

LA VERITE EST SOUVENT AILLEURS

Pour personnages ignorant ou pas l'existence des Zombies, se connaissant ou pas. Il est préférable qu'il n'y ait pas d'occultiste dans le groupe.

Histoire:

Il y'a quelques temps de cela, Jean Jacques Debussy (JJ pour la suite) a été enlevé par des membres du projet 41.

Les scientifiques l'ont alors transformé en Zombie expérimental, par on ne sait quel miracle, il a pu s'enfuir, mais son esprit était totalement traumatisé par les expériences vécues. Ancien fan de X-Files il fit alors l'amalgame entre ce qu'il venait de vivre et la Conspiration (préparer une invasion extraterrestre).

Il a donc décider de tout révéler. Pour cela il s'est qu'il fallait attirer l'attention des médias, et à donc penser à une prise d'otages.

En fait les militaires viendront l'abattre et étoufferons l'affaire en le faisant passer pour un résistant, et de plus ferons suivre tous les otages.

Les joueurs chercheront certainement ce qui s'est passé et s'il découvre quelque chose un espion sera envoyé à leur côté, peu après son arrivée suite à une erreur(?) les personnages se retrouverons à une réunion d'occultiste et seront pourchassé par ceux-ci furieux d'avoir été dérangé. Ensuite l'espion tentera de savoir ce que savent les personnages (il est vrai un peu aidé par l'épisode avec les occultistes). S'ils possèdent des preuves elle tentera de les voler ou de se faire enlever par des "méchants" et d'échanger les preuves contre elle.

Première partie :

A - "Les courses"

Les personnages sont tranquillement en train de faire leur course dans leur supérette de quartier, Prixbas "Là où les prix sont les plus bas" comme le dit la pub, tenue par une octogénaire assez sympathique Gisèle Veuldepuits.

Tout se passe pour le mieux, l'un des personnages étant à la caisse lorsqu'un homme en pardessus à la mine blafarde pénètre dans le magasin, à peine entré, il sort un fusil à pompe de son manteau et hurle:

"Que plus personne ne bouge, il ne vous sera fait aucun mal, je suis venu dire la vérité."

Les joueurs pourront remarquer que sa voix fait un peu dément.

[Remarque: Certains de vos joueurs vous dirons certainement : "*Je sors mon arme et le plombé !!!!*"]

3 possibilités:

-Vous leur dites : "*non, tu ne prends pas ton arme pour aller faire les courses surtout lorsqu'il s'agit d'un lance missile*".

-Avant de commencer l'épisode vous leur demander prenez vous une arme pour faire vos courses (mauvais choix y a toujours un qui va dire oui).

-Vous avez une équipe de psychotique et/ou de paranoïaque, bonne chance...

De toute manière même si un joueur a une arme, espérons qu'il ne tira pas de peur de blesser quelqu'un (Prions et croyons aux miracles).]

L'homme fera fermer la boutique et regroupera tout le monde au fond de la boutique, en laissant Gisèle à la caisse pour observer et lui dire dès que la police arrive .

Puis aux personnes regroupées il se présentera et leur dira qu'ils n'ont rien à craindre. Il essaiera d'être gentil (comme un dément peu l'être, c'est à dire terrifiant) en élocubrant un peu : "*il faut que ca cesse, que tout le monde sache ce qu'ils font, qu' ILS vont arriver, que Certains savent et on pactisé en échange du pouvoir, que la vérité est ailleurs...* » (il déraille légèrement). Les joueurs essaieront peut-être de pactiser avec lui de savoir ce qu'il lui est arriver, mais il tellement traumatisé qu'ils ne tirent pas grand chose de la conversation (il est persuader d'avoir été enlevé-ce qui est le cas-, puis qu'on a procédé à des expériences sur lui-vrai aussi-mais que c'est pour préparer la mutation de l'homme en esclave serviles d'aliens -un peu faux là quoique!!!-) qui finira vite par un mutisme profond de JJ, ou autre élucubration du genre.

B- La police.

Lorsque la police arrive (prévenu par un passant ayant vu l'arme), JJ va dans une certaine mesure se calmer, en fait il sera plus tendu et aussi heureux car la 1 partie de son plan a marché. Peu de temps après l'arrivée de la maison Poulaga, le téléphone de la boutique sonnera, intelligent JJ fera répondre Gisèle (à cause des sniper) en lui faisant mettre le haut parleur, une voix d'homme qui se présentera comme le lieutenant Paul Leroi chargé de négocier, il demandera alors à qui il a à faire, ce à quoi JJ répondra sans mentir, et lui demandera ce qu'il souhaite.

