



X-Children

Introduction

Quatre orphelins sans histoire se retrouvent malgré eux en fuite dans un pays en guerre. La raison ? Leurs extraordinaires pouvoirs attirent la convoitise des deux camps. Leur objectif ? Survivre, et retrouver la trace de leurs parents, peut-être encore vivants...

Ce scénario pastiche les romans d'aventure pour adolescents. Il est prévu pour quatre PJ interprétant une fratrie d'adolescents, les pré-tirés étant imposés. Il utilise le système de jeu de Cthulhu version 6. Il se déroule dans un monde presque identique au nôtre, de même niveau technologique, mais avec une configuration géopolitique imaginaire. PJ et PNJ jouent avec des points de vie doublés, pour les garder longtemps sur pied dans une ambiance très pulp. Le scénario peut être joué au premier degré ou sur un ton parodique selon les préférences des joueurs. Il repose sur le dilemme des PJ : des adultes liés à leurs parents les mèneront en bateau, tandis que des hommes en noir peu engageants seront sur leur trace pour rétablir la vérité. Ils devront choisir leur camp pour tenter de lever le voile sur le mystère de leurs pouvoirs et de leur passé.

Acte 1 : Knightborough, Britannia

Scène 1 : La bibliothèque

Le MJ commence le scénario par l'accroche suivante :

« Il y a de la lumière au bout du tunnel ! La sortie ! Enfin la sortie ! Vous courez dans cette eau infâme, jonchée de débris et de tout ce que la ville génère d'immondices. Vous courez à perdre haleine. Vous savez qu'ils sont sur vos talons et qu'ils n'abandonneront pas, ils ne s'arrêteront que lorsqu'ils vous auront mis la main dessus. Comment avez-vous pu vous mettre dans un tel guêpier ? »

Tranquillement installé dans la bibliothèque de la ville, vous lisez les nouvelles du jour d'un grand quotidien. Rien de très palpitant à la une, la poursuite d'une guerre qui vous semble perdue d'avance à l'autre bout du monde, provoquée par une puissance rivale, contre et dans un pays ne pouvant réellement se défendre. Vous refermez le journal, excédé par ces nouvelles et le rangez sur son support. Vous avez envie de vous aérer et décidez d'aller dehors au calme. Au moment où vous sortez de la bibliothèque, deux hommes en noir vous interpellent par votre nom. Ils semblent vous attendre depuis un moment. Comment diable savent-ils votre nom ? Que vous veulent-ils ? »

Les quatre enfants viennent de sortir de l'école, et attendent que leur Tante Lucinda, dite Tata Lulu, leur tutrice, vienne les chercher. Elle leur a dit qu'elle arriverait avec une heure de retard aujourd'hui. Elle leur a toujours interdit de traîner dehors tous seuls, ils l'ont donc attendue à la bibliothèque. Ils ont trompé leur ennui en lisant le journal, et ont été attristés d'apprendre que l'attaque de la petite République de San Theodoros par sa puissante voisine Océania perdurait. En effet, bien que ne



connaissant presque rien de leurs parents biologiques, ils savent qu'ils sont nés dans ce petit pays aujourd'hui en guerre. Apparemment, Océania s'est soudain offusquée que celui-ci soit depuis douze ans sous le contrôle d'un dictateur sanguinaire, le Colonel. Bizarrement, elle a attendu que des filons de métaux rares encore inexploités soient découverts dans le sous-sol de San Theodoros pour s'y intéresser. Les enfants en ont mal au cœur ; bien qu'ils n'en aient aucun souvenir, ils savent que la mort de leurs parents et leur adoption par Tata Lulu a découlé du coup d'état du Colonel. C'est pourquoi ils ont eu besoin de prendre l'air pour digérer ces informations. Tata Lulu ne devrait plus tarder de toutes façons. Mais alors qu'ils sortent dans la large rue devant la bibliothèque, les enfants entendent : « Pssst ! Pssst ! Les Bosque ? »

Les appels se font de plus en plus insistants, jusqu'à ce que les enfants se rendent dans une étroite ruelle à gauche de la bibliothèque. Là se cache tant bien que mal du regard des passants une berline noire. Un homme tout de noir vêtu est nonchalamment appuyé contre son flan, mains dans les poches, son pardessus remonté jusqu'au bas de son nez, un chapeau de feutre laissant tout juste entrevoir un regard scrutateur. Une deuxième personne en noir patiente dans la voiture, les yeux rivés sur les enfants. L'homme debout les interpelle avec l'accent espagnol : « Hé, les orphelins Bosque ! Par ici ! »

Si les enfants s'approchent ou restent à portée de voix et l'interrogent, l'homme enchaîne des réponses incompréhensibles :

« Les enfants, écoutez-moi. Vous ne devez surtout pas aller dans le laboratoire. Si, vous allez y aller. Et bien, vous ne devez pas. Et vous ne devez pas toucher aux objets, non plus. Vous saurez bien assez vite de quoi je parle. Non, on ne peut pas vous expliquer en détails ce qui se passe, c'est une histoire d'adultes. »

Si on lui demande qui il est, il répond seulement : « ça n'a aucune importance, le temps presse... », avec un regard pénétrant perdu dans le vague. Puis il recommence à radoter.

Quand les PJ commencent à se lasser ou à l'agresser, il dit brusquement, le regard froid et déterminé : « Bon assez discuté. Nous ne pouvons pas vous laisser aller là-bas... » L'homme fond sur eux, attrape un des enfants par le bras, et la silhouette dans la voiture de précipite dehors pour l'aider. Les PJ ont tout juste le temps de tenter une action : ils entendent aussitôt Tata Lulu les appeler depuis l'avenue. Dès qu'ils aperçoivent sa voiture, les hommes en noir remontent à toute vitesse dans leur berline, et s'enfuient en remontant la ruelle en marche arrière.

