

QUELQUES ÉLÉMENTS DE BASE

"Division Cassandre" est un jeu de rôle contemporain fantastique et gratuit. Il est inspiré librement de séries télévisées comme Warehouse 13, Fringe, Revolution, Heroes, Continuum, 24H chrono, Sherlock Holmes, X-Files, etc. ou d'univers connus comme les super héros de comics (Marvel, DC...) ou de films comme Robocop, Judge Dredd, Constantine, etc. La liste serait trop longue mais pour résumer, ce jeu doit permettre **d'incarner des personnages hors du commun poursuivant un but commun : protéger le monde** (que ce soit d'un artefact, des pouvoirs d'un mutant ou d'une menace terroriste...).

Le système de jeu assez simple et souple permet de mettre en scène n'importe quel scénario et de résoudre rapidement les actions afin de conserver un rythme soutenu comme dans un film. Division Cassandre se prête particulièrement bien aux parties uniques de 3-4 heures mais peut aussi faire l'objet de campagnes bien sûr.

Les joueurs évoluent dans notre monde et à notre époque dans la version de base (des suppléments ou certains scénarios permettent de jouer à d'autres époques). Ils incarnent des agents spéciaux de l'ONU qui, pour une raison particulière, ont été affectés à un service un peu particulier : la division CASSANDRE.

Leur nouveau travail est de **parcourir le pays ou le monde à la recherche de personnes ou d'objets particuliers qui constituent une menace pour la population.**



La section **ARTEFACTS** s'occupe de trouver des objets dangereux, ex : la plume d'Edgar Poe qui possède son utilisateur.



La section **GENESIS** s'occupe de trouver des personnes ayant développé certains talents grâce à une évolution génétique.



La section **NEOTERR** (pour "neo-terrorism") s'occupe de démêler des complots terroristes liés à l'utilisation de technologies inconnues, en avance sur leur temps, extra-terrestres ou occultes).

Des agents de sections différentes peuvent être amenés à travailler ensemble sur certaines missions. Les missions sont dangereuses, très dangereuses.

SYSTÈME DE JEU



Vous aurez besoin de 5 ou 6 dés à 10 faces (D10) et d'un dé à 12 faces (D12).

Les **caractéristiques** vont de 2 minimum à 8 maximum à la création du personnage, elles ne peuvent jamais dépasser 9. Les **compétences** vont de 0 à 3 maximum à la création du personnage, elles ne peuvent jamais dépasser 5 ou 6 avec une spécialisation.

Jet de compétence

La compétence utilise une caractéristique, il faut **alors jeter nb de dés = nb de points dans compétence, puis compter le nombre de résultats inférieurs à la caractéristique utilisée** (c'est le nombre de succès).

Ex: jet de compétence "baratin" (3 pts) sous la caractéristique "charisme" (6 pts)

Je jette 3 dés à 10 faces (3D10) et j'obtiens les résultats suivants : 1, 4, 9.

J'ai 2 succès (le 1 et le 4) car ces résultats sont inférieurs à 6.

Actions faciles = un succès

Actions moins faciles = 2 succès

Actions difficiles = 3 succès

Actions presque impossibles = 4 succès

Le 1 est le meilleur score qu'on puisse faire, c'est un **succès critique**. Il donne le droit de **relancer le dé** pour essayer d'avoir un succès supplémentaire.

Le 10 est le pire score qu'on puisse faire, c'est un **échec critique**. Le joueur ne peut pas relancer de succès. Si il y a 0 succès et des 10, le jet a vraiment été manqué et le joueur devrait se trouver dans une situation difficile. A sa discrétion, le maître de jeu peut alors lui dire que son arme a été projetée au loin, qu'il s'est blessé en manipulant l'objet de son action, bref que le résultat est l'inverse de l'effet attendu.

Jet sans compétence

Vous n'avez pas la compétence Baratin mais vous voulez quand même essayer de persuader la jolie fille de monter dans votre chambre ? Pas de panique, **prenez 1D12 et lancez-le sous votre caractéristique "charisme"**. Comme vous ne lancez qu'un seul dé, vous ne pourrez tenter que des actions simples à moins de faire un 1 et de faire un second succès quand vous le relancez.

CECI N'EST PAS POSSIBLE
pour les compétences marquées d'un ✖ !

Jet de caractéristique pure

On divise le score de la caractéristique par 2 arrondi à l'inférieur pour avoir le nombre de dés 10 qu'il faut lancer sous cette même caractéristique.

Exemple : jet de Force (7 points) => on lance 3 dés et on doit faire moins de 7, d'où 1 à 3 succès possibles.

Les combats

L'**initiative** permet de déterminer qui agit en premier. Il est possible de dire qu'on souhaite agir en dernier et donc retarder son initiative.

Initiative = (Physique + Perception) / 2

Les joueurs ont toujours **2 demi-actions par tour**, à utiliser comme ils veulent, exemples :

Corps à corps, armes à 1 main, arc :

= soit 1 attaque et 1 défense (parade ou esquive) par tour

= soit 2 attaques par tour

= soit 2 défenses par tour

Armes 2 mains, arbalètes, fusils 1 coup :

= soit 1 seule attaque par tour (temps de recharge ou lenteur de l'arme)

= soit 2 défenses par tour

Visée = 1/2 action => abaisse la difficulté des jets de 1 (au lieu d'avoir 5 en adaptabilité, faites comme si vous aviez 6)

Armes modernes à répétition :

= on fait un seul jet et le nombre de succès est égal au nb de balles qui touchent

= une seule demi action car l'autre est utilisée pour recharger

= si on veut faire une défense, on ne tire que la moitié des balles arrondie à l'inférieur.

