

S U P R A - M O R T E L



UNIVERS

CRÉDITS

Auteurs

Jérémie et Pascal Coget
Pour tous contacts, remarques...
intylzah@yahoo.fr

Illustrations

Réalisées à l'aide du logiciel
HeroMachine

Relecture

James « Zharkol » Manel



TABLES DES MATIÈRES

- I Présentation (p 1)
- II Organisations (p 6)
- III Hordes du Bitumes (p 34)
- IV Brèves histoires (p 35)

PRÉSENTATION

**Un monde si proche du nôtre
et pourtant tellement lointain...**

Le monde dans lequel évoluent les personnages pourrait être le nôtre. Les pays sont les mêmes, la technologie presque identique, la géographie semblable... Pourtant ce monde est différent car il y existe des mutants dotés de supers pouvoirs qui se travestissent pour accomplir des actes dépassants les facultés humaines.

Ces deux mondes sont comme deux trains, parfaitement identiques, roulant côte à côte, à la même vitesse. Pourtant l'un roule sur les rails de la réalité alors que l'autre flotte dans l'imaginaire.

Les personnages commencent leurs aventures en 2006.

Genèse d'un homme nouveau

Ils sont là tout autour de nous, ils peuvent se trouver sous les traits de n'importe qui! Un voisin, un ami ou même un parent. Mais ne nous trompons pas, si les mutants sont connus de tous, le phénomène n'en est pas moins récent. Le début du

XX^{ème} siècle les a sans doute côtoyé sans le savoir, mais ce sont les années quatre-vingts qui, pour la première fois, reconnaissent des mutations d'une nouvelle espèce. Avec elles naît une cassure dans l'humanité puisque désormais, pour beaucoup, il y aura les humains et les adéniens.

C'est dans le courant de l'année 1985 que le professeur Jean Wagner annonce la découverte et la reconnaissance de mutations bien spécifiques entraînant chez le sujet l'apparition de capacités fantastiques. Il regroupe ces nouveaux mutants sous le terme de : adéniens (dérivé de l'ADN). Cette découverte fait d'autant plus de bruit que le professeur possède un caractère plus que particulier. Idéaliste il ne voit dans ces adéniens que la preuve vivante de ses théories. Pour lui l'espèce humaine est en perpétuelle évolution et les adéniens ne sont qu'une étape vers la perfection. Wagner va lui même les surnommer les éons, ces êtres qui dans la philosophie gnostique font le trait d'union entre les hommes et Dieu.

Cette vision du monde idéaliste, et forcément naïve, est loin d'être partagée par tous.

Ce n'est pas l'aspect scientifique qui est l'objet d'attaques. Quelques scientifiques viendront nuancer certains points mais sans vraiment modifier la théorie. Par contre l'idéologie sera sévèrement critiquée

et des voix vont s'élever contre elle de toutes parts. Le parti rejetant les adéniens est le premier à élever la voix contre le professeur Jean Wagner. Leur attaque est sans surprise et s'attache surtout à détruire cette idéalisation des adéniens. Comportement logique pour des personnes qui, autre extrémité dans le jugement, diabolisent les adéniens. Leur opposition à Wagner n'est pas totale et ils s'efforcent même de renforcer cette facette de la théorie qui fait des adéniens des êtres à part.

C'est ce même point, perçu par les supra-normaux comme étant la voie de leur mise au banc de l'humanité, qui va être combattu par ces mêmes supra-normaux et les pro-mutants. Ce droit à l'indifférence surprend Wagner et c'est cette même surprise qui se lira sur son visage en 1987, cette année où un supra-mortel va l'assassiner.

L'enquête révélera une machination d'un groupe anti-mutant, mais il est trop tard la majorité de la population à déjà porté son jugement sur les supra-normaux.

Masque & collants

Dés l'année 1988 les premiers «héros costumés» font leur apparition suivis de près par des «bandits costumés».

Tout droit sortis des comics américains ils portent collants et masques aux couleurs et aux formes variées.

Ils agissent sous un pseudonyme. Ce dernier évoque généralement les pouvoirs et les capacités que possède l'adénien agissant sous ce pseudonyme.

La presque totalité des adéniens agissant sur la scène publique vont ainsi se grimer.



La principale et la plus évidente des raisons de ce travestissement est le souci de l'anonymat. Tenir secrète son identité permet d'éviter des représailles à l'encontre des siens et dans une moindre mesure contre soi. Chose non négligeable lorsque l'on pratique ce genre d'activités.

Mais cette raison est loin d'être la seule motivation de ce travestissement. La preuve la plus frappante de cette réalité se manifeste par toute cette légion d'adéniens qui agissent costumés mais à visage découvert.

Beaucoup se costumant pour vaincre leurs tabous et se donner le courage de plonger dans un monde étrange et marginal. En se projetant sur l'identité qu'ils se sont ainsi créée, ils arrivent à se dépasser et vaincre leurs peurs. Certains vont aussi trouver là le moyen de montrer leur appartenance à un groupe bien précis, celui des adéniens.

Ce sont autant de raisons qui concourent à la relative banalisation de la pratique chez les adéniens.

La législation de l'impossible

L'apparition de ces « héros costumés » n'est finalement qu'un symptôme, la partie visible d'un phénomène beaucoup plus vaste.

Créatures puissantes et différentes les adéniens inspirent la peur. Leur puissance est perçue par certains comme un danger permanent pour la sécurité des gens et le bon fonctionnement de la société, d'autres pensent que leur seule existence peut provoquer la disparition de la race humaine.

La manifestation logique de cette peur fut la proposition de toute une série de lois allant à l'encontre des adéniens. Plus ou moins contraignantes elles furent pour la plupart repoussées dans tous les pays démocratiques.

Les ligues militant contre l'exclusion ont trouvé suffisamment d'écho dans les populations pour repousser ces lois extrémistes. Mais pour combien de temps ? Les adéniens commettant des exactions, poussés par la haine de leur entourage ou par les plus bas instincts humains, finiront par exaspérer et effrayer les populations qui se laisseront alors submerger par la haine.

L'apparition de justiciers aux supers pouvoirs se révéla donc le meilleur moyen pour contrebalancer cette peur. Mais il leur fallait un cadre légal pour agir, sans quoi leurs actions risquaient de se retourner contre eux. L'apparition de ce que l'on nomme désormais **les agences** combla ce vide juridique.

Sous le terme agence, plusieurs réalités cohabitent. La plus courante est celle

d'un organisme, voire une entreprise, dont les principaux employés et leur seule ressource se composent d'adéniens. Ils luttent ainsi contre les menaces que représentent les Adéniens eux même et ceci souvent contre des rémunérations modestes voir purement symboliques. En fait les principaux revenus des agences proviennent de contrats plus classiques - surveillances, filatures, protections- qui sont parfois très coûteux pour les employeurs au vu de l'efficacité des Adéniens. Les agences font ainsi apparaître les Adéniens comme un contre-poids naturel de leurs semblables et des agents fiables et efficaces luttant pour le bien de la société.

Mais même dans ce cadre, les choses ne vont pas d'elles même. Tous ne supportent pas ces agences qui ne sont que tolérées par les forces de l'ordre. Beaucoup n'attendent qu'une transgression trop flagrante de la loi pour les faire fermer.

Ainsi même là les Adéniens se déplacent sur une corde raide.

CHRONOLOGIE SOMMAIRE

1983 Premières apparitions sur la scène publique d'êtres doués de facultés extraordinaires.

1985 Jean Wagner identifie avec précision les premiers Adéniens.

1987 Assassinat de Jean Wagner par un adénien.

1988 Apparition des premiers «Héros costumés».

1992 La Confrérie du Lotus Pourpre, connue sous le surnom de Légion Titane, se dévoile au grand public annonçant sa volonté de faire vivre en harmonie humains et adéniens.

1993 Proposition et refus de la législation allant à l'encontre des adéniens.

1994 Création de la Fondation Wagner et donc des premières agences.

1999 Premiers actes terroristes d'un groupuscule pro-mutant, les Eons.

La vie derrière le masque

Un minimum d'organisation et un maximum d'énergie peuvent toujours permettre à un héros de poursuivre une activité normale et de pourchasser les criminels. Mais pour combien de temps ? Poursuivre de front un travail et la chasse aux hors la loi est épuisant. Quand trouver le temps de poursuivre ses enquêtes ? Non la vie d'un héros costumé est bien trop prenante pour qu'on la partage avec autre chose qu'une agence. Nous vous guidons donc pas à pas dans la constitution d'une agence qui permette à nos héros de vivre et poursuivre leur lutte tout en gardant leur identité secrète.

L'ombre bienfaitrice

Posséder autour de soi une organisation et une structure importantes permet toujours de se protéger avec suffisamment d'efficacité pour ne pas divulguer son identité et profiter directement des fruits de ses activités. Mais si Nebula ou la Fondation Wagner possèdent une telle organisation, les personnages des joueurs, débutant en puissance, sont loin de posséder de tels appuis. A eux donc de se protéger. Petits et faibles face aux prédateurs qui les entourent, la discrétion sera leur unique atout.

Cacher leur véritable identité durant leurs actions est chose facile. Un masque ou un grimage, un nom d'emprunt et un costume suffisent à cacher une identité et éviter que leurs ennemies ne parviennent à les retrouver. Mais profiter de l'argent versé par d'éventuels clients sans laisser de traces susceptibles de trahir son identité demande plus de travail et des précautions d'un tout autre ordre.

Les personnages des joueurs vont devoir réclamer leur salaire en liquide - cela ne laisse pas de traces - puis «blanchir» cet argent pour l'utiliser sans susciter des questions sur la mystérieuse origine de leurs revenus. N'est-ce pas un comble, pour un héros, que de devoir s'abaisser à utiliser les méthodes de vulgaires malfrats ?

ORGANISATIONS

Avec le déséquilibre que l'apparition des adéniens a formé, le monde va voir l'apparition d'organismes suffisamment puissants pour tenter de rivaliser avec les états. Toutes ces organisations ont pour point commun de n'être que très peu connues du grand public. L'existence de certaines d'entre elles est connue de la population mais leurs buts et surtout leurs organisations sont toujours obscurs. De même leurs membres et leurs bases d'actions sont préservés par un anonymat plus ou moins bien gardé.

Il faut préciser que les pnjs qui accompagnent ces organisations ne sont pas des «débutants», ce qui signifie qu'ils ont été augmentés suivant les règles de développement propres aux caractéristiques, aux pouvoirs ou encore aux compétences.

LES ELUS

Présentation : L'histoire des Elus est intimement liée à celle de l'Immortel. Quand l'Immortel a appris qu'il n'était pas le seul être différent sur la Terre, il a décidé de former un groupe d'adéniens.

Géographie : Les Elus possèdent une base secondaire à Paris, un immeuble

particulier près du Panthéon. La base centrale se trouve dans le Massif Central, sur une crête difficile à atteindre sans hélicoptère. Même une fois atteinte, si l'on n'a pas été invité, il est très difficile de rentrer dans la base. C'est une base souterraine invisible aux yeux d'un promeneur passant en bas de la crête. De plus, la difficulté majeure réside dans le système de vidéo-surveillance qui est relié à l'adénien surnommé le Terminal. Ce télépathe, tapis au coeur du complexe, détectera l'arrivée de tout intrus et prendra les mesures qui s'imposent (s'il le juge nécessaire il pourra l'attaquer mentalement).

Motivations : Les Elus sont là pour sélectionner et rassembler les meilleurs adéniens. Une fois cela fait, l'Immortel les conduira à la victoire dans la guerre qui les oppose aux humains (et aux adéniens les servant).

