

CLEOP





LE CLUB

Bienvenue au Club !

N'ayez plus peur, sortez de votre torpeur, bombez fièrement le torse. Personne n'allumera de torche ni ne brandira de fourche pour vous chasser. Ici, vous êtes chez vous. Les monstres, on connaît.

Le Club, c'est une agence secrète, héritière d'une antique coalition œuvrant pour la paix entre les espèces humaines et monstrueuses. Dans nos rangs, nous comptons des vampires, des lycanthropes, des succubes et même des extraterrestres venus d'une galaxie lointaine, très lointaine.

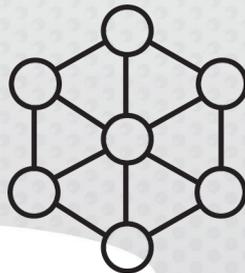
Nous accueillons tous les gens de bonne volonté et nous leur offrons une chance de vivre pleinement leur différence. Enfin, pas trop quand même : la discrétion demeure notre maître-mot. Les gens du commun ne sont pas encore prêts à accepter qu'ils doivent leur petite vie tranquille à des êtres comme vous. Enfin, comme nous.

Au sein de notre agence, vous recevrez le meilleur équipement, vous travaillerez avec les personnes les plus compétentes et vous vivrez des aventures trépidantes tout en sachant que vous œuvrez pour le bien commun. Que demander de plus ? Oui, bien sûr, vous serez payés.

Nos locaux se situent en Belgique, à Bruxelles plus exactement, sous le monument bizarre que les gens d'ici appellent l'Atomium. C'est un peu la Tour Eiffel version pétanque. C'est là que s'étend le complexe Alpha, un endroit hyper sécurisé où siège la plus fantastique des agences. Vous voilà au cœur du nid d'espion qu'est la capitale européenne.

C'est à vous de jouer ! On compte sur vous !

Le Club prend le contre-pied de nombreux jeux où l'on incarne des chasseurs, et vous permet de devenir un monstre à part entière. En tant qu'agent du Club, vous allez être confrontés à ce que la planète compte d'esprits dérangés, de tueurs en série, de savants fous, d'envahisseurs aliens et d'horreurs tentaculaires issues d'âges immémoriaux. Mais chaque héros a une faille et ces failles sont au cœur du système du Club.



LES REGLES

Si le livre de base du jeu de rôle propose des règles complètes gérant un vaste spectre de possibilités, celles qui vous sont présentées dans ce kit d'initiation sont plus sommaires et vous permettront de jouer le scénario d'introduction.

Chaque individu est défini par quatre attributs et dix compétences.

Les attributs sont des valeurs générales dressant le profil d'un personnage alors que les compétences, plus spécifiques, donnent un aperçu de ce que le personnage sait faire.

Ces quatre attributs sont la Puissance, la Précision, le Mental et le Social. Ils sont évalués de 1 (handicapant) à 5 (surhumain).

- La Puissance couvre les actions où les muscles, le physique, le métabolisme entrent en scène.
- La Précision qualifie les actions où le doigté, l'équilibre ou la finesse sont employés.
- Le Mental concerne les activités cérébrales, intellectuelles, liées à l'apprentissage ou à la réflexion.
- Le Social, enfin, témoigne de la capacité d'un personnage à se faire des amis et à obtenir ce qu'il veut d'autrui.



Les compétences sont évaluées selon une échelle comparable, si ce n'est qu'il est possible qu'un personnage ne possède aucun point dans une compétence (0 : inapte, 5 : sommité).

On en dénombre dix : l'Athlétisme, le Baratin, le Combat, la Conduite, la Furtivité, la Perception, la Représentation, le Savoir, les Sciences et les Techniques.

- L'Athlétisme regroupe l'ensemble des activités physiques où prime la coordination, l'explosivité ou la puissance.
- Le Baratin permet au personnage de convaincre par la seule force de son discours.
- Le Combat regroupe l'ensemble des techniques qui permettent de faire mal à autrui ou de le maîtriser, qu'il s'agisse du corps à corps ou de l'utilisation d'armes à feu, par exemple.
- La Conduite indique le degré de maîtrise du personnage en matière de véhicules, qu'ils roulent, flottent ou volent.
- La Furtivité est l'indice de la discrétion d'un personnage.
- La Perception regroupe les cinq sens classiques d'un personnage, mais aussi son sens de l'orientation ou encore son intuition.
- La Représentation indique si le personnage est doué pour les différentes formes d'expressions artistiques.
- Le Savoir regroupe l'ensemble des connaissances générales d'un personnage.
- Les Sciences sont la jauge de la maîtrise du personnage des avancées scientifiques abstraites ou concrètes ainsi que de leur mise en pratique.
- Les Techniques permettent de savoir si un personnage est doué en bricolage, s'il peut réparer le moteur d'une voiture ou fabriquer une radio à partir d'un grille-pain.



LES REGLES

LES POUVOIRS

Les personnages du Club sont en grande majorité des monstres disposant de pouvoirs spéciaux. Chaque personnage proposé en fin d'ouvrage possède de grands pouvoirs qui lui permettront de se distinguer du commun des mortels. Chaque pouvoir sera amplement expliqué sur la fiche du personnage, aussi, nous n'allons pas nous attarder sur ces derniers dans les règles. De cette façon, les joueurs auront directement sous les yeux tous les éléments de règles leur permettant de tirer le meilleur parti de leur personnage. Bien entendu, le meneur de jeu est invité à prendre connaissance de chacun de ces pouvoirs pour ne pas se laisser surprendre.

LE TEST

Lorsque le meneur de jeu estime que l'action entreprise par le personnage d'un joueur peut échouer et demande donc un test, il indiquera quel attribut et quelle compétence seront concernés.

Le joueur lancera alors un nombre de dés à six faces (D6) égal à sa valeur d'attribut (cette main de dés peut être modifiée de plus ou moins un dé selon la difficulté estimée par le meneur de jeu : +1D si c'est assez facile, -1D si c'est assez difficile).

Chaque dé dont la valeur affichée est inférieure ou égale à celle de la compétence désignée compte pour un succès.

S'il n'obtient aucun succès, l'action est un échec. Un seul succès permet au personnage d'obtenir ce qu'il voulait, mais avec des complications que le meneur de jeu devra imaginer au coup par coup. Le Graal, c'est sans aucun doute deux succès et plus, qui permettent de réussir pleinement l'action entreprise.

Dans le cas d'un combat, dans le cadre de cette version simplifiée des règles, faites agir tous les personnages des joueurs dans l'ordre de leur choix, après qu'ils se soient concertés, puis faites entrer en jeu leurs adversaires, sauf si le méchant de service est justement connu pour sa rapidité.

Un combat se déroule en opposant les tests réalisés par l'attaquant et par sa cible. L'attaquant effectuera un test en Combat assorti d'un attribut pertinent (la Puissance ou la Précision) et le défenseur, un test en Précision et Athlétisme.