Opposition esquive : on fait le jet de compétence pour savoir si on touche, un succès suffit. L'adversaire peut alors faire un jet d'esquive qu'il réussit s'il fait plus de succès que le jet pour toucher.

Les dégâts

On effectue un **jet correspondant aux dégâts de l'arme**, ex : une épée = jet de force +1 ; un revolver = jet de dextérité. Lorsque toutes les cases d'un membre sont cochées, le membre est perdu.

Localisation, on tire 1D12 :

1 - organe vital (tête cœur)

2 à 6 - organes supérieurs

=> bras droit si pair, gauche si impair

7 à 11 - organes inférieurs

=> jambe droite si pair gauche si impair

12 - organes génitaux

Ex : Max a une épée (FOR+1), il a touché l'ennemi et a 5 en Force, il cause 6 blessures (5+1) à l'ennemi. Après son jet de 1D12 qui a donné 8, le MJ coche 6 cases sur sa jambe droite (s'il n'y a pas assez de cases, le membre non vital le plus proche est touché).

UN MONDE QUI CHANGE

Le 20^{ème} siècle aura vu son lot de bouleversements géopolitiques et technologiques. Le 21^{ème} siècle ne sera pas différent, seulement plus étrange encore, tout le monde en a conscience. Les gouvernements n'étant pas prêts à former un front commun contre les menaces globales diverses et variées, ils ont néanmoins accepté en grand secret la **formation d'une unité spéciale qui n'aurait de compte à rendre qu'à l'ONU** (Organisation des Nations Unies). Aux yeux des médias, des polices et armées du monde, du public, **cette division n'existe pas.**

Théoriquement, les membres de cette division doivent rester neutres par rapport aux événements et aux intérêts de chaque pays, ils doivent uniquement œuvrer pour écarter la menace globale. En pratique, chaque pays essaie d'envoyer des espions dans cette division pour faire tourner le jeu à son avantage (récupérer une nouvelle technologie, mettre la main sur tel mutant, etc.). Seulement, lorsqu'un tel agent double est démasqué, le règlement international de la division stipule qu'il peut être exécuté après investigation mais sans procès et sans recours possible.

LA DIVISION CASSANDRE

Le projet de créer une division au-delà des intérêts de chaque nation remonte à 1919 alors que la Société des Nations vient de naître. C'est le 15^{ème} point secret de la déclaration du président Wilson.

En effet, la première guerre mondiale fut l'occasion pour certaines puissances occultes de prendre parti et de prêter tel ou tel artefact à des factions ennemies, faisant augmenter de manière dramatique le nombre de tués et de blessés. On sait par exemple que le gaz moutarde est une invention destinée à cacher la vérité au public et qu'il s'agissait en réalité de l'haleine d'un démon mise en bouteilles par des adeptes de ce démon qui les présentèrent comme le dernier cri en matière de chimie. Les soldats d'élite qui remontèrent la filière et tuèrent tous les

membres de cette secte démoniaque firent partie des premiers à intégrer Cassandre.

Il faudra néanmoins attendre 1924 pour que la division soit réellement dotée de moyens et que les premières équipes soient opérationnelles.

LA SECTION ARTEFACTS



La division Cassandre était née ainsi que sa branche la plus ancienne : la section Artefacts. Autant dire que l'activité de cette section connut des pics importants pendant la seconde guerre mondiale et son combat contre les loges occultes du 3ème Reich fut acharné même s'il est resté inconnu du public. Toutes les guerres depuis lors ont été sources de prises importantes.

Les agents de cette section collectent donc tous les objets dangereux et les entreposent dans un **endroit tenu secret et dirigé par un dénommé KYLE.**

Le donneur d'ordres de la section Artefacts est **Luna Joyce**, une femme noire mystérieuse qui paraît avoir 30-35 ans depuis plusieurs décennies. Elle est toujours accompagnée d'un garde du corps immense typé Amérique du sud avec de longues moustaches à la El Machete. Luna a le chic pour apparaître sans qu'on sache jamais comment elle est arrivée là, elle et son bodyguard.



LA SECTION GENESIS



Après la seconde guerre mondiale, certaines personnes sur Terre commencèrent à développer des capacités hors du commun et l'une d'elle prit contact avec la division Cassandra pour proposer ses services.

Elle s'appelait **Jeanne Dantec** et montrait une empathie extraordinaire lui permettant de déceler la vérité dans les yeux ou le comportement de son interlocuteur.

Faisant équipe avec des agents du FBI, ils découvrirent que son don n'était pas isolé et que bien d'autres cas allaient se révéler peut-être dangereux au fil des années. Son travail fut très apprécié et elle dirigea longtemps cette nouvelle section nommée Prométhée. Elle mourut d'un cancer en 1989 et son fils, **Gilles Dantec**, la remplaça, tout juste âgé de 22 ans. Son pouvoir est également empathique et consiste à faire varier les émotions de la cible.



En 1994, la section est renommée **section Genesis** suite aux études et à la cartographie du génome humain.

La théorie actuelle tend vers une évolution du génome humain qui permettrait l'accès aux 90% inutilisés de notre cerveau.

Les chercheurs de la section Genesis ne sont pas tous d'accord et ont beaucoup de mal, parfois, à faire la différence entre un "cas" et une personne talentueuse (autiste, etc.). Gilles Dantec dirige toujours la section, la quarantaine glorieuse, il est assisté par sa femme, le **Dr Sarah Champion**, neurobiologiste de grand talent.