Direction : Le Chef des Elus est l'Immortel, chef dictatorial et tout puissant. Lui seul décide, et ses ordres doivent être obéis scrupuleusement, sinon on risque la mort.

L'immortel

Nom : Art Simons

Surnom : L'immortel

Profession : Industriel

Sexe : Masculin

Personnalité : Combattant

Poids : 72 kg

Taille : 1,81 m

Appartenance à un groupe : Les Elus

Adresse	5	Force	5
Apparence	6	Psychisme	9
Courage	5	Vitesse	5
Endurance	10	Initiative	10

Pouvoirs :

Régénération 10.

Don de Convaincre.

Don de Droit.

Empathie.

Compétences : Attaque au contact 5, Attaque secondaire 1, Connaissance de la rue 5, Concentration 3, Contraction du corps 2, Contrôle organique 1, Convaincre 6, Coup puissant 3, Droit 6, Esquive 5, Feinte 2, Génétique 5, Sang froid 3, Vieux 1, Vivacité 3.

Le Terminal

Nom : Charles Huon

Surnom : Le Terminal

Profession : Aucune

Sexe : Masculin

Personnalité : Combattant

Poids : 41 kg

Taille : 1,75 m

Appartenance à un groupe : Les Elus

Adresse	1	Force	1
Apparence	1	Psychisme	10
Courage	4	Vitesse	4
Endurance	1	Initiative	8

Pouvoirs :

Attaque et défense mentale 10.

Communication psychique.

Détecter présence et Schéma psychique.

Empathie.

Masquer sa présence.

Compétences : Bouclier psychique 3, Concentration 3, Convaincre 5, Décryptage 3, Electronique 4, Génétique 4, Informatique 5, Sang froid 3.

Clone

Nom : Clone

Surnom : Clone

Profession : Aucune

Sexe : Masculin

Personnalité : Aucune

Poids : 80 kg

Taille : 1,80 m

Appartenance à un groupe : Les Elus

Adresse	5	Force	6
Apparence	2	Psychisme	2
Courage	3	Vitesse	8
Endurance	6	Initiative	11

Pouvoirs :

Moyen d'attaque 9.

Voler 1.

Compétences : Attaque au contact 4, Esquive 3.

LES EONS

Présentation : Les Eons représentent exactement ce que combat la Fondation Wagner (voir ci-dessous). Il s'agit d'adéniens ayant repris au pied de la lettre les idées de Jean Wagner. Ils

sont donc supérieurs aux hommes et doivent les remplacer. Cette théorie est appliquée assez sauvagement par les Eons : les hommes doivent disparaître et les Eons ne se gênent pas pour les y aider. Ce sont des terroristes et des fanatiques, qui n'hésitent pas à tuer des innocents pour le bien de leur cause.

Ces adéniens, regroupés en 1998, se mettent à faire des attentats terroristes (revendiqués) contre toutes les organisations anti-mutantes, ainsi que contre tous les partis politiques ayant dans leurs programmes des idées anti-mutantes ou ségrégationnistes. De part leur style, ils ont vite attiré l'attention des autres groupes d'adéniens, et en particulier de la Fondation Wagner. En plus des autres adéniens, les Eons sont sur la liste des objectifs prioritaires de la Légion Titane. Les Eons sont donc obligés de respecter la plus grande des prudences lors de leurs opérations.

Dernièrement plusieurs de leurs attentats ont échoués et des Eons sont tombés sous les coups de la Légion Titane. Cet acharnement de la Légion Titane a fait des Eons des martyrs pour certains adéniens, devenant ainsi des membres potentiels pour l'organisation...

Géographie : Les Eons n'ont pas de bases régulières, ils se réunissent chaque fois dans un endroit différent, décidé lors de rencontres informelles. Chaque membre de l'équipe vit de

son coté, et possède son domicile personnel.

Motivations : Les Eons sont le regroupement de plusieurs idées différentes. D'un coté il y a ceux qui n'ont pas pu supporter les haines des humains et qui par réaction se sont mis à haïr les humains. D'un autre coté il y a ceux qui dès le départ se sont considérés comme des êtres supérieurs et font tout pour montrer la réalité de cette supériorité. La réunion de ces deux idéaux a créé les Eons : des adéniens qui haïssent les hommes et veulent imposer leur supériorité sur les hommes.

Hurricane

Nom : John Boomer

Surnom : Hurricane

Profession : Aucune

Sexe : Masculin

Personnalité : Combattant

Poids : 75 kg

Taille : 1,80 m

Appartenance à un groupe : Les Eons.

Adresse	10	Force	3
Apparence	3	Psychisme	6
Courage	6	Vitesse	6
Endurance	8	Initiative	12

Pouvoirs :

Contrôle des éléments atmosphériques 11.

Voler 3. Hurricane utilise son pouvoir de contrôle des éléments pour voler.

Compétences : Attaque au contact 4, Attaque secondaire 1, Contraction du corps 1, Esquive 5, Tir 5, Tir rapide 1.

GÉMEAUX

Les Gémeaux représentent un exemple de ce que peuvent devenir des adéniens qui tournent mal...

Il s'agit de deux mutants, frère et soeur jumeaux, qui louent leur talents aux criminels...

Mercuria

Nom : Inconnu

Surnom : Mercuria

Profession : Mercenaire du Crime

Sexe : Féminin

Personnalité : Combattante

Poids : 95 kg

Taille : 1,74 m

Appartenance à un groupe : Gémeaux

Adresse	5	Force	8
Apparence	4	Psychisme	5
Courage	6	Vitesse	5
Endurance	9	Initiative	10

Pouvoirs :

Armure 5. Corps en métal liquide.

Elasticité 3.

Moyen d'attaque 5. Peut modeler ses membres en armes blanches (couteau, épée, griffe...).

Polymorphie 10.

Compétences : Attaque au contact 5, Attaque secondaire 1, Connaissance de la rue 3, Coup puissant 3, Crocheter 3,

Déplacement silencieux 4, Esquive 4, Vivacité 2.

Revanche

Nom : Inconnu

Surnom : Revanche

Profession : Mercenaire du Crime

Sexe : Masculin

Personnalité : Psychopathe

Poids : 70 kg

Taille : 1,80 m

Appartenance à un groupe : Gémeaux

Adresse	4	Force	3
Apparence	2	Psychisme	10
Courage	6	Vitesse	6
Endurance	4	Initiative	12

Pouvoirs :

Attaque et défense mentale 10.

Communication psychique.

Détecter présence + schéma psychique.

Empathie.

Masquer sa présence.

Compétences : Bouclier psychique 3, Concentration 3, Contrôle organique 1, Esquive 5, Fuite 3, Médecine 2, Sang froid 2, Sentir 3, Voir 3.

LA FONDATION WAGNER

Présentation : La Fondation Wagner porte le nom de celui par qui les adéniens ont été présentés au public, Jean Wagner. Cette agence a été fondée par Frédéric Wagner son propre fils. Malgré tout elle ne suit pas

l'idéologie de Jean Wagner, en effet ce dernier considérait les adéniens comme supérieurs à l'homme et devant lui succéder, tandis que la Fondation lutte pour prouver que les adéniens sont aussi des humains. Elle veut qu'adéniens et humains soient considérés comme égaux.

Frédéric Wagner a voulu corriger les erreurs de son père, c'est pourquoi en 1994 il décida de créer la Fondation Wagner. Utilisant le nom de son père, il rentra en contact avec des adéniens qui luttèrent, seul, pour le bien de l'humanité et la reconnaissance des adéniens. Une fois ces adéniens réunis, Frédéric annonça officiellement la naissance de la Fondation Wagner.

Les membres fondateurs de la Fondation furent : Synapse (Chef d'équipe), Golem, Falcon, Intruder, Hurricane (il a quitté l'équipe en 1999) et Sirène. Par la suite vinrent s'ajouter : Orchidée, Diablotin, Axis et Dragon.

Cette Fondation doit fonctionner comme une organisation non gouvernementale (ONG) ayant pour but la paix entre les hommes et les adéniens. Elle reçoit donc de nombreux dons qui sont utilisés pour les dépenses courantes et l'entretien de tous les équipements de la Fondation. Mais en plus de ces revenus, la Fondation accomplit aussi des missions sur commande, comme tout autre agence, et perçoit un salaire pour chacune de ses missions. Ici pas de sociétés écrans.

De par son organisation et sa puissance, la Fondation Wagner est l'une des seules agences d'adéniens où les membres sont connus du public et n'agissent pas dans l'ombre.

Géographie : Cette organisation non gouvernementale possède un bureau à Paris, Avenue de Iena. Ce bureau est le centre administratif de la Fondation Wagner, c'est ici que les clients ou les nécessiteux viennent demander l'aide de la Fondation. Un système administratif est là pour filtrer et évaluer la véracité et l'importance des demandes. On peut parfois y rencontrer Frédéric Wagner mais jamais les adéniens de la Fondation.

La base d'entraînement et le lieu de résidence des adéniens est une grande propriété, un ancien domaine seigneurial, du Bassin Parisien. Cette résidence possède toutes les innovations du monde moderne : fax, ordinateur surpuissant contenant les dossiers de la Fondation et permettant un contact permanent avec le reste du monde (par le réseau Internet), système de vidéo-surveillance pouvant être géré automatiquement par l'ordinateur (comportant des senseurs thermiques, des caméras, des micro-directionnel...) salle d'entraînement high-tech contenant tous les instruments nécessaires à l'entretien du corps, hélicoptère de transport rapide et blindé...

Motivations : Cette agence se bat contre les adéniens déviants, pour que les adéniens ne soient pas décriés et haïs par l'humanité et qu'enfin adéniens et humains puissent vivre ensemble et en paix. Les contrats ne sont là normalement que pour amener les finances nécessaires au fonctionnement de l'agence, mais sur ce point les avis de certains membres diffèrent un peu (Diablotin, par exemple, voit dans ce confort financier une reconnaissance des talents et de l'utilité des adéniens).

Direction : Frédéric Wagner s'occupe de tout ce qui est administratif, c'est le directeur de la Fondation Wagner. Mais lorsqu'il s'agit d'action, c'est Synapse qui commande et Frédéric Wagner n'a aucun rôle, il ne participe quasiment pas aux missions.

Axis

Nom : Inconnu

Surnom : Axis

Profession : Hédoniste

Sexe : Masculin

Personnalité : Epais

Poids : 70 kg

Taille : 1,78 m

Appartenance à un groupe :

La Fondation Wagner

Adresse	13	Force	5
Apparence	6	Psychisme	5
Courage	5	Vitesse	5
Endurance	5	Initiative	10

Pouvoirs :

Amnésie 6.

Don d'esquive.

Compétences : Acrobatie 5, Art 5, Attaque au contact 3, Attaque secondaire 1, Conduire 4, Contraction du corps 2, Convaincre 5, Coup puissant 3, Fuite 4, Piloter 4, Toucher 3.

Historique : Riche, jamais de problème, engager dans la fondation pour le jeu et pour ne plus s'ennuyer.

Diablotin

Nom : Gaël

Surnom : Diablotin

Profession : Ex. Mercenaire

Sexe : Masculin

Personnalité : Psychopathe

Poids : 80kg

Taille : 1,76m

Appartenance à un groupe :

La Fondation Wagner.

Adresse	9	Force	6
Apparence	4	Psychisme	5
Courage	6	Vitesse	6
Endurance	7	Initiative	12

Pouvoirs :

Arme vivante.

Moyen d'attaque 10. Diablotin peut faire sortir, à volonté, des dards de Chitine le long de ses bras.

Vitalité.