JJ demandera à ce qu'une équipe de télévision vienne et que ce qu'il à dire sois diffusé sur la plus grande chaîne .L'officier lui répondra qu'il n'y a aucun problème mais qu'il doit un peu patienter le temps que toute la paperasse soit faite et qu'il serait bien qu'il libère un otage, ce que JJ acceptera (si l'un des joueurs interprète un enfant ce sera lui qui sera libéré, à l'extérieur une équipe le prendra en charge).Pendant ce temps les policiers préparent une fausse équipe de journaliste avec une arme dans la caméra.

Une heure plus tard l'officier annoncera que l'équipe de télévision va arriver, on verra même deux hommes, dont l'un avec une caméra, qui s'avancent vers le magasin lorsque tout d'un coup un policier viendra les chercher et ils feront demi-tour (en fait les militaires du projet 41 viennent d'arriver et on pris la direction des opérations et ils ne souhaitent pas que l'on puisse découvrir la nature de JJ -un joueur présent près de Leroi pourra voir celui-ci recevoir un coup de fil qu'il ne semble pas comprendre et ordonné à ses subordonnés le repli en ajoutant "c'est des ordres qui viennent de haut",ainsi que l'arrivée de soldats, de plus les militaires insisteront pour faire un check-up à l'otage libéré -pour voir s'il n'a pas le virus Ankhou- et agirons en conséquence).

Autant dire que JJ est surpris, il fera alors téléphoner à Leroi qui lui répondra que c'est le préfet qui a refusé qu'une équipe de journalistes puissent venir avec si peu de garantie (un jet en mensonge à -30% permet de voir qu'il ment et qu'il est un peu pris au dépourvu).

JJ est un peu effondré, mais il se ressaisit et reprend du poil de la bête en se bouffant quelques morceaux de viande (plutôt en suçant le sang) il se met à marmonner "*la conspiration, Salaud ! Y empêche les médias de venir pour faire éclater la vérité.... j'ai trouvé*" il regarde les otages et dit à Gisèle de téléphoner:

"Si dans 10 min, j'ai pas des journalistes j'en bute un et après toutes les 10 minutes..."

Les joueurs doivent certainement être un peu effrayé et vont peut-être tenter quelque chose (discuter ne donnera rien JJ est persuader de la justesse de sa cause et que jamais la police ne risquera la vie d'otages).

5 minutes plus tard des grenades fumigènes et soporifiques traversent alors les vitres et un assaut en règle est lancé par 6 hommes en tenue militaire (pas d'insigne) qui éclatent JJ (il en blesse un) et un otage.

On emmène alors les otages totalement dans les vappes dans des ambulances vers le plus proche hôpital, une personne se rendant à l'hôpital en même temps ne les trouvera pas car ils ne seront pas encore arrivés, ce que personne ne pourra leur expliquer. Finalement les otages arriveront une heure après le temps prévu.

En fait on aura tester pour savoir s'ils avaient été contaminés par le virus Ankhov (là c'est à vous de voir si c'est le cas ou non).

Pour les joueurs gazés le come-back se fera dans une chambre d'hôpital, là ils apprendront que pour les médias la prise d'otages était le fait d'un résistant et que la courageuse intervention de notre belle police n'a malencontreusement pas pu empêcher la lâche exécution d'un otage par le terroriste. De plus ce que ne savent pas les PJ c'est qu'ils sont surveillés par les agents du troisième bureau (mais de façon très lâche on essaye juste de savoir à peu près où ils se trouvent).

Deuxième partie :

A-La vérité est ailleurs

Les joueurs s'intéresseront peut-être au cas de JJ (présence de militaires alors qu'il existe la FRAPE, le temps qu'il a fallu pour arriver à l'hôpital et surtout la mutation des ambulanciers loin très loin, l'otage exécuté par JJ.....).

Soit les PJ ont sympathisé avec JJ (ce qui facilitera leur boulot) soit ils trouvent les renseignements dans les journaux. Son habitation n'est pas difficile à trouver bien qu'encore sous scellés (mais sans surveillance, l'affaire ayant été classée).

