

# irreversible



## acte II : souvenirs, souvenirs

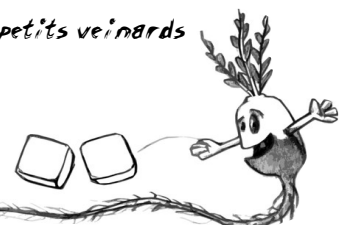


Ceci est la suite de la campagne 'IRREVERSIBLE' pour Rétrofutur. Si vous avez manqué le premier acte, voici un résumé (mais vous pouvez toujours commander le numéro 2 de Jus de Radis, on vous dit comment à la fin du magazine) : Les Pj se sont faits réveiller en sursaut. On leur crie de se dépêcher, les flics arrivent. On les fait dehors en leur donnant une adresse de rendez-vous. A priori, on les cherche. Ils courent le bon moment, avant de rallier un point de rendez-vous. Détail qui a son importance : ils ne savent pas qui ils sont ni ce qu'ils font là. Ils

sont finalement arrêtés par des agents de la Paix. Ils se réveillent dans une prison, et marinent un peu avant de se faire exécuter. Noir. Ils se réveillent dans des casiers dans une morgue. Ils émergent de leur léthargie dans une sorte d'hôpital où on les soigne mais où ils sont prisonniers. Enfin, l'homme qui les a arrêtés, Pierce, leur apprend qu'il leur a sauvé la vie en simulant leur mort. Ils ont fait partie d'un projet top secret ourdi par l'Agence des Etrangers, et on veut leur mort. Lui veut ce qu'il y a dans leurs têtes. Déçu de les découvrir amnésiques, il leur dit qu'il connaît un chamán qui pourra leur rendre la mémoire, mais il vit dans un village en dehors d'Interzone. Ah, oui, c'est vrai, ils ont été transportés en Interzone... Voilà le topo.

Dans l'acte qui suit, les personnages vont se retrouver seuls et largués en plein dans un bloc de titanopole arabe (ce sera l'occasion d'une petite aide de jeu), puis passeront la frontière d'Interzone clandestinement, pour se retrouver dans la savane, entre les feux des soldats d'Interzone et ceux des rebelles, avant d'arriver enfin au village, où ils retrouveront Pierce et rencontreront le chamán, qui les projetera dans leurs souvenirs.

Je vous avais promis les caracs de Pierce, elles sont là. Pour Laetitia Casta nue, j'ai menti, j'avoue. Néanmoins, vous allez presque tout savoir sur le projet contact, bande de petits veinards ! Vous êtes prêts à traumatiser vos joueurs ? Partez !



## scene I : shit happens\*

*\* slogan vaguement subversif qu'on peut apercevoir sur des autocollants en C.A.A.*

Le lendemain, Pierce revient voir les joueurs. Il a un gros problème personnel. Il veille à la sécurité physique de certaines personnes, qui, comme les pj, ont des problèmes avec les agences. Une de ces personnes vient de se faire enlever en Europole et il va devoir y retourner. Il leur présente Grand Bonheur. C'est une jolie caucasienne au teint hâlé. C'est elle qui va les guider en dehors d'Interzone. Ensuite, il devront se débrouiller seuls pour atteindre le village, ce qui ne devrait pas poser trop de problèmes. Pierce leur remet une carte et une boussole. Grand Bonheur a le regard particulièrement perçant, les pj pourront le remarquer : elle semble les scruter intensivement. En vérité, c'est une non-A, qui a un don pour connaître les émotions des autres (branchies de l'esprit). Si vos joueurs font des remarques, vous pouvez les moucher gentiment et leur faisant comprendre qu'elle peut deviner ce qu'ils pensent. Elle parle peu et semble revêche, mais très compétente. "Nous sortirons ce soir pour vous trouver un minimum d'équipement, et puis pour trouver un passeur qui vous fera sortir de la titanopole". Pierce et Grand Bonheur pourront répondre aux questions des pj. Ensuite, ils s'en vont. Pas question pour les pj de sortir. Pour la sécurité de tous.