LA SECTION NEOTERR



Enfin, dans les années 1980s, alors que le FBI commençait à créer des sections spécialisées en informatique pour combattre les cybercriminels, d'autres phénomènes liés à des technologies nouvelles et mal maîtrisées apparaissent.

Ce fut l'occasion de créer, en 1992, une troisième et dernière section chargée d'enquêter sur les menaces technologiques, biologiques, etc. : la section Technocrim, **devenue depuis septembre 2001 la section Neo-terrorism (ou Neoterr)** pour mettre l'accent sur sa priorité actuelle.

C'est la section la plus pointue, celle où 10 ans d'études dans un domaine comme la nanobiologie ou la cryptographie sont mieux accueillis que l'instinct, marque de fabrique des agents des autres sections.

La section NEOTERR est actuellement **dirigée par un petit pirate informatique de génie appelé Alexander Sayarev.**

Souffrant d'agoraphobie sévère, aucun agent ne l'a jamais vu en personne et il ne contacte ceux-ci que par e-mail ou, à la rigueur, visioconférence.



LES ÉQUIPES ET LES MOYENS

La **composition d'une équipe** varie énormément selon la nature de la mission. Pour extraire un mutant, un groupe de 2 à 4 unités peut être suffisant, mais pas question d'aller assassiner tous les membres d'une cellule terroriste sans une bonne équipe de 4 à 6 unités et des renforts programmés. Concernant la **constitution des équipes**, aucun choix n'est donné, les joueurs reçoivent l'ordre de rejoindre une base et leur mission commence. Ils ne connaissent pas forcément leurs compagnons à chaque fois. On retrouve souvent un membre chargé de la logistique, un à trois membres bien armés et experts du combat, et l'expert sur le sujet de la mission qu'il faut protéger à tout prix car s'il est assez facile de recruter de bons agents pour le combat, recruter un spécialiste des maladies virales du moyen-âge est beaucoup plus délicat.

Il faut bien garder à l'esprit que **tous les agents des trois sections ne sont pas forcément entraînés**, on compte un bon nombre de scientifiques civils ayant rejoint les rangs de Cassandre soit par idéal, soit parce qu'on met à leur disposition un labo dernier cri et des crédits illimités, soit encore parce qu'ils représentent eux-mêmes des menaces (ce sont des genesis, des mutants) et qu'ils préfèrent coopérer plutôt que d'être traqués.

Quant aux agents plus classiques, ce ne sont pas les cow-boys habituels du FBI, ils sont choisis sur un grand nombre de critères comme le sang-froid, la loyauté, l'instinct et leur talent d'investigation, etc. **Les budgets** alloués aux différentes sections sont assez fluctuants selon les priorités de l'époque. Aujourd'hui, NEOTERR reçoit environ 70% des crédits (les équipements requis sont chers). GENESIS récupère presque 25% et la section ARTEFACTS doit se contenter des restes (5%).

Officiellement, il n'y a pas de **rivalités entre les sections** puisqu'elles oeuvrent pour le bien commun. En réalité, les Artefacts se sentent délaissés (à juste titre) et pensent qu'une relique mal utilisée peut faire tout autant de dégâts qu'une pandémie. De leur côté, les Neoterr ont tendance à les traiter comme des antiquaires ou de vieux fous un peu prophètes qui ne savent pas envoyer un e-mail. La section Genesis est également peu appréciée à cause du secret qui entoure les mutants récupérés, recrutés ou assassinés. Les mutants eux-mêmes sont souvent la cible d'un mélange de méfiance et de racisme.

Cependant, même s'ils ne se comprennent pas toujours, tous les agents respectent leur hiérarchie et des séminaires sont organisés régulièrement (un par mois minimum) pour leur rappeler les principes fondateurs de la Division Cassandre. **Le Serment de la Pythie**, prononcé par chaque nouveau membre, est là pour rappeler ces 5 principes :

Cassandre est mon guide, j'envisage le futur et j'agis dans le présent pour qu'il y ait toujours un futur pour les Hommes.

Cassandre est mon secret, je deviens une ombre et personne ne peut connaître nos secrets ou notre existence.

Cassandre est ma lumière, je respecte ceux qui me font confiance et œuvre pour que notre connaissance du monde soit complète.

Cassandre est mon bouclier, mes compagnons sont mes armes, je les respecte quels qu'ils soient.

Cassandre est ma boussole, j'élimine la menace sans autre intérêt à cœur que celui du monde dans sa globalité.



CRÉATION DE PERSONNAGE

1) Informations de base

Choisir le sexe, le nom et l'origine géographique du personnage.

2) Caractéristiques

MENTAL : la capacité de raisonnement, la logique, la résistance aux attaques mentales ou charismatiques, la mémoire, etc.

PHYSIQUE : la résistance aux attaques physiques, la constitution, la force brute, la rapidité, les réflexes, etc.

CHARISME : la beauté, l'effet sur les autres, la confiance en soi, le charme, la capacité à marchander, à convaincre, etc.

PERCEPTION : les 5 sens, la dextérité, le sens du danger, l'instinct, etc.

Répartir **18 pts** dans ces 4 caractéristiques minimum 2, maximum 6. Pensez à ajouter le bonus de la classe de personnage à l'étape 3, la caractéristique peut alors passer à 8.

3) Classe de personnage

INVESTIGATEUR (+2 Perception) : sorte d'Indiana Jones, il sait manier un revolver et peut trouver la solution d'une énigme, c'est la plus polyvalente.