Celui qui l'emporte est celui qui obtiendra le plus de succès. En cas d'égalité, c'est la cible qui gagne. Si l'attaquant l'emporte, on procède alors au calcul des dommages. Ceux-ci sont obtenus en multipliant les dégâts de l'attaque par le nombre de succès obtenus.

Exemple : un personnage se jette d'un pont pour atterrir sur un camion qui passe en-dessous à vive allure. Le meneur de jeu estime que c'est une action qui découle de la Précision et de l'Athlétisme. Le personnage possède un score de 3 en Précision et de 2 en Athlétisme. Le joueur lance donc 3D6 qui donnent respectivement 1, 3 et 6. Il n'y a qu'un résultat inférieur ou égal à deux (le 1). L'action réussit mais entraîne une complication. Le meneur de jeu déclare que le personnage atterrit bien sur le camion, mais que cela fait un bruit d'enfer qui surprend le chauffeur et lui fait perdre le contrôle du véhicule. Le camion part brutalement sur la droite, puis sur la gauche, la remorque se met à tanguer dangereusement...

A main nue, les dégâts de l'attaque sont égaux à la Puissance de l'attaquant (avant multiplication). Avec une arme de mêlée, on additionne les dégâts de l'arme à la Puissance de l'attaquant (avant multiplication). Avec une arme à distance, on ne tient compte que des dégâts de l'arme (avant multiplication).

DOMMAGES

Attaque	Dégâts
Main nue	Puissance x succès
Arme mêlée	(Puissance + Arme) x succès
Arme distance	Arme x succès

La somme totale des dégâts est alors retranchée aux points de vie de la cible, après avoir éventuellement soustrait ses points d'armure (fixes). Un personnage qui tombe à 0 point de vie ou moins est considéré comme mort ou trop gravement blessé pour continuer à jouer.

LES FAILLES

Personne n'est parfait. Les agents du Club non plus. C'est toujours lorsque l'erreur est interdite que l'on commet une bourde coûteuse. Lors d'un test échoué, si les dés lancés présentent au moins un double (deux « un », deux « deux », deux « trois » ...) alors l'action se solde par l'activation d'une faille. Les failles sont définies sur la feuille de personnage et dépendent du type d'agent que l'on incarne. Les faiblesses d'un vampire ne sont pas celles d'un extraterrestre, par exemple. Si le jeu complet propose de nombreuses failles, ce kit d'initiation n'en comprend qu'une par personnage.



Quand les conditions sont remplies, la faille s'active et le meneur de jeu pourra alors faire subir ses effets au personnage ou au groupe de la façon la plus originale et amusante possible. Rappelez-vous que, aussi souvent que possible, l'activation d'une faille doit être un moment gênant pour le personnage, mais drôle et cocasse pour le joueur. Pas l'inverse. On est ensemble pour s'amuser avec le Club.

LES EFFETS SPECIAUX

À l'inverse des failles, les effets spéciaux viennent récompenser les bons jets de dés. Lorsqu'un test est réussi et que les dés affichent au moins un double, le joueur qui vient de les lancer s'empare brièvement du rôle de narrateur et peut librement interpréter les résultats de son action – à son avantage, cela va de soi. Bien entendu, le meneur de jeu peut l'y aider et le recadrer s'il va trop loin. Contrairement aux failles, les effets spéciaux ne dépendent pas du type de personnage que l'on incarne, mais plutôt de l'action qui vient d'être réussie.



SCENARIO

Ce scénario de découverte va confronter les agents à une nouvelle espèce d'aliens échouée par erreur sur notre planète. L'objectif principal des agents sera de démêler le vrai du faux dans une région réputée pour ses ufologues farfelus et ses observations « alien » inexplicables : la Nevada State Route 375, qui borderait selon certains théoriciens du complot la célèbre base secrète baptisée Area 51.

Mais avant toute chose, les agents devront se montrer discrets, car il ne faudrait pas ajouter aux théories les plus saugrenues une bande de monstres en maraude ou pire, un conflit avec les autorités militaires qui patrouillent la zone. Il leur faudra donc jouer serré.

LES FAITS

Les extraterrestres de cette histoire proviennent d'une lointaine galaxie et se sont égarés dans notre système solaire à cause d'une panne de GPS galactique. Ils ont ensuite connu diverses avaries en percutant les débris de vieux satellites qui orbitent autour de notre planète.

Ils ont pu atterrir en urgence dans un espace rocheux, à l'abri des radars, mais pas de tous les regards. Quelques ufologues en herbe ont repéré la « boule de feu » qui a zébré le ciel du Nevada. Bien entendu, ils ne sont pas pris au sérieux par les autorités, qui ont l'habitude des geeks en goquette.

Les aliens, au nombre de six, n'ont pu se mettre d'accord sur la suite à donner à leur atterrissage. Trois d'entre eux ont décidé de réparer l'appareil – alors que les autres le pensent irréparable avec les moyens à leur disposition. Les trois autres préfèrent monter une antenne assez haute pour envoyer un message à leurs congénères, cantonnés en lisière de Bételgeuse, au grand dam des premiers qui pensent que ce serait trop la honte. Deux équipes d'aliens sillonnent donc la zone, avec des objectifs différents. Nous les appellerons l'équipe Réparation et l'équipe Antenne.

LES ALIENS

Venus de la planète Scrolicism, ils s'appellent eux-mêmes les Scroliciens. Ils sont avant tout pacifiques, explorateurs et curieux, mais comme tout individu perdu en territoire inconnu et potentiellement hostile, ils sont prêts à se défendre en cas de besoin. Leur technologie est moins évoluée que celle des Kzorgiens, les extraterrestres qui travaillent avec le Club. Ils maîtrisent le voyage intersidéral depuis à peine cent ans et c'est à ce jour leur expédition la plus lointaine. Leur armement est surtout non létal. Ils ressemblent à des cactus humanoïdes, avec une peau verte hérissée d'épines fines et urticantes. L'illusion est telle que lorsqu'ils ne bougent pas et ferment leurs yeux globuleux, ils peuvent passer pour de simples plantes. Un test en Précision + Sciences est alors nécessaire pour remarquer une anomalie végétale.

La mission des Scroliciens n'étant pas militaire, ils disposent d'un armement très sommaire : un taser et un levier virtuel (traduction approximative). Le taser envoie une décharge incapacitante à la cible. Il faut trois succès sur un test en Puissance pour y résister. C'est un test sous Attribut, ce qui signifie que la Puissance indique le nombre de dés à lancer ET le résultat à obtenir (inférieur ou égal).



SCROLICIENS

PUI	PRE	MEN	SOC
2	3	3	1

PV : 18

Athlétisme	2	Perception	3
Baratin	1	Représentation	2
Combat	2	Savoir	4
Conduite	4	Sciences	5
Furtivité	3	Techniques	5

Dégâts : voir « armes » ci-dessous.

Notes : le contact urticant avec les épines dure 1D6 tours et provoque la perte d'1D sur toute action entreprise pendant cette période.