L'appartement est petit, dans un quartier très modeste, et est rempli de coupure de presse parlant d'événement anodin annotée de remarques sur d'éventuelles conspirations (ex : les marchés Prixbas vendent de la nourriture drogués et autre du même genre). Si l'on parle avec des gens de l'immeuble, on apprendra que JJ traînait pas mal avec les SDF (ce qui énervait pas mal sa concierge, madame Granier, quand il ramené ses amis ou qu'il rentrait sale et ivre). On le décrira comme quelqu'un de bizarre ("vous savez moi je m'en suis toujours méfié de ce monsieur" et autre remarques du genre, additionné de remarques contre la résistance).

Par contre si l'on traîne un peu dans la rue et que l'on montre que l'on n'est pas de la police (les flics ont envoyé paître assez violemment un SDF qui voulait prendre la défense de JJ), quelques SDF un peu éméché (Charlie, Momo et Jacques) discuteront un peu avec les PJ, leur apprenant que "*JJ était un peu bizarre, c'est vrai mais vu l'époque dans laquelle on vit..*", mais que c'était tout sauf un résistant et encore moins un fanatique. Si l'on décrit son appartement à Jacques, celui-ci éclatera de rire disant qu'ils ont du se planter, il y est déjà allé et c'était rempli de truc sur la série X-Files (il se rappelle du titre au bout de quelques secondes) et de rien de plus et surtout pas de ce dont ils parlent.

Si les PJ sont vraiment sympa et semblent croire ce qu'ils disent et non pas les médias Charlie leur dira qu'un soir "JJ a disparu (il avait bien bu) comme ça, sans laisser de traces, et que c'était pas le premier que tout le monde s'en fout, surtout la police, mais qu'il y a des gens qui disparaissent"(et là il s'emporte un peu, gueulant à plein poumon "mais moi vous m'aurez pas bande de salauds...").

B-La conspiration

Les PJ ont plusieurs choix:

-classer l'affaire et rentrer chez eux.

-essayer d'en savoir plus:

*trouver d'autres indices sur JJ : rien d'intéressant

*essayer d'assister à un enlèvement (il y'en a un tous les 15 jours, à vous de décider combien de temps les PJ devront attendre, 3 ou 4 jours semblent suffisant, durant lesquels vous ne manquerez pas d'insister sur les avantages de la vie de SDF -odeur, compagnie sur tout le corps (poux...), haine des gens, de la police, vinasse d'excellente qualité à prix imbattable...

Puis un soir tout bouge .

Sur un jet de voir très difficile, on pourra remarquer une camionnette bleue qui tourne un peu dans le quartier (font le repérage) dès qu'elle trouve une cible isolée (cela peut-être un PJ si celui-ci le provoque ou pas), elle s'arrête à proximité de sa cible puis 2 hommes encagoulés descendent et endorment la cible avec des fléchettes et le porte jusqu'à la camionnette.

*Les PJ peuvent alors essayer de pister le camion.

*Si les PJ voient et ne peuvent rien faire (pas de véhicule ou de mouchard) et ne se font pas repérer (pas d'attaques ou de cri), ils peuvent "retenter leur chance" quelques temps plus tard.

Par contre s'ils se font repérer, le camion changera de secteur (pour remettre les PJ sur la voie un SDF peut leur dire qu'un ami lui a raconté que plusieurs personnes ont disparu dans un autre quartier pas loin d'ici ou sinon en se baladant mais rien n'apparaîtra dans les médias sauf ceux contestataire)

*Si les PJ suivent le camion :

1.Ils perdent sa trace (feux ...) mais ne sont pas repéré :le camion reviendra

2.Ils perdent sa trace et se font repérer, le camion ne reviens pas et quelques temps plus tard une sale affaire leur tombe sur le dos (contrôle fiscal...) s'ils continuent cela devient plus grave (terrorisme... et n'oubliait pas que la police tir à vue...).

3.Les PJ gardent sa trace et sont ou pas repérés (vous pouvez envisager une petite embuscade).

Le camion se rend alors dans un vieil entrepôt à l'écart de la ville (1/2 heure en dehors) où l'on trie les différents sujets, on ne garde que les pas trop abîmés (les autres sont relâchés un peu n'importe où et vu que c'est des SDF on s'en fout). L'entrepôt est un carré avec 2 entrées à volet coulissant pouvant permettre le passage de véhicules (la circulation est ordonnée à gauche on entre, à droite on sort) .Deux groupes de 2 hommes avec un chien patrouille autour du bâtiment, ils mettent environ 20 minutes pour en faire le tour et sont séparés de 10 minutes (en gros ils sont toujours sur des côtés opposés). L'entrepôt lui contient 4 médecins et 8 soldats. Une fois le tri des SDF fait ,un camion les emmène dans un labo à 1/2 heure vers l'extérieur de la ville et dont l'extérieur ne semble pas gardé (ce qui est le cas, mais il est quadrillé par des caméras) , y pénétré semble impossible les fenêtres étant en verre blindé et la seule entrée l'entrée des camions. L'intérieur ressemble à un hôpital (c'est là qu'ils ont subi leurs examens) et se trouve sur 2 niveaux dont un souterrain. A l'intérieur il y'a 30 soldats ainsi que quatre Zombies expérimentaux du projet 41 et leur officier, en plus dans les souterrains il y'a 20 Zombies en phase de "dressage".