Si les PJ ont souhaité suivre les hommes en noir, Tata Lulu les appelle avant qu'ils n'aient eu le temps de s'approcher de la voiture, et les mystérieuses silhouettes déguerpissent aussitôt. S'ils n'ont pas voulu s'approcher de la voix, l'homme appuyé contre la berline vient vers eux en déblatérant son discours. Tata Lulu arrive dès qu'il l'a dit, et il s'enfuit immédiatement dans la ruelle.



Scène 2 : Dans la voiture de Tata Lulu

Tata Lulu n'est pas contente : elle leur avait dit de ne pas sortir de la bibliothèque avant qu'elle ne revienne de ses courses. « C'est la jungle, là dehors », leur répète-t-elle comme à son habitude. A peine les enfants entassés dans sa vieille Punto verte, elle enchaîne précipitamment : « Les enfants, j'ai une nouvelle importante à vous dire. Nous allons prendre des vacances, tous les cinq, et partir à la campagne pendant quelques temps. Non, je ne peux pas vous expliquer, vous êtes trop jeunes pour comprendre (elle regarde au loin, les yeux dans le vague.) Sachez juste que ce que je fais, je le fais pour votre bien, d'accord ? »

Si les enfants cherchent davantage la petite bête, elle commence à s'agacer et rétorque : « Oh, ben tu verras bien ! Ne fais pas de caprices, après tout ce que j'ai fait pour vous, c'est comme ça que tu me remercies ? » Et autres réflexions de cet acabit.

Scène 3 : La dernière nuit à la maison

Une fois la conversation tarie, ils rentrent chez Tata Lulu passer une dernière nuit dans la maison de leur enfance. Tata Lulu les pressent pour qu'ils fassent leurs valises, mangent leur soupe de poireaux, et aillent se coucher. Les quatre enfants se retrouvent seuls dans la grande chambre qu'ils partagent, au premier étage de la maison, contenant deux lits superposés de chaque côté de la porte et une grande fenêtre en face surplombant deux bureaux. Une penderie remplie de vêtements est installée au bout de chaque lit. Tata Lulu leur interdit de sortir de la chambre, mais avant de les laisser, elle leur annonce qu'un petit cadeau les attend sur leurs bureaux, pour les rassurer avant de partir. Ils y trouvent en effet quatre petits sacs en tissus avec leurs noms brodés dessus, un pour chacun, et une petite carte avec marqué : « souvenirs de vos parents, pour que vous ne vous sentiez jamais seuls ». Ils sont tous faits de bois incrusté de petites pierres rouges.

Antonio reçoit une paire de bagues, Esperanza une paire de boucles d'oreilles, Carlos un godet qu'il peut attacher autour de son cou grâce à une lanière en cuir, et Paola un serre-tête. Le contact avec les objets leur donne des fourmillements dans tout le corps, puis leurs pouvoirs se manifestent très faiblement : Antonio sent la température de ses mains monter à 60°, Esperanza entend soudain tous les froissements de vêtements, l'eau scintille dans le godet de Carlos s'il le remplit, le serre-tête de Paola ondule entre ses doigts. A ce stade, les PJ ont 5 % sur leurs pouvoirs respectifs. S'ils tentent de les utiliser pour des usages très simples, ils bénéficient de gros bonus. S'ils tentent de s'échanger les objets, ils ressentent une sensation de brûlure à leur contact. Ils commencent à se sentir fatigués.

Dès qu'ils ont compris le principe, un bruit sourd se fait entendre à la fenêtre. Un pigeon s'est écrasé contre la vitre. A sa patte est attaché le message suivant : « Passez par les égouts. Cherchez le grand bassin. Signé : BDN » Le pigeon se réveille si Carlos verse de l'eau de son godet sur lui et s'envole aussitôt, encore groggy.

Si les PJ ont des projets d'évasion, ou dès qu'ils ont discuté du message, ils sont pris par une irrésistible envie de dormir. Ils s'endorment dans la minute, quoi qu'ils tentent de faire à ce moment-là.



Acte 2 : La fuite

Scène 1 : Le laboratoire, salle X

Les enfants se réveillent dans une salle blanche, chacun sur une table en inox, avec des lanières en cuir à présent détachées. Esperanza entend tous les bruits de façon décuplée, par rapport à la veille ; elle peut « régler » le volume en tournant ses boucles d'oreilles sur elles-mêmes. Une fois levés, les PJ voient que l'unique porte est entrouverte, et que Tata Lulu est en train de détacher Paola. Elle se redresse, l'air hagard, en chemise de nuit et échevelée, et leur dit :

« Nous avons été trahis ! Je... je suis désolée, je devais vous emmener dans un endroit plus discret, mais les sbires du Colonel nous ont retrouvés avant ! Ecoutez-moi bien, les enfants : ils nous ont amenés au laboratoire secret où vos parents travaillaient sur un nouveau type de radiations. C'est complètement délirant : ils pensent que vous avez été irradiés lors d'un accident, et ils veulent vous utiliser dans des expériences génétiques pour se construire une armée de mutants. Et... il y a pire : je les ai entendus dire que vos parents étaient séquestrés dans le QG de terroristes, quelque part dans les sous-sols de cette ville. On nous aurait menti sur leur disparition, pendant tout ce temps ? »

Ils n'ont presque pas le temps de discuter ; des bruits de pas se font entendre dans le couloir au-delà de la porte. Tata Lulu enchaîne : « Je vais les ralentir ! Fuyez, vite ! N'oubliez pas, cherchez le QG de Boule de Neige ! ET SURTOUT : ne faites confiance à PERSONNE ! »

Scène 2 : Le laboratoire, en fuite

Elle referme la porte à clé derrière eux pour ne pas attirer l'attention sur la salle. Les PJ ont le temps de réaliser que leurs pouvoirs se sont amplifiés s'ils en manifestent l'intérêt. Ils ont pour seule issue facile la conduite d'aération, derrière une large plaque de métal à 1m80 de hauteur, fixée par quatre vis. S'ils la prennent, ils se retrouvent au-dessus du plafond du couloir du laboratoire, dans une conduite desservant les salles, et aboutissant à une cheminée munie d'un dangereux ventilateur qui rend cette sortie inaccessible. Voici ci-dessous les différentes salles qu'ils croisent (voir le plan en annexe). Les murs et portes du laboratoire sont solides, faits de briques et d'acier.

