

CRYSTAL CASE

INTRODUCTION AU KIT

Nous avons à cœur de vous proposer une expérience où les joueurs puissent imaginer des stratégies de combats originales et suivre une enquête non-linéaire afin de les immerger dans une aventure où leurs actions ont des répercussions dans l'histoire.

Crystal Case est un jeu basé sur l'instabilité de la magie sous l'effet du cristal. Chacune de vos attaques magiques sous cristal sont susceptibles d'avoir des effets subsidiaires et incongrues. Il est laissé ainsi le choix au joueur d'utiliser un cristal, peu importe les conséquences ou alors de jouer sans, mais en étant plus faible face aux dangers.

Dans un monde futuriste encore en effervescence dû à l'ouverture d'une faille ouvrant sur un autre monde, une nouvelle organisation est créée pour défendre la ville du crime organisé, la B.E.A.S.T. Un cartel vend illégalement de la morphyte, un cristal augmentant la puissance magique de quiconque l'ingérant malgré un énorme contre-coup et une possibilité d'addiction. Combattez et enquêtez dans un monde en proie à de nombreuses injustices pour défaire une puissante organisation criminelle.

CRÉDITS

Game Designer

HUBERT Basile

DUPONT DE DINECHIN

Vincent BRUNET Maxime

SAINTILAN Loïc MAILLY Théo

Game Artist

Rakotomala Kevin

Ayme Maëline

Briffaut Pauline

Xing Pauline

Joly Elouan

Romane Scalliet

CRYSTAL CASE

SOMMAIRE

UNIVERS

- Néo-Colpa | P.3
- La morphyte | P.4
- Les factions | P. 4/5
- La faille et les labios | P.5

LES RÈGLES DU JEU

- Introduction aux règles | P.6
- Résolution d'action | P.6
- Liste des caractéristique | P.7
- Enquête | P.8
- Combat | P.8
- Combos ou regroupements d'attaques | P.10
- Système d'inventaire | P.11
- Système de mort des joueurs | P.12
- Système de dégâts sur les joueurs | P.12

LES RÈGLES DU JEU (MATÉRIEL)

- Création de personnages | P.13
- Les statistiques des Personnages Non Joueurs | P.14

INTRODUCTION

Introduction à la campagne pour le maître du jeu | P.18

Prologue | P.19

SCÉNARIO

- Hangar, quartier de divertissement pauvre | P.20/21
- Appartement des Dersir, quartier Labios | P.22/23
- Site du Menhir, Parc | P.24/27
- Bâtiment du Coxcept, quartier résidentiel pauvre | P.28/29
- Dancing Pig, Quartier de divertissement pauvre | P.30/31
- Manoir Spencer, Quartier résidentiel riche | P.32/33
- Cathédrale du Culte de la transcendance arcanique, Quartier résidentiel pauvre | P.34/35
- Bijouterie Crazy Diamond, Quartier Marchand | P.36/37
- Usine Rupture Farms, Quartier industriel | P.38/39
- Dock 8, Port | P.40
- Nakatomi Plaza, Centre | P.41/42

CARTE DE LA VILLE

UNIVERS

NÉO-COLPA

Néo-Colpa est une cité-état particulièrement développée. En effet, c'est une mégapole scientifiquement avancée. Un jour, une faille s'ouvrit au-dessus de la ville. De celle-ci surgissent des météorites composées d'un cristal, la **morphyte**. De plus, lors de l'ouverture de la faille, les habitants de Néo-Colpa ont obtenu une magie personnelle. Cette magie, même si elle est faible, bouleversa la société.

Un peuple habitait dans la faille, les **Labios**. Le gouvernement découvrit ce peuple lors de l'exploration de la faille. Comme le monde à l'intérieur de celle-ci se désagrège, le gouvernement a pris l'initiative de ramener les Labios à Néo-Colpa. Malheureusement, cela prend beaucoup de temps.

Les **Labios** se sont lentement mis à s'installer, d'abords mis dans un camp d'urgence par le gouvernement, avant qu'ils commencent à véritablement trouver leur place et que le camp se développe pour devenir le quartier des Labios.

A l'intérieur de la faille, il est possible d'extraire un minerai qui s'appelle la **morphyte**. C'est un cristal pouvant conférer des pouvoirs magiques et très prisé par les hommes. Ce cristal est une source d'énergie nouvelle qui a permis à la ville de Néo-Colpa de bénéficier un nouvel essor économique.

Depuis, cette nouvelle économie avantageuse est ce qui a permis à la ville de Néo-Colpa de déclarer son indépendance et de s'adapter en tant que nouvelle cité-état. Le gouvernement général a mis en place un degré de confinement au début de l'ouverture de la faille afin de garder la population en sécurité des premières chutes de météores.

La différence de richesses chez la population est particulièrement accrue, au point où des quartiers se distinguent. Cette disparité fut accentuée par l'apparition de la faille et plus particulièrement du marché de **morphytes**. Pour s'échapper de leur quotidien, les habitants de Néo-Colpa s'adonnent à de nombreuses activités nocturnes dans les quartiers de divertissements.

Lors de l'ouverture de la faille, une distance fut créée entre les **Labios** et les humains, ce qui est visible dans certains quartiers. Ainsi, le quartier qui abrite les labios comprend différents types de quartiers. Néanmoins, les quartiers de divertissements permettent une meilleure compréhension de ces deux peuples et ainsi de réduire quelque peu les séparations.

Les ressources naturelles se sont appauvries et des déserts se sont formés dû à une sécheresse accrue. Des plans de forêts artificielles se sont développés un peu partout. C'est notamment le cas pour le parc présent dans Néo-Colpa. Le monde est très hétérogène économiquement parlant. L'arrivée des cristaux dans le monde a permis à Neo-Colpa de devenir une cité-état tant l'importance des cristaux est grande. En effet, elle est utilisable comme source d'énergie à la place de l'électricité, pour améliorer les implants ou pour créer des hologrammes.

Pamirna, le pays qui englobait Néo-Colpa originellement, regrette d'avoir donné l'indépendance à Néo-Colpa. Ils font donc pression sur Néo-Colpa pour le faire réintégrer au pays. Pour aider **Pamirna**, d'autres pays font pression sur Néo-Colpa. Heureusement pour Néo-Colpa, d'autres pays encore aident la cité-état afin de nouer des contrats directs pour le marché de la morphyte.

UNIVERS

LA MORPHYTE

La **morphyte** est une forme de cristaux qui sont apparus sous forme de météorites lors de l'apparition de la faille. Ce cristal est de petite taille et est d'une couleur légèrement violette. Elle s'effrite facilement, mais elle reste dure. Il s'agit d'une substance hautement addictive qui a la particularité d'augmenter fortement les compétences magiques sur consommation, malgré un fort contrecoups sur le physique et le mental.

La **morphyte** est donc une substance fortement régulée par le gouvernement, en grande partie au travers de la formation de l'organisation gouvernementale **B.E.A.S.T.**, mais avec toute régulation, des crimes brisant ces régulations arrivent.

LES FACTIONS

LE BEAST

Le **B.E.A.S.T.** (Bureau d'Étude Arcanique des Sociétés Terroristes) est une organisation gouvernementale. Leur but est d'étudier et de réguler la magie dans la société. Elle a été créée suite à l'ouverture de la faille. Les joueurs font partie de cette organisation. Ils sont sous la tutelle du procureur, qui est là pour les encadrer.

LE GOUVERNEMENT

Le gouvernement de **Neo-Colpa** consiste en un conseil de 13 personnes pour régner sur la cité-état. Chaque membre du conseil est voté par les citoyens de Neo-Colpa et a 25 ans minimum. Le conseil réside dans un gratte-ciel au centre de la ville.

LA MANO

La **Mano** est une organisation criminelle dont les secteurs d'activité sont variés mais principalement centrée sur la contrebande de morphytes. Le chef de ce cartel est accompagné de 4 commandants pour l'épauler, contrôlant chacun un secteur d'activité. Ce gang est devenu important lors de l'ouverture de la faille.

ALEKTO CORP

Alekto Corp. est une corporation qui contrôle une grande partie des industries de la ville. Ils ont leur propre milice armée d'armes contondantes. Ils s'occupent aussi de récupérer la **morphyte**.

COXEPT

Coxept est une organisation bénévole œuvrant pour la coexistence entre les humains et les Labios. Elle est composée d'un président et a un fonctionnement similaire à une entreprise. Cette organisation milite activement et participe à des campagnes humanitaires.

LE CULTE DE LA TRANSCENDANCE ARCANIQUE

Ce culte croit en l'émergence d'un Dieu parmi les êtres humains, celui qui parviendra à avoir une magie puissante sans l'utilisation de cristaux. Ce culte est sous le contrôle d'un pape, de quelques évêques et de plusieurs prêtres.

LA FAILLE ET LES LABIOS

Apparu mystérieusement au-dessus de Neo-Colpa il y a 3 ans, la faille s'est ouverte au-dessus de la ville sous une chute de météorites. Elle survole silencieusement la ville et est devenue un emblème de cette cité-état.

Labirba, le monde présent dans la faille, était différent avant l'ouverture de la faille. En effet, la végétation y est touffue et d'une couleur violacée ou bleutée. Le ciel quant à lui est d'une couleur rose clair. Divers fruits et légumes poussaient pour nourrir les Labios. Quant à la faune, elle était principalement composée d'espèces volantes, d'espèces terrestres et agiles ou d'espèces aquatiques qui peuplaient les divers lacs de ce monde.

Suite à l'ouverture de la faille, **Labirba** est devenue instable. La terre s'est soulevée de part en part pour former des îles volantes ayant leur propre gravité. Le dessous de ces îles est composé d'amas de morphytes. En dehors de ces îles volantes, il ne reste qu'un vide froid et sans fond. Ainsi, il ne reste plus beaucoup de végétations, d'espèces animales ou d'eau.

Les **Labios** sont une espèce venant de l'intérieur de la faille. Avant l'ouverture de celle-ci, les Labios étaient un peuple primitif malgré le fait que ce peuple fut un temps avancé. Ils vivaient ainsi en tribus avec un chef à leur tête. Le chef est choisi par l'Oracle, un Labios choisi de père en fils. La base de leur économie reposait sur l'échange de cristaux.

Lors de l'ouverture de la faille, ils durent s'habituer à la cohabitation avec les humains. Les Labios sont addictes à la **morphyte** et ont une connaissance plus poussée de la magie. Ils communiquent en transmettant directement leur pensées dans l'esprit des autres. Physiquement, les Labios ont un teint de peau plutôt mat, pouvant être gris, violacé ou bleu. Leur corps est plus fin et agile que celui des hommes tout en possédant une queue et des jambes digitigrades.

INTRODUCTION AUX RÈGLES :

OBJECTIF DU JEU / COMMENT JOUER ?

Dans **Crystal Case**, vous incarnez un groupe d'enquêteurs placé sur une mission de démantèlement d'un trafic de drogue. Votre rôle est de venir à bout du gang le plus présent dans la ville : “**La MANO**”. Vous devrez, pour cela, résoudre des énigmes, chercher des indices, déverrouiller des accès, interpellier des civils, vous battre contre des groupes armés, vous organiser pour venir à bout de ce trafic.

LES JOUEURS

Les joueurs incarnent chacun un personnage dans le monde de **Crystal Case**. Ils sont directement acteurs dans ce monde de par leur prise de décisions, leurs actions... Ils possèdent chacun des aptitudes, une magie et une arme spécifique, qu'ils choisiront au début de la partie lors de la création de leur propre personnage.

LE MAÎTRE DU JEU

Le **maître du jeu** est un personnage du jeu de rôle. Cependant, il ne joue pas la partie comme les autres joueurs mais organise et guide l'aventure des autres joueurs. Pour cela, il imagine, par exemple, les conséquences des actions, des déplacements... des joueurs. Il prend également le rôle d'arbitre afin de gérer les joueurs lors de potentiels désaccords. Ce rôle est central dans le jeu et permet de guider les joueurs vers la fin de l'aventure.

MATÉRIEL DU JEU

Il y a dans ce kit de découverte :

Un support de **carte**

Un **dé** à 20 faces par joueur

Un **dé de cristal** à 20 faces

RÉSOLUTION D'ACTION

Lorsqu'un joueur souhaite effectuer une action dont l'issue est incertaine, il devra réaliser un lancer de **dé** à 20 faces, par défaut l'action sera une réussite si le résultat du lancer est inférieur au score de la statistique utilisée, à l'inverse l'action sera un échec si jamais le résultat est supérieur au score de la statistique utilisée.

La statistique testée pour le lancer est annoncé par le **maître du jeu** et change selon la situation dans laquelle le joueur se trouve et la nature de son action, par exemple si le joueur souhaite effectuer un saut périlleux il devra effectuer un lancer de dé sur sa statistique d'agilité ou alors si il veut effectuer un coup de poing, il devra effectuer un lancer de dé sur sa statistique de force. Ce système est utilisé durant tout le jeu, en combat comme en dehors, mais certains facteurs peuvent le modifier (cf. modificateurs de réussite).

MODIFICATEURS DE RÉUSSITE

Certains facteurs peuvent modifier le résultat nécessaire à la réussite du lancer de dé, par exemple, si le joueur cherche à se faufiler à travers des ennemis en plein jour, ses chances de réussites seront réduites par le **maître du jeu**, principalement en baissant la statistique testée temporairement à cause de la situation dans laquelle il se trouve. Cependant ces modificateurs ne sont pas nécessairement négatifs, si la situation est particulièrement favorable à la réussite de l'action, le maître du jeu peut décider d'augmenter temporairement le score de statistique testé.