Remarque:Si les PJ se font remarquer à partir de l'entrepôt, il y'a beaucoup de chances pour qu'on ait des images d'eux et là logiquement on devrait se débarrasser d'eux, mais bon avant on aimerait savoir ce qu'ils savent.

Troisième partie :

A-Topo

Cette partie va dépendre de ce qu'on fait les PJ.

1. Ils ont tout foiré, et on était repéré et représentent un certain danger (à votre appréciation)
. Ils ont tout découvert, et on était sans le savoir (ou pas) repéré au labo ou à l'entrepôt (on fera vite le lien avec eux car ils sont sous surveillance) (remarque: même s'ils n'ont pas été découvert au labo, les personnes qui les suivent vont faire leur rapport et on se demandera ce qu'ils faisaient dans ces lieux top secret).
2. Ils ont tout rater, mais n'ont pas été repéré : on recommence.
3. Ils s'en foutent royal: changer de scénario

Si 1, les membres du troisième bureau souhaitent savoir ce qu'ils savent, qui ils ont prévenu et ainsi de suite. Donc ils vont envoyer une taupe.

B-La taupe

Dans cette partie laissez vos joueurs se reposer, ils vont certainement continuer à surveiller mais ce sera plus calme (le labo est toujours surveillé de jour comme de nuit et semble très bien défendu, quand à savoir à qui il appartient c'est très difficile et n'apprendra rien aux PJ car ce sera une société écran). Essayez de les faire un peu revenir à la vie réelle (exemple: le "Prixbas" vient de réouvrir, une personne de la prise d'otages avec qui ils ont sympathisé les invite à bouffer...), pour chaque perso faites un petit topo sur la vie de tous les jours et pour celui qui semble le plus dragueur dites lui que sa vieille voisine acariâtre qui l'emmerdait dès qu'il mettait la musique ou la télé un peu fort a déménagé et qu'à la place c'est une ravissante jeune femme (jeune homme suivant les goûts du PJ et âge a varié) qui arrive (au pire pour ne pas trop faire suspect faites la même chose avec un autre PJ). La demoiselle est un peu perdue au début et sera très aimable (petit dérangement pour du sucre, petite discussion bien insipide...).

Cette partie va en fait permettre de découvrir la vie de tous les PJ en dehors du cassage de Zombies (n'oubliez surtout pas d'équilibrer le temps de chaque PJ).

En fait cette ravissante voisine est une espionne qui est venue évaluer ce que savent les PJ et surtout les preuves dont ils disposent (photos, enregistrement, et toutes idées saugrenues qu'ils auraient pu avoir).

Donc petit à petit elle va essayer de séduire un PJ et de s'immiscer dans la vie du groupe (essayer d'être subtil, pas trop lourd et surtout pas trop pressant).

Pour vous y aider voici un petit entre-fait qui n'a rien avoir avec le scénario.

Quatrième partie :

A-Plus on est de fou plus on rit

Un des PJ reçoit dans sa boîte aux lettres une invitation (choisissait le plus vantard ou le moins acariâtre) à une soirée mondaine les "A.O" (Award de l'Occultisme) pour lui et ses amis (tenue correcte exigée).

La soirée se déroulera dans un petit club assez chic (si ils se renseignent) le "Ogounda" dans la banlieue. Cette fête se passe dans deux jours à partir de 22h30.

Le soir fatidique, les PJ se dirigent vers le club, c'est une battisse trapue et dont il ne filtre aucun bruit, bien que dès que l'on ouvre les portes, on entendent une musique de fond et des bruits de conversation.

L'entrée est gardée par 4 videurs d'aspects peu amicales qui prennent l'invitation des PJ et leur font signe d'entrer sans dire un mot.

La salle contient environ 40 personnes de tout âge, sexe et nationalité (si vos PJ connaissent beaucoup vraiment beaucoup d'occultiste peut-être en reconnaîtront-ils quelques uns).