BAROUDEUR (+2 Charisme) : il a déjà entraîné sa bosse un peu partout et parle au moins 2 langues (gratuites à 1), il connaît les bons coins, sert de pilote, de trafiquant d'armes ou de pirate informatique au besoin.



SAVANT (+2 Mental) : dans son domaine, il est le meilleur, c'est pour ça qu'on l'a recruté. Ce domaine est "flottant", il le choisit à chaque début de scénario pour les besoins de celui-ci.



SOUTIEN ARME (+2 Physique) : le soutien armé a suivi un entraînement particulier au combat mais c'est loin d'être un bourrin. Ce serait plutôt un tueur d'élite. Il respecte la chaîne de commandement et fait des rapports réguliers à son supérieur.



4) Compétences & âge

Répartir 40 points dans les compétences (maximum 3pts à la création). A partir de 20 ans, le personnage acquiert 10 pts de plus à répartir par tranche de 10 ans.

Attention, les compétences suivies d'un ✖ sont des compétences qu'on ne peut utiliser que si l'on y a mis des pts !

COMPETENCES + MENTAL :

Administration et lois : les rouages bureaucratiques et l'art d'obtenir ce que l'on est venu y chercher, la connaissance des lois.

Analyse de données : déduire des informations utiles d'une masse de données et optimiser un processus.

Arts : n'importe lequel, du macramé à la photographie.

Cryptographie ✖ : connaissance, utilisation, déchiffrement des codes secrets et cryptages informatiques.

Domaine scientifique flottant ✖ : de l'astrophysique à la nano biologie en passant par l'histoire des sectes au moyen-âge.

Esotérisme ✖ : connaissance variable de l'ensemble des doctrines métaphysiques, religieuses ou occultes.

Informatique ✖ : utilisation, programmation et infiltration de systèmes informatiques.

Ingénierie ✖ : utilisation, application et entretien de technologies de pointe très complexes ou spécialisées.

Langues ✖ : une langue/point attribué, langues anciennes comprises.

Médecine ✖ : permet de soigner les blessures à raison d'une blessure par succès.

Navigation ✖ : proposer un itinéraire, lire une carte, déterminer une position, etc.

Pouvoir spécial : réservé au porteur du gène pour activer leur capacité.

Sciences humaines ✖ : économie, anthropologie, sociologie, criminologie, mécanismes politiques et diplomatiques, etc.

Stratégie ✖ : permet de mettre au point des plans d'action : disposition des unités, utilisation du terrain, etc.

COMPETENCES + PHYSIQUE :

Armes d'épaulé : fusils de chasse, guerre ou tireur d'élite.

Armes de jet : couteaux de jet, hachettes, étoiles de ninja, grenades, etc.

Armes de mêlée : épées, bâtons, arme improvisée utilisée à au moins d'un mètre de l'ennemi (ex : pied de table).

Armes de poing : revolver automatique, pistolet, toutes armes à feu de petite taille.

Armes de trait : armes propulsant mécaniquement des projectiles (arcs, arbalètes).

Armes embarquées ✖ : armes montées sur véhicule (ex : tank)

Armes exotiques ✖ : trouver à peu près le fonctionnement des armes inconnues.

Armes lourdes ✖ : matériel militaire lourd du genre lance-flammes, lance-roquettes, canons, mortiers, etc.

Arts martiaux ✖ : combat à mains nues aux styles identifiés. Pour chaque point dans cette compétence, le joueur doit annoncer dès le début du combat s'il compte avoir un +1 en défense ou en attaque.

Bagarre : combat de rue, à mains nues.

Combat à deux armes : 2 révolvers, 2 épées, etc. 1 point permet de baisser le malus [-4] de la seconde main de 1.

Constitution : donne une case de blessure supplémentaire à chaque niveau (légère, grave) par point mis dedans.

Esquive : se mettre à couvert ou éviter un coup porté [+1 en défense par pt attribué si le joueur dépense une demi-action]

COMPETENCES + CHARISME :

Baratin : quand il faut détourner l'attention ou influencer uniquement par l'éloquence.

Commerce : achat vente de marchandises à profit, les meilleurs lieux, l'art de marchander.

Déguisement ✘ : modifier son apparence pour passer inaperçu avec le matériel et les accessoires appropriés.

Intimidation : impressionner ou effrayer quelqu'un pour en tirer ce que l'on veut.

Jeu ✘ : jouer de manière professionnelle et également tricher.

Milieu ✘ : connaissance d'un milieu particulier par point mis dedans, ex : mafia, opus dei, musiciens, underground...

Perspicacité : déceler les signes trahissant mensonge ou honnêteté.

Politesse et étiquette ✘ : connaître les codes de la société mondaine ou des cours royales, l'étiquette, le protocole.

Renseignement : extirper des renseignements auprès d'autrui par des échanges verbaux ou officiels.

Sang-froid : garder la tête froide dans une situation dangereuse ou déstabilisante.

Séduction : l'art de plaire aux autres.

COMPETENCES + PERCEPTION :

Acrobatie : jouer les virtuoses de l'équilibre ou de la souplesse, effectuer des cascades.

Artisanat ✘ : toute sorte de fabrication découlant d'une activité manuelle, ex : maçonnerie, forge, etc.

Athlétisme : sports individuels exigeants du point de vue physique : course, natation, escalade, etc.

Conduite ✘ : tous les véhicules, un point par type de véhicule motorisé.