JETS MULTIPLES

Si une action particulière semble nécessiter plusieurs statistiques, et qu'elle semble difficile à résoudre ou improbable, le **maître du jeu** peut demander plusieurs lancers de dé au joueur pour réussir cette action, tous les lancers doivent être réussis pour une réussite complète, si ils sont tous ratés l'action est un échec, et si une partie des lancers sont réussis la réussite de l'action n'est que partielle (le **maître du jeu** décide du résultat selon les statistiques testées et leurs résultats).

JETS CRITIQUES

Les actions n'ont pas toujours le même degré de réussite ou d'échec, si le lancer de **dé** 20 faces renvoie un résultat inférieur ou égal à 2 ou bien supérieur ou égal à 19 il s'agit d'un **résultat critique**, si le joueur obtient 1 ou 2 par exemple, son action est une réussite critique et celle-ci va obligatoirement réussir, le **maître du jeu** peut aussi décider d'un bonus supplémentaire lié à l'action. Par contre, si le joueur obtient 19 ou 20, son action est un échec critique, ce résultat va immédiatement entraîner l'échec total de celle-ci, le maître du jeu peut, là aussi, décider d'une conséquence négative supplémentaire liée à l'action.

LISTE DES CARACTÉRISTIQUES

Voici la liste des caractéristiques présente sur les personnages :



VIE : Les points de vie permettent d'imaginer la santé de son personnage.



FORCE : Permet au personnage une plus grande force physique notamment pour les combats, avec ou sans armes, au corps à corps.



PERCEPTION : Permet au personnage d'anticiper les ennemis, objets, constructions, et de percevoir certains détails dans une zone.



AGILITÉ : Permet au personnage une plus grande aptitude physique notamment pour réaliser des mouvements rapides ou complexes. En combat elle permet aussi d'agir plus ou moins rapidement selon la valeur de celle-ci.



PRÉCISION : Permet au personnage d'être plus précis lors de ses attaques ou actions.



MAGIE : Permet de lancer des compétences magiques.



FURTIVITÉ : Permet de se déplacer de manière discrète lors de moments d'infiltration ou d'observation.



HACKING : Permet de prendre le contrôle de circuits informatiques et de les manipuler à sa guise.



CHARISME : Convaincre une personne pour lui soutirer des informations, l'obliger à se rendre...

ENQUÊTE

SPATIALISATION

Le rôle du **maitre du jeu** est de décrire les lieux aux joueurs à chaque fois que ceux-ci changent de scène. Il va donc présenter les différents potentiels points d'intérêts dans chaque **scène du jeu**, les joueurs sont libres de faire des jets de perception pour acquérir le plus d'informations possibles sur les lieux et éventuellement des pistes vers les indices. Il peut aussi décider d'utiliser le **support de carte** pour aider les joueurs à mieux visualiser l'endroit dans lequel ils se trouvent.



QG (ASSISTANCE DE SECOURS)

Les joueurs ont la possibilité d'appeler à tout moment le **QG** pour analyser un indice en particulier s'ils ne sont pas sûr de sa nature ou de son intérêt, si jamais le **maitre du jeu** se rend compte que les joueurs stagnent dans leur enquête il peut engager un appel téléphonique avec le **procureur** où celui-ci demande un rapport de l'enquête aux joueurs. Le **procureur** renverra une piste à explorer parmi les indices déjà obtenus par les joueurs.



RÉCOLTE D'INDICE

Les joueurs peuvent interagir avec tous les objets qui se trouvent dans chaque scène. Quand ils interagissent avec un **objet clé**, soit en le récupérant soit en l'examinant, le **maitre du jeu** indique que c'est un **indice** et qu'ils peuvent s'en servir pour faire avancer l'enquête. Il est conseillé que les joueurs prennent des notes des **indices** sur une feuille à part.

BLACK MAIL/TRAFFIC D'INFORMATIONS

Lorsqu'un joueur interroge un personnage, il peut utiliser des éléments récupérés auparavant pour soutirer des informations à celui-ci, ou bien s'en servir comme dissuasion dans un moment critique. Ces éléments peuvent être de natures différentes (photos compromettantes, screenshots de conversations, fausse rumeur, etc...). La cible de cet interrogatoire doit porter un intérêt particulier aux informations que les joueurs utilisent contre elle ou ce qu'ils lui proposent en échange de sa collaboration.



COMBAT

L'ORDRE DES ACTIONS

Au début d'un combat, l'ordre de réalisation des actions est déterminé par le score de la **statistique d'agilité**. Plus ce score est élevé, plus le joueur joue tôt ses actions. Par exemple, si le joueur 1 possède un score d'agilité de 10 et le joueur 2 possède un score d'agilité de 12, le joueur 2 joue avant le joueur 1. En cas d'égalité des statistiques d'agilité, les joueurs s'arrangent pour savoir lequel joue avant l'autre. Si les deux joueurs n'arrivent pas à s'arranger, le **maitre du jeu** tranche.

Si lors du début d'un tour de jeu, un ou plusieurs joueurs se trouvent plus proches des ennemis que les autres, il jouent alors leur tour en premier et ainsi de suite pour les autres joueurs. La décision de l'ordre de jeu appartient alors au maitre du jeu.

LE DÉ DE CRISTAL

La prise de **cristaux** permet d'amplifier grandement la **magie** et la rendre beaucoup plus forte et maniable, cependant à chaque fois que le joueur utilisera de la magie sous cristaux, le **maitre du jeu** devra lancer le **dé de cristal**. La valeur de ce dé de cristal déterminera l'instabilité de la magie du joueur en question et donc les conséquences potentielles de son utilisation. Par défaut le résultat du dé 20 de cristal doit être inférieur à 10 pour ne pas être instable. Lors du lancer du dé de cristal, plus le nombre obtenu est supérieur à 10 plus l'instabilité est grande, cela provoquera une **magie** beaucoup plus aléatoire, incontrôlable.

Voici une liste de suggestions d'effets aléatoires d'instabilité pour la magie des joueurs :

Changement de direction du sort	Diminution ou augmentation des dégâts / vitesse ...
Explosion du sort	
Désintégration du sort	Conséquences sur d'autres joueurs
Autonomie du sort	Conséquences sur l'espace
Changement de cible	Choix du maitre du jeu



CONSÉQUENCES DE L'UTILISATION DE MORPHYTE

Tous les **2 cristaux** consommés par un même joueur, une légère **réduction de 1** sur la statistique d'agilité est effectuée de manière permanente. Cette réduction ne peut pas être rectifiée.

Une fois à **6 cristaux** consommés le joueur en devient **dépendant** et doit en prendre régulièrement sous peine de perdre des PV.

A chaque cristal utilisé, le joueur obtient :

- Une augmentation de **l'instabilité magique***

- Un bonus de **magie** (+4 pendant les tours ou le cristal est actif)

- Une **amplification du sort magique** qui devient plus puissant et plus imposant.

- Un **effet instable potentiel** (les sorts ne sont pas instables sans l'emprise des cristaux)

- Un **bonus de vie** qui ajoute 3 points de vie pendant l'utilisation du cristal.

- L'ajout d'un cristal pris sur la **fiche perso**.

Lorsque le joueur arrive à **6 cristaux** pris, il a donc atteint le maximum de cristaux :

L'instabilité magique est au maximum*

Un bonus de statistiques de **magie de 6** pendant le temps d'activation du cristal

Un bonus de **vie** de 5 points de vie.

Une **dépendance** au cristal, c'est à dire qu'il est obligé d'en consommer sinon il **perd 2 points de vie 3 tours après en avoir consommé** pour la dernière fois et ce malus continue tant qu'il n'en a pas re-consommé.

**Limite d'instabilité = 10 - cristaux utilisés par le personnage*

Par exemple : 10 - 6 = 4, il faut donc faire 4 ou moins pour ne pas avoir d'instabilité sur le sort magique.

*Une fois que le joueur est à 6 cristaux, ses sorts lancés seront certes très puissants **MAIS** extrêmement instable.*

DEBAT

COMBOS OU REGROUPEMENTS D'ATTAQUES

Il est possible d'effectuer des **combos** entre plusieurs joueurs, ces combos sont plus puissants et permettent des actions coordonnées. Les combos sont présents pendant les combats ou hors des combats.

Pour réaliser un **combo**, les joueurs doivent exprimer leur envie d'en réaliser un ensemble, si le **maitre du jeu** valide le combo désiré par les joueurs, le tour de jeu de tous les joueurs impliqués dans ce combo est effectué pendant le tour du joueur ayant le plus d'agilité parmi ces joueurs et utilise le tour de tous les joueurs impliqués.

Pour vérifier la réussite du combo le **maitre du jeu** réalise un lancer de **dé**, chaque joueur impliqué dans le combo doit faire de même, si le résultat d'un des joueurs est inférieur au lancer du **maitre du jeu** le combo s'effectue.

Les **combos** peuvent être de différentes natures :

Les **combos magiques** lorsque toutes les actions des personnages utilisent de la magie. Suite au lancers de **dés**, il y a un lancer de **dé de cristal** général effectué par le **maitre du jeu**.

Les **combos techno-magiques** lorsque les actions mêlent magie et technologie. Par exemple : Un tir de sniper enflammé. Dans ce cas, les lancers de dé de cristal sont réalisés par les joueurs ayant utilisé de la magie.

Les **combos non magiques** lorsque les actions n'utilisent pas de magie. Il n'y a dans ce cas pas de lancer de **dé de cristal**.



LES ARMES POUR LES ENNEMIS

Lors de la partie, le **maître du jeu** a la possibilité d'ajouter l'arme de son choix pour chaque ennemi et robot, mais il peut également inventer une arme et ses statistiques associées. Lors de l'ajout des **armes** à l'ennemi, les statistiques associées à celles-ci seront ajoutées aux statistiques de base de l'ennemi.

Les statistiques des **armes** à ajouter aux ennemis :

MÊLÉE



- o Poing américain (+ 2 force, + 4 furtivité, + 5 agilité, + 1 charisme)



- o Matraque (+ 2 force, + 4 furtivité, + 4 agilité, + 1 charisme)



- o Couteau (+ 4 force, + 5 furtivité, + 5 agilité, + 3 charisme)



- o Sabre (+ 5 force, + 4 furtivité, + 3 agilité, + 5 charisme)

DISTANCE



- o Pistolet (+ 2 force, + 2 furtivité, + 2 agilité, + 2 charisme, - 1 précision)



- o Fusil sniper (+ 6 force, -1 furtivité, -4 agilité, +4 charisme, + 4 précision)



- o Fusil d'assaut (+ 3 force, - 2 furtivité, + 1 agilité, +3 charisme, - 2 précision)



- o Desert eagle (+ 4 force, + 3 furtivité, + 2 agilité, + 2 charisme, - 1 précision)

Le maître du jeu a également la possibilité d'ajouter ou d'inventer une magie de son choix pour chaque ennemi

SYSTÈME DE SANTÉ :

Les **points de vie** représentent "l'état" d'un personnage. Ils sont l'unique moyen de rester en vie. Si vous subissez des dégâts, vos points de vie diminuent. Pendant toute l'aventure, chaque joueur devra veiller à ce que son nombre de points de vie ne tombe pas à zéro. En effet, si les **points de vie** d'un personnage tombent à zéro, en combat, une phase de **hors combat** commence alors pour lui de **3 tours**, il ne peut rien faire mis à part attendre l'aide de ses alliés. Si, à l'issue de ces 3 tours, aucun des autres joueurs n'est venu l'aider à se **“réanimer”**, le joueur entame donc une **phase d'évanouissement**. Cependant, si un joueur vient l'aider pendant ces 3 tours (ce qui lui consume un tour de jeu) le joueur revient dans le combat.

UN SYSTÈME DE SOINS

Les magies de soins sont autorisées et régulées par le **maître du jeu** comme toutes les autres magies pour qu'elle soit raisonnablement forte, il est aussi possible pour les joueurs de se procurer des bandages et des soins offerts grâce à leurs cartes du **B.E.A.S.T.** Lorsque les joueurs veulent se soigner (soigner des blessures / des fractures...) ils peuvent se rendre aux urgences spécialisées du **B.E.A.S.T.**

UN SYSTÈME D'ÉVANOUISSEMENT

Lorsqu'un personnage est en **état d'évanouissement**, il effectue un lancer de dé à chaque tour pour vérifier s'il réussi à se relever, il doit faire **5 ou moins** pour réussir, en évanouissement **le joueur est incapable de jouer** et il ne peut rien faire à par essayer de se réanimer lui-même.

SYSTÈME D'INVENTAIRE

Lors de l'aventure, les joueurs seront amenés à collecter des **objets**, des **indices** ou même à transporter les **cristaux**, des **armes** et les **menottes**. Un **système d'inventaire** est donc présent pour que chaque joueur puisse stocker sur lui des objets en tout genre. Il n'y a pas de limite d'objets, de poids, c'est à dire que tout objet présent dans le jeu peut être ajouté à l'inventaire cependant, le **maître du jeu** doit tout de même s'assurer de la cohérence des objets transportés.

L'inventaire de chaque joueur sera rempli, en retournant au **QG**, par des **objets de base** : **5** cristaux et **5** menottes maximum pour chaque joueur. Après utilisation de ses cristaux et de ses menottes, si le joueur veut à nouveau remplir son inventaire avec **5** cristaux et **5** menottes, il doit **retourner à la base**.

MENOTTES TECHNOLOGIQUES

Les **menottes technologiques** permettent aux joueurs de **neutraliser et capturer** un ennemi sans le tuer. Ces menottes technologiques servent non seulement à bloquer les ennemis dans leur déplacements mais également à les empêcher d'appeler au secours. En effet, lorsque les menottes sont fixées sur l'ennemi, un bras mécanique vient se fixer sur la bouche de la victime et bloque toute onde telle qu'elle soit.