Au soir, comme promis, elle vient trouver les pj en leur apportant des blouses d'infirmiers. "Nous sommes actuellement dans un hôpital, dans les sous-sols. J'y suis médecin. Nous allons sortir tranquillement". Elle les conduit à travers un dédale de couloirs crasseux, où l'on peut croiser d'autres personnes que Grand Bonheur salue. Elle leur dira qu'il serait peut-être bien qu'ils réfléchissent à des noms de code. C'est bien quand on fuit les agences. On arrive au parking et elle fait monter les pj dans une ambulance. C'est en fait une fourgonnette

marquée d'une croix bleue. Elle contient de l'équipement médical sommaire. Elle prend le volant et sort du parking souterrain. Là, les pjs découvrent avec étonnement un décor quasi surréaliste : ils émergent d'une grande structure moderne de verre et de béton, au milieu de bâtiments ultra-modernes, presque identiques aux bâtiments des secteurs huppés d'Europole. Et, non loin, une zone de barbelés, ponctuée de miradors, sépare le secteur d'un autre, typiquement nord-fricain, fait de cazbas blanches. Voilà l'Interzone. Grand Bonheur enclenche la sirène de l'ambulance, et fonce vers la barrière. Elle ralentit à peine devant les soldats en arme de l'Agence de la Paix de l'Interzone. "L'avantage d'être médecin !" Hurle-t-elle. Et elle file à grande vitesse dans les ruelles étroites, où des arabes regardent passer l'ambulance avec un certain mépris. L'ambulance finit par gagner un axe plus important où elle louvoie entre les voitures.

Une voiture noire aux vitres teintées suit l'ambulance depuis un moment. Mais seul un jet de déceler + domaines utiles très difficile peut le révéler aux joueurs. Faites-leur effectuer, mais seulement à leur demande (trop facile, sinon !). Si le jet est réussi, le personnage aura la certitude qu'un véhicule les suit.

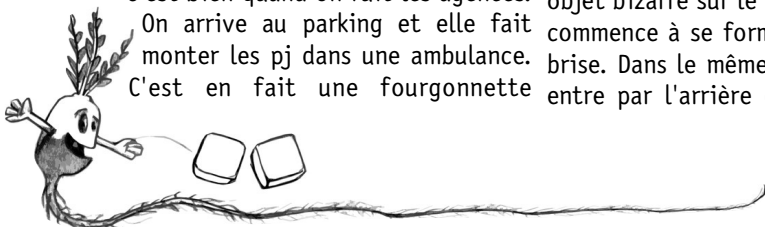
A un carrefour, la circulation semble stagner. Jouant de l'avertisseur, Grand Bonheur parvient à s'ouvrir un chemin. Au milieu du carrefour, on peut voir un attroupement de véhicules et personnes gesticulant et criant autour d'un triporteur renversé duquel des poules commencent à s'échapper.

Visiblement, un automobiliste pressé est rentré dans le triporteur. Si un joueur avait réussi le test précédent, il s'aperçoit que la voiture noire a disparu. A ce moment, un homme apparaît devant l'ambulance. Il est vêtu d'un costume noir et de lunettes qui le sont autant (men in black version twisted 50's !). Il braque un objet bizarre sur le véhicule. Un trou commence à se former dans le pare-brise. Dans le même temps, un autre entre par l'arrière du véhicule (que

quelqu'un ait pensé à condamner les portes ou pas n'a aucune incidence sur cette entrée...). Tout ça sans que les personnages aient eu le temps de réagir : d'une, ils sont pris par surprise (à moins qu'ils n'aient précisé auparavant qu'ils s'attendaient à une attaque), mais, surtout, les hommes en noir (et oui ! ce SONT des hommes en noir !) utilisent des drogues qui les rendent très rapides (en vérité, elles accroissent la vitesse de leur système synaptique, ce qui les rend plus aptes à analyser les situations de combat et à agir sans fioritures en conséquence).

Néanmoins, si vous voulez faire ça dans les règles, n'hésitez pas. Je vous donne leurs caracs à la fin du scénario (c'est vrai que moi, je triche beaucoup, comme mj). La seule chose qui soit importante, c'est que les pj parviennent, d'une manière ou d'une autre, à leur échapper, et que Grand Bonheur soit mortellement touchée. Elle leur crie de fuir et leur donne une enveloppe avant de mourir. Ils peuvent fuir avec l'ambulance, en prenant les trottoirs, ou à pied, comme ils veulent. Ils peuvent affronter les hommes en noir, également. Ils sont deux, armés de lasers. Autant dire que c'est une mauvaise idée ! Mais, pourquoi pas ?!