Un personnage victime d'un tel tir est paralysé pendant 3D6 tours. Pendant cette période, il sera particulièrement sensible aux ordres et aux suggestions. C'est ce qui s'est passé avec le couple Delage. Le « levier virtuel » est un petit bâtonnet qui émet une vive lueur bleue. Le rayon à trois axes qui en jaillit laisse sur la cible une marque constituée de trois légères brûlures ponctuelles en triangle. Il permet d'annuler la masse d'une cible d'au maximum 500 kilos pour la déplacer aisément.

Les aliens vicieux peuvent bien entendu se servir de cet outil afin de faire mal : élever quelqu'un de plusieurs mètres puis couper le rayon, par exemple. Dans ce cas, les dégâts sont d'1D6 points par tranche de 3 mètres de chute. Un test réussi en Puissance + Athlétisme permet de réduire les dommages de moitié.



SCENARIO

LA ZONE

Le Nevada est un état de l'ouest des Etats-Unis, voisin de la Californie et comptant de grands espaces désertiques. Ce sont précisément ces espaces dégagés qui ont poussé l'armée américaine à y installer la base de Nellis Air Force Range. Les curieux y sont généralement repérés à des kilomètres à la ronde et la faible densité de population permet aux prototypes d'avions d'y voler sans risques à relativement basse altitude.

Depuis des décennies, cependant, des témoins font état de plusieurs apparitions étranges dans le ciel à cet endroit, attirant les ufologues de tout l'état et d'au-delà. Depuis quelques années, le commerce du « petit homme gris » fait recette avec des boutiques de souvenir, des bars thématiques et des circuits organisés. Il n'est pas rare non plus de voir des illuminés se promener déguisés en extraterrestres pour prêcher leur bonne parole ou annoncer la fin du monde.



Le point névralgique de cette attention est la Nevada State Route 375, qui court sur 158 kilomètres entre Crystal Springs et Warm Springs. Sur une bonne partie, la route longe l'extrémité nord de la base aérienne de Nellis (ce qui doit sans doute expliquer une grande partie des observations, du moins aux yeux des autorités et des sceptiques).

Pour décrire la région à vos joueurs, parlez de vastes étendues désertiques hérissées de quelques bosquets et de touffes d'herbes folles, un horizon barré par des chaînes rocheuses et des routes longilignes à perte de vue. Les petites bourgades traversées compteront toutes une station-service, une église, un commerce généraliste et quelques bicoques aux jardins chargés de vieilles guimbardes rouillées. Il y a aussi quelques fermes isolées qui élèvent un bétail maigre et font pousser des légumes sans saveur. Le village où se rendront les agents est celui de Rachel, qui tire profit comme il le peut de l'engouement pour les extraterrestres des rares touristes de passage. Il compte un motel, « The Little A'Le'Inn », qui fait office de Mecque pour les « croyants » en ufologie.

CHRONOLOGIE

Pour faciliter la vie du meneur de jeu, voici la chronologie des faits antérieurs à l'arrivée des agents du Club sur le site.

Il y a quatre jours : le vaisseau des Scroliciens connaît une avarie grave et doit se poser en urgence sur Terre. Sous la forme d'une boule de feu, il zèbre le ciel du Nevada un court instant et réussit un atterrissage correct dans une zone rocailleuse au nord de la Nevada State Route 375. L'objet volant non-identifié est repéré par quatre personnes : Coddy Johnson, un blogueur, le couple constitué de Janis et Peter Delage, deux ran-

donneurs. Janis et Peter Delage se rendent sur le site du supposé crash mais se font surprendre par l'équipe Antenne et « zombifier ».

Il y a trois jours : les Scroliciens se divisent en deux équipes suite à une divergence d'opinion. L'équipe Réparation veut réparer la navette, l'équipe Antenne contacter des congénères grâce à un module de communication assez haut. Dans les deux cas, les aliens vont devoir explorer la région à la recherche de matériel et de pièces de rechange. Coddy Johnson publie la vidéo prise la veille sur son blog et suscite l'intérêt de nombreux passionnés d'ufologie.

Il y a deux jours : la ferme de Phil Jenkins est vandalisée par les aliens de l'équipe Réparation. Le tracteur est démonté, des pièces volées, une vache est interrogée en vain et déplacée au centre de Rachel. L'équipe Antenne démonte presque tous les panneaux indicateurs le long de la route pour constituer son antenne. Le vol est signalé par la police du comté.

La veille : Tracy Watson, la tenancière du Little A'Le'Inn Motel, signale la disparition des deux randonneurs qui logeaient là. La police se rend sur les lieux. Coddy Johnson, qui soupçonne un enlèvement par les extraterrestres, effectue des recherches dans le désert et se fait enlever et interroger par l'équipe Antenne, qui le relâche dans la nuit, complètement nu, le long de la route, quelque peu désorienté. La ferme de Gus Zelinski est visitée à son tour et Arnold Herbert, au volant de son auto, a un accident incongru avec un mur invisible sur la Nevada State Route 375.

ATTERRISSAGE

Les agents du Club atterrissent sur la petite piste cahoteuse de l'aéroport de Moroni. Quelques vieux coucous finissent de rouiller dans des hangars miteux, mais au moins, c'est discret. Un gros homme en chemise à fleurs et en short les attend près d'un pick-up rutilant. C'est Lewis Stalker, le correspondant local du Club. Tout ce que savent les PJs, c'est qu'ils sont là pour une affaire d'OVNIs et que le fameux Stalker doit les mettre au parfum. Lewis se montre accueillant et bienveillant. Il y a assez de place dans son camion pour tout le monde. Une fois les présentations faites, il démarre et amène tout le monde au motel du Little A'Le'Inn, à Rachel. Sur le chemin désert, au milieu d'un décor lunaire, le contact des PJs va leur raconter ce qu'il sait :

- Il y a quatre jours, plusieurs témoins ont observé une boule de feu dans le ciel au-dessus de la région. Selon un blogueur ufologue bien connu, Coddy Johnson, elle se serait écrasée dans le désert.
- Des fermes ont été vandalisées ces derniers jours, de façon étrange. On a retrouvé la vache du fermier Jenkins au milieu du village de Rachel. Des panneaux de signalisation sont également volés le long de la Nevada State Route 375.
- Hier, on a appris la disparition de deux randonneurs, Janis et Peter Delage. Ils logeaient au motel eux aussi.

Alors que les agents sont à mi-chemin de Rachel, ils croisent un homme totalement nu et visiblement désorienté sur le bord du chemin. C'est Coddy Johnson (Lewis peut le confirmer). Il est amnésique et se souvient seulement d'une grande lueur blanche puis d'événements épars s'étant déroulés durant les trois dernières années de sa vie.