Pour utiliser ces **menottes**, il faut effectuer un lancer de dés de précision si on est à distance, mais pas de jet si au corps à corps. Si le joueur loupe son lancer, les menottes disparaissent, se désintègrent avant de toucher le sol et d'autres ennemis ne sont pas alertés. Il faut attendre un tour pour relancer. Le lancer de **menottes** ou la neutralisation au corps à corps coûte un tour au joueur qui s'en charge.

Les **menottes** réagissent à la magie, elles sont plus facilement attirées par des cibles qui ont été touchées par la magie dans le combat. Cette réaction provoque donc lors du lancer de **dé** un bonus de précision attribué par le **maître du jeu**.

Les menottes permettent au joueur de choisir la meilleure solution, selon lui, entre les menottes ou la mort.

Les **menottes** peuvent être lancées seulement si l'ennemi est **hors d'état de combattre** (assommé, évanoui, maîtrisé, électrifié, bloqué...). C'est le maître du jeu qui décide si l'ennemi est hors d'état de combattre. Tant que l'ennemi peut bouger / est réactif, les **menottes** n'auront aucun effet sur lui.

LES RÈGLES DU JEU.

SUPPORT CARTE

Le **support de la carte** est facultatif mais permet au maître du jeu de définir l'environnement dans lequel les joueurs évoluent, elle est utilisable durant les combats, sa légende est décidée par le maître du jeu directement et aucune règle de mouvement n'y est affectée, elle sert purement comme **repère visuel** pour les joueurs et le maître du jeu.

La carte est double face si jamais les joueurs se trouvent dans 2 espaces différents au même moment.

EN COMBAT

Les joueurs se positionnent sur la grille hexagonale au début du combat (selon une zone définie par le maître du jeu).
Si le **maître du jeu** utilise le support de carte, il doit aussi définir la position de chaque ennemi (ainsi que la **direction** dans laquelle ils regardent, sous forme d'un **triangle** ou d'une **flèche** par exemple) et des potentiels éléments intéressants du combat, comme des **caisses**, des **bâtiments**, des **conduits**... qui pourraient éventuellement servir aux joueurs lors de leur aventure.

SYSTÈME DE DÉGÂTS SUR LES JOUEURS

<u>Les dégâts des armes à distance :</u>	<u>Les dégâts des armes au corps à corps :</u>	<u>Les dégâts sans arme</u>
Inflige 5 à 7 Dmg par coup	Inflige 4 à 6 Dmg par coup	Inflige 1 à 4 Dmg par coup

Lorsque les dégâts sont supérieurs à **5**, la diminution des PV entraine une **baisse de stats de 1 à 3** dans une statistique liée à la localisation des dégâts et selon la gravité.

SYSTÈME DE MORT DES JOUEURS

Si tous les joueurs de l'équipe s'évanouissent la partie est **perdue** et c'est un game over, les joueurs ne peuvent donc pas perdre leur personnage **individuellement** mais ils ont la possibilité de perdre la partie **tous ensemble**.

Il leur est aussi possible de recréer un nouvel agent du **B.E.A.S.T.** et de continuer l'aventure où elle s'était arrêtée si ils le souhaitent.

LES RÈGLES DU JEU (MATÉRIEL)

CRÉATION DE PERSONNAGES

Il est possible de créer son propre personnage en ajustant les **statistiques**, en choisissant sa propre **magie** et son **arme** de départ, ou alors en les imaginant.

35 points de compétences **à ajouter** à ces statistiques de base **(+8 max** par stat).



Vie - 12



Force - 7



Agilité - 7



Furtivité - 7



Hacking - 7



Précision - 7



Magie - 7



Perception - 7



Charisme - 7

Eléments à inclure :

Armes

Magies

Inventaire

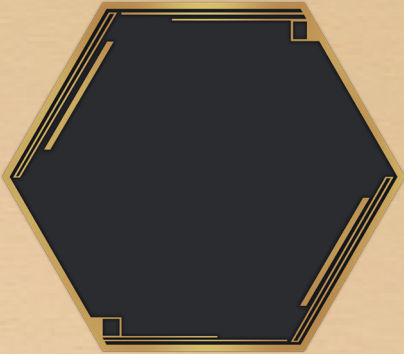
Jauge cristaux

Image du perso

Statistiques des personnages

Background et caractère (Personnalité/Problématique)

Théories (bloc notes pour l'enquête, si le joueur n'a pas envie de perdre le fil de sa pensée)



Template pour l'image du perso

ARMES

Lors de la création du personnage, les joueurs doivent choisir une **arme de service**. Ils ont la possibilité de choisir parmi les armes proposées dans la liste suivante ou bien de créer leur propre arme, leur arme peut mêler la **distance** et le **corps à corps**. Les joueurs pourront récupérer d'autres armes plus ou moins fortes tout au long de la partie et en stocker plusieurs dans leur **inventaire**. Le **maître du jeu** sera chargé de savoir si les armes récupérées et stockées par les joueurs dans leur inventaire sont équilibrées ou non.

Liste d'armes prédéfinies pour le début de l'aventure :

Matraque	Lance	Desert Eagle
Couteau	Batte de baseball	Sniper
Katana	Pistolet	Choix du joueur ...

MAGIE

La **magie** rentre dans le processus de création de personnage, les joueurs doivent annoncer au **maître du jeu** la magie qu'ils souhaitent utiliser. Les joueurs peuvent choisir parmi les **magies prédéfinies** dans la liste ci-dessous ou alors créer leur propre magie. Le **maître du jeu** se réserve le droit de la refuser ou de la limiter si celle-ci semble trop puissante.

Liste d'idées de magies prédéfinies :

MAGIES ÉLÉMENTAIRES	MAGIES ALTERNATIVES
Magie du feu	Magie des tempêtes / vent
Magie des glaces	Magie de la foudre
Magie des terres	Magie des fils
Magie de l'eau	Magie de la fumée (du poison, de la glace, dense...)
	Magie d'invisibilité

LES RÈGLES DU JEU (MATÉRIEL)

LES STATISTIQUES DES PERSONNAGES NON JOUEURS

Les statistiques des ennemis (la statistique de magie et vie doit être entre 7 et 15). C'est le **maître du jeu** qui adapte les statistiques lorsqu'il crée les personnages non joueurs selon la situation, il peut aussi leur rajouter une **arme** selon le scénario afin d'ajouter des statistiques, il choisit aussi la **magie** des ennemis/si ils sont capables de l'utiliser ou non.

LES STATISTIQUES DES ENNEMIS

 Vie - 5 à 15
 Force - 7
 Agilité - 7
 Furtivité - 7
 Hacking - 7
 Précision - 7
 Magie - 7 à 15
 Perception - 7
 Charisme - 7

LES STATISTIQUES DE POTENTIELS ALLIÉS

 Vie : 5 - 20
 Force : 6
 Agilité : 7
 Furtivité : 8
 Hacking : 9
 Précision : 8
 Magie : 7 - 15
 Perception : 5
 Charisme : 5

La magie des potentiels alliés est imaginée par le maître joueur lui-même, ils ne sont pas présents dans le scénario mais les joueurs ont la possibilité de socialiser tels qu'ils le souhaitent, ces statistiques sont utilisées comme format de base pour ces alliés

LES STATISTIQUES DE CIVILS

 Force - 5
 Agilité - 5
 Furtivité - 7
 Hacking - 3
 Précision - 5
 Magie - 4
 Perception - 4
 Charisme - 4
Magie : élémentaire basique (feu/eau/électricité), pas accès au cristaux
Désarmés

LES STATISTIQUES DU PROCUREUR

 Force : 10
 Agilité : 8
 Furtivité : 8
 Hacking : 13
 Precision : 15
 Magie : 10
 Perception : 10
 Charisme : 16
Arme : Pistolet
Magie : Gravité

LES ROBOTS

Armes - Imaginées ou choisies par le **maître du jeu**

Les robots sont des ennemis, ils possèdent des **armes intégrées** et peuvent être **hackés** par les joueurs. Ils ne possèdent pas de **magie**.

 Force - 6	 Précision - 8
 Agilité - 4	 Magie - 0
 Furtivité - 4	 Perception - 2
 Hacking - 8	 Charisme - 1

LA MANO

FREDDIE "THE BUTCHER" RIBBS



Ce personnage est un lâche qui n'hésite pas à s'enfuir lorsque ses hommes se font massacrer. Il est présent dans une multitude de trafics de morphyte et est craint par pratiquement tous les habitants. Il n'hésite pas à leur faire subir du chantage ou de l'intimidation par l'intermédiaire de ses hommes pour les dissuader de tenter quelque chose contre lui. C'est un manipulateur général et la plupart des dealers qui vendent de morphyte dans le quartier travaillent pour Ribbs.

Il est équipé d'un hachoir géant et peut réaliser des tremblements de terre (jet d'agilité à faire par les joueurs pour ne pas tomber) sur quelques kilomètres maximum. Son hachoir est une arme redoutable au corps à corps comme à distance car il peut le lancer.

 VIE : 20	 FURTIVITÉ : 7	 MAGIE : 11
 FORCE : 13	 HACKING : 10	 PERCEPTION : 13
 AGILITÉ : 7	 PRÉCISION : 11	 CHARISME : 16

ARME : Hachoir Géant
MAGIE : Tremblement de terre



MIA STRANGELOVE

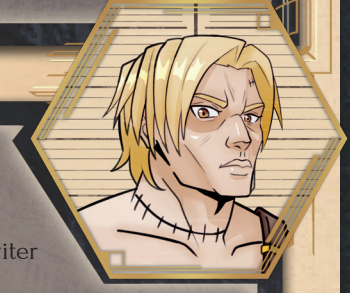
Mia est une femme riche, hautaine et méprisante, elle n'apprécie pas les pauvres. Elle est blonde et grande, porte généralement un manteau de fourrure. Mia agit dans l'ombre et possède de nombreux contacts dans la ville de Neo-Colpa et surement bien au-delà. Elle est la propriétaire de la bijouterie Crazy Diamond.

Elle est équipée d'un fusil de sniper et peut réaliser des ondes de choc pour repousser les ennemis qui essaieraient de l'approcher. Elle est très précise et furtive ce qui lui permet d'ajouter une forte pression face à ses adversaires.

 VIE : 20	 FURTIVITÉ : 13	 MAGIE : 11
 FORCE : 7	 HACKING : 15	 PERCEPTION : 7
 AGILITÉ : 11	 PRÉCISION : 15	 CHARISME : 15

ARME : Fusil de sniper
MAGIE : Onde de choc

JONATHAN KRUEGER



Ce personnage est un homme colérique et belliqueux, il n'hésite pas à répondre à la moindre provocation qui lui est faite. Il a une énorme cicatrice sur le visage ce qui incite ses ennemis à l'éviter à tout prix.

Il est équipé de deux gants avec des griffes saillantes au bout de ceux-ci. Il attaque au corps à corps mais son pouvoir magique lui permet un allongement de ses bras afin de se tracter donc se déplacer rapidement et sans effort sur une grande distance. Il ne peut cependant pas frapper des ennemis avec ses bras allongés.

 VIE : 20	 FURTIVITÉ : 8	 MAGIE : 10
 FORCE : 17	 HACKING : 8	 PERCEPTION : 13
 AGILITÉ : 11	 PRÉCISION : 11	 CHARISME : 11

ARME : Gants Griffe
MAGIE : Allonger ses bras

DANIEL BELL



Daniel Bell est un homme grand et costaud, il est très sérieux et exprime peu d'émotions. Il porte une salopette, un bonnet et des bottes. Il gère un trafic de morphyte à lui seul et n'hésite pas à aller sur le terrain avec ses hommes.

Il se bat avec une ancre et réalise des typhons qui rapprochent ses ennemis dans le typhon. C'est un adversaire très puissant et ses atouts physiques permettent souvent de régler les problèmes qui lui barrent la route.

VIE : 20	FURTIVITÉ : 9	MAGIE : 12	ARME : Ancre MAGIE : Typhon
FORCE : 15	HACKING : 9	PERCEPTION : 13	
AGILITÉ : 9	PRÉCISION : 13	CHARISME : 10	

DALE C. MONTGOMERY



Dale est le boss de La Mano, après une enfance difficile dans les bas-fonds de Néo-Colpa il entre dans un petit gang de quartier dont il en prend rapidement la tête. Grand, mince et extrêmement intelligent, il détruit ou fédère les autres gangs rivaux avec une vitesse effroyable jusqu'à former son propre empire criminel : La Mano.

Après l'ouverture surprise de la faille au-dessus de la ville, il voit en la morphyte une opportunité en or d'augmenter ses profits et met en place un nouveau trafic qui s'étend sur toute la ville, employant les pauvres pour acheter les riches.

Dale se bat avec un colt modifié et utilise un cristal de morphyte spécial, fruit de longues recherches effectuées dès l'ouverture de la faille : le cristal parfait. Rouge en apparence ce cristal confère à celui qui le possède les pouvoirs de remonter dans le temps, ainsi Dale est quasi immortel en sa possession.

VIE : 20	FURTIVITÉ : 10-15	MAGIE : 9-15	ARME : Colt MAGIE : Rewind
FORCE : 10-15	HACKING : 10-15	PERCEPTION : 10-15	
AGILITÉ : 9-15	PRÉCISION : 10-15	CHARISME : 10-15	



INTRODUCTION

Dans ce scénario, les joueurs incarnent la nouvelle équipe du **B.E.A.S.T.** mise en place pour arrêter la vente illégale de morphyte. Les joueurs vont mener l'enquête pour trouver l'identité du chef de **La Mano**, la mafia responsable du trafic de morphyte dans la ville de **Neo-Colpa**. Les joueurs devront, pour cela, récolter des indices qui leurs permettront de progresser dans l'enquête et suivre des pistes à différents lieux de **Neo-Colpa**.