- Une salle de repos, équipée d'une table et de deux canapés, où quatre soldats boivent un café en attendant de nouveaux ordres. Au moment où les PJ entrent dans le conduit, ils entendent bruits de lutte venant de cette pièce, à leur droite. Tata Lulu a été amené dans la salle, et le lieutenant Alvarez à ses côtés s'écrit : « Mme Lopez, soyez raisonnable ! Je ne veux pas vous faire de mal, mais si vous m'y forcez... » Elle répond : « Vous n'aurez jamais ces enfants, il faudra me passer sur le corps d'abord ! » Si les PJ s'intéressent d'un peu trop près à cette salle, ils voient leur Tata Lulu prise en otage et menacée d'une arme par le Lieutenant.
- Le couloir principal. Lorsque les PJ passent au-dessus, ils entendent les bruits de bottes de trois soldats armés et l'un d'eux crier « Venez, par ici ! » en s'éloignant. Si les PJ font trop de bruit dans la conduite, les soldats tirent juste à côté d'eux (à grand renfort de jets de dés pour les convaincre que cette imprécision n'est pas voulue).



- S'ils descendent malgré tout dans ce couloir, ils trouvent une porte qu'ils sont incapables d'ouvrir quoi qu'ils fassent. Il y a un détecteur d'empreinte digital sur la droite, qui réagit à leurs essais en émettant une lumière rouge. C'est la seule porte verrouillée, et la seule salle ne bénéficiant pas du système d'aération.
- Un passage secret menant aux égouts est caché par un faux mur. La porte est invisible, hormis sa serrure, une fente très fine. Elle est très difficile à voir, ainsi que les rebords de la porte. Il faut de plus spécifiquement chercher un passage secret pour espérer la trouver.
- Une grande pièce réunissant trois bureaux et une table jonchée de vieux microscopes, d'un ordinateur vétuste ne fonctionnant plus, et de vaisselle de laborantin. Dans un des bureaux, ils peuvent trouver un document évoquant trois physiciens chargés d'inventer de nouveaux types d'armes pour le compte du Colonel. Deux d'entre eux (leurs parents) ont fait un pacte avec Océania et ont été considérés comme traîtres, mais le troisième, un certain José Balthazar, n'a pas voulu suivre. Une armoire en métal contient des fournitures de bureau. La pièce est surveillée par deux soldats armés.
- Une salle de bain contenant un WC, une douche, du papier toilette, du savon, une serviette mouillée et un magazine pornographique.
- Ils peuvent également remarquer que l'épaisseur des murs est étonnamment épaisse de chaque côté de la salle X, car ils contiennent un système produisant les radiations stimulant les pouvoirs des PJ.
- Enfin, une petite cuisine contient un évier avec une cafetière, des produits d'entretien et quelques conserves hors d'âge sur une étagère branlante, et un grand vide-ordure dans lequel les enfants peuvent passer un par un. Une odeur d'égouts en émane.

Si les PJ s'attaquent directement aux soldats, ceux-ci ne veulent pas les tuer. Ils essaient de les assommer avec la crosse de leur fusil. S'ils y parviennent, les PJ se réveillent à nouveaux enfermés dans la salle X, où des planches en bois ont été clouées sur la bouche d'aération. Si les PJ ont le dessus, les soldats fuient dès qu'ils ont perdu 50 % de leurs points de vie (sauf s'il sont KO), mais ils appellent à grands cris trois nouveaux soldats frais de la salle de repos à venir les remplacer. Si les PJ veulent attaquer le Lieutenant de front, celui-ci et les soldats de la salle de repos les mettent en joue et les forcent à retourner dans la salle X où ils barricadent la bouche d'aération.

Les PJ sont destinés à passer par le vide-ordure, mais s'ils veulent vraiment faire leur nouvel objectif le fait de chercher un autre passage, c'est le Lieutenant Alvarez qui a la clé du passage secret. Ils ne parviendront par contre pas à ouvrir la mystérieuse porte. S'ils insistent encore, des sirènes et des lumières rouges se lancent, et une troupe de soldats d'Océania déboulent pour les inciter à partir dans les égouts.



Acte 3 : La mission

Scène 1 : Les égouts, le grand couloir

Le vide-ordure crache les PJ un par un dans une eau boueuse contenant tout ce que la ville rejette, ce qui amortit le choc. En amont, l'accès est bouché par un resserrement en pierre qui ne leur permet pas de passer. Les enfants ont les eaux sales qui remontent aux genoux, mais ont la possibilité de marcher sur le rebord étroit près du mur, au-dessus du niveau de l'eau.

Ils sont dans un grand couloir qui file tout droit à perte de vue. Après une course de dix minutes, trois bifurcations possibles apparaissent le long de celui-ci, grillagées avec de grosses barres en fer rouillées. Ils peuvent avoir envie de s'attaquer directement aux grillages, mais au fond du couloir principal, ils peuvent deviner une source de lumière.

Des présences sont perceptibles aux ouïes les plus fines, ce sont quatre rats affamés (2PV, morsure 70%, dégâts 1D4-2) cachés derrière le premier grillage auquel ils s'intéresseront, mais les PJ peuvent mettre un moment avant d'identifier la menace.