SCENARIO

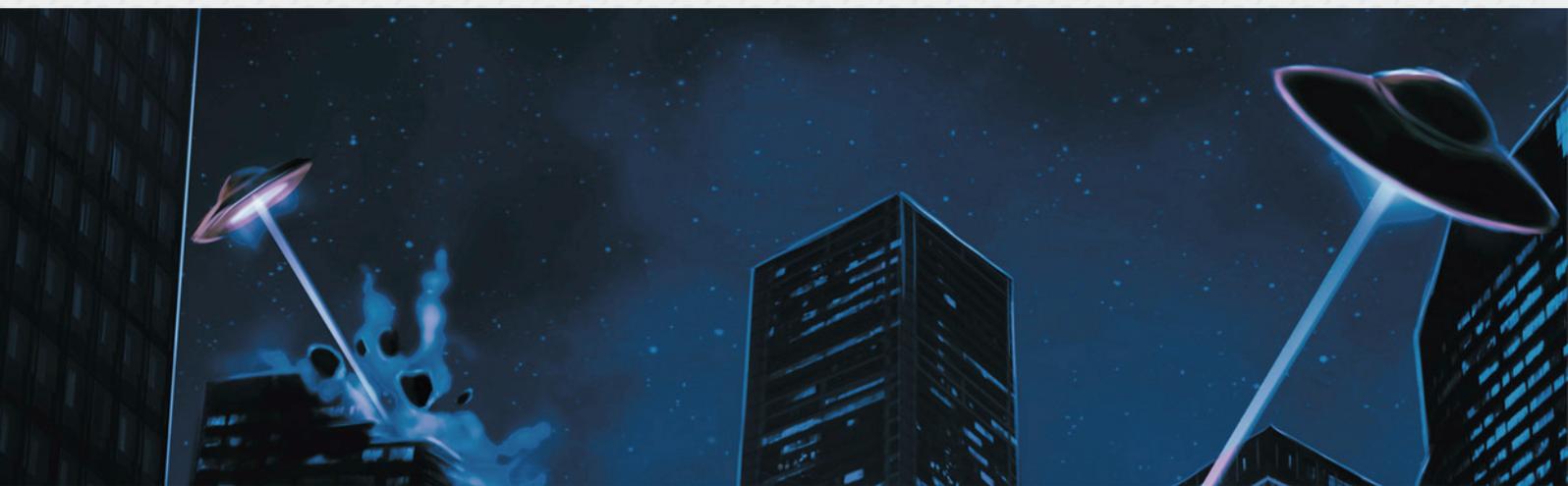
Coddy Johnson

Coddy ne se souvient pas de la raison de sa présence dans le Nevada. Il habite San Diego. Si on le confronte à son blog, il faut réussir un test en Méninges + Baratin pour réussir à lui faire retrouver la mémoire. Un seul test par jour est autorisé. Il se souviendra alors de tout, sauf des dernières heures : il se rappelle s'être rendu sur le site du crash et avoir aperçu une construction en métal de forme ovoïde. Puis, un bruit strident a retenti et c'est tout, le mur blanc. Tant qu'il a l'esprit embrouillé, Coddy n'est pas un souci pour les agents, mais dès qu'il aura retrouvé la mémoire, il sera aux aguets et si les agents font la démonstration de leur véritable nature, il pourrait bien leur poser problème (en publiant des infos les concernant sur son blog). Coddy peut se souvenir de l'endroit où il a laissé sa voiture, mais elle ne s'y trouve plus : les aliens l'ont déplacée à quelques kilomètres de là. Quoi qu'il en soit, les agents ne peuvent tomber sur le site des aliens via les indications de Coddy (son esprit a été manipulé).

RACHEL

La communauté de Rachel est devenue, au fil des ans et dans un remarquable élan d'adaptation, la capitale américaine des ufologues. Ce n'était pas une mince affaire au vu de sa très petite taille (une soixantaine d'habitants). Outre les nombreux panneaux qui hérissent le désert tout autour en affichant des petits gris (les aliens, pas les escargots) et sa position stratégique sur la « route des extraterrestres », Rachel a développé deux institutions célèbres dans le milieu : le bar et motel « Little A'Le'Inn » (se prononce alien), tenu par Tracy Watson et son compagnon du moment, Vick Holmes, et le Centre de Documentation Ufologique de Gary Silva, qui est plus une boutique de souvenirs qu'un vrai centre d'archivage.

- Tracy Watson est devenue une sorte de maire pour la communauté, qui dépend pour tout ce qui est administratif du Comté de Lincoln. C'est vers elle que se tournent les habitants en cas de coup dur. C'est une femme d'une cinquantaine d'années, bien entretenue et débrouillarde.



- Vick Holmes est un ancien routier et client du motel. Il a mené une cour assidue et a conquis le cœur de Tracy. Bonne pâte, c'est le mécano et le concierge du motel. C'est un homme gros et fort de quarante-cinq ans, jovial et affable.
- Gary Silva a longtemps travaillé dans une usine de pneumatiques du côté d'Indian Springs. Vieil homme à moitié aveugle, il prétend avoir été enlevé par des aliens il y a une dizaine d'années et être doté de certains pouvoirs depuis. Sa théorie est que les aliens l'ont « préparé » pour une mission dont dépendrait l'avenir de la planète.

The Little A'Le'Inn

Le bar-motel compte douze chambres et est actuellement fréquenté par trois jeunes geeks en virée dans la région. Attirés par les articles de Cuddy Johnson, ils rêvent d'une rencontre du troisième type. Ils peuvent se montrer très curieux si les agents du Club se montrent indiscrets ou pire : sous leur vrai jour. Il y a Phil Douglas, Lars Vanhas et Claudio Viareggio.

Une autre chambre était dévolue au couple Delage, dont la disparition a été signalée. A l'intérieur, il sera assez facile de trouver une carte où le couple reportait ses projets de randonnées. On y trouve des annotations menant à la zone où ils ont été « enlevés ».

Les personnages hériteront d'autant de chambres que nécessaire (c'est le Club qui paie), il en reste 10. Au fil de leur séjour, de nouveaux visiteurs peuvent venir louer une chambre : un couple de passage qui n'en a rien à faire des aliens, deux truands en cavale qui n'aiment pas les curieux ou encore deux agents du FBI désireux de vérifier certaines choses quant aux récents événements, à vous de voir.

GARY SILVA

PUI	PRE	MEN	SOC
1	1	3	2

PV : 21

Athlétisme	2	Perception	1
Baratin	3	Représentation	1
Combat	1	Savoir	3
Conduite	2	Sciences	3
Furtivité	2	Techniques	2

Dégâts : le laser alien en sa possession

Notes : la mission confiée à Gary consiste à tuer d'éventuels espions scroliciens, mais si les agents se mettent en travers de son chemin, il peut aussi les prendre pour cibles.

Le Centre de Documentation Ufologique

Ce gros hangar blanc est décoré de dessins de soucoupes volantes et une statue métallique en fer blanc orne l'entrée du CDU. Elle représente un alien haut de cinq mètres, la main tendue, du genre kzorgien.

A l'intérieur, on trouve des copies des principaux rapports concernant les observations d'ovnis dans la région ces dernières années, ainsi que des livres relatant le phénomène partout dans le monde. En réalité, il y a surtout des souvenirs à acheter (mugs, figurines, posters, cartes postales...).