Par contre, s'ils fuient à pied, arrangez-vous pour que Grand Bonheur leur remette un certain bout de papier qui est très important pour la suite du scénario. Vous pouvez à loisir organiser une belle course-poursuite dans res-Arouane, ou une belle fusillade, à vous de voir. Dans l'éventualité ou un des hommes en noir soit capturé vivant (c'est très peu probable), sachez qu'ils sont extrêmement entraînés à être muets comme des tombes, et à disparaître subitement (voir leurs domaines). Pensez, dans une phase très critique, où toute échappatoire semble impossible, que les pj peuvent subitement découvrir leurs capacités ubiks, encore inconnues (à la manière dont le protagoniste du film Dark City découvre ses pouvoirs). C'est



purement logique, selon moi, qu'un personnage découvre qu'il est non-A au seuil de la mort, non ? D'ailleurs, honnêtement, seul le recours aux effets ubiks peut vraiment expliquer qu'ils parviennent à échapper ou à tenir tête aux hommes en noir...

**Un peu de cryptographie !** Les pj ont échappé ou ont tué les hommes en noir. Laissez-les se reposer quelque part. L'enveloppe contient un plan de la zone (Arouane, sud-est de l'anci-Algérie), une liasse de billets d'une monnaie qu'ils ne connaissent pas, le dinar

(une monnaie du second marché), pour une totalité de 15.000 unités (mais, quelle est l'échelle de valeur ? Les pj devront le découvrir par eux-même. Voir l'aide de jeu sur Interzone). Désormais, pour trouver le passeur, il va falloir déchiffrer le message. Comme vous pouvez le constater, le code n'est pas très

aide de jeu - aide de jeu - aide de jeu - aide de jeu - aide de jeu - aide de jeu -

*note : Je présente ici une certaine vision de l'Interzone. Elle est relativement éloignée de celle des auteurs. N'hésitez pas à consulter les commentaires des auteurs sur l'excellent site rétrofutur news sur <http://rfnews.ouvaton.org>, dont l'article sur l'Interzone à l'url : [http://rfnews.ouvaton.org/article.php?id\\_article=140](http://rfnews.ouvaton.org/article.php?id_article=140). Modifiez éventuellement le scénario pour qu'il s'adapte à leur vision si vous la préférez.*

## Interzone

*Interzone est la titanopole qui couvre l'Afrique du Nord et la péninsule arabique. Elle est réputée comme une titanopole exotique et dangereuse. Exotique, elle l'est assurément pour des europolitains qui ne sont jamais allés plus loin que leur bloc de résidence et leur lieu occupation. Dangereuse, car le second marché y est très important et le terrorisme un sport national.*

### **La vie en Interzone**

La titanopole présente un contraste étonnant entre les îlots reluisants et ultra-technologiques des zones résidentielles des agents et des quartiers d'affaires, protégés par des murs barbelés et des miradors, au sein d'une mer de ghettos ouvriers, peuplés majoritairement d'autochtones.

Politiquement, l'agence centrale est dominée par des familles de notables issues des administrations et des entreprises coloniales des anciens empires français et britanniques. Ils sont blancs et d'origine europolitaine. La ségrégation envers les autochtones se caractérise par l'empêchement systématique d'ascension hiérarchique au sein des agences. Mais ces îlots de civilisation blanche sont minoritaires, ce sont des tours d'ivoires sur-protégées. C'est le prix de cette vie.

### **Le second marché : les souks**

La ségrégation a favorisé l'émergence d'un important second marché, tenu par de petits groupes mafieux. Il n'existe pas de groupe mafieux de grande envergure, comme la Cosa Nostra en Europole. Ce sont plutôt de petits groupes locaux, dirigés par des caïds. Les souks sont des marchés ambulants. On y trouve tout et n'importe quoi, jusqu'à des armes conventionnelles, des gadgets russes et même des objets issus de la technologie étrangère. On y parle la novlangue de manière courante. De nombreux groupes terroristes font leurs courses en Interzone. L'Agence de la Paix leur mène une 'guerre de routine' désabusée car complètement vaine. La monnaie des souks est le dinar. Pour donner une échelle de valeur, 1 dinar et le prix d'une galette de pain azyme, 100 dinars est le prix courant d'un beau tapis, etc...On peut aussi troquer des marchandises contre d'autres. Tout achat 'nécessite' (c'est la coutume) une négociation relativement âpre. De manière systématique, les commerçants affichent des prix doublement supérieurs à la valeur réelle de la marchandise.