Les joueurs pourront toujours appeler le **QG** du **B.E.A.S.T.** pour demander de l'aide si jamais ils ne saisissent pas la signification d'un indice ou s'ils se sentent bloqués. Dans ces moments-là, ce sera au **maître du jeu** de les aiguiller dans la bonne direction en prenant le rôle du **Procureur**. Il serait conseillé que les joueurs prennent des notes sur leur fiches personnages ou sur une feuille à part pour garder à jour leur inventaire suite à la collecte d'indices, ainsi que d'écrire les pistes à explorer.

C'est une aventure non linéaire, le scénario se divise en plusieurs embranchements et toutes les pistes mènent à la conclusion de l'enquête. Les joueurs sont libres d'avancer dans leur enquête de la manière qu'ils souhaitent mais le **maître du jeu** jugera de la faisabilité de leurs actions, de manière à ce qu'elles respectent la cohérence de l'univers proposé.

Il est à savoir que les joueurs sont libres d'utiliser leur **magie** dans les phases de combat mais également dans les phases d'enquête pour récolter des indices inaccessibles ou des informations à certaines personnes. Ce sera également au **maître du jeu** de juger la faisabilité des actions en fonction de la situation et de la cohérence de l'univers.

Les joueurs peuvent **communiquer par oreillette**, donc cela ne posera pas de problème pour eux de communiquer en combat. Cependant, les joueurs ne peuvent pas se séparer pour aller à différentes scènes du scénario séparément. Les joueurs doivent rester ensemble pour chaque scène.

Enfin, si des ennemis sont présents dans une scène, le **maître du jeu** est libre de placer les ennemis qu'il a choisi dans le **livret d'introduction**, que ce soit des ennemis simples ou des robots.

Le trafic de **morphytes** expliqué au **maître du jeu** (spoiler):

Le trafic de **morphyte** commence au niveau de la **zone industrielle**, dans une usine qui s'occupe de la collecte de cristaux. **La Mano** s'occupe ensuite de récupérer les cristaux pour les cacher dans des camions de transport de la société **Rupture Farms**. Par la suite, trois types de camions partent en ville. Le premier part en direction du **Dancing Pig**, le deuxième part en direction d'un entrepôt proche de la boutique de **Mia Strangelove** et enfin le troisième part au port pour exporter la **morphyte** à l'international. Ce sont respectivement **Jonathan Krueger**, **Freddie "The Butcher" Ribbs**, **Mia Strangelove** et **Daniel Bell** qui contrôlent le trafic sous les ordres de **Dale C. Montgomery**.

PROLOGUE

Cette partie du scénario n'est pas jouable et sert d'exposition pour les joueurs. Le prologue se déroule dans une salle de briefing du quartier général du **B.E.A.S.T.** situé dans le centre de **Neo-Colpa**. Le **Procureur** fait un briefing aux joueurs pour leur exposer la situation actuelle du trafic de morphyte dans la ville.



Le maitre de jeu peut alors commencer son discours :

PROCUREUR

"Bonjour, vous êtes la nouvelle équipe du **B.E.A.S.T.**, spécialement mise en place pour contrer le trafic de **morphyte** qui ronge notre ville depuis un certain temps. Nous savons que le trafic est actuellement géré par une organisation criminelle qui s'appelle **La Mano**. Tout ce que nous savons à l'heure actuelle sur cette organisation, c'est qu'elle est gérée par un chef qui est à la tête du groupe, et par quatre commandants qui occupent chacun un poste clé de ce trafic. Nous n'avons malheureusement pas plus d'informations à leur sujet.

La mission que je vais vous donner est très simple :

Trouver l'identité du chef de **La Mano** et le tuer !

Vous pouvez épargner les commandants ou simplement les capturer mais le chef lui doit mourir ! Si nous éliminons le problème à sa source, c'est toute l'organisation qui s'écroule et cela portera un coup majeur au trafic de **morphyte**. Avant de passer à votre mission, j'aimerais mettre l'emphasis sur le bon déroulement de cette enquête. Vous avez l'autorisation d'utiliser la **morphyte** si jamais vous rencontrez certaines difficultés lors de vos recherches, mais veuillez s'il vous plait éviter de tout détruire sur votre passage. L'objectif principal des missions qui vous seront attribuées est d'en apprendre plus sur le trafic en capturant des criminels pour les interroger. Plus vous mettrez de criminels derrière les barreaux, plus je serai conciliant avec vous lorsque vous me ferez une demande d'approvisionnement en **armes** ou en **morphyte**.

Suis-je bien clair ?! (... *silence* ...)

Mieux vous travaillez, plus je serais compréhensif.

Des questions ?

Bien, maintenant, passons à la mission. Grâce à un drone de surveillance, nous avons repéré un **hangar** dans le sud du **quartier de divertissement pauvre** qui semblerait stocker illégalement de la **morphyte**. Nous avons cherché le nom du propriétaire mais il est officiellement mort depuis plusieurs années, je pense surtout que celui qui a acheté le **hangar** a utilisé une fausse identité. Nos informations nous indiquent que l'endroit est gardé par trois gardes, un qui garde la porte d'entrée et deux autres qui gardent l'intérieur. Nous savons également qu'une personne a été amenée de force à l'intérieur du hangar, il semblerait bien qu'elle ait été prise en otage.

Votre mission est la suivante :

Sauvez l'otage, neutralisez les gardes et une fois tout cela fait, cherchez d'éventuels **indices** et pistes pouvant nous mener au chef de **La Mano**.

N'oubliez pas d'interroger les éventuels gardes capturés et l'otage si possible, ils peuvent détenir des informations importantes pour notre enquête.

Contactez le **QG** si vous avez besoin d'informations à propos de quoi que ce soit. N'hésitez pas ! Vous avez carte blanche pour aborder la mission de la manière que vous le souhaitez, mais n'oubliez pas, évitez de tout détruire, sinon...

Bien, c'est à vous maintenant ! Je vous souhaite bonne chance."

SCÈNE DU HANGAR / QUARTIER DE DIVERTISSEMENT PAUVRE

DESCRIPTION DU LIEU

Cette scène se situe en début de journée aux abords d'un hangar métallique isolé. Il fait beau, il n'y a pas de perturbation météorologique. A première vue, ce hangar présente plusieurs entrées, une large entrée principale permettant de faire passer des gros véhicules et plusieurs autres entrées comme des portes simples, des conduits d'aérations, des fenêtres. Un ennemi est posté à l'extérieur du hangar, devant la porte d'entrée, il garde cette entrée. Les deux autres ennemis sont postés à l'intérieur du hangar, (à la convenance du maître du jeu).

ARRIVÉE DANS LA SCÈNE (avant le combat) :

Les ennemis sont des hommes de main de Freddie "The Butcher" Ribbs

Le hangar appartient à Freddie "The Butcher" Ribbs et contient de nombreuses caisses de morphytes facilement trouvables à l'intérieur.

Un ennemi est posté à l'extérieur du hangar, devant la porte d'entrée, il garde cette entrée. Les deux autres ennemis sont postés à l'intérieur du hangar, à la convenance du maître du jeu.

LES DIFFÉRENTS CHOIX POSSIBLES

Lors de la réalisation de l'attaque contre les ennemis dans le hangar :

Une phase de combat s'engage alors contre les ennemis dans le hangar. Le système de combat se met alors en place.

OBJECTIF DE LA SCÈNE

Dans cette scène, les joueurs devront neutraliser tous les ennemis présents dans la zone avant de démarrer la recherche de potentiels indices dans le hangar.

UNE FOIS LA PHASE DE COMBAT TERMINÉE

Si les joueurs ont tué tous les ennemis :

Ils ne peuvent pas récupérer d'informations sur les ennemis. Ils se débrouillent alors sans ces/cet indice(s).

Si les joueurs ont des otages ennemis :

Ils ont la possibilité de récupérer des informations grâce aux ennemis capturés et peuvent aller au QG pour demander au procureur un bonus.

PHASE DE RECHERCHES D'INDICES (APRÈS LE COMBAT)

L'otage est un Labios du nom de Derder Dersir. Il est déjà mort à l'arrivée des joueurs. Il n'est donc pas possible de le sauver.

Le corps de l'otage est encore attaché à une chaise, dans une salle isolée du hangar, à l'abri des regards. Il a été frappé à de nombreuses reprises avant de se faire tirer une balle dans la tête. Sa mort est récente.

Les joueurs peuvent demander une identification du corps de l'otage auprès du QG du BEAST. Les joueurs apprendront alors que le corps est celui de Derder Dersir, un jeune habitant du quartier Labios, porté disparu. Ils pourront aussi apprendre qu'il vivait avec sa famille et peuvent aller les voir pour une interrogation faire en sorte que le maître du joueur dise que Derder vivait avec sa famille qui habitait dans le quartier Labios (Indice 1).

Dans la salle où se situe le corps de Derder, il y a près de lui un bureau à tiroir avec un ordinateur allumé et verrouillé par un mot de passe. Il est possible de faire un jet de hacking pour hacker l'ordinateur et en déverrouiller l'accès.

Sur ce même bureau, il y a une carte de visite du "Dancing Pig" situé dans le quartier de divertissement pauvre, c'est la boîte de nuit de Freddie "The Butcher" Ribbs. Les joueurs peuvent demander des renseignements sur le lieu au QG du BEAST. Ils apprendront à ce moment que la boîte de nuit appartient bien à Freddie et qu'il est déjà suspecté d'être impliqué dans des affaires d'extorsion et de contrebande dans le quartier de divertissement pauvre (Indice 2).

Si les joueurs décident de fouiller le bureau, ils trouveront le message "mot de passe : CO_H_N" marqué sur un post-it avec deux lettres effacées. Le mot de passe de l'ordinateur est "COCHON".

Une fois l'ordinateur déverrouillé, les joueurs pourront fouiller les messages et lire un email (Indice 3)

« Lou, prévient les hommes, vous allez prendre des flingues et une caisse de cristaux et me rejoindre sur le site du menhir dans l'parc. RDV avec l'acheteur qui va nous filer un gros paquet de thunes. Alors vous perdez pas comme la dernière fois, faites pas foltrer mon coup ! »

The Butcher

PHASE D'INTERROGATOIRE DES ENNEMIS (si capturés)

Un seul des joueurs ne pourra interroger les ennemis capturés. Les joueurs peuvent se consulter pour poser des questions. Les ennemis peuvent révéler :

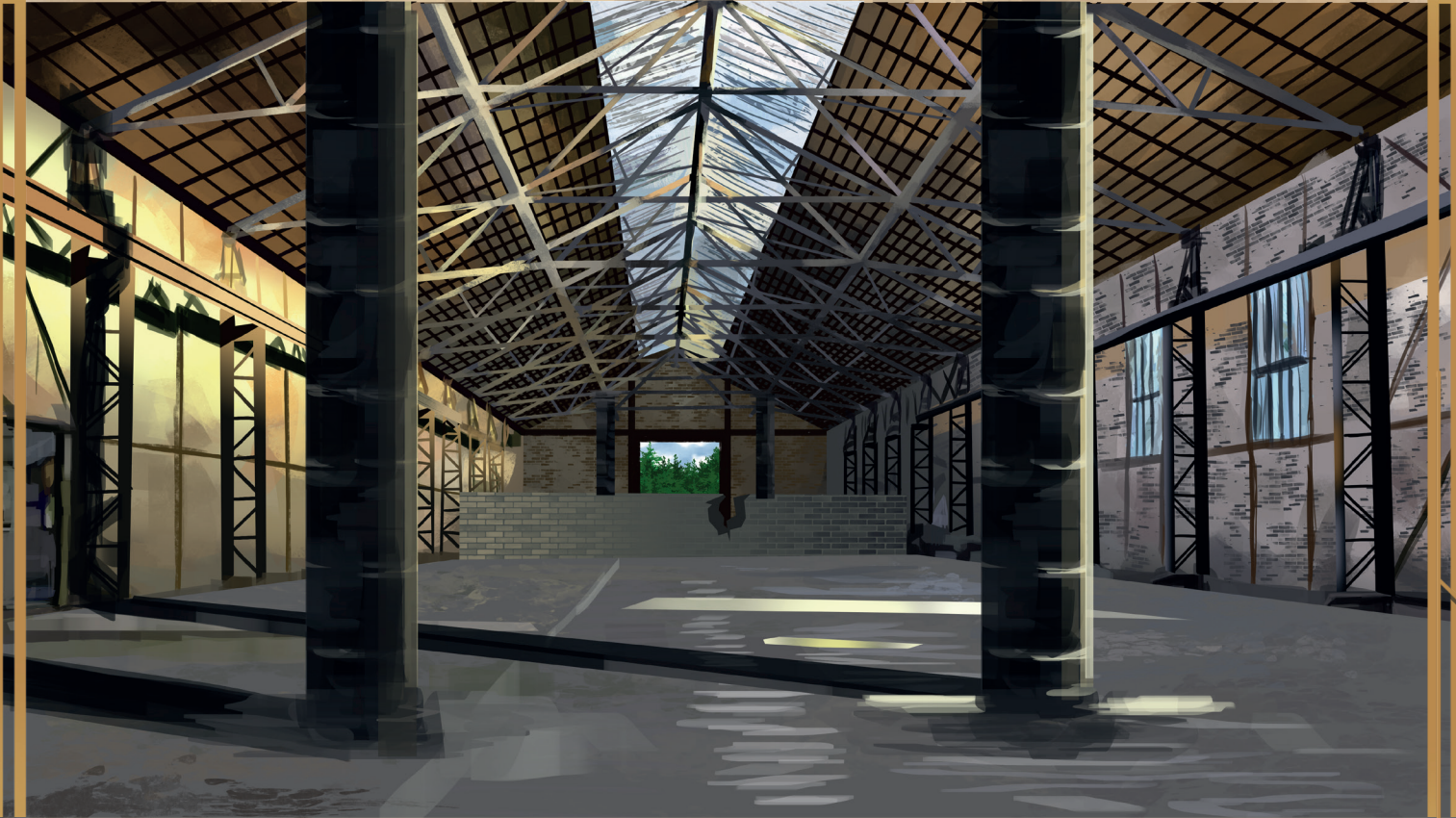
Ils travaillent pour Freddie Ribbs et sont chargés d'interroger Derder pour lui demander où était caché la morphyte qu'il avait volé à un dealer de Freddie.Cependant, l'interrogatoire s'est mal passé et ils n'ont pas réussi à lui soutirer la moindre information.