Contrefaçon ✘ : réaliser toutes sortes de faux : certificats, diplômes, papiers officiels...

Crochetage ✘ : forcer une serrure sans laisser de trace, percer un coffre-fort.

Démolition ✘ : détruire ou affaiblir des bâtiments ou structures, avec ou sans explosifs.

Discrétion : déplacement silencieux, se cacher.

Lecture sur les lèvres ✘ : déchiffrer une conversation ou des bribes de conversation en regardant le mouvement des lèvres.

Mécanique ✘ : réparation et entretien de systèmes mécaniques, surtout des moteurs.

Passe-passe ✘ : permet d'escamoter des objets, de les cacher, de jouer avec, et de faire le pickpocket.

Pistage - filature ✘ : suivre un groupe, un individu ou un animal grâce, notamment, à ses empreintes.

Recherche : sert à fouiller un lieu méthodiquement à la recherche d'indices.

Survie ✘ : méthodes de survie en milieu hostile (construction d'un abri, recherche d'eau et de nourriture, orientation).

Vigilance : mesure l'attention du personnage pour remarquer les détails, détecter la présence d'adversaires, etc.

5) Finitions du personnage

Notez votre section (Genesis, Artefact ou Neoterr) en haut de votre feuille.

Historique : écrivez quelques lignes sur les raisons qui ont amené le personnage à être intégré dans la division Cassandra.

Ex : vous étiez en mission pour protéger un ambassadeur, il est mort dans son bureau alors qu'il était sous bonne garde et à force de fouiner, vous avez compris que son encrier était l'encrier maudit d'Edgar Poe, un présent de sa femme qui faisait partie d'une secte occulte puissante.

Equipement et avantages : choisissez dans les tableaux des pages suivantes un lieu de vie, un moyen de transport, de l'équipement et divers avantages pour un total de **50 points**. Attention, pour les mutants, c'est le moment de choisir votre pouvoir mais vous devez prendre l'avantage Porteur du Gène.

Etapez vos relations sociales connues dans votre carnet d'adresses.

Calculez votre initiative : (PHYSIQUE + PERCEPTION) / 2

C'est une valeur fixe, on ne fait pas de jet d'initiative au début de chaque combat.

Calculez vos points de vie : PHY x 5
et vos points de santé mentale : MEN x 5

NB : lorsqu'un jet de sang-froid est raté, vous perdez autant de points de santé mentale que la marge de votre échec.



N'oubliez pas l'étincelle de vie qui fera que vous serez attaché à votre personnage : soignez son histoire, donnez des détails physiques (cicatrice, etc.), donnez-lui une famille, étudiez sa moralité, ses limites (tuerait-il un enfant mutant ? peut-il torturer un petit criminel pour avoir des infos ? est-il taillé pour la course ?). N'hésitez pas à le dessiner ou à trouver une illustration qui le représente bien, les autres joueurs n'auront que plus de facilités à interagir avec vous.

LISTE DES AVANTAGES EXCEPTIONNELS

- **Porteur du gène [25]** : vous faites partie de ces individus que la section Genesis a trouvés et qui ont un pouvoir spécial (et un seul). Choisissez votre pouvoir dans la liste suivante :

- ★ **Régénération cellulaire** (enlève une blessure par minute)
- ★ **Manipulation de l'électricité** (dégâts MEN + résultat du jet de pouvoir)
- ★ **Mémoire motrice spontanée** (peut reproduire tout mouvement observé)
- ★ **Corps intangible** (peut traverser les murs et espaces solides finis)
- ★ **Précognition artistique** (peindre/ chanter... un élément du futur une fois par scénario)
- ★ **Téléportation** (nb de succès = précision à + ou - 100 mètres)
- ★ **Télépathie** (peut accéder aux pensées de niveau conscient)
- ★ **Voler dans les airs** (à FOR mètres de haut maximum pendant jet pouvoir x minutes)
- ★ **Force surhumaine** (FOR + résultat du jet de pouvoir, valable pour la durée de l'action)
- ★ **Sens surhumains** (PER + résultat du jet de pouvoir pour les 5 sens)
- ★ **Géokinésie, Cryokinésie, Pyrokinésie** (dégâts MEN + résultat du jet de pouvoir)
- ★ **Persuasion mentale ou suppression de souvenirs** (jet de pouvoir en opposition)
- ★ **Localisation d'objets et de personnes** (jet de pouvoir pour précision à + ou - 50m)
- ★ **Vitesse surhumaine** (15km/h + jet de pouvoir x 5 km/h), initiative automatique
- ★ **Invisibilité** (durée = résultat du jet de pouvoir x minutes)
- ★ **Guérisseur** (enlève une blessure par minute et par personne soignée)
- ★ **Hypermnésie, mémoire photographique** (jet de pouvoir pour se rappeler)
- ★ **Manipulation moléculaire** (MEN + résultat jet de pouvoir, pour les blessures)
- ★ **Ondes de choc et rafales d'énergie** (MEN + résultat jet de pouvoir, pour les blessures)
- ★ **Radioactivité** (dangereux, peut faire grimper la radioactivité d'un lieu jusqu'à explosion)
- ★ **Voyage dans le temps** (une seule fois par scène, jet de pouvoir x minutes dans le passé, le joueur fait alors un jet de PHY + Constitution pour ne pas s'évanouir)
- ★ **Illusionniste** (modifie la perception de la cible, complexité des visions en fonction du jet)
- ★ **Métamorphe** (peut se transformer en être vivant de même taille, jet = précision)
- ★ **Cacophonie** (une voix qui peut charmer +2 mais aussi blesser MEN + résultat du jet)
- ★ **Double Peau** (change sa peau en une autre matière, armure MEN + résultat du jet)
- ★ **Adeptes des probabilités** (trouve les faiblesses d'une situation en fonction des probas)
- ★ **Bouclier de chair** (bouclier bio-organique, armure MEN + résultat du jet de pouvoir)
- ★ **Phéromones et poisons** (immobilise la cible pendant MEN + résultat du jet de pouvoir)
- ★ **Arme corporelle** (à définir, dégâts = FOR + résultat du jet de pouvoir)
- ★ **Capacités liées aux astres** (soleil = FOR/PER + résultat du jet, lune = CHA/MEN idem)
- ★ **Squelette modifié** (change les os en une autre matière, FOR + résultat du jet)