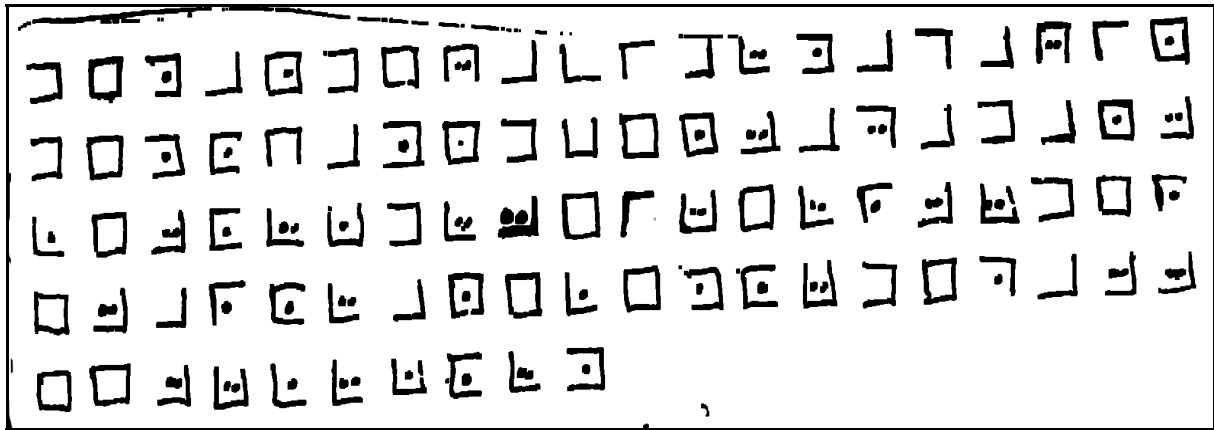
### **groupes terroristes**

Les groupes terroristes autochtones pullulent, mais ils sont mal organisés, et peu équipés. La plupart sont à tendance islamistes. Deux types d'organisations se distinguent, celles qui ont des visées nationalistes et celles qui se réclament d'un idéal pan-arabique. Concernant les Etrangers, les groupes terroristes n'ont pas d'idéologie particulière, leurs revendications visent essentiellement les Agences en tant que systèmes coloniaux, racistes et ségrégationnistes, ou encore 'mécréants' et 'infidèles'. Les actions courantes revendiquées par les terrorites consistent en assassinats et massacres sanglants à l'arme blanche, ou des attentats à la bombe (bombe à clou).

### **guerre ouverte**

Au sud du Sahara, c'est la guerre ouverte entre les factions nationalistes d'Afrique centrale et les armées d'Europole et d'Interzone. L'ALPA (Armée de libération pan-africaine), notamment, soutenue secrètement par Novaya Rodina et l'Empire Britannique, est un adversaire de taille pour la titanopole.





difficile... bien sûr ! C'est facile quand on a la clef ! A vous de voir si vos joueurs ont des notions en cryptographie ou pas (voir Jus De Radis n°2).

Bon, avec la clef, je ne pense pas qu'il y ait besoin de beaucoup d'explications. Ce code très simple a été utilisé pendant la première guerre mondiale, à ce qu'il paraît. C'est un système simple car un signe correspond à une lettre, ni plus, ni moins. Il est donc très facile à décoder pour qui a quelques notions, même basiques, en cryptographie.

N'encouragez pas la feignantise naturelle des joueurs : ils savent très bien que vous finirez par leur donner la solution s'ils pleurent suffisamment. Néanmoins, la suite du scénario dépend de ce message.

Donc, voici ce que je vous propose : laissez-les chercher un peu, et aidez-les seulement

graduellement s'ils pataugent complètement.

indice 1 : Grand-Bonheur avait commencé à décoder le début du message, et on peut Déceler (peu difficile), les lettres du premier mot. Cela peut aider.

indice 2 : en référence à leur passé encore inconnu (cryptographie), ou à leur intelligence insoupçonnée (analyser + domaines utiles), jet avec prise de risque, donnez leur une idée du type de code utilisé : un signe pour une lettre. Amenez-les à faire une analyse de fréquences (il y a beaucoup de 'e').

indice 3 : dites-leur qu'ils sont nuls car ils le méritent et donnez-leur la clef en rapport à un jet réussi en cryptographie/intelligence (comme ci-dessus mais sans prise de risque).

Vous pouvez aussi les laisser ignorer le message codé, et les laisser improviser un moyen de

sortir d'Interzone. Sachant qu'un passage en force n'a que très peu de chances de réussir. Le mieux serait qu'ils trouvent un passeur ou une combine. Je vous laisse improviser ça !

Quoiqu'il en soit le message signifie : 'demandez Ali magasin de Mohamed ben Sala dans le souk du secteur Est de Res-Arouane. Le mot de passe est lukoum.' (à quelques fautes près faites exprès, bien sûr).