La salle est rectangulaire, à droite de l'entrée se trouve le buffet ainsi qu'un bar avec le barman, de plus 3 serveurs déambulent avec des plateaux de petit four. Au fond se trouve une porte gardée par un videur.

Le reste de la pièce est dépourvu de tables de promontoire ou autre estrade.

Les gens sont assez amicaux, certains sont des mondains accomplis, d'autre sont plus détendu mais tous ne font pas de sectarisme avec les PJ.

Les conversations sont badines, bien que cela dévie souvent vers des sujets ésotériques.

Pour le reste de la soirée, les petits fours sont excellents et l'alcool de bonne qualité (le barman étant assez capable).

Tout se passe pour le mieux jusque vers 1h00, où le barman et les serveurs sont congédiés, alors Solange Briante se met au centre de la pièce ; tandis que tout le monde se place du côté où est la sortie sauf 6 personnes et que les videurs rentrent et ferment les portes, deux se dirigeant vers la porte du fond; et prend la parole:

"Mes chers amis, si nous sommes réunis ici ce soir c'est pour élire le meilleur membre de la soirée, je demanderais donc à chacun d'entre vous de nous présenter son oeuvre et le jury ici présent (elle désigne les 6 personnes à part qui lui répondent par un hochement de tête) et moi-même élirons le gagnant ».

C'est à ce moment que les 2 videurs reviennent de la pièce du fond avec des mannequins en bois et en métal les installe là où se trouve le bar, et reste à proximité .

A ce moment un homme se dirige vers cette même porte et reviens quelques secondes plus tard avec un Zombie (vu l'état de décomposition avancé, il n'y a aucun doute) et le fait se diriger vers le mannequin et lui ordonne de l'attaquer!! (décrire un ou deux pouvoirs).

Et ça continue comme ça avec le même protocole on va au fond puis on revient avec son Zombie (les 2 videurs changeant les mannequins lorsqu'ils sont trop abîmés) et après avoir montré son jouet on va de l'autre côté de la pièce salué par quelques applaudissements et on envoie son zombie vers la gauche.

Au bout d'un petit moment il reste de moins en moins de monde. Les PJ ont alors plusieurs choix:

- * Attaquer les 2 videurs qui bloquent l'entrée, il est possible de les vaincre mais le problème c'est de vaincre les autres Zombies.

- * Attendre qu'il n'y est plus personne et là Solange leur demandera ce qu'il y a, lira dans leur pensée et ordonnera leur mise à mort.

- * Allez dans la pièce (que l'on y aille en groupe n'a pas l'air de les gêner) à l'intérieur se trouve un vieil homme aidé d'un Zombie qui tire des caisses ou doivent se trouver les Zombies, derrière lui se trouve une porte, on peut considérer que les PJ ont 5 rounds avant que des renforts arrivent s'il y'a combat.

La porte mène dehors, on les poursuivra un peu et on les laissera.

Le lendemain, s'ils cherchent quoique ce soit, ils ne trouveront rien, le club étant en travaux depuis 15 jours et pour encore 1 mois d'après le propriétaire et toutes traces a été effacé.

Remarque: éviter que l'espionne ne se fasse tuer....

Remarque: Qui a envoyé l'invitation aux PJ:

- *le hasard?

- *l'armée (l'espionne ne sera pas au courant, c'est une pro après tout elle doit pouvoir s'en sortir)?

- *Quelqu'un d'autre mais qui?

Cinquième partie:

A - l'évaluation

Notre chère espionne va donc faire son rapport. Plusieurs cas se présentent:

- *Ils ne savent quasiment rien et n'ont aucune preuve, 2 choix:

 - s'ils ne représentent aucun danger, elle est retirée.

 - s'ils peuvent à l'avenir être dangereux, elle reste.

- *Ils savent beaucoup mais n'ont pas de preuves:

 - on essaie de les neutraliser, en les forçant à agir (dire aux médias qu'il y'a une conspiration...)

- *Ils savent beaucoup et ont des preuves:

 - on fait "enlever" l'espionne devant un PJ (mais sans autre témoin), puis on contacte les PJ:

"Nous savons ce que vous savez, nous voulons toutes les preuves dans 30 minutes à tel lieu qui se trouve à 30 minutes" (PJ voudront faire des doubles, mais s'ils le font dans un magasin celui-ci sera soit cambrioler soit lors du rendez-vous l'homme leur demandera les doubles -n'oubliez pas que ils sont surveillés-, s'ils possèdent le matériel nécessaire les soldats le sauront par la fille et agirons en conséquence. De toute façon les PJ devraient se rendre compte qu'ils n'ont pas le temps de faire quoi que ce soit).