Gary peut parfaitement renseigner les curieux, il connaît bien son sujet. Il adore raconter son enlèvement. En réalité, il a bel et bien été enlevé il y a dix ans par une espèce rivale de celle des Scroliciens. Au deuxième jour de la présence des agents sur le site, une partie jusque là occultée de sa mémoire va se réactiver et il va se mettre en chasse avec pour but de tuer les Scroliciens. La boutique sera alors fermée (chose étrange) et Gary introuvable. Il rôdera dans le désert au



SCENARIO

volant de son pick-up armé d'un pistolet laser laissé par ses kidnappeurs. L'arme est clairement d'origine extraterrestre. Un test en Méninges + Techniques permet de réaliser qu'il n'a ni une origine kzorgienne, ni scrolicienne. Servez-vous de Gary comme bon vous semble pour mettre des bâtons dans les roues de vos personnages.

L'histoire de la vache

Il y a deux jours, une vache appartenant à Phil Jenkins a été retrouvée au beau milieu de la rue principale de Rachel. Elle était désorientée et apeurée. Elle a été identifiée grâce à la marque apposée par l'éleveur. Une autre marque est visible sur son cou : trois points équidistants formant un triangle. Personne n'a rien vu, mais tout le monde s'accorde à dire que la vache n'a pas pu arriver là toute seule. Jenkins est venu récupérer sa bête avec son camion assez rapidement.

En réalité, le groupe Réparation a tenté de soutirer des informations à la vache, mais comme elle ne répondait pas, elle a été élevée dans les airs par le levier virtuel des Scroliciens puis déposée un peu plus loin (en plein centre de Rachel, donc) sans que les aliens aient quitté la ferme.

Gus Zelinski

La veille, la ferme de Gus Zelinski a été visitée et, comme pour la ferme Jenkins, des véhicules ont été démontés et des pièces volées. Gus est en ville le jour de l'arrivée des personnages et s'en prend aux ufologues qu'il estime responsables de ce qui lui arrive. Il penche vers une vilaine blague pour attirer l'attention sur Rachel. Son vieux break et son tracteur ont été soigneusement démontés, les pièces étalées sur le sol en mode éclaté. Il manque quelques pièces électroniques et les batteries.

Gus possède deux grands chiens. Il se souvient qu'ils ont aboyé pendant la nuit, mais très brièvement. En réalité, les aliens ont là aussi employé le levier virtuel et ont ensuite redéposé les chiens après leur départ. La marque en forme de triangle est visible sur les deux molosses (qui ne se laisseront pas approcher, sauf si leur maître est là).

Gus peut se montrer violent avec les agents s'ils s'y prennent mal. Il est persuadé d'être la victime d'un canular et les agents ont des têtes de petits rigolos.

GUS ZELINSKI

PUI	PRE	MEN	SOC
2	2	1	1
PV : 20			
Athlétisme	2	Perception	2
Baratin	1	Représentation	1
Combat	1	Savoir	1
Conduite	2	Sciences	1
Furtivité	1	Techniques	2
Dégâts : Gus frappe avec ses poings			
<i>Notes : s'il est chez lui quand il se bat, ses chiens peuvent être lancés contre ses adversaires.</i>			

CHIENS (2)

PUI	PRE	MEN	SOC
4	4	2	1
PV : 20			
Athlétisme	4	Perception	3
Baratin	-	Représentation	2
Combat	4	Savoir	1
Conduite	-	Sciences	-
Furtivité	2	Techniques	-
Dégâts : morsure 3			
<i>Notes : lorsqu'il utilise son flair, le chien voit sa Perception passer à 5.</i>			

LA FERME ZELINSKI

Cette petite exploitation agricole n'a pas fière allure. Zelinski se concentre sur la culture du blé, mais ses affaires ne vont pas très bien. Il a bientôt épuisé le pécule laissé par ses parents et s'est mis à boire, ce qui le rend agressif. Dans la cour, deux véhicules ont été démontés, un tracteur et un break, proprement et méthodiquement, les pièces étant rangées sur le sol. Un test en Précision + Techniques permet de remarquer qu'il manque des composantes électriques et les batteries. Si les agents cherchent des traces, un test en Précision + Perception permet de remarquer des empreintes de pas non-humaines un peu partout dans la cour. Les Scroliciens ne portent pas de chaussures et n'ont que trois orteils. Il est possible de remonter la piste vers l'est sur une centaine de mètres, puis, force est de constater que les visiteurs ont suivi la Nevada State Route.

L'accident d'Arnold Herbert

Si les agents poursuivent dans cette direction, ils finissent par arriver en vue d'une scène d'accident. Une voiture complètement démolie gît au beau milieu, comme si elle avait percuté un mur invisible. On peut remarquer des traces de freinage sur la chaussée. Arnold, inconscient et blessé (mais il survivra) se trouve encore au volant. Un test en Précision + Sciences est nécessaire pour l'extraire sans danger de la carcasse. Un autre en Mental + Sciences est requis pour le réveiller. En cas d'échec au premier test, Arnold Herbert aura besoin d'être conduit au plus vite chez un médecin, au risque de voir son cas s'aggraver. En cas d'échec au second, il demeurera inconscient encore 24 heures.

Arnold Herbert fait toutes les semaines la route entre Warm Springs et Caliente pour aller voir sa mère. De retour de Caliente, cette nuit-là, il a surpris un groupe de trois individus à l'allure

étrange le long de la 375. Lorsqu'il est arrivé à leur hauteur, un rayon lumineux a jailli des individus (ou de quelque-chose qu'ils portaient) et il y a eu un gros choc et un bruit sourd, puis, plus rien. Les individus étaient habillés dans les tons verts et ressemblaient à des « cactus ambulants ». Arnold aidera les agents comme il le peut, mais il ne sait rien d'autre.





SCENARIO



LA FERME JENKINS

L'exploitation de Phil Jenkins lui permet d'élever une vingtaine de vaches en les nourrissant avec le fruit de ses cultures céréalières. Il vend le lait de ses bêtes à une usine de la région et la viande, il la découpe lui-même de temps en temps pour nourrir les petites communautés voisines. Phil Jenkins est un homme sage sous des dehors bourrus. Il n'a pas d'idée préconçue sur les aliens et sait bien que cela fait vivre la région.

Lui, tout ce qu'il veut, c'est que les assurances paient pour la réparation de son tracteur.

En visitant la ferme, un test en Précision + Perception permet de trouver les traces de pied à trois orteils des Scroliciens un peu partout. Précision + Technique près des pièces du tracteur permet de constater que la batterie est man-

quante. Là aussi, les pièces ont été alignées avec soin lors du démontage. La vache enlevée a retrouvé son étable. Elle bave beaucoup et ses yeux roulent dans leurs orbites, témoins d'un état de choc dont elle se remet doucement. Jenkins a le sommeil lourd et n'a rien entendu. Il a été appelé par Tracy Watson pour venir récupérer sa vache et c'est là qu'il a constaté que son tracteur avait été démonté.