LES INDICES PRÉSENTS :

Indice 1 - Appartement des Dersir, quartier Labios : Donné par le maître du jeu en demandant l'identification du corps de Derder.

Indice 2 - Dancing Pig, quartier de divertissement pauvre : Noté sur la carte de visite dans le tiroir du bureau.

Indice 3 - Site du Menhir : donné par l'ordinateur (de la part de The Butcher)



APPARTEMENT DES DERSIR / QUARTIER LABIOS

Cette scène se situe en milieu de journée dans un appartement délabré du quartier Labios au premier étage d'un ancien bâtiment manquant vraisemblablement d'entretien. Le quartier Labios était autrefois un quartier ouvrier en ruines, déserté avant l'ouverture de la Faille. Il est maintenant occupé par les Labios. L'appartement des Dersir est occupé par Antara Dersir, la mère de Derder, et par Harrydarn Dersir, père de Derder. Ce sont eux qui ont reporté la disparition de leur fils et depuis, ils vivent dans l'inquiétude. L'appartement est très modeste, il n'y a que peu de meubles. Des fils électriques pendent du plafond. De plus, des sons parasites se font entendre à cause de l'épaisseur des murs.

LES DIFFÉRENTS CHOIX POSSIBLES

Lors de la discussion avec la mère de Derder

- Si les joueurs choisissent d'annoncer la mort de Derder à ses parents :

La mère se mettra à pleurer. Quelle que soit la situation, la famille Dersir se montrera toujours coopérative.

- Si les joueurs demandent des renseignements à la famille :

La famille Dersir avait entendu que Derder se faisait harceler par des hommes travaillant au "Dancing Pig" depuis un mois. Les joueurs peuvent demander des renseignements sur le lieu auprès du QG du BEAST. Ils apprendront alors que la boîte de nuit appartient à un certain Freddie "The Butcher" Ribbs et qu'il est suspecté d'être impliqué dans des affaires d'extorsion et de contrebande dans le quartier de divertissement pauvre (Indice 1).

-Si les joueurs vont fouiller dans la chambre de la victime :

Dans la chambre de Derder, il y a des brochures de recherche de bénévoles pour travailler au Coxsept (Indice 4).

Bien que les parents de Derder soient contents que leur fils participe à une activité bénévole, ils trouvent que son obsession soudaine pourcette association est une chose étrange et inhabituelle (Indice 2).

Pour confirmer leurs suspicions, le père Harrydarn Dersir avait surpris une conversation de son fils au téléphone. Il avait entendu les mots "cristaux", "rendez-vous au Coxsept" et "somme d'argent". Il ne comprenait pas ce que ça voulait dire mais redoutait le pire (Indice 3).

OBJECTIF DE LA SCÈNE

En apprendre plus sur les raisons de la mort de leur fils. Le Procureur rappelle aux joueurs de ménager les parents.

Récemment, Derder passait beaucoup de temps au bâtiment du Coxsept, une association caritative qui aide les personnes en situation précaire, qu'elles soient humaines ou Labios.

LES INDICES PRÉSENTS

L'indice 1 - Dancing Pig, Quartier de divertissement pauvre - mène à l'implication de Freddie "The Butcher" Ribbs dans l'affaire.

L'indice 3 - Bâtiment du Coxsept, Quartier résidentiel pauvre : montre un deal de cristaux à Coxsept.

L'indice 2 - Bâtiment du Coxsept, Quartier résidentiel pauvre : montre que l'implication soudaine de Derder envers Coxsept est étrange.

L'indice 4 - Bâtiment du Coxsept, Quartier résidentiel pauvre : montre que Derder a fait beaucoup de recherches pour rejoindre le Coxsept

ÉVÈNEMENT

Une fois la conversation terminée, c'est à ce moment là que le cri d'une femme retentira dans l'appartement d'à côté. La famille Dersir dira que c'est une dispute conjugale habituelle mais la phrase "Pose ce fusil !" se fera entendre dans l'appartement d'à côté.

LES DIFFÉRENTS CHOIX POSSIBLES

Si les joueurs décident de ne pas intervenir, quand ils sortiront de l'immeuble, ils entendront un coup de feu. S'ils le souhaitent, ils peuvent aller dans l'appartement où se trouve la source du coup de feu.

En entrant, ils verront le cadavre d'une Labios femelle, un fusil de chasse ayant récemment servi, posé par terre et la fenêtre ouverte. Le coupable a fui.

Si les joueurs souhaitent intervenir, alors la situation se présentera de cette façon :

Si les joueurs essaient de frapper à la porte et de demander ce qu'il se passe, ils n'auront pas de réponse et la dispute conjugale continuera. Les joueurs devront s'engager à entrer dans l'appartement par eux-même.

A l'intérieur de l'appartement voisin, un Labios masculin armé d'un fusil de chasse pointé en direction d'une Labios femelle paniquée. Elle est située à quelques mètres de lui. Elle est accusée d'adultère par le Labios armé. Il est vraisemblablement sous l'effet de la drogue et subit une crise de paranoïa (jet de dé de perception pour le savoir).

Quoi que les joueurs tentent, le Labios armé n'écouterà rien et tirera sur le Labios femelle sauf si les joueurs décident d'intervenir. Si le Labios armé est tué avant de pouvoir tirer, le Labios femelle se mettra à pleurer et demandera à ce que les policiers s'en aillent.

Si les joueurs arrivent à l'arrêter avant qu'il ne tire, le Labios femelle leur sera reconnaissante.

Si le Labios arrive à tirer sur le Labios femelle, elle mourra. A partir de ce moment, si les joueurs ont au préalable signalé leur présence au tireur, il essaiera de les tuer eux aussi.

DESCRIPTION DU LIEU

L'appartement est semblable à celui de la famille Dersir, à l'exception d'un grand nombre de détritus jonchant le sol. Une table est renversée face à la porte d'entrée, séparant celle-ci des labios.



SITE DU MENHIR. PARC

DESCRIPTION DU LIEU

Horaire exacte adaptable en fonction des joueurs, mais généralement en fin de journée.

L'ambiance est calme, avec peu de personnes et un soleil couchant rendant le parc plus sombre.

Les joueurs se trouveront dans un site dans lequel sont regroupés différents menhirs, dans une zone dégagée et formant un cercle dans le parc.

OBJECTIF DANS LA SCÈNE

Écouter la transaction pour en apprendre plus sur le trafic de **morphyte**, puis arrêter ou suivre l'un des deux groupes.

DÉROULÉ DE LA SCÈNE

Les personnages dans la scène seront deux groupes qui se rencontreront pour une transaction, le deuxième groupe arrivant si les joueurs attendent pour la transaction :

- un homme en costard avec des lunettes de soleil et qui tient une mallette à la main, accompagné de deux gardes du corps armés de fusils d'assaut, déjà présent à leur arrivée s'ils sont arrivés en avance.

Information cachée : Cet homme est **Jackson Manuel**, l'assistant de **Matéo Spencer** et acheteur de **morphyte** pour cette transaction.

-**Freddie Ribbs** et deux hommes de mains armés.

A leur rencontre, ils auront cette conversation :

Ribbs : "Je suis bien désolé du retard, j'ai eu un malheureux "incident" dernièrement mais j'ai bien ce que vous souhaitez" [Il ouvre sa mallette pour montrer les morphytes contenues à l'intérieur].

Jackson : "Je vois, faisons ça vite, Mr. Spencer souhaite régler cette affaire au plus vite. D'ailleurs, il souhaite savoir également si cela ne posera pas de problème avec Mia Strangelove."

Ribbs : "Oh ne vous inquiétez pas pour ça, je réglerais cette affaire personnellement. Vous direz à monsieur le sénateur qu'il n'a aucune inquiétude à se faire."

Ribbs : "Oh ne vous inquiétez pas pour ça, je réglerais cette affaire personnellement. Vous direz à monsieur le sénateur qu'il n'a aucune inquiétude à se faire."

LES DIFFÉRENTS CHOIX POSSIBLES

Avant/durant la transaction

Ils peuvent attendre et observer la transaction. Pas besoin de jets de dés. A partir de ce moment-là, **Freddie Ribbs** se montrera avec deux autres hommes armés. L'échange de deux mallettes se fera entre les deux hommes pendant qu'ils dialoguent ensemble.

Si la filature est choisie, un unique jet de furtivité réussi est nécessaire pour le faire, on considérera que seulement un joueur effectuera la filature et que le reste du groupe le suivra à distance. Si Ribbs est pris en filature, il ira au “Dancing Pig” (Indice 3).

Si l'acheteur est pris en filature, il ira à un gala de riche situé au manoir Spencer dans le quartier résidentiel riche (Indice 4)

Après la transaction

A la fin de la transaction, Freddie Ribbs et l'acheteur s'en iront de leur côté. Les joueurs peuvent décider de les arrêter s'ils le souhaitent, de les prendre en filature ou bien de se renseigner auprès du **QG du BEAST** au sujet de **Mia Strangelove** (Indice 1) et Mr. Spencer qui est en fait le sénateur Matéo Spencer et qui tient actuellement une soirée de gala chez lui (Indice 2).

Les joueurs peuvent demander la réédition pour une éventuel arrestation, la situation peut se passer de deux manières différentes :

- Si Freddie Ribbs est présent, le combat va directement se lancer (voir section combat).

- Si Freddie Ribbs n'est pas présent, un joueur peut faire un jet de charisme. Si le jet est réussi, alors Jackson et les deux gardes du corps déposeront leurs armes et se feront arrêter. Il est donc possible d'interroger Jackson (voir section interrogation)

Si un combat est engagé, le combat se passera de la manière suivante :

- Si Freddie Ribbs et ses deux hommes de main sont présents, alors Ribbs cherchera à s'enfuir en laissant ses deux hommes de main se battre contre les joueurs.

- Les deux gardes du corps de l'acheteur se mettront à tirer sur les joueurs. L'acheteur, trop effrayé, ira se cacher à l'abri en attendant la fin du combat.

- Une fois le combat terminé, il est possible d'arrêter l'acheteur et de l'interroger. Un jet de charisme est nécessaire mais le maître du jeu peut accorder un bonus au fait que Jackson ait été pris en flagrant délit et sois actuellement dans un état de panique. Si le jet échoue quand même et que les joueurs n'ont pas d'autres pistes, il peut être décidé d'envoyer Jackson au QG du BEAST pour interrogation et de quand même recevoir les informations qu'il détient. Il faut instaurer un léger délai avant qu'ils reçoivent les infos.

Une autre possibilité d'aborder la mission est de se faire passer pour les hommes de main de Ribbs. Le joueur qui effectue l'imposture doit réussir un jet de charisme. S'il le souhaite, il peut vendre sa morphyte en échange de l'argent pour rendre son imposture d'autant plus crédible et dans ce cas, ce sera au maître du jeu d'accorder un bonus de charisme au joueur qui effectuera le jet de dés.

Si le jet est réussi, l'acheteur devra au moins dire la chose suivante :

“Vous direz à Mr. Ribbs que Mr. Spencer est préoccupé vis à vis de cette affaire avec Mia Strangelove et qu'il souhaite que ce soit réglé avant la prochaine campagne d'élection sénatoriale.”

Une fois la transaction effectuée, les joueurs pourront se renseigner au QG du BEAST au sujet de Ribbs (Indice 5), de Mia Strangelove (Indice 6), et de Mr. Spencer qui est en fait Matéo Spencer, hébergeant actuellement une soirée de gala chez lui (Indice 7).

INFORMATIONS DÉTENUES PAR LES PERSONNAGES NON JOUEURS

Les informations que détient Jackson sont les suivantes :

Il s'appelle Jackson Manuel, il est l'assistant du sénateur Matéo Spencer et a été envoyé pour acheter de la morphyte pour son chef Matéo Spencer héberge actuellement une soirée de gala dans son manoir (Indice 8)

Il devait acheter à un homme qui se nomme Freddie “The Butcher” Ribbs (Indice 9).

Les informations que détiennent les hommes de Ribbs si capturés et interrogés :

Ils travaillent pour Freddie “The Butcher” Ribbs (Indice 9).

Les informations que détiennent les gardes du corps de Jackson Manuel si capturés et interrogés:

Ils travaillent pour Matéo Spencer, sénateur de la ville de Neo-Colpa (Indice 8).

Il est à savoir que dès l'instant où les joueurs connaissent le nom de quelqu'un, ils peuvent demander des renseignements auprès du QG du BEAST, le maître du jeu peut leur rappeler si nécessaire :

Freddie “The Butcher” Ribbs : Il est le propriétaire du “Dancing Pig” et probablement impliqué dans des affaires criminelles d'extorsion dans le quartier de divertissement pauvre.