- **Possesseur d'artefact (20)** : on vous a cédé ou vous avez trouvé un objet précieux et rare aux propriétés particulières à choisir avec l'accord du MJ. Exemples :

- ★ Sang d'Adam Monroe (50ml) : régénère une blessure par ml absorbé
- ★ Lampe du Génie (1 fois/scénario) : le génie peut accorder un vœu, sinon un furet apparaît
- ★ Lunette de Colomb (libre) : lunette marine permet vision à 500m et affiche distance
- ★ Death Note (1 fois/scénario) : écrire le nom de la cible et les détails dans le cahier
- ★ Plumier d'Edgar Poe : vide le sang de celui qui utilise son encre
- ★ Anneau elfique (1 blessure / sec) : invisibilité + passer dans le monde des esprits
- ★ Pistolet Tesla (arme) : salves électriques (PER+3) et perte de mémoire à court terme
- ★ Appareil photo de Man Ray : permet d'échanger l'apparence jeune/vieux de 2 pers.
- ★ Spectromètre temporel : permet de voir ce qui s'est passé dans un lieu la dernière heure
- ★ Pièce de Janus : permet d'oublier certains souvenirs volontairement.

- **Ambidextrie (10)** : pas de malus pour utiliser les 2 mains (1 seule demi-action)

- **Sixième sens (10)** : votre instinct vous alerte lorsque quelque chose ne rentre pas dans le schéma normal, ex : en présence d'un artefact.

- **Neutraliseur d'ondes mentales (12)** : vous êtes immunisé à toutes les attaques mentales grâce à un entraînement spécial.

- **Commandeur né (10)** : vous bénéficiez de 2 dés supplémentaires sur tous les jets de commandement et d'intimidation.

- **Relations (10)** : vous avez des relations dans un milieu particulier et elles peuvent beaucoup vous aider, ex : mafia, drogués, SDF, musiciens underground, autorités, critiques d'art...

- **Homme à tout faire (20)** : permet de faire un jet de compétence comme si on avait mis un point minimum dedans.

- **Fortune personnelle (15)** : vous avez un ou deux millions de dollars pour vous aider à boucler les fins de mois et vous ne vous refusez pas grand-chose.

- **Immunité à la douleur (8)** : ne ressent pas la douleur donc pas de jet de sauvegarde dans ces situations.

- **Mithridisation (5)** : immunisé contre poison

- **Chance insolente (13)** : vous pouvez choisir de relancer 2 jets par partie.

- **Energie du désespoir (10)** : la situation est vraiment désespérée, +1 dé à toute action

- **Doué avec ses mains (8)** : vous bénéficiez d'un dé supplémentaire pour tous les jets impliquant une action manuelle demandant de la précision.

- **Sens du combat (20)** : +1 dé à tous les jets de combat

- **Confiance (10)** : la confiance que vous avez en vous déteint sur les autres, +1 dé aux jets sociaux du groupe.

- **Hérault (15)** : tel Captain America, vous inspirez les troupes, +1 dé à chacun lors d'une action groupée.

- **Vision nocturne (5)** : pas de malus à la perception la nuit.

- **Réflexes rapides (10)** : initiative automatique 1 fois par scène

LISTE DES AVANTAGES MATÉRIELS

Lieux de vie :

- Petit appartement (50m²) banlieue : 1pt
- Grd appartement (100m²) banlieue : 3pt
- Petit appartement en centre-ville : 4pt
- Grand appartement en centre-ville : 6pt
- Immeuble/maison : 6pt
- Immeuble - maison en centre-ville : 8pt

Moyens de transport :

- Vélo ou métro : 1pt
- Scooter ou moto de petite cylindrée : 2pt
- Moto grosse cylindrée : 4pt
- Voiture de ville : 5pt
- Berline de voyage : 6pt
- Voiture de course : 7pt
- Bateau ou avion : 8pt

Armes de MELEE :

- Canne-épée (FOR): 3pt
- Cran d'arrêt (FOR-1): 1pt
- Épée (FOR+1): 2pt
- Hache (FOR+2): 3pt
- Sabre japonais (FOR+1): 5pt
- Matraque (FOR-2): 1pt
- Nunchaku (FOR-1): 4pt
- Poing américain (FOR-1): 1pt
- Fouet (FOR): 5pt
- Taser (DEX): 4pt

Armes de JET :

- Hachette couteau jet (FOR): 2pt
- Etoiles de lancer (FOR): 2pt
- Bombe lacrymogène : 3pt chaque

Armes de TRAIT :

- Arbalète (DEX+1): 4pt
- Arc (DEX): 4pt

Armes de POING :