### Scene 2 : leaving babylon

Une fois le message décodé, il ne leur reste plus qu'à localiser le secteur 12 et son souk. Le secteur 12 n'a rien de particulier par rapport aux autres (ce n'est qu'une délimitation administrative, comme les arrondissements de Paris), si ce n'est qu'il est peut-être encore plus pauvre que les autres. Le souk est un endroit impressionnant par son étendue, (un peu à l'image des

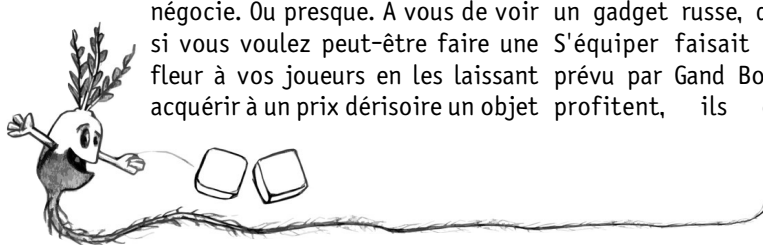
A	B	C	J	K	L	S	T	U	1	2	3
D	E	F	M	N	O	V	W	X	4	5	6
G	H	I	P	Q	R	Y	Z	Ø	7	8	9

puces parisiennes), par ses couleurs, étranger et virulent des marchands et marchandeurs. Ici, tout ce qu'il fonctionne ! C'est le risque !, ou négocie. Ou presque. A vous de voir si vous voulez peut-être faire une fleur à vos joueurs en les laissant acquérir à un prix dérisoire un objet

de technologie étrangère qui se trouve là pour on ne sait quelle raison (reste à le faire fonctionner, s'il fonctionne ! C'est le risque !), ou un gadget russe, des armes, etc... S'équiper faisait partie du plan prévu par Gand Bonheur. Qu'ils en profitent, ils ont beaucoup

d'argent sur eux. Néanmoins, ils devront payer le passeur, plus tard, et conserver de l'agent peut toujours être utile ! Mais, là encore, c'est leur vie, après tout !

Trouver le magasin de Mohamed Ben Sala n'est pas difficile. Ben Sala rachète, répare et vend tout ce qui



est du domaine de l'électroménager. Il invente aussi des trucs étranges (...). Ils tomberont sur un jeune garçon prénommé Kader qui attendra le mot de passe avant de leur dire où ils pourront trouver Ali. En fait, Ali se trouve au fond de la boutique. Il accueillera les pj avec circonspection. Il annoncera un



**Ali**

prix exorbitant pour la sortie de l'Interzone. Bien sûr, il est un négociateur. Ali leur a arrangé une place dans le 'Leaving Babylon'. C'est le surnom d'un convoi qui approvisionne une base militaire de l'Agence de la Paix, située non loin du village où ils doivent se rendre. Le convoi partira à l'aube. Le magasin de Ben Sala doit justement leur livrer des caisses ce soir. Les personnages seront dedans. Habituellement, on utilise le 'Leaving Babylon' dans l'autre sens, mais, "pas de problème, le client est roi!". Les pj sont donc enfermés dans des caisses (2 par caisses) avec de l'eau et de la nourriture. Le cousin d'Ali ouvrira les caisses lorsque le moment sera venu. Bien sûr, les pj peuvent ne pas faire confiance à Ali. On comprendra aisément leurs raisons. Mais ils n'ont pas trop le choix.

Là, on passe vite, faites juste bien flipper vos joueurs au moment de passer le contrôle de la frontière d'Interzone. Le voyage doit durer 6 heures. On entend de temps à autre les exclamations des convoyeurs. Les pj sont bercés par le bruit de moteurs et finissent par s'assoupir... Et là, c'est le drame !

Une immense explosion retentit, le camion se renverse brutalement sur le côté. On entend des cris hystériques, et une fusillade commence. Les pj sont coincés dans

leurs caisses. L'odeur de pneus brûlés commencent à les asphyxier. Personne n'a l'air de se préoccuper d'eux. S'ils décident de sortir par eux-mêmes, un jet difficile doit être réussi pour ouvrir la caisse ou la défoncer (compétences utiles : crocheter ou frapper + domaines utiles). Mais ils peuvent attendre. A priori, le résultat sera le même, mais vous n'êtes pas obligés de leur dire. En effet, le convoi vient d'être victime d'une attaque massive de l'ALPA (Armée de Libération Pan-Africaine), utilisant des mines et des grenades. Les mines, commandées à distance, ont fait sauter la plupart des camions. Les grenades ont fait le reste.

On considère que le camion dans lequel se trouvaient les personnages a été renversé par le souffle de l'explosion, mais que les personnages n'ont pas été blessés. Néanmoins, s'ils sortent, ils s'exposent aux tirs des fusils. Déterminez une aptitude adéquate et faites un test peu difficile. L'échec implique une blessure superficielle, l'échec critique (càd avec prise de risque), implique une blessure grave.