S'ils suivent le courant, la lueur lointaine se précise. Ils finissent par voir une flaque de lumière se refléter sur l'eau sale : la suite du cours d'eau a été presque entièrement murée, comme en amont, mais une bouche d'égout est ouverte au-dessus de leur tête. Des échelons dans le mur permettent d'y accéder.

Si l'un des PJ tente de remonter à la surface, il débouche sur un véritable champ de bataille, au cœur d'une ville en partie détruite par des bombardements. Il a tout juste le temps d'apercevoir un groupe armé traverser la rue au loin, qu'une silhouette masculine lui fonce dessus, en hurlant : « Pousse-toi, vite ! » Ils retombent tous les deux lourdement au bas de l'échelle. Si le PJ a refusé de plonger dans l'eau, et qu'il rate un jet de constitution, il se foule la cheville, engendrant -2PV et un malus de 20 % en athlétisme, sinon il tombe dans l'eau sale, où a atterri l'apparition. Immédiatement, une explosion retentit : une roquette a explosé tout près, ensevelissant la bouche d'aération, et arrosant de terre les autres PJ qui se trouvaient en-dessous.

Le garçon se présente : Némobosque. Il a grandi dans un orphelinat, et s'est réveillé dans ces égouts, avec dans sa poche un message disant que ses parents étaient vivants, et qu'ils étaient retenus dans une espèce de base secrète souterraine. Disant aussi qu'il ne fallait croire aucun adulte, qu'il était considéré comme un cobaye par le Colonel à cause de son pouvoir : sa peau prend la consistance de la pierre quand il le souhaite.

Les enfants sont bloqués dans le noir. Ils doivent se débrouiller pour ouvrir un des grillages, qui donnent en fait sur une même grande « salle ». S'ils ne se sont pas approchés de la lumière, Némobosque tombe de l'ouverture et l'explosion se produit quand même.



Scène 2 : Les égouts, la grande salle

La grande salle abrite un énorme bassin d'eau sale. Quelques trous dans le sol de la ville ont ajouré le haut plafond, ce qui permet d'être dans la pénombre. Des cours d'eau d'1m50 de large partent de chaque côté du bassin (voir le plan en annexe).

A peine ont-ils pu faire deux pas qu'ils tombent nez à nez avec l'homme en noir de la dernière fois. Il se tient de l'autre côté du premier cours d'eau à traverser. Il leur dit qu'ils sont manipulés, qu'ils ne doivent pas suivre les directives qui leur ont été données au laboratoire, quelles qu'elles soient, et qui que soit la personne qui les leurs a données. Et qu'ils doivent l'écouter avant d'aller plus loin.

S'ils tentent de le fuir, il va les suivre, et rattrapera toujours, sans être agressif mais continuant à radoter. Si les PJ préfèrent entamer la discussion, l'homme leur dit :

« Tout ceci n'est qu'un piège, vous ne devez pas tenter de nous attaquer. C'est nous les gentils vous comprenez ? Je m'appelle Manuel Blanco. Je fais partie du groupe de résistant Boule de Neige, notre mission est de ramener la paix à San Theodoros. Nous avons effectivement fait prisonniers le couple Bosque, mais vous savez que ce ne sont pas... »

A cet instant, Némó se jette sur lui en le traitant de connard. C'est la première occasion pour les PJ de prendre position : stopper Némó ou le suivre dans le combat.

S'ils attaquent Manuel (dès le début ou quand Némó l'agresse), il se contente de riposter en les suppliant d'arrêter. S'il atteint la moitié de ses points de vie, il fuit brusquement par le canal d'où viennent les PJ. Mais si ceux-ci reviennent vers le grand couloir ils ne trouvent personne : Manuel s'est faufilé dans un des nombreux passages secrets que comptent ces égouts, invisible pour les PJ. Némó s'écrit qu'il est sûr que l'entrée du QG des terroristes est quelque part par là, et commence à fureter dans la salle.

Dans ce cas de figure, ils se retrouvent à fouiller la zone. Ils tombent sur deux canaux menant aux grillages qu'ils n'ont pas ouverts dans le couloir, et sur un « emmuré » à l'autre bout de la salle. Une porte en bois est camouflée par de la peinture au milieu du mur en pierre opposé au passage par lequel ils sont rentrés. Ses gonds sont en fibres de carbone, et elle est solidement bloquée de l'intérieur par une lourde poutre placée en travers de la porte. Paola peut défaire la poutre à force de manipulation, mais il faut qu'elle soit soignée régulièrement car cela lui demande trop d'énergie. Il est aussi possible d'écouter le déplacement de la poutre pour la guider, et pour surveiller que personne n'arrive de l'autre côté.

Si les PJ ont défendu Manuel, il les remercie, leur dit de les suivre, qu'il va les mener à son chef pour obtenir plus d'informations. Il met Némó inconscient sur son épaule, s'avance vers la porte, toque selon un rythme complexe, et un homme en noir leur ouvre avant de retourner en salle de réunion.



Scène 3 : Le QG des hommes en noir

Ils entrent alors dans une grande pièce, qui leur laisse une impression étrange. Elle contient d'un côté un bureau, de l'autre une grande table en bois et six chaises. Personne en vue, mais elle est entièrement éclairée à la bougie, et les murs en pierre luisants d'humidité évoquent ceux d'un château fort. En réalité, le QG ne contient aucun métal, d'où une sensation de décalage difficile à identifier. Quelques journaux d'Océania périmés, évoquant la disparition inquiétante de deux scientifiques alliés, et trois tasses sales traînent sur la table. Une porte à gauche mène à des toilettes sèches et un bac de douche rudimentaire, et une à droite mène à un grand dortoir contenant des lits en bois avec matelas en mousse. Trois tenues noires (chaussettes comprises) sont en train de sécher, et une matraque en bois est posée à côté. Au fond de la première pièce s'ouvre un couloir mal éclairé. La porte de droite laisse entendre un brouhaha. Il s'agit d'une grande pièce où dix hommes en noir tiennent une réunion, sur une table de banquet installée face à un tableau noir. Si les PJ sont avec Némó, il refuse de s'arrêter devant : « C'est pas là qu'ils gardent nos parents, venez ! »

Plus loin au fond du couloir, une porte est entrouverte sur la gauche, et une autre tout au bout semble solidement fermée. Que les PJ soient guidés par Némó ou Manuel, le PNJ les pousse à franchir la porte entrouverte.