- 44 Automag (pistolet,DEX) : 7pt



- Beretta M92 (pistolet,DEX) : 4pt



- Colt M1911 (pistolet,DEX) : 4pt



- Glock 20 (revolver,DEX) : 4pt



- BrowningGP35 (revolver,DEX): 3pt



- Ruger Redhawk (rev,DEX): 5pt



Armes d'EPAULE :

- H&K MP5 (pisto mitra,DEX+2): 7pt



- Uzi (pistolet mitra,DEX+2): 7pt



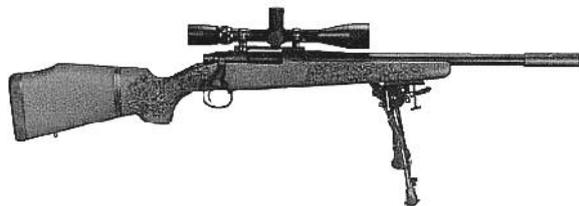
- Carabine M4 (fusil,DEX+1) : 6pt



- Remington870 (FaP,DEX+1): 7pt



- Precision Rifle Sniper B91 (fusil sniper,DEX+2) : 8pt



- Thompson A1 (mitrailleuse,DEX+2) : 9pt



- Weatherby Mark V (f. assaut,DEX+3) : 10pt



- Armalite AR-15 (f. assaut,DEX+2) : 8pt



- Kalachnikov AK-47 (f. assaut,DEX+2) : 8pt



Armes lourdes :

- Lightweigh Machine Gun (mitrailleuse,DEX+2)
: 10pt



- Browning cal.50 (mitrailleuse,DEX+3) : 10pt



- FN Minimi (mitrailleus,DEX+2): 8pt



- M60 (mitrailleuse,DEX+2) : 8pt



- Lance-flammes (DEX): 12pt



- Mortier de 60mm (DEX+5): 15pt



- Minigun M134 (sur véhicule, DEX+4) : 20pt



- Vulcan M61 (sur véhicule, DEX+4) : 20pt



Accessoires pour armes à feu :

- silencieux : 5pt

- trépied : 2pt (+1 dé)

- lunette de visée : 4pt (+1 dé)

- lunette infrarouge : 5pt (+1D)

- lunette thermique : 5pt (+1D)

- canon scié : 3pt

- speedloaders : 6pt (pas besoin d'une demi action pour recharger une arme de poing)



Protections corporelles :

- Veste en cuir (1) : 2pt

- Gilet pare-balles kevlar léger (2) : 4pt

- Gilet pare balles kevlar lourd (3) : 5pt

- Veste militaire lourde (5) : 7pt

- Tenue de déminage intégrale (10) : 10pt

- Bouclier anti-émeute (5) : 6pt

- Casque lourd (5) : 6pt

- Exosquelette de combat (+3 dés aux jets de combat utilisant l'exosquelette) : 35pt



PREMIÈRE MISSION

Scénario d'initiation

Plusieurs braquages de banque ont lieu à Seattle. Les vidéos de surveillance montrent un homme ou une femme avec une cape à capuchon large qui parle aux employés des banques et ceux-ci vont ensuite au coffre et lui donnent les billets sans que la moindre arme ne soit sortie et dans le calme le plus complet.

Le commandant Broy souhaite tester ses nouvelles recrues en les envoyant enquêter sur ces événements qui ne représentent pas une menace globale.

BRIEF et EQUIPEMENT

Objectifs :

- Trouver les braqueurs et comprendre comment ils ont fait.

En cas de problème, appeler les renforts.

Malette Cassandra :

- 1 test Génésis
- des gilets kevlar
- des smartphones à usage unique
- 2 drones araignées (1cm)
- 1 kit police scientifique
- de fausses autorisations et mandats

Une étude plus approfondie des vidéos révèle une petite partie du menton du voleur sur lequel sont tatoués des lignes étranges. Une employée croit avoir vu que c'était une sorte de tatouage tribal. Un autre employé a vu une partie du poignet du voleur, lui aussi recouvert de tatouages sous ses gants.

Une enquête auprès des tatoueurs (il y en 6) de Seattle ne leur apprend pas grand-chose à part que l'un d'eux, le vieux Rustie Owns, a récemment licencié un jeune employé nommé **Timothy Sloane** parce qu'il le soupçonnait de se droguer.

En cherchant un peu, les agents le retrouvent dans un squat en banlieue, il semble malade, comme si son énergie vitale le quittait peu à peu. Il y a quelques semaines, un homme lui a proposé de prendre en photo ses tatouages pour un magazine en échange d'une jolie somme. Il a fait le shooting et s'est senti mal depuis, il n'arrive plus à s'alimenter, il est beaucoup trop faible pour avoir braqué des banques même si c'est le suspect idéal car ses tatouages ressemblent à ceux du voleur.

La carte de visite et l'adresse du studio sont fausses, il était à louer à la journée, aucun moyen visible de retrouver le photographe. Si on lui demande des détails sur la séance photo, il dira se rappeler **d'une très belle lampe orientale qu'il décrit en détail**, ce qui est bizarre puisque la lampe ne fait pas partie du mobilier moderne du studio. Il s'est endormi un court instant sur le canapé à côté de cette lampe en la regardant. **Si les joueurs gardent Timothy avec eux**, il y a une chance pour qu'il se transforme en homme lézard une nuit et s'échappe.



Si les agents Artefacts interrogent KYLE, celui-ci leur donnera une piste : **une déesse indienne nommée Ratî** qui, après avoir hypnotisé et s'être unie à un humain, lui vole toute son énergie à moins qu'il ne lui offre une autre victime et ils partagent son pouvoir jusqu'à l'échange.