L'échange se fera dans un endroit sombre sans possibilité de placer des sniper (un terrain vague semble parfait).

Une camionnette noire attendra les PJ avec 6 hommes et l'espionne.

L'échange se fera sans problème, avant les soldats vérifieront qu'ils ne manquent rien (c'est là la faille du plan comment peuvent-ils savoir ce qu'ils possèdent si on pose la question à la fille elle dira avoir entendu parler de micro et effectivement on trouvera des micros chez chaque PJ -posé pendant l'échange-).

En fait l'espionne va rester avec le PJ pour garder un oeil sur eux, essayer de trouver d'autre "résistant" et faire de l'intox à mort. En gros qu'ils n'avancent pas.

-L'espionne sait où se trouve les preuves, elle fait alors organiser un cambriolage où sont volés entre autre les preuves, puis enlèvement d'elle s'il en reste.

Option mélodramatique :

L'espionne tombe amoureuse du PJ et peut tout lui avouer, 2 choix:

- *l'armée l'apprend et l'enlève pour récupérer les infos puis la Zombifie.
- *Tout le monde s'aime et il vaut mieux quitter le pays.

Option machiavélique:

Même chose que pour le mélo sauf qu'elle considère le PJ comme un kleenex, bon à jeter après usage, ces motivations peuvent être de faire son boulot ou une certaine envie de tout plaquer et pour réussir sans passer par la case Zombie, on utilise les PJ.

FIN

INDEX

PNJ:

Première partie:

* Jean Jacques Debussy: marginal ami des SDF et Zombie expérimental à ses heures

Force:15 agilité:11 Chance:20
Réflexion:7 charme:5 volonté:12
Perception:10 Dextérité:8 Constitution:15
Perversion:13 Corpulence:13

Compétences:

fusil à pompe 55%, Connaissance (X-files) 98%, mordre 40%, griffer 32%, cracher 15%, thriller 54%, Sang chaud 12%, encaisser 55%

Divers:

Point de vie:33 Bonus de force: +1 Esquive:38% endurance:30%

Nombre de cases et (résistance) :

Tête:3 (1d4-1)
torse:6 (1d4+1)
bras:4 (1d4-1)
jambes:4 (1d4)
centre vitaux:4 (1D4-1)
Marque du destin: Marque du Chat noir

Equipement:

1 fusil à pompe

Pouvoir:

Sentir la proie (il n'a pas eu le temps et l'envie de découvrir les autres)

*Les 4 otages:

-Gisele Veuldepuits:

Age:vieille Ethnie:Nordique Métier:commerçante

Compétences principales:

Caisse enregistreuse 65%, empathie 55%, ragots 90%, sang froid 67%

Description:

C'est une vieille femme qui ressemble à l'image que l'on se fait d'une Grand-mère, elle est toujours gentil et essaye d'aider les plus démunis.

Durant la prise d'otages elle se voudra rassurante et maternera un peu ceux qui en ont besoin. Elle essaiera de tempérer les ardeurs de JJ dans les pires moments.

-Sonia Larouen:

Age:Adulte Ethnie:latin Métier:secrétaire

Compétences principales:

informatique 45%,obtenir ce qu'elle veut d'un mâle 75%, faire des remarques idiotes 90%, séduire 65%,maquillage 70%

Description:

C'est une sublime jeune femme blonde aux yeux bleus (oui ca fait un peu caricature je sais mais bon ca fait toujours rire et toutes les filles ne sont pas comme ca...), un peu idiote mais sachant utiliser ses atouts.

Durant la prise d'otages elle alternera entre 2 comportement au début elle courra se réfugier dans les bras du PJ à l'apparence la plus élevée puis elle tentera de séduire JJ qui l'enverra paître, alors elle se rabattra sur les PJ. Dès que la situation sera plus tendue elle fondra en larmes dans les bras d'un PJ.