Les soldats sont très nombreux (150) et quadrillent la zone. Aucune chance de s'échapper du barrage. Par contre, les pj peuvent essayer de se cacher (très difficile). Si les pj parviennent à échapper aux soldats ou à se cacher, ils devront se taper 50 bornes dans la brousse pour rejoindre le village (voir plus loin : la brousse).

Par chance, s'ils se font attraper vivants ou s'ils se rendent, les assaillants ne sont pas des bouchers. Ils font des prisonniers. Ils pillent le convoi et entassent tous les hommes dans un camion gardé. En attendant de savoir quoi faire d'eux. Le cousin de Mohamed, Omar, vient leur parler. Il a été blessé à la tempe et il a très peur de ce qui va leur arriver. Ils pensent que les autres sont des sauvages et qu'ils vont les tuer dans d'atroces souffrances. Il est livreur depuis des années et jamais une telle attaque n'était survenue.

Le camion démarre. Des hommes en arme gardent les prisonniers. Si les pj tentent de sauter du camion, 1d10 prisonniers les suivront et les aideront dans leur tentative. Les caracs des gardes sont à la fin du scénar.

Autrement, ou s'ils sont rattrapés, tous les prisonniers sont enfermés dans un baraquement. Au bout d'un moment, des soldats viennent chercher les pj. Le colonel Soumaré les reçoit dans son baraquement. C'est un homme d'une trentaine d'années. Il porte l'insigne de l'ALPA, la lance rituelle. Il se montre courtois avec les pj. Il désire connaître la raison de leur présence dans ce convoi. Si les personnages se positionnent clairement contre les agences, il témoignera de la sympathie à leur égard. De plus, s'ils donnent le nom du village de leur destination (il le leur demandera), il exultera en disant que c'est son village natal, et qu'il les fera escorter jusqu'à là-bas !

Autrement :

- si les pj font l'apologie des agences, ou s'ils font des blagues racistes, il les fera fusiller !
- s'ils ne mentionnent pas le village, c'est dommage pour eux. Ils devront se taper 30 bornes à pied dans la brousse !



Vous pouvez aussi servir aux joueurs un petit speech anti-agences, du point de vue de Soumaré : racistes, débiles, inhumaines et violentes. Les titanopoles mangent l'âme de la



planète et essaient de voler le territoire des africains. Les Etrangers ne sont qu'un prétexte pour asservir les masses et dominer les autres peuples. Bref, en voilà un beau retournement de situation !  
Sauf s'ils doivent se taper...

### la savane

La savane est pleine de dangers: lancez 1d10 toutes les heures (un homme marche à une vitesse de 4 km/h en moyenne)

1. sss time : serpent venimeux.
2. pas cool : 1d6 lions énervés. Impossibilité de discuter.
3. discretion time : 1d6 lions endormis (s'agit pas de les réveiller).
4. ethnic meeting : 1d6 chasseurs autochtones armés de lances (niveau : doués, dégâts : 5, portée : 30 m). Possibilité de discuter.
5. no comment : rien
6. patrouille de soldats de L'ALPA (1d10 hommes armés de fusils). Possibilité de discuter.
7. insolation pour un personnage (grande fatigue : 3 dégâts/h sous le soleil, un seulement si un chapeau, jet de se dépasser très difficile pour continuer, guérison par repos.)
8. no comment : rien

9. gnou time : troupeau de gnous effrayés (1d100 bêtes, dégâts : piétinement 1d10 non perforant). Impossibilité de discuter

10. happy hour : les pj trouvent un fusil avec 1d10 cartouches.

### Scene 3 : la case mystere

Que les personnages arrivent seuls, à moitié paumés et éreintés, ou bien avec leurs nouveaux potes de l'ALPA, ils finissent par arriver au village. Pierce n'est pas là. Le village leur fait un accueil mitigé. Certains curieux voudront les toucher ou leur taxer leurs affaires (pas voler, taxer). Le village est situé près d'un lac, dans une petite dépression du terrain. Les cases sont en terre et les toits en paille. Le chef est un vieux noir qui parle un peu la novlangue. Au nom de Pierce, tout se détend. On les attendait. Pierce sera là bientôt. Une fête rituelle est donnée en l'honneur des personnages. L'atmosphère est très détendue, voire endiablée. On les nourrit, on les soigne, on les masse. Tous les villageois veulent les toucher. Ils les trouvent bizarres. Enfin, la fête au village, quoi ! On les fait dormir dans la case d'un homme qui déluge exprès pour eux. Et pas moyen de refuser !