La description de la lampe leur est donnée et ils vont sans doute **faire le tour des collectionneurs et antiquaires du coin**. L'un des antiquaires a vendu une lampe de ce style à un certain **Rutger Banton**. C'est un homme d'une quarantaine d'années qui tient un restaurant chics ambiance orientale à la sortie de la ville : **le Shangrila**.



S'il est interrogé, Rutger Banton paraît normal et n'a pas de tatouages. Il affirme n'avoir jamais vu Timothy, ni l'avoir photographié et ne se souvient pas avoir possédé une lampe de ce genre. Il ment bien évidemment et les joueurs peuvent l'interroger un peu plus fermement, **il dévoilera assez vite qu'il a peut-être acheté cette lampe mais qu'elle a été volée dans le restaurant**. En réalité, la lampe était dans son appartement même si elle n'y est plus (si les joueurs veulent y faire une petite perquisition) et les tatouages n'apparaissent que lorsqu'il exerce le pouvoir de Timothy, c'était bien lui le braqueur mais rien ne permet de l'inculper.

Cependant, après 3 braquages, il a eu peur et **a donné la lampe à son frère Rudy** pour son anniversaire, un épicier d'un petit village au nord de Seattle près de la mer : **Tolabore**.

Pour l'instant, les joueurs sont dans une impasse jusqu'à ce qu'ils tombent **sur un journal qui annoncera comme par hasard un petit braquage sans importance** dans un petit grocery store : même description par les employés mais aucune bande vidéo.

A ce moment-là, les joueurs devraient comprendre que Rudy a certainement les pouvoirs de Timothy. S'ils vont le voir à l'épicerie, ils tomberont sur sa fille **Annabelle, 19 ans**, rousse et bien jolie, qui leur dira qu'il est resté à la maison aujourd'hui, qu'il ne se sentait pas bien.

S'ils vont le voir chez lui, son manque d'énergie ne l'empêche pas d'avoir un bon vieux fusil de chasse braqué sur tout visiteur qui s'introduirait sur son terrain. Une fois maîtrisé, il **nierra avoir quoique ce soit à voir avec le braquage** (il ne ment même pas car à peine a-t-il consommé son union avec la déesse que celle-ci l'a abandonné au profit de **sa fille qu'elle possède entièrement**). Interrogé au sujet de la lampe, il dira que son frère lui a en effet donnée et qu'il l'a mise dans une des chambres du haut (celle d'Annabelle). Une fois en haut, **la lampe a mystérieusement disparu et une forme féminine vient de s'enfuir** par la fenêtre à une vitesse vertigineuse.

Rudy est fou d'inquiétude lorsqu'Annabelle ne répond plus à son portable et permettra aux agents d'occuper sa maison pendant les recherches. **Si les**

joueurs la traquent, ils découvriront une ancienne caverne avec un feu éteint, des provisions qui pourraient venir d'une épicerie et la fameuse lampe cachée derrière. S'ils attendent là dans le calme, Annabelle reviendra et les joueurs pourront essayer de la raisonner (en vain) ou la tuer ou encore casser/neutraliser la lampe..

**Annabelle : MENTAL 5 PHYSIQUE 4
CHARISME 7 PERCEPTION 6**

Bagarre 2 Mêlée 2 Hypnotisme 3 (contre jet de Sang-Froid, chaque succès d'Annabelle met dans les vappes pour 2 min ou 5 tours).

S'ils tuent Annabelle, elle casse la lampe en tombant dessus ou en tirant dessus.

S'ils cassent la lampe, la déesse est libérée et se manifeste sous sa forme intangible et leur annonce que pour l'avoir emprisonnée plus de 2000 ans, elle ira libérer ou renforcer d'autres divinités pour l'aider à anéantir la race humaine.



Il est grand temps d'appeler les renforts !

DIVISION CASSANDRE



NOM DU JOUEUR :

NOM DU PERSONNAGE :

NATIONALITÉ :

SECTION :

CLASSE :

MENTAL ○ **PHYSIQUE** ○ **PERCEPTION** ○ **CHARISME** ○

Administration et lois
Analyse de données
Arts
Cryptographie ✳
Dom. scien. flottant ✳
Esotérisme ✳
Informatique ✳
Ingénierie ✳
Langues ✳
Médecine ✳
Navigation ✳
Pouvoir spécial
Sciences humaines ✳
Stratégie ✳

Armes d'épaule
Armes de jet
Armes de mêlée
Armes de poing
Armes de trait
Armes exotiques ✳
Armes lourdes ✳
Arts martiaux ✳
Bagarre
Combat à 2 armes
Constitution
Esquive

Acrobatie
Artisanat ✳
Athlétisme
Conduite ✳
Contrefaçon ✳
Crochetage ✳
Démolition ✳
Discrétion
Lecture sur lèvres ✳
Mécanique ✳
Passe-passe ✳
Pistage - filature ✳ |
Recherche
Survie ✳
Vigilance

Baratin
Commerce
Déguisement ✳
Intimidation
Jeu ✳
Milieu ✳
Perspicacité
Politesse et étiquette ✳
Renseignement
Sang-froid
Séduction

Avantages :

Vie :
Santé mentale :
Initiative :

Blessures :

Tête - coeur [1] :
Organes sup. [2-6] :
Organes inf. [7-11] :
Organes gen. [12] :

Droit si pair
Gauche si impair



Expérience :