Compétences : Attaque au contact 5, Attaque secondaire 1, Concentration 3, Contraction du corps 2, Contrôle organique 1 Coup puissant 3, Déplacement silencieux 4, Entendre

5, Esquive 5, Feinte 2, Grimper 4, Reception 2, Sang froid 3, Tir 4, Vicieux 1, Vivacité 3, Voir 4.



Dragon

Nom : Siegfried Nibelungen

Surnom : Dragon

Profession : Sans Profession

Sexe : Masculin

Personnalité : Combattant

Poids : 130 kg

Taille : 1,90 m

Appartenance à un groupe :

La Fondation Wagner.

Adresse	7	Force	9
Apparence	1	Psychisme	3
Courage	4	Vitesse	5
Endurance	9	Initiative	9

Pouvoirs :

Armure 8. Ecailles sur tout le corps.

Moyen d'Attaque 8. Griffes aux mains.

Rafale énergétique 15. Crache du feu.

Voler 2.

Compétences : Attaque au contact 4, Attaque secondaire 1, Contraction du corps 2, Contrôle organique 1, Coup puissant 2, Esquive 3, sentir 4, Tir 5, Tir rapide 1.

Description : Avant sa transformation, Siegfried ressemblait à un grand jeune homme blond. Maintenant c'est un dragon à forme humaine.

Historique : Hans Nibelungen est né en 1978 dans l'Allemagne de l'Ouest, dans un quartier difficile de Hambourg. Issu d'un milieu modeste, il voit son père touché par le chômage dans les années 80. Très vite, il va entrer dans un groupe « néo-nazi » mettant le chômage de son père sur le compte des étrangers (il y a une importante communauté turque

en Allemagne). Alors qu'aucun de ses pouvoirs ne se sont manifestés, Hans voit, avec ses camarades « néo-nazi », l'apparition des mutants comme l'arrivée de nouveaux étrangers, d'une nouvelle race inférieure. C'est à cette époque qu'il décide de se faire appeler Siegfried, comme le héros légendaire qui a combattu un dragon, symbolisant pour Hans les étrangers et surtout ces « monstres » de mutants. C'est en 1996, alors âgé de 18 ans, que commence en lui l'apparition de ses pouvoirs d'adénien. Peu à peu, des parties de son corps se couvrent d'écailles. Ne comprenant pas ce qui lui arrive, ou ne voulant pas le comprendre, Siegfried continue, en dissimulant ses écailles, de fréquenter ses amis. Mais un jour, alors qu'il agresse des mutants avec ses amis comme il en avait pris l'habitude, des écailles dépassent de ses vêtements. Et tous ses amis voient le « monstre » qu'il est devenu. C'est alors que Siegfried devient la cible de l'attaque et se fait « tabasser » par ses anciens amis. Il doit la vie sauve à l'intervention de l'équipe de la Fondation Wagner. Il est aussitôt intégré à la Fondation. Aujourd'hui Siegfried a fini sa transformation, c'est pour lui très difficile. En effet, il a peu à peu appris à respecter les adéniens mais n'arrive toujours pas à accepter sa nouvelle apparence. Il combat donc très violemment les anti-mutants mais reste très fragile sur le plan psychologique. Il est très souvent traversé par des dépressions pendant lesquelles il pense

que sa transformation est une punition ou même une raillerie (de Dieu, de la nature ou d'un mutant qui sait ?) vis à vis du prénom qu'il a choisi.

Falcon

Nom : David Stroganov
Surnom : Falcon
Profession : Ex. pilote israélien
Sexe : Masculin
Personnalité : Combattant
Poids : 85 kg
Taille : 1,85 m
Appartenance à un groupe :
 La Fondation Wagner.

Adresse	4	Force	6
Apparence	4	Psychisme	4
Courage	5	Vitesse	14
Endurance	6	Initiative	19

Pouvoirs :
Moyen d'attaque 8.
Voler 4.

Vue animale.

Compétences : Attaque au contact 5, Attaque secondaire 1, Bouclier psychique 2, Chercher 2, Concentration 2, Contraction du corps 2, Coup puissant 1, Décryptage 3, Esquive 5, Feinte 2, Fuite 3, Mécanique 3, Médecine 3, Piloter 5, Sang froid 2, Vivacité 3, Voir 5.

Historique : David Stroganov est né en 1969 en Union Soviétique. Sa famille d'origine juive a immigré en 1977 en Israël. David se sentant irrésistiblement

attiré par les airs décide de devenir pilote d'avion. Sa très bonne condition physique et sa vue irréprochable (dus à son pouvoir mutant) font de lui un excellent pilote de chasse en 1989. C'est seulement en 1995 qu'il prend conscience de ses pouvoirs mutants. En effet, lors d'un vol, l'avion de David tombe en vrille et le moteur de son appareil s'éteint. David se voit dans l'obligation de s'éjecter, mais lors de l'éjection son parachute se déchire. C'est alors que voyant le sol se rapprocher à grande vitesse, David tend les bras comme pour essayer de planer et quelle n'est pas sa surprise quand il s'aperçoit qu'il vole. Une fois sauvé, David apprend à contrôler son pouvoir, sous la férule des services secrets Israéliens. Mais il ne veut pas être un espion. Bien que juif, David n'en est pas moins d'origine russe et lui et sa famille ont été mal accueillis par les autres juifs (En effet, la plupart des juifs venant de l'Union Soviétique ont été utilisés pour coloniser les territoires occupés, qui plus est dans des régions très dangereuses et se sentent mis à l'écart). Il quitte donc l'armée en 1996, mais les services secrets Israéliens lui mènent la vie dure pour qu'il revienne sur sa décision. Ne désirant que voler, il préfère, en 2000, quitter Israël pour l'Angleterre où il essaye de mettre son pouvoir au service de la population. C'est là-bas qu'il est contacté pour faire partie de la Fondation Wagner.



Golem

Nom : Robert (pas de nom)
Surnom : Golem
Profession : Membre Fondateur
Sexe : Masculin
Personnalité : Justicier
Poids : 1600 kg

Taille : 2,02 m

Appartenance à un groupe :

La Fondation Wagner.

Adresse	3	Force	10
Apparence	2	Psychisme	5
Courage	7	Vitesse	5
Endurance	10	Initiative	12



Pouvoirs :

Anaérobie.

Armure 10. Peau de pierre.

Moyen d'Attaque 8. Etant en pierre ses poings ont une inertie et une résistance qui accroissent considérablement les dégâts à main nue.

Compétences : Attaque au contact 5, Attaque secondaire 1, Concentration 2, Connaissance de la rue 5, Contraction du corps 2, Coup puissant 3, Esquive 4, Sang Froid 3.

Description : Aussi large que haut, son imposante stature force le respect. Son impressionnante musculature est parcourue de marques et de fissures. Dépourvue de pilosité sa peau est froide et grise comme la roche.

Historique : Robert est un enfant abandonné. Il a été déposé en 1971 devant une église française. Dès son enfance, sa peau est grise, mais n'a pas encore une texture et une résistance de pierre. Elevé par le curé qui l'a recueilli, il acquiert une grande confiance dans la justice. Malheureusement pour lui, alors qu'il est âgé de 11 ans, le curé meurt et Robert se voit ballotté de famille d'accueil en famille d'accueil. Commence alors pour lui une période difficile car sa peau de pierre fait de lui un « monstre » rejeté par tous. Il finit par fuguer et s'enfuit vivre loin de tous dans le Massif Central en 1983.

Cependant très vite lui reviennent en mémoire les enseignements de son père

adoptif. Il décide alors de retourner dans le monde des « humains » et décide de tout faire pour défendre et faire accepter les adéniens. D'abord en solo, puis en faisant partie des membres fondateurs de la Fondation Wagner. Il représente pour l'équipe l'un des moteurs de l'idéal de justice qu'elle défend.

Remarque : Robert a un frère jumeau, mais ne le sait pas encore. Lui n'a pas été abandonné car sa peau était blanche, et peu à peu elle a pris la couleur du marbre blanc et est devenue aussi dure que celle de Robert. C'est un riche héritier, assez oisif et ayant peu de scrupules...

Intruder

Nom : James Taylor

Surnom : Intruder

Profession : Ex. Espion industriel spécialisé dans l'électronique.

Sexe : Masculin

Personnalité : Humaniste

Poids : 75 kg

Taille : 1,72 m

Appartenance à un groupe :

La Fondation Wagner.

Adresse	9	Force	6
Apparence	3	Psychisme	9
Courage	6	Vitesse	5
Endurance	6	Initiative	11

Pouvoirs :

Adhérence.

Masquer sa présence.

Ouïe animale.

Sixième sens.

Vision nocturne.

Compétences : Acrobatie 4, Apnée 1, Attaque au contact 4, Attaque secondaire 1, Bouclier psychique 2, Chercher 5, Concentration 3, Contraction du corps 2, Convaincre 3, Coup puissant 2, Crocheter 5, Décryptage 4, Déplacement silencieux 5, Dérober 5, Discrétion 5, Dissimuler 5, Connaissance - Droit 3, Science - Electronique 5, Esquive 5, Fuite 4, Informatique 4, Réception 2, Sang froid 3, Se cacher 5, Vivacité 3.

Historique : James Taylor est né en 1961 aux Etats Unis dans une famille moyenne. Quand, encore adolescent, il découvrit ses pouvoirs, James, pour s'amuser, se mit à entrer chez les gens pour voler des objets qu'il ramenait par la suite. Puis, une fois adulte, il commença à faire des cambriolages pour gagner sa vie. Très vite, il se fit un nom et fut contacté par des entreprises pour voler des plans ou des prototypes à d'autres entreprises. Toujours très professionnel, James comprit très vite l'importance qu'était en train de prendre l'électronique et pour améliorer ses talents apprit l'électronique et l'informatique. Malgré le peu de moralité de son métier, James est lui très fier de sa profession et la considère comme un art. Il n'est pas du tout violent et pour lui la vie humaine est très importante. En 1986



l'existence des mutants et qu'il vit tout le racisme existant à leur rencontre, James décida de faire tout ce qui était en son pouvoir pour aider les mutants et les hommes à vivre ensemble. Lorsque la Fondation Wagner fut créée, James alla spontanément s'y présenter. James n'est pas un combattant, mais ses pouvoirs en font malgré tout un adversaire acceptable. Il est souvent utilisé comme éclaireur ou espion par l'équipe. C'est dans ces cas-là qu'il se sent le plus à son aise.

Orchidée

Nom : Sylvie Lauze
Surnom : Orchidée
Profession : Ex. Fleuriste
Sexe : Féminin
Personnalité : Justicier
Poids : 58 kg
Taille : 1,70 m
Appartenance à un groupe :
 La Fondation Wagner.

Adresse	10	Force	3
Apparence	5	Psychisme	4
Courage	5	Vitesse	5
Endurance	5	Initiative	10

Pouvoirs :

Rafale énergétique 19.