Le lendemain, à leur réveil, Pierce est déjà là. Il leur fait raconter toutes leurs aventures. Il regrettera la mort de Grand Bonheur amèrement. Il est très inquiet pour les hommes en noir. Leur présence indique à coup sûr que l'Agence a retrouvé la trace des pj, on ne sait comment, vu les précautions qui avaient été prises. Dès lors, il n'y a plus de temps à perdre : il faut que les pj retrouvent la mémoire le plus vite possible. Pierce palabre avec le chef et avec le chaman. Les pj sont habillés à la façon rituelle africaine : pagnes pour tout le monde. Ils sont lavés et purifiés. Pierce subit le même traitement. Puis on les amène un peu à l'extérieur du village, dans la case mystère, lieu où résident les mânes des sages et des

anciens. Normalement, seuls les hommes y sont admis, mais Pierce parvient à convaincre le chaman de l'importance de l'affaire s'il y a des femmes parmi les pj.

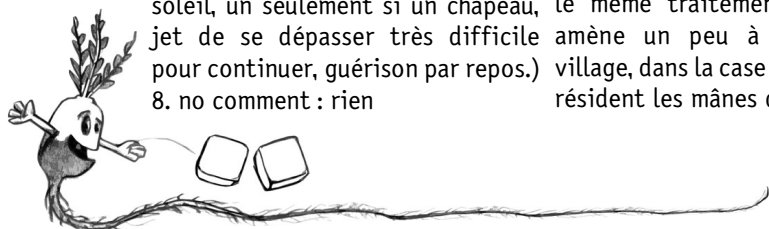
La case mystère est un lieu Assez Schizoïde. Les personnages ressentent instinctivement une peur irraisonnée et l'envie de ne pas s'en approcher. L'exhortation des hommes du village les y pousse cependant. Un non-A ressent fortement la hantise du lieu, et peut déclencher involontairement des effets ubiks (si échec sur déterminé avec 1 niveau de malus par niveau de non-A). Les autres personnages qui ne se savent pas non-A, si vous désirez qu'ils le soient, ont de bonnes chances de se révéler (fracture événement paranormal). Là, on leur fait boire une potion infecte, et pris dans le tourbillon des chants, la chaleur moite et les fortes odeurs, les Pj rentrent en transe. Vous pouvez éventuellement leur concéder un jet de 'se dépasser' ou de 'déterminé' afin de résister. Mais qu'on ne s'y trompe pas, ils ne résisteront pas longtemps. Le tourbillon les entraîne dans un boyau multicolore où ils remontent le temps. Des souvenirs éparpillés les assaillent, des visages, celui de Pierce, de Ali, des résistants, des gens du squat, de plus en plus rapidement jusqu'à...

### acte iii : Contact (avant-gout)

\* ou méthode éhontée appelée teasing pour vous pousser à acheter le prochain numéro de Jus de Radis !!!

"Je ne suis pas du tout d'accord avec vos méthodes, c'est tout, et je vous le fais savoir ! Les prisonniers ne sont pas des bêtes, malgré tout. Et il se passe des choses ici que je n'aime pas du tout !"

Les personnages sont assis dans une salle d'environ 20m<sup>2</sup>, autour d'une table. La salle ne comporte aucun meuble hormis la table. Les murs



sont blancs, sales et nus. 5 autres personnes sont assises, et regardent avec attention l'un des Résistants (un pj à votre guise), l'air d'attendre qu'ils disent quelque chose. Tous sont vêtus de blouses blanches.

La femme qui vient de parler le toise avec un certain mépris, et en tout cas beaucoup de colère. Elle est blonde et plutôt jolie.

Les personnages sont eux aussi vêtus de blouses blanches, comme des médecins. Ils ont des badges portant leurs noms (à inventer).

"Eh bien, vous ne répondez rien? J'en étais sûre ! C'est toujours pareil avec les bureaucrates!"

Laissez bredouiller une réponse, puis un homme parmi les présents dira :

"Bon, écoutez, je crois qu'on est tous fatigués et à bout de nerf. Remettons cette réunion après une pause café, par pitié". Tout le monde acquiesce et s'apprête à sortir de la pièce.

La suite au prochain numéro... Un peu plus ? Sachez que, très bientôt, vos Résistants pourront ajouter une nouvelle fracture sur leur fiche : responsable d'expérience médicale...