Ils arrivent dans une sorte de petit studio, contenant un matelas de fortune et une petite table autour de laquelle s'entassent cinq chaises. Un homme portant une chemise rouge écarlate (Tinto) y est assis, encadré par deux hommes en noir à la mine renfrognée. Ils saluent les PJ d'un air méfiant. Les PJ aperçoivent une porte derrière les trois adultes. S'ils sont avec Manuel, il leur demande de rester là le temps qu'il aille prévenir son chef de leur présence ; il dépose Némó sur la couche et disparaît dans le couloir. S'ils ont suivi Némó, celui-ci se fige à la vue des trois hommes. Dans les deux cas, au bout de quelques instants, l'homme à la chemise rouge s'exclame dans un souffle : « Oh bon sang, vous êtes les enfants des Bosque, n'est-ce pas ? »

Aussitôt, des voix étouffées s'élèvent du fond de la pièce. Une d'homme et une de femme. « Les enfants, les enfants, oh mon dieu c'est vous mes bébés ? Nous sommes là ! » Némó (qui se réveille s'il était inconscient) se met à sangloter. L'homme en rouge élève le ton : « N'écoutez pas ces gens les enfants, ce sont des traîtres et des manipulateurs ! » Némó fonce sur l'homme en rouge en hurlant « C'est pas vrai ! Sale fils de... » Les PJ doivent à nouveau choisir d'arrêter Némó ou de l'aider à combattre, sous les cris des trois hommes leur jurant qu'ils se trompent, et que « Boule de Neige » ne leur veut aucun mal.

Si les PJ se lancent dans le combat, les hommes en noir et Tinto ne souhaitent effectivement pas leur mort, et essaient de les assommer avec des matraques. Si le MJ veut corser les choses, le boucan qu'ils font peut alerter des hommes de la salle de réunion qui finissent par intervenir trois par trois. Si les PJ sont mis KO, ils se réveillent dans la même cellule que leurs parents, qui vont tenter de les convaincre avec le même discours que dans l'acte 4, scène 1. Puis cinq hommes en noir viennent les chercher pour les emmener voir Balthazar, qui a des révélations à leur faire.



Acte 4 : La contre-attaque

Scène 1 : Si les PJ ont libéré les parents : Le QG des hommes en noir

S'ils ont battu les trois hommes, les PJ trouvent sur un des corps la clé en pierre de la lourde porte de la geôle. Les parents sautent au cou des enfants, les complimentent sur leur courage. Puis très vite, ils leur disent que Tinto est le numéro 2 de la milice secrète du Colonel, qui a repris le laboratoire qui était sous la protection d'Océania, mais qu'il reste leur chef. Il s'agit du scientifique qui n'a pas voulu se mettre dans le camp d'Océania, Balthazar. Pour eux, seuls les PJ peuvent l'arrêter, car il a créé une nanotechnologie qui fait tomber les métaux en poussière, qui a pris au dépourvu la brigade d'intervention, dont trois membres sont retenus avec eux. Balthazar compte attaquer l'armée d'Océania avec cette technologie.

Les enfants trouvent le bureau de José Balthazar derrière la porte au fond du couloir. Il est seul, et tente de leur expliquer la vérité. Mais Némó l'attaque. Les PJ doivent à nouveau faire le choix de croire l'ennemi ou de suivre leur frère. Le scientifique peut grâce à sa technologie changer son bras mécanique pour en faire une arme, mais ne fait que riposter aux attaques.

S'ils le battent, Némó l'achève, et, sous l'effet de la rage, met le feu au bureau et aux bibliothèques qui l'entourent. Les parents et les soldats arrivent (ils ont fait le ménage en chemin). Ils voient le brasier, et le père hurle :

« Bordel, Maria, regarde ce qu'on fait ces abrutis de gosses ! Comment va-t-on récupérer les nano-métaux, maintenant ? Tout est parti en fumée ! Choppez-les ! »

Les parents et les trois soldats leur fonce dessus, leur arrache leurs objets catalyseurs avant que les enfants n'aient eu le temps de faire le moindre geste, et les immobilisent. Par une trappe qu'ils n'avaient pas vue dans les égouts, ils les ramènent de force dans le laboratoire, qui semble miraculeusement libéré du joug du Colonel. Ils sont emmenés au rez-de-chaussée, et traverse une salle étrange, encerclés par des bocaux de formol, et contenant des genres d'utérus artificiels. Némó écarquille les yeux en regardant autour de lui et s'écrit : « Vous n'êtes pas nos vrais parents, pas vrai ? Vous nous avez juste fabriqués pour votre guerre pourrie ! » « Oh, y en a au moins un qui a oublié d'être con », rétorque la mère. « On en fera peut-être quelque chose ! Emmenez-les en salle d'isolement ! »

Les soldats les jettent dans une cellule vide au fond de la pièce, aux multiples verrous en composite de carbone et aux murs blancs et lisses. Au loin les PJ entendent le père continuer sa litanie :

« Vous allez devoir réparer vos conneries ! Dès demain, vous serez envoyés assassiner le Colonel, et gare à vous si vous faillez à votre mission ! Océania attend des résultats, c'est pour ça qu'ils nous paient ! »

Au moment où la porte se referme sur la pièce vide, les PJ comprennent ce que sera leur vie à l'avenir. Dans un coin de la pièce, Némó se met à hurler de désespoir.