Compétences : Connaissance - Art 3, Contraction du corps 1, Discrétion 5, Esquive 5, Tir 5, Tir précis 3, Tir rapide 1, Vivacité 2, Voir 5.

alors qu'il commettait un cambriolage il fut surpris par un garde et ce dernier se mit à le poursuivre sur les toits. James ne s'inquiétait pas il était sûr de pouvoir le semer, mais le garde un peu trop téméraire essaya de le suivre et tomba du toit. James s'en voulut de la mort de cet homme et décida, maintenant riche, de se retirer. Quand il apprit, comme tout le monde,

Historique : Sylvie Lauze est né en 1978 en France, à Toulouse. A l'âge de 15 ans Sylvie découvre ses pouvoirs de mutant, mais elle ne veut pas s'en servir et continue à vivre normalement. Elle devient fleuriste (sa passion), se marie et vie paisiblement. Mais en 1997, le groupe des Elus qui est intéressé par les mutants veut enlever Sylvie pour la «reprogrammer» et s'en servir. Un soir, alors que Sylvie et son mari regardent tranquillement la télévision, les Elus passent à l'attaque, utilisant trois Clones. Le mari de Sylvie est tué dès le premier assaut, mais il permet à Sylvie de s'enfuir, son pouvoir lui permettant de tenir à distance les Clones. Seule, son mari mort, sa boutique détruite, Sylvie comprend qu'elle ne pourra plus mener une vie normale. C'est alors qu'elle décide de rejoindre la Fondation Wagner qui lui permettra à la fois de se protéger des Elus et aussi de combattre ces derniers. Grâce à son témoignage, la Fondation est l'une des rares organisations à connaître les Elus. Sylvie répugne à utiliser son pouvoir dans l'intention de tuer, elle préfère s'occuper du jardin et des fleurs de la Fondation, mais elle participe tout de même aux opérations de l'équipe.

Sirène

Nom : Rita Red
Surnom : Sirène
Profession : Ex. Strip-teaseuse

Sexe : Féminin
Personnalité : Humaniste
Poids : 55 kg
Taille : 1,75 m
Appartenance à un groupe : La Fondation Wagner.

Adresse	6	Force	4
Apparence	7	Psychisme	9
Courage	5	Vitesse	5
Endurance	5	Initiative	10



Pouvoirs :**Illusion 15.****Compétences :** Acrobatie 3, Art 2, Attaque au contact 3, Bouclier psychique 3, Connaissance de la rue 4, Convaincre 5, Danse 5, Déplacement silencieux 4, Entendre 4, Esquive 5, Fuite 3.**Description :** Une splendide rousse, aux yeux bleus et aux formes généreuses.**Historique :** C'est une anglaise, depuis toute petite elle aime séduire, sa personnalité «humaniste» est si forte qu'elle aime beaucoup les hommes et ceux-ci semblent aussi très attirés par elle...**Synapse****Nom :** Leaticia Brenon**Surnom :** Synapse**Profession :** Leader de l'Equipe**Sexe :** Féminin**Personnalité :** Justicier**Poids :** 48 kg**Taille :** 1,65 m**Appartenance à un groupe :**

La Fondation Wagner.

Adresse	5	Force	5
Apparence	5	Psychisme	12
Courage	5	Vitesse	7
Endurance	5	Initiative	12

Pouvoirs :**Régénération 10.****Attaque et défense mentale 8.****Compétences :** Attaque au contact 4, Bouclier psychique 3, Concentration

3, Contrôle organique 1, Convaincre 4, Discrétion 3, Droit 5, Entendre 4, Esquive 5, Génétique 4, Médecine 3, Réception 1, Sang froid 3, Vivacité 3, Voir 4.

LA LÉGION TITANE LA CONFRÉRIÉ DU LOTUS POURPRE

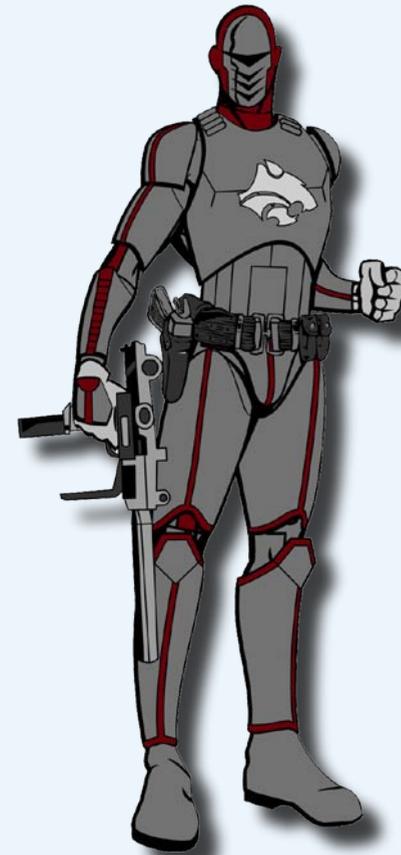
Canon à particules : Cette arme a été créée dans les laboratoires de la Légion Titane, son secret est jalousement gardé, et cette puissante arme n'est utilisé qu'au sein de la Légion Titane.**Attention :** Le poids de l'arme et de son harnachement provoque un point de malus par point en dessous d'une force de 6. Ces malus sont portés sur toutes les actions basées sur l'Adresse et sur la Vitesse.

ex : Un personnage possédant une Force de 4 aura donc 2 points de malus.

Portée	Force	Diss.	Cadence	Réserve
150 m	15	/	1	1

Légionnaire

Adresse	4	Force	4
Apparence	3	Psychisme	3
Courage	4	Vitesse	4

Endurance 4 Initiative 8**Compétences :** Attaque au contact 2, Esquive 3, Tir 3, Vivacité 1.**Equipements :** Gilet pare-balles (Armure 2D), Fusil d'Assaut AK 47, Couteau de combat (Arme moyenne +2D).**Décurion**

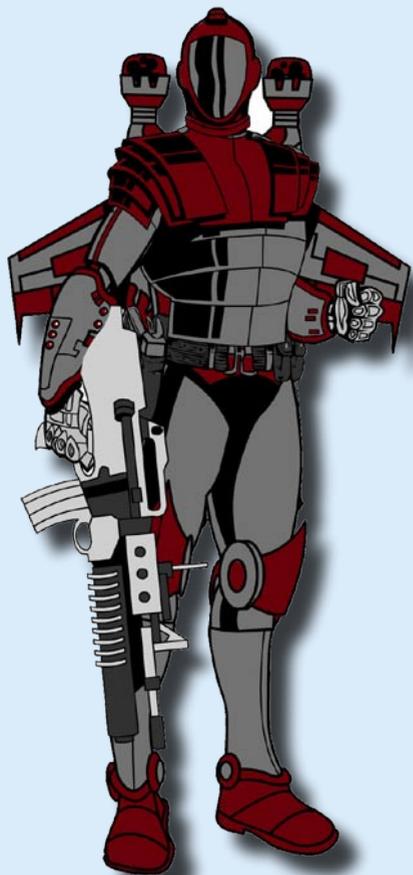
Adresse	5	Force	6*
Apparence	3	Psychisme	4
Courage	5	Vitesse	4
Endurance	6*	Initiative	9

Compétences : Attaque au contact 4, Concentration 2, Contraction du corps 2, Esquive 5, Etreinte 3, Sang froid 3, Tir 5, Tir précis 2, Tir rapide 1, Vivacité 2.**Equipements :** Exosquelette (Armure 5D, augmente de +1 les caractéristiques Force et Endurance, *déjà compté), Canon à particules, site de 4 roquettes équivalent de RPG 7, l'armure peut être à volonté électroficié (+4D aux dégâts dans le combat au contact, produit des dégâts de Force de 6 sur un personnage tentant une étreinte, si c'est le Décurion qui étreint cela permet une attaque supplémentaire).**Centurion**

Adresse	5	Force	7*
Apparence	3	Psychisme	5
Courage	5	Vitesse	5
Endurance	7*	Initiative	10

Compétences : Attaque au contact 5, Attaque secondaire 1, Concentration 3, Contraction du corps 3, Esquive 3, Etreinte 4, Sang froid 3, Tir 5, Tir précis 3, Tir rapide 1, Vivacité 3.**Equipements :** Exosquelette (Armure 6D, augmente de +2 les caractéristiques Force et Endurance, *déjà compté),

Canon à particules, site de 4 roquettes équivalent de RPG 7, l'armure peut être à volonté électrifié (+5D aux dégâts dans le combat au contact, produit des dégâts de Force de 7 sur un personnage tentant une étreinte, si c'est le Centurion qui étreint cela permet une attaque supplémentaire).



Le sénateur Timerius

Nom : Timerius

Surnom : Aucun

Profession : Sénateur

Sexe : Masculin

Personnalité : Justicier

Poids : 87 kg

Taille : 1.88 m

Appartenance à un groupe :

La Confrérie du Lotus Pourpre.

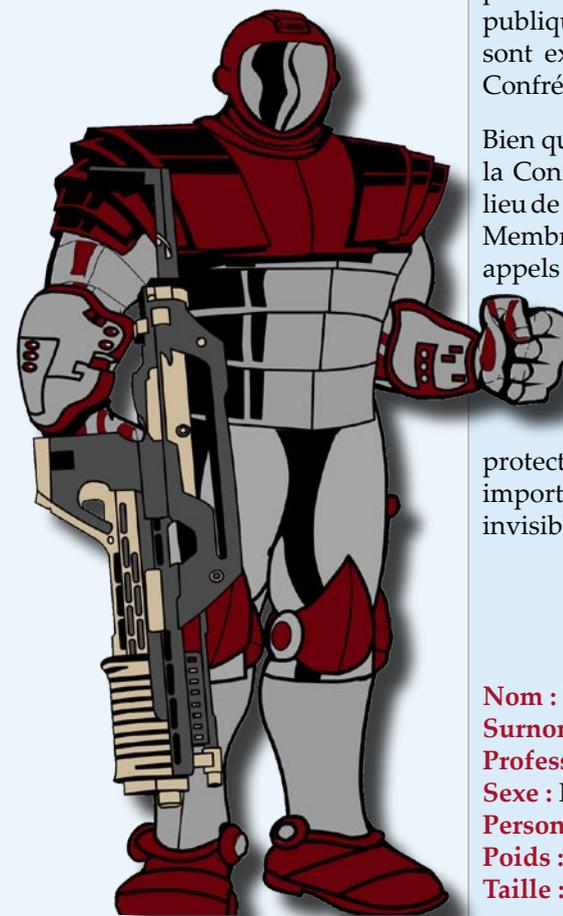
Adresse	5	Force	7*
Apparence	4	Psychisme	5
Courage	5	Vitesse	5
Endurance	7*	Initiative	12

Equipements : Exosquelette (Armure 6D, augmente de +2 les caractéristiques Force et Endurance, *déjà compté), Canon à particules, site de 4 roquettes équivalent de RPG 7, l'armure peut être à volonté électrifié (+5D combat au contact, produit des dégâts de Force de 7 sur un personnage tentant une étreinte, si c'est le Centurion qui étreint cela permet une attaque supplémentaire).

Compétences : Attaque au contact 5, Attaque secondaire 1, Bouclier psychique 3, Concentration 3, Contraction du corps 3, Convaincre 5, Coup puissant 2, Connaissance Droit 5, Esquive 3, Etreinte 5, Feinte 2, Médecine 3, Sang froid 3, Tir 5, Tir précis 3, Tir rapide 1, Vivacité 3.

Historique : Pour le commun des mortels son passé reste mystérieux. Mais pour les membres de la Confrérie

du Lotus flotte autour de ce personnage une réputation quasi légendaire. Il fut un membre très actif de la Confrérie du Lotus Pourpre. Il progressa rapidement dans la hiérarchie de la Confrérie mais paya ses promotions par une activité guerrière intense. Sur toutes les brèches il acquit la réputation de ne jamais faillir en mission et fut



celui qui conçu la plus part des modes d'intervention du bras armé de la Confrérie du Lotus Pourpre. Pour le public il représente LE sénateur. Porte parole de la Confrérie c'est à lui que revient la difficile tâche de présenter la Confrérie du Lotus Pourpre au monde. Seul représentant connu c'est à lui aussi que revient le pénible devoir de défendre sur la scène publique les siens lorsque les Etats sont excédés par les ingérences de la Confrérie.