**irréversible  
acte iii) : Contact !**

### **NE MANQUEZ PAS Dans Jus de Radis n°4 :**



## **Pierce**

nom : inconnu / nom de code : Pierce, T42 (tea four two)

âge apparent : 40 ans

éducation : supérieure

faction : agence de la paix / occupation : agent

pouvoir : ouvrir une enquête/procéder à une perquisition ou une arrestation.

devoir : accomplir des missions pour l'agence de la Paix.

jeu d'influences : très administré, assez peu corrompu, assez violent, pas exclu.

TUS : assez fortuné, 2nd marché : assez peu fortuné.

assez déterminé, assez endurant, peu schizoïde.

traits : nerfs d'acier (2), mémoire d'éléphant (2), charismatique (3), altruiste (5)

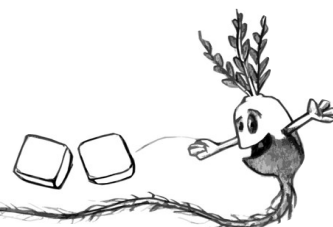
compétences : activer, analyser, archiver/fouiller, autopsier, conduire, crypter/décrypter, déceler, désarmer, détecter, esquiver, falsifier, interroger, maîtriser, réglementer, se déguiser, se faufiler, se repérer, surveiller, viser.

manœuvres : maquiller, piloter (tous), planifier, réactiver, se renseigner,

domaines : flingue, novlangue, polyglotte, agence de la paix, agence centrale, europol (toutes zones), interzone(""), dossier, équipement policier,

contacts : à volonté.

# Pnij





# PNJ

## Grand bonheur

nom : docteur Juliette Sempuré / nom de code : Grand Bonheur  
âge : 28 / éducation : supérieur

faction : agence de la santé d'Interzone / occupation : agent médecin

pouvoir : passer les contrôles, rouler vite

devoir : soigner les résidents, en priorité les agents.

jeu d'influence : assez administrée, peu corrompue,  
peu violente, pas exclue.

TUS : assez fortunée, 2nd marché : peu fortunée.

assez déterminée, assez peu endurante, assez schizoïde. NON-A

traits : empathie (5), altruiste (3)

compétences : analyser, archiver/fouiller, autopsier, conduire,  
crypter/décrypter, déceler, désarmer, détecter, esquiver,  
se faufiler, opérer,

manœuvres : maquiller, piloter (tous), planifier,  
réactiver, se renseigner,

domaines : flingue, novlangue, polyglotte, agence de la paix, agence  
centrale, europole (toutes zones), interzone(""), dossier, équipement  
policié,

contacts à volonté.

aptitudes non-A : percevoir / domaines : non-émotion, non-fantasme, non-idée. /

Effet Ubik : branchies de l'esprits : très douée.



## hommes en noir



identité inconnue

pouvoir : omnipotence relative / devoirs : top secrets (sic)

très administrés, peu corrompus, pas violents, pas exclus.

très déterminés, très endurants, pas schizoïdes.

traits à la volonté du mj.

compétences : activer, analyser, archiver/fouiller, autopsier, conduire, crypter/décrypter,  
déceler, désarmer, détecter, esquiver, falsifier, interroger, maîtriser, réglementer, se  
déguiser, se faufiler, se repérer, surveiller, viser.

ma œuvres : maquiller, piloter (tous), planifier, réactiver, se renseigner,

domaines : flingues, novlangue, polyglotte, agence de la paix, agence centrale, agence  
noire, europole (toutes zones), interzone(""), dossier, équipement policier, laser de  
combat, shuriken fractals.

## Soldat

(ceux d'Interzone et ceux de l'ALPA sont équivalents hormis pour le niveau de déterminé)

assez déterminés, assez endurants/très endurants (ALPA), pas schizoïdes.

compétences : désarmer, frapper, se dépasser, tirer.

manœuvres : camper.

domaines : pied, poing, carrure, gros flingues, artillerie lourde.

## petites frappes des souks



peu administrés, assez corrompus, peu violents, pas exclus.

traits : vif (3), résistant à la douleur (3), arrogants (2), lâches (2)

peu déterminés, assez endurants, pas schizoïdes.

compétences : frapper, esquiver, se repérer. / manœuvres : cogner.

domaines : poings, pieds, couteau, souk.

## chasseurs africains

peu déterminés, très endurants, pas schizoïdes.

compétences : frapper, esquiver, viser, lancer, se repérer.

domaines : savane, faune de la savane, lance, poings.

dégâts : lance : 5



Ca sent bon, qui est-ce ?

## lions

très déterminés, très endurants.

compétences : mordre (pas dans la liste, mais je vois sinon), frapper

domaines : crocs, pattes. dégâts : crocs : 8 / pattes : 4