Scène 2 : Si les PJ croient Tinto : Le QG des hommes en noir

Si les PJ croient Fidel Tinto et ses gardes du corps, et immobilisent Némoto lorsqu'il les attaque, ils entendent les parents le supplier de ne pas l'écouter. Tinto leur dit qu'il est un opposant du Colonel, menacé de mort et qu'il doit se cacher. Il reste ici parce que si Océania prend le contrôle de San Theodoros, il ne fera que mettre à sa tête un nouveau dictateur, simplement plus enclin à le laisser s'approprier les mines de métaux rares du territoire. Tinto veut s'assurer que de vraies élections démocratiques voient le jour. Il a confié la responsabilité de sa protection à Boule de Neige, un groupe de résistant pacifiste, qui lutte en sous-marin contre le Colonel depuis son coup d'état.

Pendant et après ses explications, les parents le traitent de menteur, de manipulateur, de traître. Ils hurlent aux enfants de l'éliminer et de les libérer. Si les PJ n'obtempèrent pas, ils insistent sur un ton de plus en plus agressifs, jusqu'au père qui finit par aboyer « Qu'est-ce que vous attendez, bandes de petits cons ! »

Ignorant les parents, Tinto leur conseille d'aller voir directement le chef de Boule de Neige, Balthazar, dans son bureau au bout d'un couloir. Lui va rester ici, car mieux vaut qu'ils parlent en tête à tête avec le chef... Il se comprend. Il dit qu'il va garder Nemo à l'œil et essayer de le soigner. Lorsqu'ils sortent de la pièce, ils entendent le père : « Revenez ! Revenez, fils de pute ! C'est un ordre ! »

La porte du bureau s'ouvre d'elle-même : Balthazar les attendait. Il a la cinquantaine, un costume noir, et une étrange main droite semblant faite d'acier. Il est seul dans la pièce, derrière son bureau, et les invite à s'approcher et à s'asseoir face à lui. Il leur explique selon leurs questions :

« Je sais que la situation est compliquée pour vous les enfants. Je vais essayer de répondre à vos interrogations au mieux, en espérant pouvoir obtenir votre confiance. Je suis José Balthazar, physicien de ce pays depuis presque trente ans. A l'arrivée du Colonel au pouvoir, je travaillais avec le couple Bosque, scientifiques également. Le Colonel nous a donné pour mission de créer de nouveaux types d'armes, afin de constituer une armée technologiquement plus avancée que celle d'Océania, et ainsi pouvoir lui tenir tête. Les Bosque ont créé un type de radiation capable de réveiller chez l'humain des gènes d'ordinaire inhibés – mais je ne veux pas rentrer dans des considérations sur l'épigénétique -, lui conférant des pouvoirs extraordinaires. Le contact avec de l'astate, qui produit naturellement de façon infime ce type de radiation, permet d'exacerber ces nouvelles capacités. J'ai quant à moi préféré créer une technologie de défense : une nanotechnologie qui désagrège les structures métalliques, les changeant en poussière. Seul moi suis capable de contrôler les nano-métaux pour recréer une nouvelle forme avec ce métal désagrégé. (Il montre sa main droite, qui se transforme soudainement en nuage de poussière, avant de se ré-agréger en forme de tire-bouchon.) J'ai créé Boule de Neige... Oui, Boule de Neige, pour dire qu'une petite action peut engendrer de grandes choses vous comprenez, afin de contrer le Colonel par des actions clandestines. Je lui ai caché le résultat de mes recherches, j'ai protégé mon QG avec les nano-métaux de façon à ce que ni lui, ni l'armée d'Océania ne puissent l'attaquer facilement, et je compte bien les utiliser pour ramener la paix dans mon pays. C'est dans ce but que je protège l'opposant politique historique du Colonel. L'attaque d'Océania m'a coupé l'herbe sous le pied, mais je m'apprête à rectifier le tir. »

Si les PJ posent des questions sur leurs parents ou leurs pouvoirs dès le départ, le chef leur dit qu'il ne peut pas répondre à celles-ci maintenant, mais qu'ils auront bientôt des explications. S'ils posent ce genre de questions après que Balthazar a pu donner ses explications (ou à défaut dès que la conversation tourne en rond), les parents déboulent dans la pièce, armés de matraques volés à des



hommes en noir, accompagnés de trois soldats océaniens et de Némoto, à nouveau debout. Le chef passe prestement de l'autre côté de son bureau, transforme sa main en lame acérée, et lance aux PJ un trousseau de trois clés. Il chuchote rapidement, de façon à ce que seule Esperanza l'entende :

« Il y a un autre passage secret vers le laboratoire à côté du vide-ordure. Allez dans la salle de la machine et détruisez-là. Vous aurez vos réponses là-bas. Vite, je m'occupe d'eux ! »

Les trois adversaires foncent sur lui au même moment. La mère s'exclame : « Les gosses s'enfuient », mais Balthazar l'attaque pour la détourner des PJ. Ils peuvent sortir du QG, croisant des hommes en noir allant aider leur chef. S'ils passent devant la « cellule » ils voient les corps de Tinto et de ses gardes du corps.

En sortant dans le couloir, ils tombent nez à nez avec un soldat d'Océania, qui semblent attendre quelque chose devant l'entrée du repère. Il tient à la main une caméra. Il semble surpris en les voyant, et après quelques secondes, fuit dans les égouts.