Bien qu'il soit un des rares membres de la Confrérie que l'on puisse joindre, le lieu de sa résidence reste toujours secret. Membre important de la Confrérie les appels aussi bien que les personnes pouvant l'approcher sont soigneusement filtrés. De même tous ses déplacements s'accompagnent d'un important système de protection dont la partie la plus importante reste généralement invisible.

Venin

Nom : Inconnu

Surnom : Venin

Profession : Centurion

Sexe : Masculin

Personnalité : Combattant

Poids : 207 kg

Taille : 2.10 m

Appartenance à un groupe :

La Confrérie du Lotus Pourpre.

Adresse	4	Force	9
Apparence	3	Psychisme	5
Courage	6	Vitesse	6
Endurance	9	Initiative	12

Pouvoirs :

Elasticité 7. Deux tentacules peuvent se déployer de sous ses aisselles formant comme une seconde paire de bras.

Poison 9. Sécrété par sa peau, il n'agit que sur les mutants.

Régénération 9.

Compétences : Attaque au contact 5, Attaque secondaire 1, Contraction du corps 2, Coup puissant 3, Esquive 5, Sang froid 3, Russe 3, Vivacité 3.

Historique : Elevé dans la souffrance, rejeté par sa famille ce citoyen soviétique fut recueilli et formé par le gouvernement de l'U.R.S.S. comme un agent d'infiltration et d'attaque.

Il fut alors lancé sur la trace d'une mystérieuse organisation qui semblait s'intéresser aux mutants, il fit ainsi connaissance avec la Confrérie du Lotus Pourpre, alors inconnue du grand public.

Profondément acquis à la cause communiste et farouchement loyal à l'U.R.S.S., l'effondrement du communisme et l'éclatement de l'U.R.S.S. va le plonger dans un désarroi aigu. Il va alors se tourner vers ceux qu'il pourchassait et intégrer ce que l'on nomme désormais la Légion Titane.

Il est à l'heure actuelle le seul mutant connu à travailler pour la Légion Titane. Sa fidélité douteuse pour certains membres de la légion n'est désormais plus remise en cause. On ne compte plus les missions qu'il a mené à terme, il fait figure de «botte secrète» utilisée par la Confrérie du Lotus Pourpre lorsque cette dernière rencontre un adversaire trop coriace ou lorsqu'elle ne peut, par discrétion, déployer une logistique importante.

NEBULA

Michel était assis à son bureau depuis déjà deux heures. Ses gros doigts tapotaient nerveusement le bureau de chêne, tandis que ses yeux, d'un gris acier, fixaient son revolver posé dans un des tiroirs ouverts. Il était suffisamment près pour qu'en un clin d'oeil il puisse le saisir et l'utiliser. Du moins essayait-il de s'en persuader.

Il se remémorait les tristes événements qui l'avaient mené à cette extrémité quant un souffle d'air frais vint caresser son large front dégarni. Instinctivement il leva la tête.

Un homme se tenait devant lui, là dans son propre bureau. Ses vêtements noirs lui collaient à la peau, son masque n'arrivait pas à dissimuler un visage fin et des traits anguleux. Au premier coup d'oeil il semblait maigre, mais Michel eut vite fait de rectifier cette impression. En fait, il possédait une

musculature saillante, mais anormalement fine et formant des angles droits. Un rasoir humain, ne peut-il s'empêcher de penser. Une lame prête à trancher la chair.

Ni ses vêtements ni son physique ne laissaient un doute, il avait devant lui un adénien. Ils n'avaient pas lésiné sur les moyens pour le supprimer. Son arme lui sembla alors loin de lui, hors de portée, il se sentait pris au piège et malgré la fraîcheur de la nuit son front se couvra de perles de sueur.

D'un seul coup l'inconnu brisa le silence. Sa voix aiguë était aussi tranchante que son corps.

-»Bonjour Monsieur Michel.

Je suis l'employé que l'agence Nebula a dépêché pour remplir le contrat que vous avez signé.» En l'espace d'une fraction de seconde tout lui revint à l'esprit : le paiement par carte et la signature du contrat, le plus coûteux, toutes les options y étaient présentes.

«Conformément à votre contrat je me suis présenté dans les sept heures et toujours conformément à votre contrat votre sécurité sera assuré 24 heures sur 24.»

Après avoir débité son discours, de la même façon qu'un fonctionnaire expliquerait un formulaire, il alla se tapir dans l'ombre du bureau, où il disparut totalement, se fondant dans l'obscurité.

Michel resta là à tenter de scruter l'obscurité. La nuit s'annonçait bien longue.

Présentation : Tout le monde connaît l'agence Nébula. C'est la seule qui possède ouvertement un service publicitaire. Il est vraiment rare de rencontrer un humain qui n'ait pas entendu parler de cette agence. Son slogan est connu de tous : *Il n'y a pas un problème que nos supra-mortel ne soient capable de résoudre.* Cette campagne de presse liée aux agissements de l'agence ont pour résultat une image publique à deux faces. Tout le monde s'accorde pour lier à Nébula une efficacité sans faille et le respect scrupuleux de ses contrats. D'un autre côté son engagement comme compagnie de mercenaire dans certains conflits lui fait porter une image de dévoreuse d'argent, d'une ogresse prête à tout pour rassasier sa soif de richesses.

Géographie : Véritable multinationale, Nébula est présente partout dans le monde, là où ses compétences peuvent lui rapporter de l'argent. Elle possède dans toutes les grandes villes du monde des succursales et ailleurs un numéro de téléphone ou une adresse Internet permettent de les joindre.

Motivations : Mercenaire, corporation tentaculaire, le profit est la principale et même l'unique motivation de cette agence. Toutes les activités de la simple filature à l'attaque commando sont possibles, l'essentiel est de pouvoir en payer le prix. L'agence est rarement du côté du plus faible et n'hésite pas à intervenir de façon musclée lorsqu'elle

jugé que ses intérêts sont menacés. Il est à noter d'ailleurs que ses activités ont rarement rencontré de fortes critiques, la discrétion et l'argent aplanissant les difficultés.

Direction : La direction possède deux échelons. Le plus bas est constitué par les éléments combattants qui possèdent une certaine autonomie décisionnelle en ce qui concerne les opérations sur le terrain et l'organisation militaire.

L'échelon le plus élevé est formé par un conseil d'administration véritable nébuleuse technocratique formée par des financiers, des économistes... Ne répondant qu'aux préoccupations financières cette direction ne possède pas de véritable tête, tous ses membres étant remplaçables... comme tous les bons outils du capitalisme sauvage.

LE PARADIS

Le paradis n'est jamais comme on l'imagine. Comme beaucoup j'avais entendu parler de cet éden où mutants et exclus de toutes sortes pouvaient vivre en toute quiétude.

Mais qui aurait pu imaginer que ce paradis ne soit que ce trou, mélange de catacombes et d'égouts où Paris rejette ses déchets dont nous faisons partie.

A mon arrivée c'est une montagne de béton qui obstruait l'issue et c'est une montagne

de muscle qui m'ouvrit le passage. Lorsqu'il referma le passage je me sentis enfermé, prisonnier. Sentiment d'autant plus fort que l'obéissance au Maître doit être absolue. Nombreux sont ceux qui ont goûté à la fureur des Anges pour avoir désobéi au maître.

Pourtant je me sens bien dans ce nouveau monde. Oroch, malgré sa naïveté, sera



toujours du côté des faibles, tempérant les colères du Maître. Ici personne ne me pourchasse, personne ne me regarde comme un monstre. Enfin et pour la première fois j'ai des amis, des vrais, des amis sur lesquels je peux compter car au Paradis l'amitié c'est sacré.

Géographie : Même si personne n'est capable de le localiser avec exactitude, tous ceux qui en ont entendu parler savent que la légende le situe sous Paris même.

Angé(s)

Nom : Selon l'individu

Surnom : Angé

Profession : Aucune

Sexe : Masculin

Personnalité : Combattant

Poids : 210 kg

Taille : 1,90 m

Appartenance à un groupe : Paradis

Adresse	6	Force	6
Apparence	2	Psychisme	3
Courage	7	Vitesse	6
Endurance	6	Initiative	12

Pouvoirs :

Arme vivante.

Armure 5. Epaisseur de la peau.

Moyen d'attaque 5. Soc de bois.

Sens radar.

Vitalité.

Compétences : Attaque au contact 4, Esquive 3.

Description : Ces créatures humanoïdes

possèdent de longs cheveux blonds et un visage relativement agréable. Leur corps est massif, leur peau d'un bleu délavé et leur bras se terminent par des « socs » dont la texture rappelle celle du bois.

Historique : Le maître, au temps où il n'était qu'un généticien, avait tenté de créer un être nouveau. A peine 30% des mutants qu'il formait survivaient. Il se lança alors dans une « spécialisation » ne travaillant plus qu'un type de mutation.

Lorsque à la tête du Paradis, il prit le nom de Maître, 80% des mutants ainsi créés étaient viables, mais tous semblables.

Ainsi naquirent les Anges. Désormais, tous voués corps et âme au Maître, ils servent de force de l'ordre dans le Paradis, mais sont là aussi pour servir de garde privée au Maître.

Ils ne sortent à l'air libre que sur l'ordre du Maître, ils sont loin d'être idiot mais possèdent la naïveté d'un enfant.

Oroch

Nom : Inconnu

Surnom : Oroch

Profession : Aucune

Sexe : Masculin

Personnalité : Epais

Poids : 310 kg

Taille : 1,95 m

Appartenance à un groupe : Champion du Paradis.

LA SAINTE TRINITÉ

Le père

Adresse	3	Force	16
Apparence	1	Psychisme	1
Courage	4	Vitesse	5
Endurance	8	Initiative	9

Pouvoirs : Néant.

Compétences : Attaque au contact 5, Attaque secondaire 1, Connaissance de la rue 2, Contraction du corps 2, Coup puissant 3, Déplacement silencieux 4, Entendre 4, Esquive 5, Se cacher 5, Sentir 5, Voir 5.



Nom : Pierre Morales
Surnom : Le Père ou Dieu
Profession : Ancien moine
Sexe : Masculin
Personnalité : Psychopathe
Poids : 100 kg
Taille : 1,90 m
Appartenance à un groupe :
 La Sainte Trinité.

Adresse	7	Force	6
Apparence	4	Psychisme	5
Courage	5	Vitesse	4
Endurance	6	Initiative	9

Pouvoirs :

Contrôle des éléments atmosphériques 15.

Effacer 9.

Armure 9.

Compétences : Attaque au contact 3, Bouclier psychique 3, Concentration 3, Connaissance Théologie 5, Convaincre 3, Esquive 5, Médecine 2, Sang Froid 3, Tir 5, Tir précis 3, Tir rapide 1, Vivacité 3, Voir 5.

Description : Un homme ayant plus de 50 ans, une longue barbe blanche, et qui semble dans une excellente condition physique. Il porte le plus souvent un long manteau noir très sobre.

Historique : Pierre Morales est d'origine espagnole, ses parents sont



arrivés en France en 1936 fuyant la guerre civile espagnole. Pierre est né en 1944. Un père mort alors qu'il est tout jeune fait de lui, alors encore enfant, l'homme le plus âgé de la famille, de sorte qu'il est obligé de commencer à travailler à l'âge de 11 ans. A 17 ans, ne pouvant plus supporter le rôle de chef de famille, Pierre décide,

pour fuir cette situation, de rentrer dans les ordres. Il passe cinq années dans un monastère des Pyrénées, rongé par le souvenir de son acte de lâcheté. Pour l'oublier, il s'investit de plus en plus, jour après jour, dans la religion.

