Hasek et s'ils ont conscience du danger

dans lequel ils se sont mis.

Dans cette situation, fuir est impossible, parler pourrait les déstabiliser ou au contraire attiser leur colère. Combattre semble à la fois le meilleur choix et le seul qui puisse leur permettre de quitter le cimetière vivant. Si les PJ ne prennent pas d'initiative, Michael Snow se chargera de foncer dans le lard de l'homme posté juste devant lui.

Il est temps de prendre en compte les règles de combat et notamment la cohésion de groupe si les Necrossengers s'attaquent ensemble à la même cible. Un Upyr disparaît par malus obtenu dans leurs bulles de santé (à 3, 6 et 9). Le dernier Upyr s'opposera fermement et déclarera qu'ils se sont fait avoir dans un rire diabolique avant de mourir.

SCENE 3

Ce qu'a dit le dernier Upyr avant de mourir pousse le groupe à rentrer d'urgence à l'agence. A leur grand désarroi, ils trouvent le hall saccagé et Karl Shröw tenant fermement une femme Upyr à la beauté malsaine entre ses mains. Il assure qu'elle est venue seule et l'aurait coincée en train de fouiller dans les archives du 1^{er} étage. Il pense néanmoins qu'elle n'a pas eu le temps de voler quoi que ce soit.

Alors que Kerr veut tout contrôler pour s'assurer des paroles de son agent, il demande aux PJ d'interroger l'Upyr et de savoir pour quelle raison elle est ici, qui l'a envoyé et s'il existe un lien avec ce qu'il s'est passé au cimetière et avec la mort d'Ashford. La femme ne montre aucune résistance et ne semble pas meurtrie par la puissance physique de Karl. Elle dit s'appeler Sonja et être à la recherche de son bébé, celui qu'elle a changé pour l'éternité pour un amour sans limite.

Si les PJ lui demande qui a tué Harry Nash et qui sont les autres slaves ainsi que pourquoi ils sont là, elle répondra que le sang de ses terres n'avait plus le même goût depuis la fermeture des frontières aux EUE et qu'ils ont répondu favorablement à une invitation provenant d'un membre haut placé de Bad City afin de goûter au sang local, beaucoup plus chaud et savoureux. Sonja assure même que les PJ connaissent cet individu mais en taisant son nom, bien sûr.

C'est alors que la porte de l'agence vole en éclats face à la frénésie de Douglas Ashford, prostré dans l'ombre et sommant qu'on lui rende Sonja. Si les Necrossengers en place désobéissent, il les écarte (*PJ compris*) d'une attaque de souffle sans causer de dommages. Tout le monde se retrouve à terre aux quatre coins du hall. Seul Karl n'a pas été propulsé car tenant Sonja. Alors que Karl laisse la femme Upyr rejoindre son amant, il jure à haute voix qu'ils se retrouveront.

Doppelganger Douglas Ashford

Danger potentiel : boss

PANACHE : 5

Attaque de foudre : bonus +2/Formol

Formol : 9

Attaque de souffle : bonus +1

Si un PJ se relève pour intervenir, « The Bullet » se battra et Karl aidera les PJ. Ashford se battra jusqu'à avoir un malus de -2 puis, il prendra sa belle et projettera ses ennemis au sol par une nouvelle attaque de souffle et disparaîtra dans les limbes nocturnes.

Lui courir après est difficile car Ashford voyage de toit en toit, courant sur les façades d'immeubles, etc. Les PJ peuvent donc prendre leur Porsche Cayenne et se lancer à sa poursuite.



Règle optionnelle de poursuite

Le MJ déclare un chiffre de 1 à 9, correspondant à la distance entre le chassé et le chasseur. Chaque test de Panache de l'un et l'autre est comparé et celui qui gagne augmente ou réduit la distance. A partir de 10, le chassé sème son chasseur. Si l'unité devient 0, le chasseur rattrape sa cible.