LA PISTE DES RANDONNEURS

La disparition des deux randonneurs devrait alerter les agents du Club. La police a été prévenue par la tenancière du Little A'Le'Inn 48 heures après qu'elle les ait vus pour la dernière fois. Pour les policiers (les agents Smith et Hoch,

au besoin) du Comté de Lincoln, les randonneurs ont probablement campé à l'extérieur (ils étaient équipés pour) et il n'y a pas encore lieu de s'inquiéter, même si le signalement des deux jeunes gens a été enregistré. Mais Tracy Watson est inquiète et en parlera volontiers aux personnages s'ils l'interrogent. Le couple avait payé d'avance, elle ne fait donc pas ça pour l'argent.

Le plan retrouvé dans la chambre des Delage rapporte leurs parcours de ces derniers jours. Un test en Précision + Savoir permet de comprendre qu'ils longeaient au plus près les limites de la base de Nellis, mais que leur dernier trajet reporté s'enfonce clairement dans le désert, vers l'endroit où ils ont supposé que la « boule de feu » s'était écrasée.

Ce n'est pas indiqué clairement, mais il y a quelques mots clés comme « boule de feu » et « crash » reportés sur la carte.

PETER DELAGE

PUI	PRE	MEN	SOC
2	2	2	2
PV : 22			
Athlétisme	3	Perception	2
Baratin	1	Représentation	2
Combat	1	Savoir	3
Conduite	2	Sciences	3
Furtivité	1	Techniques	1

Dégâts : frappe avec ses poings

Notes : lorsqu'il atteint 5 PV ou moins, il retrouve ses esprits et n'attaque plus.

JANIS DELAGE

PUI	PRE	MEN	SOC
1	2	3	2
PV : 21			
Athlétisme	1	Perception	3
Baratin	2	Représentation	2
Combat	1	Savoir	3
Conduite	2	Sciences	2
Furtivité	2	Techniques	2

Dégâts : frappe avec ses poings

Notes : lorsqu'elle atteint 5 PV ou moins, elle retrouve ses esprits et n'attaque plus.

A partir de là, retrouver l'endroit exact est un jeu d'enfant. Mais en réalité, les deux randonneurs, Janis et Peter Delage, ont bel et bien rencontré les aliens et ont été « attaqués » avec le taser. Ordre leur a été donné de patrouiller la zone et d'attaquer quiconque se présenterait. Le couple erre donc tels des prédateurs dans le désert, ayant perdu tout sens de l'hygiène ou de l'estime de soi : leurs vêtements sont déchirés, ils sont sales et odorants et ne s'expriment plus que par borborygmes. Ils attaqueront les intrus à vue. La scène sera délicate à gérer pour les agents du Club, car les Delage ne sont bien entendu pas responsables de leur état. Ils retrouveront d'ailleurs leurs esprits lorsqu'ils seront réduits à 5 PV ou moins. Ils se souviendront alors de leur rencontre avec les aliens – si on leur laisse le temps de parler - et pourront tout raconter aux agents.



SCENARIO

LES MILITAIRES

La base aérienne de Nellis grouille de soldats et de scientifiques qui testent des prototypes d'avions en tous genres, ce qui a donné naissance à bien des mythes ufologiques. La fameuse Zone 51 en est un. Il n'y a aucun cadavre d'extraterrestre enfoui dans les profondeurs du désert. Sauf si, bien entendu, vous en décidez autrement. Après tout, libre à vous d'extrapoler sur ce sujet : les Scroliciens ne sont peut-être pas venus au Nevada par hasard. Peut-être ont-ils capté le signal d'une vieille balise échouée à Roswell et apportée là il y a des années...

Toujours est-il que des militaires patrouillent à l'intérieur du périmètre de la base en permanence et plus rarement à l'extérieur et que toute tentative d'intrusion sera considérée comme un crime fédéral passible de lourdes peines de prison. Les agents devront garder à l'esprit que les militaires ne sont pas leurs alliés et qu'ils risquent même de trouver des individus étranges dotés de pouvoirs paranormaux inquiétants à proximité d'une base où sont testés des prototypes de l'armée. Jouez de cette carte quand vous le voulez. Un convoi militaire peut passer sur la route à côté de la voiture des personnages. Une patrouille peut s'être arrêtée pour casser la croûte (mais qu'est donc parti faire ce militaire derrière ce gros rocher ?).

Il convient par contre d'éviter à tout prix que la situation dégénère et que les personnages se mettent l'US Air Force à dos.



LE SITE DU CRASH

Le vaisseau ovoïde des Scroliciens est bien caché au beau milieu d'une sorte de creux rocheux, invisible à moins de mettre le nez dessus. Comme toute espèce invasive, les Scroliciens sont persuadés d'être infiniment supérieurs aux espèces observées. Même si leur but n'est pas d'envahir la Terre à court terme, ils n'éprouvent aucune sympathie pour les Terriens (ils ont même du mal à reconnaître les humains comme espèce dominante sur cette planète).

Tout ça pour dire que les dispositifs de sécurité mis en place ne rendent pas honneur au génie des extraterrestres. Ils comptent beaucoup sur le couple Delage pour éloigner les curieux, sur leurs techniques de Sioux (marcher sur les routes ou dans la rocaïlle pour ne pas laisser des traces) et sur leur mimétisme végétal (ils ressemblent à des cactus). Lorsqu'ils sont sur le site, ils postent un guetteur sur les hauteurs, chargé de prévenir ses comparses de toute approche. Pour ce faire, l'alien de service poussera un cri d'animal très courant sur sa planète natale, mais absolument inconnu sur Terre (faites-vous plaisir). Ce qui va bien sûr attirer l'attention des agents s'ils passent par là.

Lorsqu'ils ne sont pas en vadrouille, les Scroliciens vivent dans leur appareil. Leurs travaux avancent lentement : leur antenne s'élève de deux mètres par jour (elle compte donc 10 mètres au terme du cinquième jour, ce qui suffit à lui faire dépasser les rebords du « cratère » dans lequel l'appareil est posé. Mais même lorsqu'elle aura atteint la taille requise de vingt mètres, elle sera inefficace en raison du brouillage radio imposé par la base aérienne militaire de Nellis.



La réparation n'est guère plus avancée : les pièces et les batteries récupérées sur les véhicules de la région ne sont ni adaptées, ni assez puissantes. Bref, les Scroliciens sont partis pour rester, comme on dit.

Leur attitude vis-à-vis des agents du Club dépendra fortement de la manière dont la rencontre se déroulera. De base, ils seront agressifs mais peuvent très bien entendre raison si quelqu'un réussit à se faire comprendre d'eux.

Mieux vaut éviter les tests pour résoudre ce genre de problème et laisser libre cours au roleplay. Ecoutez les plans de vos joueurs et voyez s'ils peuvent donner lieu à des scènes cocasses, amusantes et, en fin de compte, efficaces.