-Jérémy Burns

Age:adulte Ethnie:anglo-saxon Métier:agent administratif

Compétences principales:informatique 56%,loi 50%,discuter vacances 60%, terminer à 12h00 le vendredi 85%,spiritisme 60%,occultisme 50%

description:

C'est l'homme passe partout par excellence, pas très grand pas beau pas moche rien de bien anormal, si ce n'est qu'il s'est mis à l'occultisme grâce à un livre qu'il avait saisi lorsqu'il travaillait au recouvrement. Il restera assez calme mais sera assez tendu et éclatera à la moindre provocation, par contre s'il sympathise avec des PJ il pourra leur dire qu'il trouve JJ étrange, qu'il a entendu parler d'ancienne pratique (en gros la Zombification-surtout quand JJ se nourrit). Malencontreusement, il sera tuer par les militaires.

-Marc Valjen

Age:adulte Ethnie:latin Métier:prof de lycée

Compétences principales:informatique 55%, baratin 50%, science(Mathématiques) 70%, faire la morale 70%

description:

Un homme assez grand ,1.9m, fier et très moralisateur, pourvu d'un certain charisme. Il a l'habitude de diriger et ne s'en prive jamais.

Durant la prise d'otage il dirigera tout le monde et tentera d'argumenter avec JJ, mais cela ne donnera rien car JJ est fanatique

*les 6 militaires

seul leur compétence comptent:

bagarre 50%, armes blanches 50%, mitraillettes 60%, armes de poing 65

esquive:50,init:14+1d10,Pv:25, Endurance:20,encaisser:50%

cases:même ordre que JJ:

5(1d4-1),6(1d6),3(1d4),3(1d4),centre vitaux: 3(1d4-1)

Armes:colt 45, uzi 9mm

Deuxième partie:

militaire prendre ceux de la première équipes de silencieux.

Pour les scientifiques prendre celui du livre de base.

Quand aux Zombies je ne vois même pas la peine de donner leur valeur car une rencontre avec eux signifierait la mort, pour sauver vos PJ faite 2 ou 3 jets derrière votre écran et s'ils veulent se battre massacrer les, ils réfléchiront plus la prochaine fois (pour le cas où prenez les valeurs de JJ en ajoutant quelques pouvoirs- pour ceux du 41 rajouté encore plus de pouvoir 8 par ex et les compétences qui vont avec à niveau professionnel)

Troisième partie:

L'espionne du troisième bureau

Age:adulte Ethnie:latine Métier:agent secret

Force:10 agilité:15 Chance:50

Réflexion:15 charme:15

Perception:10

Perversion:13

Dextérité:8 volonté:13
Constitution:11

Compétences:informatique 50%, armes de poing 55%, furtivité 50%, mensonge 85%, baratin 70%, séduction 70%,empathie 50%, sang froid 65%,métier de couverture 40%,encaisser:49%

Divers:

Point de vie:16 Bonus de force: 0 Esquive:48% endurance:22%

Nombre de cases et (résistance) :

Tête:4 (1d4-1)

torse:4 (1d4)

bras:3 (1d4-1)

jambes:3 (1d4)

centres vitaux:3 (0)

Marque du destin: Aucune

Equipement:un walter ppk, et tout ce qui semble nécessaire à sa mission

description:

On va considérer que c'est une femme.

1,65m cheveux châtain yeux marrons assez souriante mais pas trop plutôt sympathique, elle prétend arriver de province et connaît le lieu d'où elle est censée venir (à vous de choisir).

Elle est venue à la capitale pour trouver un job/faire des études suivant la cible choisi.

En fait il faudra que vous l'adaptiez à vos joueurs en utilisant peut-être les options à la fin du scénario.

Quatrième partie:

*5 occultistes:les compétences ne sont pas vraiment utile ni leur sort on se bornera à décrire leur mentalité (si besoin considérer les tous comme des occultistes Expert ayant entre 15 et 20 sort, plus quelques glyphes sur eux).

-Solange Briante:

Age:adulte Ethnie:latin

description:

Une magnifique femme aux cheveux corbeaux et au regard de braise, une aura émane d'elle c'est certainement la plus puissante occultiste de la soirée. Elle est très imbu de sa personne et ne supporte pas les gens manquant d'éducation qu'elle envoie généralement pâître, toutefois elle n'est pas insensible au charme masculin et sera très aimable avec un homme qui l'attire. De plus elle est très intelligente et à une culture très fournie.

-Manuel Divango

Age:adulte Ethnie:créoles

description:

La caricature même du sorcier vaudou avec un grand rire et des gestes un peu étrange, originaire d'haïti.

Manuel appris la magie de sa mère à cette époque il rencontra un dénommé Ismael Bonaparte qui lui proposa de travailler pour lui Manuel lui demanda de pouvoir réfléchir et décida de s'enfuir sentant que cet homme n'accepté pas les refus. Il est assez chaleureux mais redoute qu'Ismael lui envoie un jour des tueurs, ce pour quoi il prendra les PJ à la fin. Il est assez cultivé mais aime bien les bonnes blagues.