Le MJ doit alors imposer une scène de course-poursuite (voir encadré ci-contre) durant 5 tours. Au-delà de ces 5 tours, Ashford aura disparu. Le doppelganger a pris 4 unités d'avance mais grâce à leur véhicule, les PJ gagnent +1 succès sur chacun de leurs tests.

Ils ne parviennent pas à lui mettre la main dessus : Ils peuvent faire des rondes, interroger des passants

éberlués ou anticiper les actions d'Ashford. Quoi qu'il arrive, ils finiront par arriver à l'Alcatraz Park mais avec 30 minutes de retard.

Ils parviennent à le rattraper : Uniquement lorsque « The Bullet » entre dans Alcatraz Park, au sol.

Dans Alcatraz Park, lieu préférentiel de tous les marginaux de Bad City une fois la nuit tombée, les PJ auront quelques difficultés pour échapper à la horde de SDF et autres rejetés de la société. Ils subiront le mépris, les insultes, les crachats et autres moqueries.

Sonja, la femme Upyr

Danger potentiel : bad guy

PANACHE : 4

Attaque au corps à corps : bonus +2

Morsure : bonus +4

Encaisse automatiquement 1 bulle de dommage

L'avantage que les PJ peuvent avoir sur Ashford, c'est son manque total de discrétion. Là où il passe, ça laisse des traces. Et lorsque les traces n'apparaissent plus, les deux compères se jettent sur les PJ pour les anéantir cette fois. Sonja et Ashford sont deux ennemis à considérer séparément dans un combat.

La fin de la confrontation doit amener Sonja à être sérieusement blessée, au point qu'Ashford préfère se laisser capturer pour l'épargner.

SCENE 4 – EPILOGUE

De retour à l'agence pour s'expliquer et connaître les raisons qui ont changé l'agent Ashford en doppelganger ainsi que ses motivations actuelles, les PJ peuvent apprendre l'histoire de « The Bullet » avec Sonja (via le résumé du tome 1 et l'imagination du meneur pour improviser les ponts entre chaque élément). Ashford déclarera aimer le mode de vie des Upyrs et ce dans le but de vivre avec sa belle. Si les PJ se montrent persuasifs dans leurs questions, Ashford sera à l'aise, presque comme au bon vieux temps.

Sa condition de doppelganger n'a pas été choisie, c'est la Grande Faucheuse qui l'a châtié puisqu'il a préféré succombé aux charmes de ceux qui ne veulent pas mourir, selon ses propos. Sonja est quant à elle revenue de ses blessures et tente d'amadouer les PJ par un charme ensorceleur d'Upyr. Les PJ doivent réussir un test d'Aplomb difficile : -2 succès. S'ils n'obtiennent pas de succès, le charme opère et ils se laissent guidés par la volonté de la rousse. S'ils réussissent, elle déclenchera la furie de son amant qui se multipliera en une dizaine de doppelgangers. Ashford, qui subit les affres de Sonja, devient hystérique car elle anime sa colère et sa haine. Il profite de ses doubles pour semer la zizanie et quitter les lieux. Déstabilisés, les PJ trouvent alors une photo polaroid sur la chaise de Sonja. Dessus, il y a écrit au marqueur bleu le mot « TRAITRE » sous le portrait d'Harry Nash.

Retrouvez prochainement le 3^e tome des Necrossengers « Pour un baiser de plus ».

PM gagnés de base = 2 (+1 au joueur qui aura fourni une grosse partie, tant dans l'interprétation que son implication et ses interventions).

THE NECROSSENGERS

NOM

SEXE

TAILLE



ALIAS

AGE

POIDS

DESCRIPTION

EVEIL

PANACHE

TCHATCHE

MEMOIRE

APLOMB

PROFILS MAJEURS

PROFILS MINEURS

GIMMICK

FORMOL

TARE

METAMORPHOSE

ARMEMENT	BONUS
Foudre	+1/Formol
_____	_____
_____	_____
_____	_____

- 0
- 1
- 2
- 3 Touché (-1)
- 4
- 5
- 6 Blessé (-2)
- 7
- 8
- 9 Out

NOTES SUR LE PERSONNAGE GEEK