Ou pas. Un cheminement logique serait de considérer les aliens comme des vandales ayant pris le contrôle de pauvres randonneurs en provoquant leur mort ou de graves blessures, et qu'ils représentent donc un danger pour la population. Une autre voie serait de considérer qu'ils n'ont provoqué directement que des dégâts matériels sans gravité et qu'ils ont agi comme des Terriens l'auraient fait en de pareilles circonstances avec des espèces jugées inférieures.



SCENARIO

Gary Silva, tueur d'aliens

Le très humble tenancier du Centre de Documentation en Ufologie peut être utilisé pour pimenter cette scène finale. Son but, implanté dans son esprit lors d'un enlèvement par des aliens d'une espèce rivale des Scroliciens, est de massacrer ceux-ci. Il est assez lucide et intelligent pour suivre la trace de quiconque remonte la piste des aliens et il peut donc suivre les agents du Club à distance. Repérer l'individu dans le désert ne devrait pas être trop difficile, mais il vous appartient de juger si vous tenez absolument à l'intégrer à vos plans. Il peut très bien surgir tel un diable de sa boîte alors que les choses semblent aller dans le sens d'une résolution pacifique, par exemple. Il peut aussi être repéré par les agents mais proposer de leur prêter main forte (il a été enlevé, il peut leur parler...) et finalement révéler le vrai but de sa présence quand plus personne ne pourra l'arrêter. Si l'un des aliens est blessé par Gary, les autres seront forcément beaucoup plus difficiles à amadouer.

CONCLUSION

Ce scénario n'a pas de fin unique. Que cela se termine par un bain de sang ou par une poignée de mains, l'essentiel est que vos joueurs y trouvent leur compte. Les Scroliciens peuvent n'être pour eux que des voyageurs égarés qui ne comprennent pas leur nouvel environnement ou des prédateurs sans scrupule qui considèrent l'humanité comme du bétail (ou est-ce l'inverse ?).

Le Club fait confiance aux agents de terrain pour faire les bons choix et c'est leur rapport qui fera foi.

Si vous souhaitez vous servir de cette histoire pour démarrer une campagne, voici deux pistes : Les Scroliciens ont réussi à attirer l'attention de leurs congénères et ceux-ci vont bientôt débarquer en nombre.

Les ennemis des Scroliciens qui ont, en leur temps, enlevé Gary Silva, ont eu vent de l'activation de leur agent dormant. Ils pensent que les Scroliciens arrivent en masse et vont tout faire pour les en empêcher : la Terre est à eux.

Le CLUB est un jeu
de Genseric DELPATURE
©JDR Editions 2019.

Le jeu est en souscription
jusqu'au 28 juin 2019 sur :
<https://fr.ulule.com/le-club>

Retrouvez-nous sur
notre site Internet :
www.jdreditions.com



PERSONNAGES

Dans le souci de vous permettre de jouer le plus rapidement possible, vous trouverez dans les pages suivantes six personnages prêtirés adaptés à ce scénario d'introduction.



EXTRATERRESTRIAL HIGHWAY - 375

FRONTAGE ROAD

RACHEL

Little Ale Inn

Cantina Allen

CDU

Ferme Zelinsky

VALLEY AVENUE

OLD MILL STREET

GROOM AVENUE

GROVER AVENUE

TEMPIUTE DR

Ferme Jenkins

VERS LA BASE NELLIS



Joueur

XP

FIRMIN DENOEL - LYCANTHROPE -



PP

PV
23

PUISSANCE

3

PRECISION

3

MENTAL

1

SOCIAL

1

Firmin a été mordu alors qu'il n'était qu'un enfant, dans l'Ardenne belge. Le lycanthrope responsable de son état fut tué par des agents du Club et Firmin fut recueilli après que le silence de sa famille ait été acheté. Elevé au sein même du Complexe Alpha, il est devenu un fin limier pour le compte du Club et son flair devient petit à petit légendaire.

Dégâts : pistolet léger (4)

Équipement : vêtements décontractés, sac à dos, matériel de randonnée, téléphone portable.

Athlétisme
Baratin
Combat
Conduite
Furtivité

2
3
2
1
3

Perception
Représentation
Savoir
Sciences
Techniques

4
3
2
1
1

POUVOIRS

Forme animale : au lieu d'un hybride monstrueux, le lycan peut prendre la forme d'un loup parfait lorsqu'il se transforme.

Rapidité surhumaine : la valeur de Précision augmente de 1 lorsque la vitesse est sollicitée (dans le cas d'une course, par exemple).

Sens aiguisés : la Précision du lycan augmente de 1 lorsqu'il fait appel à l'un de ses cinq sens traditionnels, qu'il soit sous forme humaine ou animale.

FAILLE

Lunatique : le lycan est sensible aux phases de la lune. A la pleine lune, il ne peut résister à l'envie de se transformer. Il ne peut reprendre apparence humaine qu'une fois la lune couchée.

Joueur

XP

BLOOK - KZORGIEN -



PP

PV
21

PUISSANCE

1

PRECISION

3

MENTAL

3

SOCIAL

2

Blook est un jeune Kzorgien et l'un des premiers à être né sur Terre. Il se sent parfaitement intégré au sein de la société humaine, même s'il doit porter des vêtements aptes à cacher sa véritable nature lorsqu'il est de sortie. Comme tous les siens, il jongle avec la technologie tel un artiste de foire. Curieux de tout, il est également persuadé d'être un excellent chanteur et rêve de faire carrière sur scène.

Dégâts : pistolet léger (4)

Équipement : vêtements amples adaptés à sa taille, chapeau, lunettes de soleil, trousse à outils contenant divers ustensiles étranges.

Athlétisme
Baratin
Combat
Conduite
Furtivité

1
2
3
3
1

Perception
Représentation
Savoir
Sciences
Techniques

2
1
3
3
4

POUVOIRS

Génie technologique : l'alien est capable de créer des objets technologiques complexes. Le joueur doit émettre l'idée de l'objet qu'il veut créer et lancer 1D6. Cela représente le nombre d'heures nécessaires à son élaboration et le nombre d'objets technologiques qui fourniront les pièces. L'appareil créé fonctionnera 1D6 heures avant de s'éteindre à jamais.

Guérison miraculeuse : ce Kzorgien peut soigner une cible par apposition des mains. 1 fois par heure, il peut faire récupérer 1D6 PV.

Télékinésie : l'alien est capable de soulever à distance et de déplacer un objet lourd de 3 kilos au maximum à une vitesse de 3 kilomètres par heure. L'objet doit en permanence demeurer dans son champ de vision.

FAILLE

Mal de Terre : le Kzorgien a du mal avec la gravité terrestre et ressent comme le roulis d'un navire en pleine tempête la façon dont la planète se déplace dans l'espace ou tourne sur elle-même. Il ne sent jamais vraiment en forme et est souvent pris de nausées..