Mais c'est en 1968 qu'il découvre son pouvoir mutant de contrôle du temps. En colère envers un de ses frères, qui n'avait pas respecté une des règles du monastère, Pierre tendant la main vers lui est surpris par l'éclair qui jaillit et blesse gravement le moine. A ce moment là l'esprit de Pierre « flanche », celui-ci s'enfuit dans la montagne ne comprenant pas ce qui lui arrive. Il vit pendant plus de 20 ans en ermite, devenant peu à peu complètement fou, et finit par se prendre pour Dieu. En 1989, il sort de sa retraite et se met en tête de faire respecter la loi du Seigneur, même s'il faut parfois utiliser de violence, car pour lui un pécheur mérite, selon le péché, souvent la mort. Il rencontre en 1996 Jésus Montoya qui le convainc qu'il est le Messie, le Christ et donc son fils ! Ils fondent avec le Saint Esprit (un simple d'esprit) que connaissait déjà le Christ, la Sainte Trinité.

Le Fils

Nom : Jésus Montoya
Surnom : Le Fils ou le Christ
Profession : Ancien berger
Sexe : Masculin

Personnalité : Aucune, proche d'humaniste

Poids : 80 kg

Taille : 1,80 m

Appartenance à un groupe :

La Sainte Trinité.

Adresse	5	Force	3
Apparence	7	Psychisme	6
Courage	4	Vitesse	5
Endurance	7	Initiative	9

Pouvoirs :

Chance 15.

Don de Convaincre.

Régénération 10.

Compétences : Art 5, Attaque au contact 4, Bouclier Psychique 2, Concentration 3, Connaissance de la rue 3, Contraction du corps 2, Contrôle organique 1, Convaincre 6, Esquive 5, Médecine 2, Connaissance Théologie 4.

Description : Il ressemble au Christ comme on se le représente de nos jours. C'est-à-dire un homme de trente ans avec de long cheveux châtain ondulés et une longue barbe. Il porte le même type de vêtement que le Père.

Historique : Il est né en 1971 dans un petit village au sud de Salamanque en Espagne. Comme son père il devint, dès l'âge de 13 ans, un berger menant son troupeau de moutons sur les plateaux espagnols. Très imprégné de la religion catholique, il prit les manifestations de son pouvoir de chance comme des miracles. Peu à peu il se mit à croire qu'il était envoyé sur Terre pour une importante mission.



C'est à 19 ans qu'il se prit pour la réincarnation du Christ sur Terre. En effet, alors qu'il courrait après un de ses moutons, sur un étroit chemin de montagne, il fit une terrible chute. Blessé mortellement, le corps brisé en plusieurs endroits, Jésus sombra dans le coma, croyant de plus jamais se réveiller. Quelle ne fut pas sa surprise quand il se réveilla, plusieurs heures

plus tard, en parfaite santé : plus de fracture et plus de plaie. Ce dernier événement fut celui qui finit de le convaincre.

Il se mit en route pour essayer d'aider les gens et de les persuader qu'il est le Christ. Bien que très religieux, les Espagnols ne sont quand même pas prêts à croire un berger se présentant comme la réincarnation du Christ ! Cependant sa force de persuasion renforce les croyances en Dieu des personnes qu'il rencontre. C'est en 1994 qu'il rencontre enfin un homme qui le croit, c'est le futur Saint Esprit. Le groupe se complète avec le père en 1996. Le fils à des tendances humanistes et s'oppose souvent à la dureté du Père, sans pour autant mettre en doute son autorité.

Le saint esprit

Nom : Miguel de Arauyo

Surnom : Le Saint Esprit

Profession : Riche rentier

Sexe : Masculin

Personnalité : Lunatique

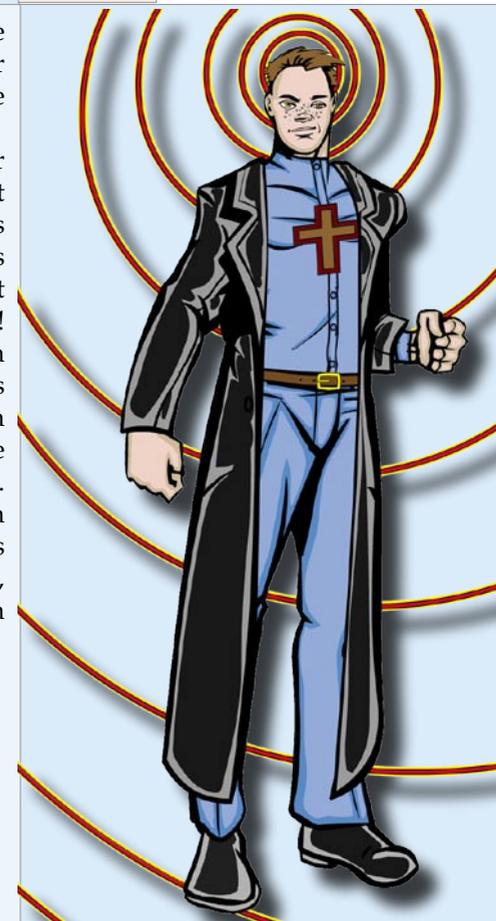
Poids : 50 kg

Taille : 1,60 m

Appartenance à un groupe :

La Sainte Trinité.

Adresse	3	Force	2
Apparence	3	Psychisme	10
Courage	5	Vitesse	5
Endurance	3	Initiative	10



Pouvoirs :

Détecter présence et schéma psychique.

Communication psychique.

Attaque et défense mentale 10.

Téléportation 10.

Immatériel 9.

Compétences : Acrobatie 4, Bouclier Psychique 3, Concentration 3, Crocheter 3, Discrétion 4, Esquive 5,

Fuite 3, Réception 2, Vivacité 3, Voir 3.

Description : Un jeune homme d'une vingtaine d'années, brun, de petite taille avec un air enfantin. Il porte le même type de vêtement que le Père et le Fils.

Historique : Miguel de Arauyo est né en 1976, fils unique d'une riche famille castillane. Malheureusement pour ses parents, il est sujet depuis sa plus tendre enfance à des troubles psychologiques (Personnalité Lunatique). Il doit à la richesse de son père de pas avoir été enfermé dans un hôpital psychiatrique. Sa mère lui a appris les préceptes catholiques en espérant que cela l'aiderait à surmonter ses crises. Mais alors qu'il est en pleine crise de personnalité psychopathe, âgé de 14 ans, a lieu la manifestation de ses pouvoirs télépathiques. Il tue ses parents ainsi que la servante qui l'avait éduqué. Une fois le triple meurtre exécuté, Miguel retrouve une personnalité humaniste. Atterré, il ne peut que constater les faits. Miguel va vivre une période très troublée, n'arrétant pas de changer de personnalité. Il arrive malgré tout, grâce à ses pouvoirs, à étouffer l'affaire et part vivre en France. Il vit dans une grande tour parisienne, d'où il ne sort quasiment pas. C'est en 1994 qu'un homme vient lui rendre visite et arrive à le convaincre qu'il n'est autre que le Christ. Tous les enseignements religieux de sa mère lui reviennent à l'esprit, trouvant en la mission du Christ un moyen d'exorciser le souvenir du meurtre et de

se racheter. Très rapidement il se prend pour le Saint Esprit. Miguel est toujours très riche et représente le mécène de la Sainte Trinité. Il est cependant toujours sujet à ses crises de personnalité bien que la nature divine reste le point commun à toutes ses personnalités.

U.C.A.D.

UNITÉ DE CHASSE ANTI DÉVIANT

Il s'agit tout simplement d'une unité de l'armée chargée de s'occuper des adéniens...

Elle est moins bien équipée que la Légion Titane mais dispose des ressources de la police et de l'armée française et donc d'un plus grand nombre d'agents. D'autant plus que contrairement à la Légion Titane l'UCAD a toute autorité et légalité sur le territoire français.

Le valet de pique

Nom : Identité secrète
Surnom : Le Valet de Pique
Profession : Agent principal de l'U.C.A.D.
Sexe : Masculin
Personnalité : Psychopathe
Poids : 90 kg
Taille : 1.85 m
Appartenance à un groupe : U.C.A.D.

Adresse	5	Force	5
---------	---	-------	---

Apparence	4	Psychisme	5
Courage	5	Vitesse	5
Endurance	5	Initiative	10

Pouvoirs :

Don de Tir. **Don d'Esquive.** **Don de Tir précis.** **Don de Tir rapide.** **Don de Vivacité.** **Don d'Attaque au contact.** **Don d'Attaque secondaire.** **Don de Concentration.** **Don de Sang froid.** **Don de Contraction du corps.** **Don de Coup puissant.** **Don de Feinte.** **Don d'Entendre.** **Don de Voir.** **Don de Vieux.**

Arme vivante.

Mémoire photographique.

Sixième sens.

Vitalité.

Compétences :

Tir 6, Esquive 6, Tir précis 4, Tir rapide 2, Vivacité 4, Attaque au contact 6, Attaque secondaire 2, Concentration 4, Sang froid 4, Contraction du corps 3, Coup puissant 4, Feinte 3, Entendre 5, Voir 5, Vieux 2, Connaissance - Droit 5, Déplacement silencieux 5, Discretion 5.

LES INDÉPENDANTS

Arlequin

Nom : Caius Mac Bride
Surnom : Arlequin
Profession : Ex. espion
Sexe : Masculin
Personnalité : Lunatique
Poids : 64 kg

Taille : 1,79 m

Appartenance à un groupe : Plus aucune appartenance.

Adresse	7	Force	5
Apparence	3	Psychisme	6
Courage	5	Vitesse	6
Endurance	6	Initiative	11

Pouvoirs :

Immatériel 15. Son aspect extérieur n'étant pas affecté par son pouvoir, on ne peut savoir s'il est matériel ou non qu'en le touchant.

Compétences : Attaque au contact 4, Attaque secondaire 1, Bouclier psychique 3, Chercher 4, Connaissance de la rue 4, Contraction du corps 2, Crocheter 5, Décryptage 5, Déplacement silencieux 5, Dérober 4, Discretion 5, Dissimuler 4, Esquive 5, Fuite 4, Sang froid 3, Se cacher 5 Vieux 1.

Le Capitole

Nom : Steve Price
Surnom : Le Capitole
Profession : Colonel de l'US Army
Sexe : Masculin
Personnalité : Combattant
Poids : 120 kg
Taille : 1,90 m
Appartenance à un groupe : Il appartient à un groupe d'assaut spécifique de l'armée américaine.

Adresse	5	Force	11
Apparence	4	Psychisme	5
Courage	7	Vitesse	5
Endurance	9	Initiative	12

Pouvoirs :

Armures 10. Par la force de son esprit il forme autour de lui un champ de force qui ralentit et dévie les attaques. Ce champs à la même consistance que l'eau et lorsqu'on le touche cela provoque un effet d'optique identique à un jet de pierre dans une mare d'eau.

Compétences : Attaque au contact



5, Attaque secondaire 1, Bouclier psychique 3, Contraction du corps 2, Coup puissant 3, Droit 3, Esquive 3, Feinte 1, Sang froid 3.

Historique : Steve a toujours voulu servir son pays : les Etats Unis d'Amérique. Dès sa plus tendre enfance il rêve d'être un soldat, un guerrier. Il regarde tous les films de guerre et s'entraîne intensément pour avoir une forme physique irréprochable. Il rentre donc dans une académie militaire et devient officier dans l'armée américaine à 20 ans en 1992. C'est à peu près au même moment que ses pouvoirs de mutants se manifestent. Loin d'en être effrayé, Steve voit dans ses pouvoirs le moyen de servir encore mieux son pays. Il va trouver ses supérieurs et leur fait part de l'existence de ses pouvoirs. C'est alors que commence pour lui une période difficile où il sert de cobaye aux scientifiques de l'armée. Mais heureusement pour lui, ses supérieurs font pression sur les scientifiques pour que les tests soient interrompus et que Steve rentre au service actif afin que ses «talents» soient utilisées. Steve est depuis lors membre d'un groupe spécial de l'US Army où il porte le nom de code de Capitole. Il est utilisé par l'armée et par la présidence des Etats Unis pour des missions très particulières.