Scène 3 : Si les PJ croient Tinto : Le laboratoire

Les PJ remontent ensuite jusqu'au vide-ordure sans faire de mauvaises rencontres. Ils peuvent chercher la serrure du passage secret avec Trouver Objet Caché. Le trousseau qu'ils ont obtenu contient une grosse clé en pierre avec une extrémité en forme de croix, et une plus petite de forme classique, hermétiquement emmaillottée dans du scotch pour résister aux nano-métaux du QG. En étudiant le trousseau de plus près, les PJ peuvent se rendre compte que ce qu'ils ont pris pour la troisième clé est une minuscule fiole remplie d'un liquide argenté. Ils trouvent en tout cas sur le mur un trou en forme de croix dans la pierre, nécessitant l'utilisation de la grosse clé. Un morceau de mur pivote alors vers eux pour révéler un escalier en colimaçon en pierre humide. Il mène à une porte dérobée qui s'ouvre grâce à la petite clé.

Les PJ accèdent alors au couloir principal du laboratoire. Il n'y a personne pour le moment. Les enfants sont juste à côté de la mystérieuse porte impossible à ouvrir. Ils peuvent vider la fiole sur celle-ci : elle contient des nano-métaux. La porte se désagrège alors en une minute.

Les murs de la pièce sont couverts d'étagères en métal portant des bocaux de fœtus figés dans du formol. Certains présentent d'étranges malformations : deux têtes, excroissances inquiétantes, jambes soudées... Une étrange lueur rose émane de la salle, plus exactement des deux bacs roses au fond de la pièce, reliés par de multiples tuyaux à une grosse machine ronronnant entre les deux. Au milieu de la pièce, un grand bureau en métal est chargé de dossiers dans des pochettes multicolores et de matériel de laboratoire. Si les PJ s'approchent d'un des bacs, ils voient qu'il est uniquement rempli de liquide rosâtre. La machine possède un gros interrupteur « on/off » lumineux sur le côté, et sur le dessus un écran basique permettant de changer les réglages de la machine. Les PJ ne comprennent cependant pas un traître mot des différentes options proposées par cette interface.

Sur le bureau, ils peuvent trouver un document officiel d'Océania attestant de son intérêt pour l'opération « X-Children ». Il ne paiera cependant que lorsque les sujets promis seront en état de se battre et si une démonstration en bonne et due forme était proposée, même si cela devait demander plusieurs années. Le mot « démonstration » a été entouré et relié à une phrase écrite à la main en-dessous : « Tuer Balthazar ». Ils trouvent également un document présentant des schémas de la



machine, suivis d'une liste de date remontant à une dizaine d'années, et d'une seconde indiquant : « Sujet 1 : a survécu – Lucinda, Sujet 2 : mort 2 mois, Sujet 3 : a survécu – Orphelinat Cosette, Sujet 4 : a survécu – Lucinda, Sujet 5 : mort 7 mois, Sujet 6 : mort 5 jours, Sujet 7 : a survécu – Lucinda, Sujet 8 : mort 2 ans, Sujet 9 : mort 10 mois, Sujet 10 : a survécu – Lucinda. Bilan : 50 % de réussite en phase 2. Phase 3 à lancer avant les 16 ans. Le protocole de l'irradiation qu'on subit les enfants à leur arrivée et l'usage des « souvenirs » incrustés d'astate comme catalyseurs sont aussi décrits.

Au moment où ils veulent détruire la machine, celle-ci commence à s'éroder sous l'effet des nano-métaux. Ils entendent alors les parents et Némobouler dans la pièce. La mère hurle : « Némob ! Arrête-les ! » Celui-ci a quelques instants d'hésitations devant cet ordre, ce qui lui fait perdre un tour de combat : c'est l'ultime occasion pour les PJ de tenter de le raisonner en lui montrant la vérité. S'ils ratent cette opportunité, ils doivent se battre contre leurs deux « parents » et Némob, sinon, celui-ci se joint à eux pour les battre.

Alertés par le bruit du combat, et par les néons du couloir qui rendent l'âme sous l'effet des nano-métaux, les soldats Océaniens encore indemnes dans le laboratoire arrivent en renfort, d'abord deux, puis au rythme de deux chaque fois que deux PNJ sont mis à terre. Cependant, leurs fusils tombent en poussière dès qu'ils passent la porte. A la fin, c'est le Lieutenant Alvarez et Tata Lulu qui arrivent, révélant la fourberie de celle-ci. Elle peut donner des explications aux MJ en plein combat s'ils en réclament. Quand les soldats arrivent, le bureau en bois s'écroule : les vis fixant les pieds se sont désagrégées. A moins que les PJ ne réagissent plus vite, les soldats décident d'utiliser les pieds du bureau comme massues.

Une fois victorieux, ils peuvent fuir par les égouts dans l'obscurité, car les néons de la salle secrète ont à leur tour rendu l'âme. Les hommes en noir les y attendent : privés de leur clé du passage secret, ils n'ont pas pu les rejoindre et ont attendu leur retour. Le chef leur explique que les parents ont fui rapidement et ont réussi à se faufiler dans le passage avant que les hommes de Boule de Neige aient pu les rattraper. Tinto a été laissé pour mort mais est en réalité gravement blessé : le médecin du groupe l'a stabilisé et tente de le faire sortir clandestinement du pays pour qu'il puisse être soigné à l'étranger.

Le chef donne aux PJ les explications qu'ils réclament : leur fuite et les informations de Lucinda constituaient une mission test, permettant de prouver leur efficacité en tant qu'enfants soldats mutants, y compris contre la technologie anti-métaux qui inquiète beaucoup Océania. Tante Lucinda est une amie des parents... et l'ancienne fiancée du chef, et le laboratoire est depuis bien longtemps aux mains des soldats d'Océania, déguisés en sbires du Colonel pour l'occasion. Ils ont monté ce canular car ils auraient difficilement pu pousser leurs cobayes à utiliser leurs pouvoirs par la force. La « mission » ne devaient avoir lieu que dans quelques mois, mais Boule de Neige a réussi à faire prisonniers les « parents », et à identifier quatre des enfants qu'ils avaient créés. Elle a donc été précipitée, l'objectif de tuer Balthazar se mêlant à la libération des parents. Un soldat d'Océania les suivait discrètement pour les filmer ; les hommes de Boule de Neige l'ont attrapé en train de tenter de sortir des égouts par la bouche d'égout ensevelie. Balthazar venait juste d'apprendre par les provocations des parents qu'ils comptaient fabriquer d'autres mutants, c'est pourquoi il a estimé qu'il fallait les stopper à tout prix, mais il se désole d'avoir dû infliger une telle épreuve à des enfants. Les nano-métaux s'alimentent de la lumière, donc le laboratoire étant dans le noir, ils devraient se désactiver en moins d'une heure.