Matéo Spencer : Il est un sénateur de Neo-Colpa, il tient une soirée de gala dans son manoir pour rassembler des fonds pour financer sa prochaine campagne électorale pour se faire réélire en tant que sénateur.

Mia Strangelove : Elle est la riche propriétaire de la bijouterie “Crazy Diamond”.

LES INDICES PRÉSENTS :

Indice 1 - Bijouterie Crazy Diamond, quartier marchand : Se renseigner auprès du QG permet d'apprendre que Mia Strangelove est la propriétaire de la bijouterie Crazy Diamond dans le quartier marchand.

Indice 2 - Manoir Spencer, Quartier résidentiel riche : Se renseigner sur Mr Spencer permet d'apprendre qu'il s'agit du sénateur Matéo Spencer qui est actuellement en train de lancer une gala dans son manoir.

Indice 3 - Dancing Pig, Quartier de divertissement pauvre : Suivre Freddie Ribbs permet de trouver que son local de travail est la boîte de nuit Dancing Pig dans le quartier de divertissement pauvre.

Indice 4 - Manoir Spencer, Quartier résidentiel riche : Suivre l'acheteur permet de le lier au Manoir Spencer.

Indice 5 - Dancing Pig, Quartier de divertissement pauvre : Se renseigner sur Mr Ribbs permet de l'identifier comme le propriétaire du Dancing Pig, Freddie “The Butcher” Ribbs.

Indice 6 - Bijouterie Crazy Diamond, quartier marchand : Se renseigner auprès du QG permet d'apprendre que Mia Strangelove est la propriétaire de la bijouterie Crazy Diamond dans le quartier marchand.

Indice 7 - Manoir Spencer, Quartier résidentiel riche : Se renseigner sur Mr Spencer permet d'apprendre qu'il s'agit du sénateur Matéo Spencer qui est actuellement en train de lancer une gala dans son manoir.

Indice 8 - Manoir Spencer, Quartier résidentiel riche : Interroger les hommes capturés après une confrontation permet d'apprendre que l'acheteur est l'assistant du sénateur Matéo Spencer et permet de le lier au manoir Spencer dans le quartier résidentiel riche.

Indice 9 - Dancing Pig, Quartier de divertissement pauvre : Interroger les hommes capturés après une confrontation permet d'apprendre que le vendeur est Freddie “the Butcher” Ribbs, le propriétaire du Dancing Pig dans le quartier de divertissement pauvre.

BÂTIMENT DU COXEPT / QUARTIER RESIDENTIEL PAUVRE

DESCRIPTION DU LIEU

Les joueurs entrent dans le quartier général du Coxcept, une association qui vient en aide aux plus démunis. Le bâtiment est en fait un ancien gymnase rempli de lits de camp et de tentes. L'endroit grouille de monde, que ce soit des humains ou plus étonnamment des Labios. Il semblerait que tout le monde soit admis ici. Il n'y a que quelques personnes présentes, des réfugiés et des bénévoles.

OBJECTIF DE LA SCÈNE

Interroger le dirigeant du Coxcept pour en apprendre davantage sur **Derder**.

LES DIFFÉRENTS CHOIX POSSIBLES

Un homme viendra accueillir les joueurs. Il s'appelle **Joe Walsh** et c'est le dirigeant et fondateur du Coxcept. C'est un homme poli et accueillant, il est plutôt âgé mais semble être en bonne santé pour son âge. Il n'a rien à cacher et délivrera toutes les informations aux questions posées au cours de la discussion avec les joueurs. L'annonce de la mort de Derder Dersir sera un choc pour lui. Il n'est absolument pas au courant des manigances de **Derder**. Il détient les informations suivantes :

-**Derder Dersir** était un employé bénévole qui travaillait ici. Il venait très régulièrement ici. Il était bien vu par tout le monde.

- Régulièrement, des prêtres du **culte de la transcendance arcanique** viennent rendre visite aux personnes réfugiées du Coxcept. Certains des réfugiés sont pratiquants de cette religion. **Derder** discutait régulièrement avec ces prêtres. Ils viennent de l'église du Culte située également dans le quartier résidentiel pauvre (**Indice 1**).

- **Derder Dersir** a un casier dans les vestiaires (information donnée à la fin de la conversation par le fondateur du Coxcept).

-Bien que les parents de **Derder** soient contents que leur fils participe à une activité bénévole, ils trouvent que son obsession soudaine pour cette association est une chose étrange et inhabituelle (**Indice 2**).



Pour confirmer leurs suspicions, le père Harrydarn Dersir avait surpris une conversation de son fils au téléphone. Il avait entendu les mots "cristaux", "rendez-vous au Coxcept" et "somme d'argent". Il ne comprenait pas ce que ça voulait dire mais redoutait le pire (**Indice 3**).

Les joueurs peuvent ensuite inspecter l'intérieur du casier de Derder. Il est verrouillé par un cadenas électronique à code disposant d'un clavier numérique. Le code est une combinaison de quatre chiffres. Le verrou de la porte peut être croché (jet d'agilité) ou le cadenas peut être déverrouillé par hacking (jet de hacking). Il y a également un détail que peut rapporter le maître du jeu si les joueurs n'arrivent pas à déverrouiller le cadenas : sur le clavier numérique, quatre touches ont leur écriture effacée.

Le code pour déverrouiller le casier est le **0451**

Une fois le casier ouvert, on peut trouver à l'intérieur :

- Le téléphone portable de **Derder**.
- Un petit stock de **morphyte** non transformé donc qui est illégal.
- Une note avec marqué "dealer morphyte **Dancing Pig**" (**Indice 2**).
- Une note avec un numéro de téléphone.

Il est possible de hacker le téléphone de Derder pour le déverrouiller (jet de hacking). Il contient les informations suivantes :

- Des conversations téléphoniques à répétition avec le numéro de téléphone de la note trouvée dans le casier.
- Un message au nom de "acheteur" : "tu viens à l'église aujourd'hui avec les cristaux?"

Le numéro de téléphone noté est en fait celui de la **cathédrale du Culte de la transcendance arcanique** (**Indice 3**).

Une fois le casier fouillé, lorsque les joueurs s'approchent de la sortie, ils voient deux prêtres du culte, ils semblent chercher quelqu'un avant de partir.

Si les joueurs essayent de les interroger (jet de charisme car ce sont des prêtres qui n'aiment pas discuter et souhaitent rester discrets), ils apprendront que :

- Les prêtres cherchent Derder Dersir ; l'évêque de l'église demande de ses nouvelles. (**Indice 4**)

Ils n'ont pas d'autres informations.

INDICES

Indice 1 - Cathédral du Culte de la transcendance arcanique : Derder était en lien avec des membres du **Culte de la transcendance arcanique**. Il mène à la cathédrale du Culte de la transcendance arcanique dans le quartier résidentiel pauvre.

Indice 2 - Dancing Pig, Quartier de divertissement pauvre : Derder s'est procuré de la morphyte au **Dancing Pig**. Il mène au Dancing Pig dans le quartier de divertissement pauvre.

Indice 3 - Cathédral du Culte de la transcendance arcanique : Derder contactait la cathédrale du **Culte de la transcendance arcanique**.

Indice 4 - Cathédral du Culte de la transcendance arcanique : Le culte cherchait Derder.



DANCING PIG / QUARTIER DE DIVERTISSEMENT PAUVRE

DESCRIPTION DU LIEU

A l'extérieur du Dancing Pig, Dans le quartier de divertissement pauvre. Dans les scène, les joueurs seront dans le coeur du quartier du divertissement pauvre, un endroit très fréquenté par les pauvres souhaitant s'amuser autour de jeux d'argents frauduleux, de consommation d'alcool, de drogue, et de profiter de la prostitution locale. Avant d'entrer dans la boîte de nuit, il est possible pour les joueurs d'interroger les marchands locaux. La mention du nom de Freddie "The Butcher" Ribbs va installer la peur chez les locaux. Certains seront réticents à parler, d'autres pourront donner des informations avec vigilance. Les informations que détiennent les locaux :

- Les locaux subissent du chantage et de l'intimidation de la part de Ribbs par l'intermédiaire de ses hommes.
- Certains marchands locaux sont forcé de vendre de la morphyte pour le compte de Ribbs.
- La plupart des dealers qui vendent de morphyte dans le quartier travaillent pour Ribbs.

A l'intérieur du Dancing Pig :

Le Dancing Pig grouille de monde et 4 gardes sont situés à l'intérieur pour surveiller l'endroit.

La boîte de nuit est un endroit très strict quand il s'agit de circuler à l'intérieur. Il est interdit d'entrer dans l'enceinte de la boîte avec ses armes, il faut les déposer au vestiaire.

OBJECTIF DANS LA SCÈNE

Infiltrer le Dancing Pig, neutraliser Freddie "The Butcher" Ribbs et récolter des informations au sujet du trafic de morphytes.

GESTION DES COMBATS

Si un combat est commencé, la foule présente dans la boîte de nuit sortira dans la panique avant que le lieu se retrouve vide à l'exception des joueurs et des ennemis.

Si les joueurs choisissent de confronter Ribbs alors qu'il est encore dans son bureau, il se montrera hostile, appellera ses gardes pour attaquer les joueurs et prendra la fuite

LES DIFFÉRENTS CHOIX POSSIBLES

Les joueurs doivent déposer leurs armes au vestiaire pour entrer normalement.

Pour entrer au Dancing Pig :

- Il est possible de s'infiltrer dans la boîte de nuit par la porte arrière, bien évidemment il faudra effectuer un/des jets de furtivité pour y arriver.
- Il est également possible que les joueurs essayent de rentrer en dissimulant leurs armes s'il ne souhaite pas annoncer qu'ils sont du BEAST. Dans ce cas là, chaque joueur dissimulant une arme doit faire un jet de furtivité.
- Une exception est faite si les joueurs annoncent qu'ils font partie du BEAST et qu'ils souhaitent mener une investigation à l'intérieur. A ce moment-là, Ribbs qui est situé dans son bureau, sera prévenu de leur présence et tentera de s'enfuir. Si les joueurs tentent de l'intercepter à ce moment-là, les quatres gardes attaqueront les joueurs.

INTERROGATION

Si les joueurs arrivent à arrêter Ribbs, il peut être interrogé via un jet de charisme réussi. Si les joueurs mentionnent l'email du hangar (l'échange entre Ribbs et un homme de main) ou la transaction de morphyte faite dans la scène du parc si les joueurs y ont assisté, le maître du jeu peut accorder aux joueurs un bonus de charisme. Ce sont des preuves incriminantes qui mettront la pression sur Ribbs.

Ribbs détient les informations suivantes :

- Il est un des commandants de La Mano
- Depuis peu, il vend de la morphytes à un sénateur qui s'appelle Matéo Spencer (Indice 1).



Si les joueurs demandent au QG du BEAST des renseignements au sujet de Mia Strangelove, ils apprendront qu'elle est la propriétaire du Crazy Diamond, une bijouterie du quartier marchand (Indice 2).

- Le coffre-fort est verrouillé par un verrou électronique, seul le hacking permet de le déverrouiller. A l'intérieur il y a un stock d'argent et deux morphytes.
- Sur le bureau, il y a une lettre d'invitation à une soirée de gala au manoir Spencer (Indice 3).
- Il y a également une carte de visite du Crazy Diamond (Indice 4).

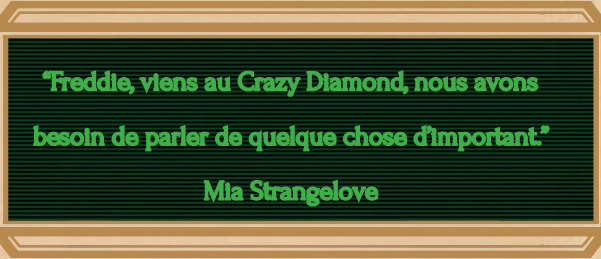
LES INDICES PRÉSENTS

- Indice 1** - Manoir Spencer, Quartier résidentiel riche : Interroger Ribbs permet d'apprendre qu'il vend de la morphyte a un sénateur qui s'appelle Matéo Spencer
- Indice 2** - Crazy Diamond, Quartier marchand : Se renseigner auprès du QG permet d'apprendre que Mia Strangelove est la propriétaire de la bijouterie Crazy Diamond dans le quartier marchand.
- Indice 3** - Manoir Spencer, Quartier marchand : Une lettre d'invitation à une soirée de gala au manoir Spencer permet d'offrir une piste vers une nouvelle location pour continuer l'enquête.
- Indice 4** - Crazy Diamond, Quartier marchand : Une carte de visite de la bijouterie Crazy Diamond permet d'offrir une piste vers une

ENQUÊTE

Une fois le combat terminé, les joueurs peuvent fouiller le bureau de Ribbs. Il y a un ordinateur et un coffre fort.

- L'ordinateur est déverrouillé puisque Ribbs travaillait dessus lorsque les joueurs sont arrivés et n'a pas pensé à le verrouiller. Si les joueurs fouillent l'ordinateur, ils pourront lire ce message :



MANOIR SPENCER / QUARTIER RÉSIDENTIEL RICHE

DESCRIPTION DU LIEU

Une soirée de gala est tenue par le sénateur Matéo Spencer dans son manoir pour collecter des fonds de financement pour sa prochaine campagne électorale. La soirée est interdite d'accès pour toutes les personnes n'ayant pas d'invitation. Le manoir est bien gardé. Des invités discutent de part et autre du manoir de manière bruyante.

OBJECTIF DE LA SCÈNE

L'objectif de cette scène est d'en apprendre plus sur Matéo Spencer, un sénateur.