Steve reste très attaché à son pays mais a très mal vécu son séjour de cobaye. Maintenant il ne se sent bien que lorsqu'il est au combat.

Le Marbré

Nom : Pierre de Villecourt

Surnom : Le marbré

Profession : Riche héritier

Sexe : Masculin

Personnalité :

Sexe : Masculin

Personnalité :

Poids : 1600 kg

Taille : 2,02 m

Appartenance à un groupe : Aucun.

Adresse	3	Force	10
Apparence	2	Psychisme	5
Courage	7	Vitesse	5
Endurance	10	Initiative	12

Pouvoirs :

Anaérobie.

Armure 10. Peau de pierre.

Moyen d'Attaque 8. Etant en pierre ses poings ont une inertie et une résistance qui accroissent considérablement les dégâts à main nue.

Compétences : Connaissance - Art 4, Attaque au contact 5, Attaque secondaire 1, Concentration 2, Contraction du corps 2, Coup puissant 2, Connaissance - Droit 2, Esquive 4, Informatique 2, Piloter 3, Sang froid 3.

Description : Un géant de marbre blanc, strié par endroit de fins traits noirs.

Historique : Pierre est le frère jumeau de l'Adénien Golem membre de la Fondation Wagner. En effet, lors de leur naissance alors que Robert a la peau grise, Pierre de son côté a la peau blanche, peut être un peu trop, mais blanche. C'est pourquoi les parents des jumeaux, membres d'une famille riche et noble, décident d'abandonner Robert et de garder Pierre. Pierre suit alors une éducation stricte et passe pour normal. Car les stries noires qu'il a aujourd'hui ne lui sont apparues qu'après son adolescence.

**LES HORDES
DU BITUME**

Ces «gangs» ne sont pas décrits, mais rien que leur nom donne une idée précise de leurs objectifs...

les clowns

Adresse	4	Force	3
Apparence	3	Psychisme	3
Courage	4	Vitesse	3
Endurance	3	Initiative	7

Compétences : Esquive 3, Tir 4.

Equipements : 5 sont équipés de Beretta 92F, trois de Beretta 93 R, un d'un 357 Manurhin et le dernier du Cassull 454.

Les hommes de fer

Adresse	3	Force	5
Apparence	4	Psychisme	3
Courage	3	Vitesse	3
Endurance	4	Initiative	6

Compétences : Attaque au contact 3, Contraction du corps 1, Esquive 2, Médecine 1.

Equipements : Ils ont pour armement des armes blanches moyennes (+ 2D) qui ont la particularité d'être toutes en métal. Battes de Base-ball métalliques, chaînes de motos, Barre à mine...

les maitres des quartiers

Adresse	3	Force	3
Apparence	3	Psychisme	3
Courage	4	Vitesse	3
Endurance	3	Initiative	7

Compétences : Connaissance de la rue 3, Tir 2.

Equipements : Principalement des fusils d'assaut : AK 47 et M 16.

les pantins

Adresse	5	Force	3
Apparence	3	Psychisme	3
Courage	4	Vitesse	4
Endurance	3	Initiative	8

Compétences : Attaque au contact 3, Conduire 5, Esquive 4.

Sous Compétences : Poursuite.

Equipements : Un fouet de cuir se terminant par une bille d'acier (+1D) et une moto, les plus prisées sont les

Bucephales mais les plus courantes sont les Vipères. Les fouets fonctionnent comme le pouvoir filament de niveau deux mais dont la portée ne serait que de deux mètres.

les predicateurs

Adresse	3	Force	3
Apparence	3	Psychisme	3
Courage	5	Vitesse	3
Endurance	4	Initiative	8

Compétences : Convaincre 2, Esquive 2, Se cacher 3, Tir 4.

Equipements : Une Bible et un Franchi PG 85 Riot.

BRÈVES HISTOIRES

(1) Attaque à mains armées en cours (dans un supermarché, une banque, une bijouterie, une station service...). Les agresseurs sont aussi nombreux que les personnages. Se sont des humains moyens, type porte flingue (voir la galerie de portrait), mais sont armés de pistolets mitrailleur (Force 7). Cet événement tombe, évidemment, au moment où les personnages sont en pleine filature ou en grande discussion avec un personnage important du scénario.

(2) Un personnage ou quelqu'un d'autre (une vieille dame, une jolie fille, un homme d'affaire...) est victime d'un pickpocket qui s'enfuit en courant dans une ruelle. Il l'a fait volontairement devant plusieurs témoins, pour attirer au moins une personne au fond de la ruelle. Là les complices attendent pour détrousser le malheureux (2 ou 3 voyous moyens de la galerie de portrait).

(3) Un adénien est en train de se faire lapider par la foule. Attention se comporter violemment envers la foule risquerait d'attiser leur haine. De plus, il n'est pas à douter qu'au moins un journaliste est témoin de la scène et que les photos des personnages risquent d'être diffusé avec la mention criminel ou fou dangereux dans la plupart des médias. La police n'est pas encore présente et risque même de tarder à intervenir.

(4) Les personnages assistent à un accident de voiture, une victime est coincée dans la carcasse de sa voiture. Un inconscient se dirige à vive allure en direction de l'accident, il l'atteindra en quelques tours (de 2 à 4). Les joueurs devront agir vite pour éviter la collision ou au moins sauver le blessé.

(5) Un chat est coincé sur un arbre et sa vieille maîtresse poursuit avec insistance les personnages pour qu'ils aillent le chercher. Cet événement doit intervenir au moment où les personnages sont occupés. Elle fera valoir, s'ils refusent, qu'elle fait partie des proches d'un personnage très influent (homme politique, homme d'affaire, magna de la presse...). La rancune des vieilles dames étant tenace elle créera, plus tard dans le scénario ou dans un scénario futur, des problèmes aux joueurs, pas de graves problèmes mais des problèmes quand même.

(6) Un homme est sur le point de se suicider, en sautant du dixième étage d'un immeuble (ou en sautant du haut d'un pont dans un fleuve avec une pierre attachée au tour du cou). Il vient de perdre son boulot, sa femme vient de le quitter, il vient d'apprendre que son fils est un mutant... Plusieurs choix possibles se présentent aux joueurs : soit ils essayent de convaincre l'homme de ne pas sauter soit ils tentent de rattraper l'homme après qu'il ait sauté, mais dans ce cas de figure l'homme peut en vouloir aux joueurs ou même réessayer par la suite de se suicider.

(7) Les personnages en «civil» sont abordés par un vendeur ambulant ou un mendiant (complètement saoul) très collant. Les personnages auront du mal à s'en défaire, il est suffisamment bruyant pour attirer l'attention sur les personnes. Cela peut gêner les joueurs s'ils sont en pleine filature. Et suffisamment lucide pour reconnaître une manifestation importante d'un pouvoir mutant.

(8) Attentat pro ou anti-mutant (ou contre autre chose : un homme politique, un membre de la pègre) dans un supermarché, un grand magasin ou lors d'une manifestation de l'autre bord. Peut être combinée avec la brève numéro (56). Les personnages peuvent intervenir pour sauver des vies mais un retard leur fera sans doute perdre un temps précieux.

(9) Les personnages découvrent par hasard une bombe dans un supermarché, une banque... Déclencher l'alerte risque de créer la panique mais déplacer la bombe risque de la faire exploser. Enfin les personnages tiennent sans doute à rester discret.

(10) Un homme interpelle un personnage en l'accusant d'être

un mutant. Il dit faire partie d'une section de police et somme le personnage de le suivre. Il est en fait un pauvre homme ayant perdu la raison. Le joueur se fera ainsi remarquer par tous (Faites intervenir cette brève dans un lieu public) et devra se débarrasser sans violence de cette personne. Inoffensive et non violente elle est surtout collante. La blesser est un acte de torture mais on peut rentrer dans sa folie pour s'en débarrasser en lui demandant par exemple sa carte de police qu'elle ne possède pas.

(11) Un ou des personnages, pendant le scénario, se voient menacer pour qu'ils quittent leur appartement. Il s'agit d'un promoteur immobilier qui veut faire raser l'immeuble où loge le ou les personnages (peut être pour faire construire un hôtel, un complexe de loisir, un nouveau centre immobilier...) les hommes de main qui sont là pour effrayer les locataires agissent surtout de nuit ce qui risque de poser des problèmes aux personnages s'ils ne veulent pas prendre le risque de se faire surprendre et de perdre leur anonymat. Le promoteur a engagé beaucoup d'argent dans le projet et donc ne veut et ne peut pas reculer. Il est riche, influent, difficile à atteindre

et si les choses s'enveniment il peut même faire appel à un groupe de mutants peu scrupuleux Nébula peut à cette occasion être crédité d'un contrat assez « juteux ».

(12) Un immeuble est en flamme et une femme hurle que son bébé est resté à l'intérieur (trouver l'incendiaire s'il existe). Les personnages devront s'exposer à des chutes de poutres enflammées (pour esquiver le personnage doit opposer sa caractéristique à une attaque d'une puissance de 4. Dégâts de Force 8 si elles ne sont pas évitées, à noter que les poutres elles mêmes ne font des dégâts que d'une force de 5, les trois points supplémentaires peuvent donc être supprimés par une résistance au feu).

(13) Les personnages assistent à une vente de drogue. Les personnages verront là un moyen facile de gagner une dizaine de points de Vécu en livrant le responsable aux forces de l'ordre. Mais en faisant ça il vont s'attirer les foudres d'un caïd local. Ses hommes de mains, peu dangereux en temps normal pour les héros que sont nos personnages, risquent de le devenir s'ils attaquent les personnages alors qu'ils sont en difficulté. Un moyen de ressourcer

les méchants un peu trop faibles du scénario.

Le dealer est un voyou moyen et les hommes de main du caïd sont de simples porte flingue. Pour les caractéristiques se reporter au chapitre galerie de portrait.

(14) Une personne ou un joueur vient de se faire voler sa voiture, y a-t-il un personnage pouvant aller plus vite que la voiture (elle possède une Vitesse de 8, soit 130 kilomètres/ heures)? Il est aussi évident qu'au moment où se déroule l'action un autre méfait (chercher dans les autres nouvelles) se déroule dans la direction opposée à celle que la voiture emprunte.

(15) Alors qu'un ou des personnages sont dans un magasin, ils s'aperçoivent que le marchand est en train de se faire racketter. Le racket peut être de petite envergure (des voyous moyens) ou de grande envergure (organisé par un organisme mafieux local ou même national). Dans le premier cas les joueurs n'auront pas de mal à mettre les racketteurs hors d'état de nuire, ils leur suffit pour cela d'attraper les voyous accomplissant le racket. Dans le second cas arrêter les racketteurs ne fait que retarder le racket, d'autres gangsters viendront réclamer de

l'argent pour la protection du magasin. Les commerçants le savent et se plaidront auprès des joueurs, ils craignent que le prochain racket soit plus violent. Cela peut vous permettre de faire un mini scénario, s'insérant dans celui en cours.

(16) Un viol se prépare dans une ruelle ou dans les toilettes d'une boîte de nuit. Les joueurs tombe dessus par hasard mais la situation doit être telle que les personnages soient obligés d'intervenir discrètement, soit pour garder l'anonymat car ils ne sont pas en costume, soit pour éviter de trahir leur présence car ils sont en pleine filature. Le ou les violeurs ont les caractéristiques d'un voyou moyen, voir le chapitre galerie de portraits.