-Amédée Laflèche

Age:vieux Ethnie:nordique

description:

Un vieil homme à l'air paisible, en parlant avec les PJ il ne pourra s'empêcher de parler de ses expériences et que de son temps les choses n'étaient pas les mêmes. En bref le vieux par excellence.

-Brutus Mac-Donell:

Age:adulte Ethnie:celte

description:

1.9m, cheveux roux, carrure d'athlète air fier, Brutus est la parfaite image de l'Ecossais. c'est un homme très puissant qui adore dominer aussi bien physiquement que mentalement, à toute conversation il tentera de ridiculiser ses adversaires ("*ah ainsi vous n'avez pas vu la dernière rétrospective sur Sarkis...*") surtout s'il y'a des demoiselles qu'il essaiera de séduire.

-Jean Dumoussié

Age:adulte Ethnie:latine

description:

Pas très grand Jean est un homme assez timide passionné par les pièces de monnaie, il sera très gentil avec les gens écoutant ce qu'ils disent pour pouvoir ensuite les lancer sur les pièces, il est le seul qui si on l'écoute peut être amené à parler du concours ("Je ne sais pas pour vous mais moi c'est la première fois que je participe à ce concours, j'espère que ma création leur plaira..")

*Les videurs:(5)

Ceux sont des Zombies occultes obéissant à Solange

Force:16

agilité:11

Chance:60

Réflexion:7

charme:5

volonté:12

Perception:10

Dextérité:12

Constitution:15

Perversion:13

Corpulence:13

Compétences:

arme de poing 65%,intimidation 45%, mordre 60%, griffer 50%,thriller 64%, Sang chaud 46%,endurance 40%,encaisser 65%

Divers:

Point de vie:33 Bonus de force: +1D4 Esquive:58% endurance:34%

Nombre de cases et (résistance) :

Tête:4 (1d4-1)

torse:7 (1d6)

bras:4 (1d4)

jambes:4 (1d4)

centre vitaux:4 (1D4-1)

Marque du destin: AUCUNE

Equipement:

1 Colt 45 ,tenue noire classe, du déodorant

Pouvoir:

Sentir la proie, griffes, crocs, démembrement

*le vieil homme:

Il est perclus d'arthrite mais demeure un occultiste tout de même, mais il n'a aucun rituel de prêt et se retira du combat en envoyant son zombie pour sa résistance considéré qu'il a 3 cases partout(et une résistance de 1d4 sauf au torse 1d6 et rien aux centres vitaux) ou 19 point de vie et une esquive de 30, dès que l'on le touchera il s'effondrera à terre en gémissant.

*Son zombie:

Force:16	agilité:11	Chance:56		
Réflexion:9	charme:5			volonté:12
Perception:10			Dextérité:12	Constitution:16
Perversions:13	Corpulence:13			

Compétences:

arme de contact 65%,ouvrir des caisses 45%, mordre 60%, griffer 50%,thriller 64%, Sang chaud 46%,endurance 40%,encaisser 65%

Divers:

Point de vie:34 Bonus de force: +1D4 Esquive:58% endurance:36%

Nombre de cases et (résistance) :

Tête:5 (1d4-1)

torse:7 (1d6)

bras:4 (1d4)

jambes:4 (1d4)

centre vitaux:4 (1D4-1)

Marque du destin: AUCUNE

Equipement:

tenue en lambeau, un pied de biche

Pouvoir:

Sentir la proie, griffes, crocs, démembrement, brume mystique

*zombie occulte du concours:

Espérons que les PJ n'auront pas à les affronter car sinon ils sont mort. Sinon prenait les valeurs des videurs en rajoutant 2 ou 3 pouvoir 10% à 2 ou 3 compétences des cases et voilà une troupe de zombie boostée.

Cinquième partie:

Pour les 6 soldats prendre les commandos de la première partie en ajoutant des silencieux.

Annexe:

Description sommaire du syndrome de Stockholm :

Ce syndrome se produit lors d'une prise d'otages où la peur de mourir fait que la victime prend fait et cause pour son ravisseur.

Pourquoi je parle de ça ?

Ben parce que si les PJ essayent à un moment ou à un autre de tout révéler comme voulait faire JJ et bien les autorités invoqueront ce syndrome et mettront les PJ en camisole.