LES INDICES PRÉSENTS :

Indice 1 - Crazy Diamond, Quartier marchand : Mia Strangelove est une commandante de la Mano. L'indice mène au Crazy Diamond dans le quartier marchand.

Indice 2 - Dock 8, Port : Matéo a vendu le Dock 8 à la Mano.

Indice 3 - Dock 8, Port : Matéo serait lié avec la Mano par rapport au Dock 8.

Indice 4 - Crazy Diamond, Quartier marchand : Matéo serait lié à Mia Strangelove.

Indice 5 - Dock 8, Port : Matéo a vendu le Dock 8 à un certain Daniel Bell.

LES DIFFÉRENTS CHOIX POSSIBLES

Arrivée devant le manoir du sénateur Matéo Spencer :

Les joueurs peuvent utiliser l'invitation de Freddie Ribbs récupérée au Dancing Pig s'ils le souhaitent. Ils pourront rentrer dans ce cas là dans la soirée.

La furtivité est également une option pour s'introduire dans le manoir, une fenêtre étant ouverte au rez-de-chaussée (jet de furtivité).

Les joueurs peuvent se présenter en tant qu'agent du BEAST, auquel cas, Matéo Spencer se présentera à eux. C'est un homme qui souhaite être remarqué et respecté.

Il accueillera les joueurs à bras ouverts et les fera entrer à l'intérieur de la soirée.

Matéo Spencer est un homme politique expérimenté, il ne répondra pas aux éventuelles accusations des joueurs. Un jet de charisme réussi peut pousser Matéo Spencer à révéler l'information suivante : "Certaines personnes riches vont acheter des morphytes au quartier marchand dans des boutiques secrètes et acceptent les clients uniquement sur invitation."

Si les joueurs parlent de la transaction dans le Site du menhir au Parc, Matéo Spencer prendra peur et donnera l'information suivante : "Il a effectué cette transaction car il a eu un différend avec Mia Strangelove, commandant de La Mano et qu'il voulait négocier avec un autre commando de La Mano pour s'attirer ses faveurs (Indice 1)"

- Il a autorisé la vente illégitime du dock 8 du port à La Mano. C'est pour que l'organisation criminelle puisse vendre la morphyte à l'international (Indice 2).

En échange de cette information et de morphyte, il demandera à ne pas être arrêté.

A la fin de la conversation, et s'il n'est pas arrêté, un homme viendra voir Spencer et lui donnera un téléphone en lui disant "C'est l'appel téléphonique que vous attendiez". A ce moment-là, Spencer ira s'éloigner dans un coin isolé de son jardin. Les joueurs peuvent s'ils le désirent se rapprocher discrètement de lui, sans avoir à faire de jet de dés.

Ils entendront les mots suivant :

- Dock 8 du port (Indice 3)

- Mia Strangelove (Indice 4)

- La Mano

Si un joueur le souhaite, il peut faire un jet de furtivité pour se rapprocher davantage pour mieux entendre, la phrase entière est :

"Je vous rappelle monsieur que grâce à moi, vous avez pu acquérir le dock 8 du port pour effectuer vos magouilles.

Maintenant essayez de m'aider à régler mon problème avec Mia Strangelove, je considère avoir fait suffisamment pour La Mano"

Il est à noter que si les joueurs souhaitent l'arrêter après avoir entendu cette remarque, Spencer ne dira plus rien, et aucun jet de charisme ne peut résoudre la situation

Le bureau de Spencer contient des indices, il est fermé à clé. Les joueurs peuvent s'introduire dans la pièce sous prétexte qu'il soit du BEAST, cela augmentera le mécontentement des habitants du lieu. Les joueurs peuvent faire un jet d'agilité pour crocheter la serrure, ou un jet de force pour forcer la porte. Le jet de force peut être répété pour réussir à ouvrir la porte.

A l'intérieur se trouve le bureau du sénateur, et sur le bureau, il y a les papiers d'autorisation de la vente du Dock 8 du port à un certain Daniel Bell (Indice 5).



CATHÉDRALE DU CULTE DE LA TRANSCENDANCE

ARCANIQUE / QUARTIER RÉSIDENTIEL PAUVRE

DESCRIPTION DU LIEU

Cette scène se déroule à l'intérieur d'une grande église du culte de la transcendance arcanique. C'est une cathédrale éclatante située au milieu de bâtiments et maisons mal entretenus et salis avec le temps par la pollution. A l'intérieur de celle-ci, des habitants du quartier et des prêtres prient dans le silence. Le responsable des lieux est un évêque du nom de Joseph Lamb. C'est un homme discret et réservé et il est très dévoué à son travail au sein du culte.

OBJECTIF DE LA SCÈNE

L'objectif dans cette scène est de neutraliser tous les ennemis et de sauver les otages dans l'église.

LES DIFFÉRENTS CHOIX POSSIBLES

La scène débute lorsque des hommes de La Mano vont chercher des documents dans le bureau de l'évêque pendant que d'autres retiennent l'évêque en otage :

Les joueurs se trouvent déjà à l'intérieur de la cathédrale quand la prise d'otage commence. Un ennemi ferme la porte d'entrée et monte la garde depuis l'intérieur. Deux ennemis rassemblent les civils et prêtres dans le vaisseau central de la cathédrale. Un ennemi attrape l'évêque pour le pousser vers son bureau. Ils sont tous les deux dans le bureau de l'évêque. Il faut agir vite, car une fois que l'agent de La Mano trouvera les preuves expliquant que le culte travaille avec La Mano dans un trafic de morphyte, il tuera l'évêque.

Les joueurs n'ont pas été encore repéré en tant qu'agent du BEAST, mais il doivent agir sinon ils se feront repérer. A partir de ce moment, ils peuvent établir la stratégie qu'ils souhaitent. L'objectif est de neutraliser tous les ennemis et sauver les otages.

Les ennemis et leurs objectifs (révélées uniquement par jet de perception ou en interrogeant les gardes capturés) :

- Ils travaillent pour La Mano.
- Ils sont venus effacer les preuves qui lient le culte à La Mano
- Ils doivent tuer Joseph Lamb
- Ils ont été envoyé par Mia Strangelove

Si les joueurs demandent au QG du BEAST (Indice 1) :

Joseph Lamb détient les informations suivantes (révélées uniquement par jet de charisme) :

- La cathédrale est un lieu de vente de La Mano, travaillant directement avec Mia Strangelove. Si les joueurs demandent au QG du BEAST : (Indice 1)
- Il est allé visiter l'usine de Rupture Farms à plusieurs reprises pour parler en privé avec Mia Strangelove (Indice 2).
- Derder Dersir vendait de la morphyte volée à des dealers de Freddie Ribbs pour la revendre à bas prix à l'évêque. C'est un coup bas de Mia à Freddie, ces deux personnes ne s'apprécient pas.

A la fin du combat, les joueurs pourront fouiller le bureau de l'évêque pour trouver des indices.

INDICES

Indice 1 - Bijouterie Crazy Diamond, Quartier Marchand : Si les joueurs demandent au QG du BEAST

Indice 2 - Usine Rupture Farms, Quartier industriel : Une photo de la visite de l'évêque à l'usine de Rupture Farms. C'est une photo de La Mano pour faire chanter Joseph Lamb et le forcer à travailler pour eux

Indice 3 - Des documents bancaires montrant des transferts d'argent entre Mia Strangelove et Joseph Lamb (Bijouterie Crazy Diamond, Quartier Marchand)

Indice 4 - Une carte de visite du Crazy Diamond (Bijouterie Crazy Diamond, Quartier Marchand)



BIJOUTERIE CRAZY DIAMOND / QUARTIER MARCHAND

DESCRIPTION DU LIEU

La bijouterie semble être ouverte, la lumière est allumée et un grand panneau néon indique “OPEN”, la boutique est plutôt petite, les vitrines extérieures exposant certains bijoux ont un fond et ne montre pas l'intérieur de la bijouterie, il est donc impossible pour les joueurs d'apercevoir quiconque à l'intérieur de celle-ci.

Si les joueurs font le tour de la boutique, ils trouveront une porte en métal beaucoup moins attrayante que celle de la devanture, cette porte mène à une petite salle de stockage en arrière boutique, à l'intérieur de cette même salle se trouve des dizaines de cartons ainsi qu'une porte en bois en face d'eux, placée en direction de l'entrée de la bijouterie.

LES DIFFÉRENTS CHOIX POSSIBLES

La scène débute devant la bijouterie de **Mia Strangelove** :

Si les joueurs font le tour de la boutique et qu'ils fouillent la salle, ils trouveront deux choses :

- Un bureau sur lequel est posé un ordinateur portable.
- Une montagne de cartons qui cache le fond de la salle

Si les joueurs décident d'ouvrir les cartons :

- Ils trouveront des bijoux en tout genre mais pas de trace de morphyte dans les cartons.

Si les joueurs décident de fouiller le bureau :

- On trouve sur le bureau un plan de carte allant d'un entrepôt proche de la bijouterie à l'usine **Rupture Farms** (Indice 1)

-Si les joueurs appellent le QG le nom du PDG de Rupture Farms sera donné : **Dale C. Montgomery**

-Si les joueurs se rendent dans l'entrepôt proche de la bijouterie ils trouveront des caisses entières remplies de **morphyte**, sur chacune des caisses est marqué “de Krueger” (Si les joueurs appellent le QG pour demander des infos sur **Krueger** et **Rupture Farms** le nom Jonathan Krueger ressortira, il s'agit d'un employé de Rupture Farms qui supervise l'usine indiquée sur le plan)

OBJECTIF DE LA SCÈNE

Trouver et interroger Mia Strangelove.

S'ils décident de tout fouiller et d'aller regarder le fond de la salle (jet de furtivité) :

- Jet réussi : ils y trouveront un tiroir ainsi qu'une bombe à détonation posée à côté (désamorçable avec un jet de hacking), dans le tiroir se trouve une feuille qui semble servir de recette, elle est intitulée “Le cristal parfait de Mia Strangelove” la recette n'est pas finie mais on peut y lire le premier élément de la liste d'ingrédients : une centaine de cristaux de morphyte. Une illustration dessinée présente l'apparence de ce cristal parfait, contrairement au cristaux de morphyte classique celui-ci serait beaucoup plus poli et aurait une couleur rouge grenat, il a l'apparence d'un bijoux d'une beauté rare.

- Jet raté : les joueurs font du bruit en faisant tomber des cartons à cause de leur maladresse : une bombe explose et détruit une partie des cartons proche des joueurs, ils ne sont pas touchés par l'explosion mais 5 gardes armés entrent dans la salle et un combat commence.

Si les joueurs décident de hacker l'ordinateur (jet de hacking)

- Les joueurs vont trouver un mail entre **Mia Strangelove** et **Matéo Spencer** où Mia remercie Matéo d'avoir couvert la vente d'un hangar dans le port à Rupture Farms, ils vont aussi trouver le mail d'origine avec le document de vente falsifié avec l'adresse du hangar ainsi que le nom de **Daniel Bell**. Si les joueurs appellent le QG ils diront ne rien connaître de cet individu, et que le hangar en question est censé être abandonné pour cause de travaux. (Indice 2)

Une fois la salle fouillée, ils peuvent décider de s'intéresser à la porte en bois à l'intérieur de la salle de stockage.

- Si ils examinent la porte ils entendront plusieurs bruits assez lourds s'apparentant à des armes à feu ainsi que plusieurs voix dont une semblant appartenir à Mia Strangelove, on peut estimer qu'il y a 6 personnes à l'intérieur de la boutique.

- S'ils ouvrent la porte ils prendront en embuscade 5 gardes armés ainsi que **Mia Strangelove**, les 5 gardes armés sont rassemblés près de l'entrée tandis que Mia Strangelove est proche des joueurs, au fond de la boutique à côté de la porte.

Si les joueurs décident de rentrer dans la bijouterie par la porte d'entrée ils sont pris en embuscade par 5 gardes armés cachés près de l'entrée, Mia Strangelove est elle aussi présente et prendra rapidement la fuite par une porte en bois près du comptoir.

A la fin du combat un téléphone sonne sur le comptoir, il a été oublié là par Mia Strangelove dans sa fuite. Le nom de contact de l'appel est **Jonathan Krueger**, si les joueurs demandent des infos au QG sur ce nom : il s'agit d'un employé de Rupture Farms qui supervise une usine (l'adresse de l'usine est aussi donnée) (Indice 3).

Si les joueurs décrochent une voix d'homme commencera à parler avant de se rendre compte que vous n'êtes pas Mia Strangelove et raccrocher directement.

Si jamais les joueurs arrivent à attraper Mia et/ou les gardes armés ils ne parleront pas, peu importe le jet de charisme utilisé, sous l'influence de certaines magies cela peut changer, dans ce cas là ils révéleront les informations pouvant servir de piste/indices déjà cités auparavant.



MIA STRANGELOVE			ARME : Fusil Sniper		MAGIE : Ondes de Choc	
VIE : 20	FURTIVITÉ : 13	MAGIE : 11				
FORCE : 7	HACKING : 15	PERCEPTION : 7				
AGILITÉ : 11	PRÉCISION : 15	CHARISME : 15				

Mia est une femme riche, hautaine et méprisante, elle n'apprécie pas les pauvres. Elle est blonde et grande, porte généralement un manteau de fourrure. Mia agit dans l'ombre et possède de nombreux contacts dans la ville de Neo-Colpa et surement bien au-delà. Elle est la propriétaire de la bijouterie Crazy Diamond.

LES INDICES PRÉSENTS :

Indice 1 - Il y a des caisses marquées du nom Krueger contenant de la morphyte qui proviennent d'une usine. L'indice mène à l'usine Rupture Farms dans le quartier marchand.