(17) Les personnages tombent au milieu d'un règlement de compte entre deux gangs. Choisissez vous même les gangs dans le chapitre réservé au gangs. Lorsque les personnages seront plongés dans la mêlée jusqu'au cou, les forces de l'ordre feront leur apparition. Dans la mêlée elles vont assimiler les personnages à des membres de gang et ouvrir le feu sur eux ; aux personnages de les convaincre de leur bonne foi ou de prendre la fuite. Si les personnages se montrent un

peu trop violents à l'encontre des forces de l'ordre n'oubliez pas qu'ils pourraient alors se retrouver sur la liste de l'U.C.A.D.

(18) Sous le prétexte de contrôle d'alcoolémie, des agents de l'U.C.A.D déguisés en simple agents de police ou en gendarmes, font des prises de sang dans une fourgonnette transformée. Ils prennent ainsi l'identité des personnes et leur prélèvent suffisamment d'échantillon d'ADN pour déterminer si oui ou non ils sont des mutants. Si les personnages ne s'en aperçoivent pas d'eux mêmes, faites leur remarquer qu'une prise de sang aussi systématique est bien étrange.

(19) Les personnages sont accostés par une prostituée et si les personnages refusent, juste après leur passage, le proxénète maltraite la prostituée (ou les personnages passent alors que le proxénète est en train de maltraiter la prostituée).

(20) Les personnages, alors en « civil », sont accostés par un prêcheur de la Nouvelle Eglise (catholique intégriste et déviant qui considère les mutants comme étant de nature démoniaque) qui ignore que les personnages sont des

mutants. Il veut juste une donation pour oeuvrer (militairement, mais c'est le genre de détail qu'il ne signale pas aux personnages) contre le péril mutant. Peu dangereux, lui n'est pas un violent, il à l'aspect d'un illuminé ce qui lui a valu d'essuyer plusieurs refus. Mais pour le plus grand malheur des joueurs il a décidé cette fois qu'il ne lâcherait pas prise jusqu'à ce qu'il ait reçu son obole.

(21) Alors que les personnages sont dans un bar ou une boîte de nuit, en civil pour se divertir ou en costume pour leur travail. C'est le moment qu'ont choisi les forces de l'ordre pour opérer une descente musclée. La faune de ce bar étant ce qu'elle est cette descente tourne rapidement en fusillade. Les personnages, s'ils sont en civil, voient un dealer s'enfuir par la porte de derrière. S'ils sont là pour leur travail, il se pourrait bien que c'est ce moment là que choisissent la ou les personnes les intéressant pour s'enfuir. Vont-ils essayer de la ou les rattraper tout en sachant que s'ils ne sont pas en costume les forces de l'ordre vont les prendre pour des malfaiteurs comme les autres et les poursuivre, tirant s'il le faut sur eux? Il en sera de même s'ils sont en costume, ils ne seraient pas les premiers « clowns costumés » à

travailler pour le crime, les préjugés envers les adéniens étant ce qu'ils sont en cette fin de siècle... N'oubliez pas qu'une réaction trop violente des joueurs contre les représentants de la loi c'est s'assurer une rencontre dans un délai plus ou moins long avec l'U.C.A.D.

Les agents des forces de l'ordre sont identiques à ceux décrits dans le chapitre galerie de portraits. Quant aux malfaiteurs se sont des portes flingues.

(22) Un personnage se fait draguer par une personne du sexe opposé très belle (elle peut faire ça pour plusieurs raisons : amour, espionnage, arnaque...).

(23) Des enfants sont responsables d'un vol devant les yeux des personnages alors en costume. Les personnages doivent, s'ils veulent préserver leur « image de marque » et celle des adéniens, les arrêter sans leur faire de mal et en se montrant le moins agressif possible. Les frapper équivaut à un acte de torture dans le tableau des pertes de points de Vécu. Ils sont nombreux (jusqu'à deux fois plus nombreux que les joueurs), bougent beaucoup et font tout pour ne pas être pris ou pour s'échapper. Une fois qu'ils sont capturés, un

représentant des forces de l'ordre délétera les personnages de leur fardeau, à moins que vous ne vouliez vous servir de cette nouvelle pour retarder et « encombrer » les joueurs. Dans ce cas personne ne voudra s'occuper de ces mineurs et le joueurs auront en charge de trouver un foyer d'accueil à ces charmants bambins.

(24) Les personnages voient un junkie en train de faire une overdose: que vont-ils faire ?

S'ils n'aident pas le junkie, ils risquent de perdre des points de Vécu.

(25) Les personnages sont les témoins de la corruption d'officiers de police par un parrain de la pègre locale...

(26) Une prise d'otage (dans une banque, un supermarché, chez un particulier...).

(27) Trafic d'organes : un homme est agressé pour ses organes ou les personnages assistent à la vente d'organes dans une ruelle sombre.

(28) Un personnage se fait détrousser (dans les toilettes d'une boîte de nuit, dans la rue...). Résiste-t-il à l'agression ? Il n'est pas costumé, donc il lui faut résister tout en essayant de ne pas montrer qu'il est un adénien.

(29) Les personnages sont pris à partie par les supporters (hooligans) de l'équipe locale du sport le plus à la mode. Si les personnages ne montrent pas un certain intérêt pour cette équipe cela risque de dégénérer en bagarre (voyous types, deux à trois fois plus nombreux que les joueurs).

(30) Un psychopathe entre dans le lieu où se trouvent les personnages (bar, boîte de nuit, supermarché, banque...) et commence un carnage.

(31) Des animaux d'un zoo se sont échappés, les personnages tombent nez à nez avec l'un d'eux ou décident d'eux même d'aller à leur recherche. Des personnes louches ont décidé d'en profiter pour tuer ou enlever certains de ces animaux échappés.

(32) Après avoir accompli un acte téméraire les personnages sont accostés par un(e) journaliste qui veut tout savoir sur eux. Les personnages vont devoir s'en débarrasser avec délicatesse, cela pourra même faire un très bon contact pour les prochains scénarios.

(33) Un tremblement de terre (ou une explosion de gaz) provoque l'écroulement de plusieurs immeubles permettant aux personnages de se mettre en valeur, et de gagner des

points de Vécu. Avec cependant quelques risques : feu, plafond sur le point de s'effondrer...

(34) Les personnages sont invités à assister ou à participer à un match de boxe illégal.

(35) Les personnages assistent à un kidnapping ou une personne dit avoir été témoin d'un rapt et raconte si on lui demande (vrai ou faux).

(36) Une personne vient de faire tomber son portefeuille, à peine celui-ci ramassé la personne a disparu (y a-t-il quelque chose de particulier dans ce portefeuille, voir (54)...).

(37) Les personnages sont assaillis par un essaim de guêpes ou d'abeilles, il faut trouver un abri au plus vite.

(38) Des mauvais mutants qui étaient en prison (par la faute des personnages ou non) s'évadent de leur prison ou lors de leur transfert. Aux personnages de les arrêter s'ils sont par hasard sur les lieux de l'évasion (lors d'un transfert) ou de les retrouver.

(39) Une voiture, un camion ou un bus fou roule à toute vitesse (le conducteur vient de perdre

conscience, verglas, neige, ennuis mécaniques...). Il faut arriver à monter dans ce véhicule et l'arrêter.

(40) Dans une fête foraine, la grande roue ou tout autre grand manège se détache.

(41) Un enfant mutant (ou plusieurs), qui ne comprend pas ce qu'il fait est mal, sème la panique dans un grand magasin au rayon jouet (dans la rue...).

(42) Des loubards sont en train d'agresser quelqu'un (une jolie fille, une pauvre vieille...) dans la rue ou dans un appartement.

(43) Un camion transportant des produits toxiques se renverse dans une rue, il faut évacuer au plus vite les patients d'un hôpital ou d'un hospice, tout en évitant de subir soit-même les effets toxiques des gaz.

(44) Les personnages tombent par hasard (dans un bar, une boîte de nuit...) sur une discussion. Il s'agit d'hommes préparant un cambriolage ou une attaque à main armée. Les personnages ne pourront pas écouter toute la discussion car les hommes font attention (sauf si un personnage à l'ouïe développée ou est télépathe). Que faire...

(45) Une personne est en train de se noyer dans le fleuve traversant la ville. Il fait nuit ou il fait très froid ce qui rend difficile le sauvetage.

(46) Les personnages sont témoins de trafic d'uranium, de plutonium ou d'arme.

(47) Une personne accoste les personnages et tombe dans les bras de l'un des joueurs. Elle est morte, elle semble avoir été atteinte d'une maladie inconnue. Les personnages doivent tout faire pour trouver l'origine de ce virus avant de subir à leur tour les effets du virus...

(48) Tentative d'assassinat sur un personnage ou sur une autre personne. Quelles sont les raisons de cette tentative (vengeance, crime passionnel...)?

(49) Alors que les personnages viennent d'empêcher un crime (un vol, l'attaque à mains armées d'une banque...) ils sont pris pour les criminels par la police ou par des supers héros arrivant sur les lieux.

(50) Une voiture fonce à toute allure sur un (ou les) personnage. Après avoir évité la voiture il faut essayer de connaître la raison d'un tel acte

(tentative de meurtre ou simple chauffard).

(51) Une femme est sur le point d'accoucher, aux personnages de l'aider à accoucher, à atteindre un hôpital ou lui amener un médecin.

(52) Il y a une dispute conjugale dans un appartement voisin de celui d'un ou des personnages. La femme hurle à la mort, des bruits de lutte parviennent de l'appartement...

(53) Les personnages sont témoins, ou victimes, d'une arnaque. On peut coupler cette brève avec la numéro (22).

(54) Les personnages entendent un homme parler d'un trésor. Juste après il est agressé mais grâce à l'intervention des personnages, l'homme agonisant leur remet un plan que l'agresseur n'a pas eu le temps de dérober (cette brève peut être combinée avec la brève numéro (36) le plan étant alors dans le portefeuille).

(55) Des meurtres en séries se produisent dans le quartier où habitent un ou les personnages. C'est très gênant pour sauvegarder son identité secrète, donc il faut enquêter.

(56) Une manifestation dégénère en affrontement avec les forces de l'ordre. Cette brève peut être couplée avec la brève numéro (8).

(57) Le gang d'un super vilain sème le trouble en ville (en détruisant tout, la police étant débordée). Mais est ce que ce ne serait pas une diversion ?

(58) Les personnages tombent sur des produits polluants en se promenant au bord d'une rivière ou dans un quartier pauvre. A eux de mener l'enquête qui les mènera au pollueur.

(59) Problème dans un ascenseur, il est coincé ou sur le point de céder. Les personnages peuvent être à l'intérieur de l'ascenseur ou à l'extérieur.

(60) Un «super vilain» ou un parrain de la pègre endoctrine les jeunes désœuvrés, en leur donnant des gens à détester (les Adéniens, les étrangers, les forces de l'ordre...). Il leur fournit des armes pour qu'ils sèment la panique. Cumulable avec la brève numéro (57).

(61) Des gens semblent se réunir dans un cimetière. Pour quelles raisons : violation de sépulture, secte démoniaque, groupuscule terroriste... Peut être aussi couplée avec la brève numéro (60) ou la numéro (46).

(62) Une personne accoste les personnages, elle est amnésique. Aux personnages de retrouver son passé...

(63) Les personnages assistent à l'arrestation de mutants par la Légion Titane, démonstration très impressionnante. Il faut vraiment que vos joueurs soient impressionnés, insistez sur : la rapidité d'action, la violence de l'intervention et son efficacité.