Joueur

XP

FELONIA - SUCCUBE -

Extérieurement, Félonia est une femme d'âge moyen, plutôt jolie. A l'intérieur, c'est une Succube qui voit en chaque mâle un danger. Après des débuts prometteurs comme génie du mal, Félonia est rentrée dans le rang et a accepté de rejoindre le Club pour se faire pardonner ses crimes passés, mais au plus profond d'elle-même, elle conserve une haine féroce pour le genre masculin qu'elle parvient à peine à contrôler.

Dégâts : pistolet léger (4)
Equipement : vêtements de ville, petit sac discret, holster pour le pistolet, téléphone portable.



PV
21

PP

PUISSANCE

2

PRECISION

2

MENTAL

2

SOCIAL

3

Joueur

XP

SOPHIE - ECTOPLASME -

Sophie était une prostituée à Paris au XIXe siècle. Assassinée par un client sadique, elle s'est jurée de revenir pour hanter les nuits de son meurtrier. L'homme se donna la mort quelques mois plus tard. Puis, livrée à elle-même, elle a erré avant d'être approchée par une femme extraordinaire qui lui parla d'un pacte et d'une sorte de club capable de donner un sens à sa mort. Sophie accepta et fut engagée. Elle conserve une âme tourmentée au traumatisme de son trépas et elle aime s'en prendre aux hommes qui manquent de respect aux « dames ». Elle se présente sous la forme d'une silhouette transparente, à peine visible en plein jour mais qui émet une faible lueur dans l'obscurité.

Dégâts : aucune arme.
Equipement : aucun.



PP

PV
23

PUISSANCE

1

PRECISION

2

MENTAL

3

SOCIAL

3

Athlétisme

2

Baratin

3

Combat

3

Conduite

1

Furtivité

3

Perception

3

Représentation

3

Savoir

2

Sciences

1

Techniques

1

Athlétisme

2

Baratin

3

Combat

2

Conduite

1

Furtivité

3

Perception

3

Représentation

3

Savoir

2

Sciences

2

Techniques

1

POUVOIRS

Bombe phéromonale : la succube produit une sorte d'œuf qui, lorsqu'il éclate (souvent après avoir été lancé) projette un nuage de spores qui attire les mâles situés dans un rayon de vingt mètres.

Drain de vie : la succube crée un lien avec une cible proche pour lui drainer son énergie vitale. A chaque tour, la cible perd 1D6 PV et se flétrit littéralement. Au-delà du premier tour, la cible peut essayer de rompre le lien au prix d'un test réussi en Mental.

Solidarité féminine : la succube est capable d'envoyer un message mental à la personne de sexe féminin la plus proche (quelle que soit la distance qui les sépare) pourvu que le message soit clair, concis et compréhensible.

POUVOIRS

Apparence éthérée : l'ectoplasme demeure visible, mais on voit à travers lui comme s'il s'agissait d'un hologramme. En plein jour, cela lui permet de passer relativement inaperçu, mais dans le noir, il luit légèrement.

Epouvantable : l'ectoplasme peut choisir de rendre son apparence terrifiante et peut effrayer la plupart des gens.

Possession : l'ectoplasme est capable de s'immiscer dans l'esprit d'un individu peu dégourdi (dont le Mental est inférieur ou égal à 2) et d'en prendre le contrôle. Ce contrôle ne peut pas faire agir la personne contre sa nature profonde ni la mettre directement en danger.

FAILLE

Esprit frappeur : l'ectoplasme a un sens de l'humour déplorable et ne rate jamais une occasion de faire peur ou de jouer des tours aux vivants. Même au péril de sa mission.

Joueur

XP

TONIO - GOLEM -



PP

PV
23

PUISSANCE

3

PRECISION

2

MENTAL

3

SOCIAL

1

Tonio a été créé dans une sombre cave de Milan par un démiurge un peu fou qui rêvait de créer l'amant parfait. Il est composé de plusieurs morceaux de corps prélevés dans des cimetières et dans des hôpitaux mais il n'en a cure. Dans son esprit, il sait qui il est : une créature forte et efficace. Après des années d'errance dans des lieux obscurs, il a été recruté par le Club pour donner un sens à ses combats. Aujourd'hui, il ne retient plus ses coups, mais il a la conscience tranquille.

Dégâts : Fusil multi-canon (6)
Équipement : Vêtements amples, nombreux tatouages pour masquer les cicatrices.

Athlétisme	3	Perception	3
Baratin	1	Représentation	1
Combat	4	Savoir	1
Conduite	2	Sciences	1
Furtivité	3	Techniques	2

POUVOIRS

Armure de chair : l'épais épiderme de Tonio réduit les dommages de 3 points.

Bombe électronique : le corps du golem est parcouru d'un courant électrique et il peut émettre des décharges violentes qui mettent hors d'usage les appareils électroniques à proximité, sauf les appareils protégés ou d'une technologie non-terrestres.

Choc électrique : la cible en contact avec le golem doit réussir un test difficile (-1D) en PUISSANCE pour résister à cette décharge, sans quoi elle perdra connaissance pendant 1D6 minutes. La décharge suit également les lois de la physique et peut être répercutée par tout conducteur sur une faible distance à la discrétion du meneur de jeu (ou 1D6 mètres).

Joueur

XP

YURI BOGDANOV - VAMPIRE -



PP

PV
22

PUISSANCE

4

PRECISION

2

MENTAL

2

SOCIAL

3

Yuri est né en Bulgarie au début du XXe siècle. Il a été transformé par un sueur de sang errant, alors qu'il travaillait dans une ferme du côté de Varna. Il a rejoint le Club à peine vampirisé, après avoir tué le monstre qui avait fait de lui ce qu'il est. Il déteste son statut de vampire, car il aimerait vraiment la lumière du soleil, qui n'est plus que souffrance pour lui désormais.

Dégâts : pistolet léger (4)
Équipement : téléphone portable, vêtements sombres, chapeau à larges rebords, lunettes de soleil, manteau à col large et relevé pour le protéger des rayons du soleil.

Athlétisme	3	Perception	3
Baratin	2	Représentation	2
Combat	4	Savoir	1
Conduite	2	Sciences	1
Furtivité	3	Techniques	2

POUVOIRS

Arrêt du vieillissement : le vampire ne vieillit plus et devient pratiquement immortel, mais les morts violentes demeurent possibles.

Force surhumaine : le vampire est plus fort que le commun des mortels. Sa Puisseance est de 4.

Pattes d'araignée : les mains et les pieds du vampire collent aux murs comme aux plafonds.

FAILLE

Luminosensible : lorsqu'il est exposé à la lumière directe du soleil, le vampire perd 1D6 points de vie par minute d'exposition (toute minute entamée compte pour une minute pleine). Les rayons indirects (à travers une vitre, par reflet via un miroir) sont également problématiques, mais la perte n'est que de 1D6 par tranche de 10 minutes. Cette faille a un effet permanent. Lorsqu'elle est activée, on suppose simplement qu'une lumière vive produit le même effet que celle d'un rayon indirect.