Indice 2 - Mia Strangelove est lié à un certain Daniel Bell par un hangar. L'indice mène au Dock 8, au port.

Indice 3 - Mia a un contact du nom de Krueger dans son téléphone. L'indice mène à l'usine Rupture Farms dans le quartier marchand.

USINE RUPTURE FARMS / QUARTIER INDUSTRIEL

DESCRIPTION DU LIEU

La scène se situe dans l'usine de Rupture Farms, l'ambiance y est oppressante, comme on pourrait s'y attendre d'une usine, en particulier une qui sert de couverture

L'usine est gardée par 4 ennemis et **Jonathan Krueger**. Il y a également des employés inoffensifs qui sont plus ou moins impliqués dans le trafic.

L'usine de Rupture Farms a pour fonction de cacher la **morphyte** récupérée par La Mano dans des camions pour ensuite livrer à Freddie Ribbs, Mia Strangelove et Daniel Bell, respectivement au Dancing Pig, au Crazy Diamond et au Dock 8 du Port.

Le trafic de **morphyte** est visible à l'intérieur de l'usine. Dès l'instant que les joueurs arrivent à s'introduire à l'intérieur, ils peuvent voir la que la morphyte volé est emballé et caché dans les camions de Rupture Farms

OBJECTIF DE LA SCÈNE

Rentrer dans l'usine, arrêter la personne chargée des activités criminelles en son sein, et récolter des indices pour incriminer le responsable de ce trafic.

LES DIFFÉRENTS CHOIX POSSIBLES

La scène débute dans l'usine "**Rupture Farms**"
Si un combat commence:

- Tous les employés sortiront de l'usine dans la panique. Il ne restera dans ce cas que les joueurs, les gardes de La Mano et **Jonathan Krueger**.

- Krueger ne participe au combat que pendant quelques tours. Ensuite il tentera de s'enfuir. Il s'enfuira également s'il est blessé. Par contre, si l'ennemi a l'avantage sur les joueurs, alors Krueger essaiera d'achever les joueurs.

- Krueger est un personnage impulsif et aveuglé par la colère, c'est un trait de personnalité que les joueurs peuvent exploiter. Mais dès l'instant où il est blessé, il privilégiera la fuite et laissera ses hommes mener le combat.

Détails à annoncer aux joueurs au fur et à mesure de l'avancement de la scène :

En rentrant dans l'usine et découvrant le niveau de trafic illégal de morphyte en son sein, les joueurs peuvent tirer la conclusion que le PDG de Rupture Farms est derrière le trafic de **morphyte**, que ce soit à l'intérieur de la ville ou à l'international. C'est un véritable travail d'usine qui est fait à l'intérieur, on peut vraiment voir que Rupture Farms tient le marché noir international de la morphyte.

Informations cachées (pour le Maitre du Jeu) : La **Nakatomi Plaza** est officiellement le siège social de Rupture Farms et officieusement le quartier général de Rupture Farms.

Une fois le combat terminé, les joueurs sont libres d'explorer l'endroit.

Dans le bureau de Krueger, il y a les indices suivants :

- Un ordinateur verrouillé (jet de hacking nécessaire) qui contient le mail suivant (Indice 1) :

"Ne t'inquiètes pas pour ces soldats du BEAST, rejoins moi dès que tu pourras à la Nakatomi Plaza, ils finiront par nous trouver. On leur réservera une surprise à ce moment-là."

Dale C. Montgomery

- Une photo encadrée montrant les quatres commandants et Dale C. Montgomery tous ensemble à l'entrée de la Nakatomi Plaza (Indice 2).

- Un cahier de comptabilité listant les dépenses et ventes de Rupture Farms autour du trafic de morphyte (Indice 3)

- Un plan de la route qu'empruntent les camions de Rupture Farms. C'est un plan détaillé du trafic de morphyte à travers la ville, on peut voir que les camions déposent de la morphyte près du Dancing Pig, Crazy Diamond et au Dock 8 du Port (Indice 4).

INDICES

Indice 1 - Nakatomi Plaza, Centre : Déverrouiller l'ordinateur de Krueger permet de trouver un email demandant a Krueger de rejoindre Dale C. Montgomery a la Nakatomi Plaza, incriminant Dale C. Montgomery et permettant aux joueurs de savoir où le trouver pour l'arrêter.

Indice 2 - Nakatomi Plaza, Centre : Une photo trouvée sur le bureau de Krueger permet d'établir un lien entre chaque commandant de la Mano et le PDG de Rupture Farms, Dale C. Montgomery.

Indice 3 - Nakatomi Plaza, Centre : Un cahier listant les dépenses et ventes de Rupture Farms permet de confirmer qu'il s'agit de la source de morphyte vendue par la Mano.

- **Indice 4 - Dock 8** : Un plan de route des camions de Rupture Farms permettant d'indiquer que Dock 8 fait partis du trafic de morphyte de la Mano.



JONATHAN KRUEGER

VIE : 20	ARME : Gants griffe	MAGIE : Allonger ses bras
FORCE : 17	HACKING : 8	PERCEPTION : 13
AGILITÉ : 11	PRÉCISION : 11	CHARISME : 11

Ce personnage est un homme colérique et belliqueux, il n'hésite pas à répondre à la moindre provocation qui lui est faite. Il a une énorme cicatrice sur le visage ce qui incite ses ennemis à l'éviter à tout prix.

DOCK 8 / PORT

DESCRIPTION DU LIEU

Le dock 8 du Port est sous la supervision de Daniel Bell, c'est une zone bien gardée et interdite d'accès au public. C'est ici que les camions déposent principalement la morphyte. Elle est ensuite mise dans des containers et chargée dans des cargos pour être vendue à l'international. La zone comprend un hangar et une grue pour charger les conteneurs dans les cargo qui s'y arrêtent. A l'intérieur du hangar, les camions déposent la morphyte et des employés s'occupent de charger la morphyte dans les containers. Il y a une énorme réserve de morphyte. L'endroit est gardé par quatre ennemis et Daniel Bell.

OBJECTIF DE LA SCÈNE

Rentrer dans le dock, arrêter la personne chargée des activités criminelles en son sein, et récolter des indices pour incriminer le responsable de ce trafic.

LES DIFFÉRENTS CHOIX POSSIBLES

La scène débute dans le Dock 8, au port :

Les joueurs ont le choix de soit s'introduire en furtivité (jet de furtivité), soit d'entrer par la force (jet de force).

Si un combat est initié, les employés s'enfuiront du dock. Il ne restera que les joueurs et les ennemis.

Daniel Bell ne participe au combat que pendant quelques tours, ensuite il s'enfuit. S'il est rapidement blessé, il s'enfuit également. Les joueurs peuvent essayer de le neutraliser avant qu'il n'arrive à s'échapper.

INDICES

Indice 1 - Nakatomi Plaza, Centre : Un cahier montrant les transferts de morphytes dans le monde par **Rupture Farms**.

Indice 2 - Nakatomi Plaza, Centre : Une photo qui montre tous les commandants de la Mano avec **Dale C. Montgomery**.

Indice 3 - Nakatomi Plaza, Centre : Un mail de **Dale C. Montgomery** qui indique un guet-apens.

DANIEL BELL

ARME : Ancre **MAGIE :** Typhon
Daniel Bell est un homme grand et costaud, il est très sérieux et exprime peu d'émotions. Il porte une salopette, un bonnet et des bottes. Il gère un trafic de morphyte à lui seul et n'hésite pas à aller sur le terrain avec ses hommes.



VIE : 20



FORCE : 15



AGILITÉ : 9



FURTIVITÉ : 9



HACKING : 9



PRÉCISION : 13



MAGIE : 12



PERCEPTION : 13



CHARISME : 10

NAKATOMI PLAZA. CENTRE

DESCRIPTION DU LIEU

La tour qui se trouve devant les joueurs à leur arrivée est gigantesque et sert de siège à Rupture Farms ainsi qu'à son PDG Dale C. Montgomery. L'intérieur est très bien aménagé et très classieux. Cette tour est constituée d'un ascenseur menant au 99ème étage.

OBJECTIF DE LA SCÈNE

Tuer Dale C. Montgomery.

LES DIFFÉRENTS CHOIX POSSIBLES

La scène débute devant la tour de Dale C. Montgomery :

Les joueurs arrivent devant une gigantesque tour qui sert de siège à Rupture Farms ainsi qu'à son PDG Dale C. Montgomery, dont le lien avec le trafic de morphyte a été prouvé, l'enquête est sur le point d'être résolue, vous sentez que vous êtes sur le point de mettre la main sur le coupable et l'origine de tout ce chaos. Une fois arrivée à l'entrée, les joueurs tombent sur une réceptionniste humaine au comptoir à leur gauche, ainsi qu'un ascenseur en face d'eux. La réceptionniste annonce directement aux joueurs : "M. Montgomery vous attendait". Elle restera complètement silencieuse si jamais des questions lui sont posées.

À ce moment-là l'ascenseur en face des joueurs s'ouvre, comme par magie et la réceptionniste les dirige vers l'entrée de cet ascenseur.

Les joueurs peuvent décider de quand même prendre les escaliers, la réceptionniste leur indiquera donc l'étage (le 99ème) s'ils décident de continuer ils perdent de manière permanente 1 point d'agilité à cause de l'épreuve éprouvante qu'ont été ces escaliers.

Une fois arrivé au 99ème étage les joueurs sont confrontés à une grande porte en bois taillée, il est impossible de voir à travers, le seul moyen est d'entrer.

Si les joueurs décident d'entrer, un combat contre les commandants restants se lance (les commandants qui ont réussi à s'enfuir), si jamais tous les commandants ont été neutralisés le combat ne se lance pas et il s'agit d'une simple salle spacieuse.

Phase de combat contre les commandants présents (Les commandants ne peuvent plus s'enfuir).

Une fois le combat terminé les joueurs trouveront au fond de la salle un escalier menant sur une simple porte en bois ainsi qu'une salle modeste. Ils ont la possibilité de regarder à travers la serrure de celle-ci pour voir en face d'eux, en train de fixer la porte, Dale C. Montgomery les bras croisés assis à son bureau attendant patiemment ses assaillants. Les joueurs ont la possibilité d'organiser leur entrée comme ils le souhaitent mais il n'y a pas d'autres entrées que cette simple porte en bois. Une fois la porte ouverte, celui-ci vous accueille en riant à gorge déployée. Le combat contre Dale se lance.

PHASE DE COMBAT CONTRE DALE C. MONTGOMERY.

Information cachée :

Dale C. Montgomery attaque toujours en dernier, il n'est pas tuable peu importe le nombre de dégâts qu'il prend, il survivra jusqu'à son tour même blessé grièvement, lors de son tour il tire sur un des joueurs aléatoirement (il ne peut pas rater son tir) et lui inflige 10 de dégâts. Il sort ensuite un cristal "parfait" de sa poche, il s'agit d'un cristal rouge grenat qu'il ingère.

Explication du pouvoir de Dale C.

Montgomery : Le pouvoir de Dale C. Montgomery est de remonter dans le temps, sans le cristal parfait il en est incapable, mais celui-ci est si puissant qu'il lui est possible de choisir les éléments affectés par le pouvoir et de quelle manière.

Dès que le tour de Dale C. Montgomery arrive il sort un cristal de sa poche et l'ingère, le maître du jeu doit bien mentionner le fait que le cristal sort de sa poche, sa description visuelle, et que Dale l'ingère.

LE BUREAU DE DANIEL BELL CONTIENT DES INDICES

- Un cahier listant les différents transferts de la morphyte à travers le monde. C'est une liste détaillé, qui garde une trace de du transport de la morphyte par Rupture Farms (Indice 1)
- Une photo encadrée montrant les quatres commandants et Dale C. Montgomery tous ensemble à l'entrée de la Nakatomi Plaza (Indice 2)
- Un ordinateur verrouillé (jet de hacking nécessaire) qui contient le mail suivant (Indice 3):

"Ne t'inquiètes pas pour ces soldats du BEAST, rejoins moi dès que tu pourras à la Nakatomi Plaza, ils finiront par nous trouver. On leur réservera une surprise à ce moment-là."

Dale C. Montgomery

Suite à cette action les joueurs se retrouvent tous devant la simple porte en bois de nouveau, celle-ci est fermée comme s' ils n'étaient jamais rentrés, cependant les dégâts et blessures infligées aux joueurs restent.

Lorsqu'ils rentrent à nouveau le combat se lance de la même manière qu'avant sans aucun changement, le rire de Dale peut sembler plus moqueur aux joueurs mais c'est la seule différence qu'ils releveront. Dale est en

pleine forme, comme s'il n'avait pas été attaqué.

Comme lors de la première fois, une fois son tour venu Dale ingère de nouveau son cristal parfait et rembobine le temps en conservant les blessures infligées aux joueurs et en se soignant.

Le seul moyen de vaincre Dale est de détruire le cristal parfait avant qu'il ne l'ingère, les joueurs devront trouver un moyen de l'atteindre et de le détruire avant le tour de Dale.

Une fois le cristal parfait détruit, Dale ne peut pas faire de magie et il tirera aveuglément et de manière désespérée sur les joueurs, il ne se rendra pas.

Une fois Dale tué (comme la mission de base le suggérait) ou neutralisé il sera possible pour les joueurs de fouiller l'ordinateur de Dale, la session est encore ouverte et les joueurs y trouveront un mail envoyé au procureur du B.E.A.S.T :

"La cargaison de cristaux parfait à été envoyée ce matin, ma partie du contrat est effectuée, à vous de remplir la votre..."

NEO-COLPA