Le plus urgent est maintenant de leur trouver un nouveau lieu de vie. Le couple « d'hommes en noir » qu'ils ont vu à Brittania (en réalité le deuxième était une femme) s'est proposé de les prendre sous leur aile et d'aller vivre avec eux à Knightborough. Si Némó est avec eux, il agrandira bien entendu la famille.

Conclusion

Le scénario est basé sur le dilemme moral des PJ pour choisir entre les deux camps, alors même que les adultes ne leur donnent pas d'infos véridiques (pour le camp des parents) ou suffisantes (pour les hommes en noir). Les PJ peuvent bien sûr retourner leur veste autant de fois et aux moments qu'ils le veulent entre les parents et les hommes en noir, mais quelles que soient leurs facéties, il est préconisé de converger vers une des deux fins de l'acte 4. Seul Némó, trop abîmé par dix ans d'orphelinat, restera systématiquement fidèle aux parents, et sera prêt à tuer pour eux. Il attaquera toujours les PNJ qui dénigrent ou s'opposent aux parents, ce qui forcera les PNJ à se positionner. Si les PJ tuent Tinto ou des membres de Boule de Neige, ces derniers leur pardonneront toujours, car pour eux ils ne sont que des victimes dans l'histoire, manipulés par les parents et leurs sbires d'Océania pour en faire des enfants soldats. Par contre, si les enfants vont jusqu'à tuer un « parent », ou détruisent les machines, puis reviennent vers les parents ou se font attraper par les océaniens, ils subiront forcément la première fin.

Le plus important étant que les PJ prennent position et découvrent la vérité, le MJ peut éviter ou simplifier des combats ou énigmes secondaires au profit de la résolution du scénario si l'action avance trop lentement, ou intensifier le flux des soldats ou hommes en noir arrivant en renfort si les PJ avancent trop vite. Il faut cependant garder à l'esprit qu'avant l'acte 4, les PNJ ne souhaitent pas tuer les PJ, d'où l'intérêt de doubler les points de vie des PJ comme des PNJ, et de faire fuir ces derniers si la situation les dépasse.



Background : l'opération « X-Children »

Les Bosque forment bien un couple mais n'ont jamais eu d'enfants. Ils ont créé une arme à la demande du colonel il y a une quinzaine d'année : une armée de petits mutants aux pouvoirs surnaturels, créés dans un utérus artificiel dans le laboratoire secret de la Libertad à San Theodoros, et bombardés avec un nouveau type de radiations qui les faisaient muter pendant leur développement fœtal. Ils ont ensuite décidé de vendre cette nouvelle technologie à Océania, qui payait mieux que le Colonel. Mais les sujets, dont tous ne survivraient pas, ne seraient pas opérationnels avant au moins une douzaine d'années : ils devaient cacher les enfants à l'abri de la convoitise du Colonel en attendant qu'ils aient un intérêt aux yeux d'Océania. Quatre conditions sont nécessaires pour activer les capacités des enfants :

- qu'ils survivent à la mutation, la moitié des sujets étant morts avant l'âge de cinq ans,
- qu'ils soient pubères, la mutation ne s'exprimant que sous l'effet des hormones,
- qu'ils soient en contact physique avec les catalyseurs que sont les « souvenirs des parents », des objets en bois contenant des éclats d'astate, émettant de faibles radiations du même type que celles ayant généré les mutations,
- qu'ils soient soumis aux radiations de la salle X, afin d'amplifier leurs pouvoirs. C'est le seul système au monde capable de les produire.

Il devient cependant urgent que les sujets survivants soient opérationnels, car Océania veut les utiliser en infiltration, et ne paiera pas avant de les avoir. Une fois les sujets activés, il faut s'assurer qu'ils sont viables en même temps que faire une démonstration pour la délégation d'Océania. Mais les parents ont besoin du libre arbitre des enfants afin que ceux-ci utilisent leurs pouvoirs. Il est donc plus pratique de les manipuler que de les contraindre. Lucinda leur donne les catalyseurs, drogue leur soupe, et les fait voyager jusqu'au laboratoire secret, où ils sont irradiés dans la salle X pour activer pour de bon leurs pouvoirs. Ils sont poussés par une mascarade orchestrée par Lucinda et des soldats d'Océania déguisés en sbires du Colonel à croire qu'ils doivent trouver le QG des hommes en noir pour libérer leurs parents. En réalité, ça les arrange d'envoyer les mutants en guise de démonstration de leurs capacités, car la technologie anti-métaux de Balthazar les empêchent d'organiser une attaque viable. Lors de leur fuite dans le laboratoire, les enfants assistent à un simulacre de dispute entre Lucinda et l'officier prétendument à la solde du Colonel, et entendent des soldats faire semblant de leur courir après, afin de leur faire croire à une menace réelle. Les papiers qu'ils sont susceptibles de trouver sont authentiques, mais s'accordent avec la version des faits que l'on tente de faire croire aux PJ.

En réalité, Lucinda a vu les hommes en noir. Elle avait commencé à préparer le voyage qui devait avoir lieu deux mois plus tard, mais cet événement et l'enlèvement des parents par Boule de Neige (ils ne devaient à l'origine seulement faire croire avoir été prisonniers) l'a poussée à le précipiter.

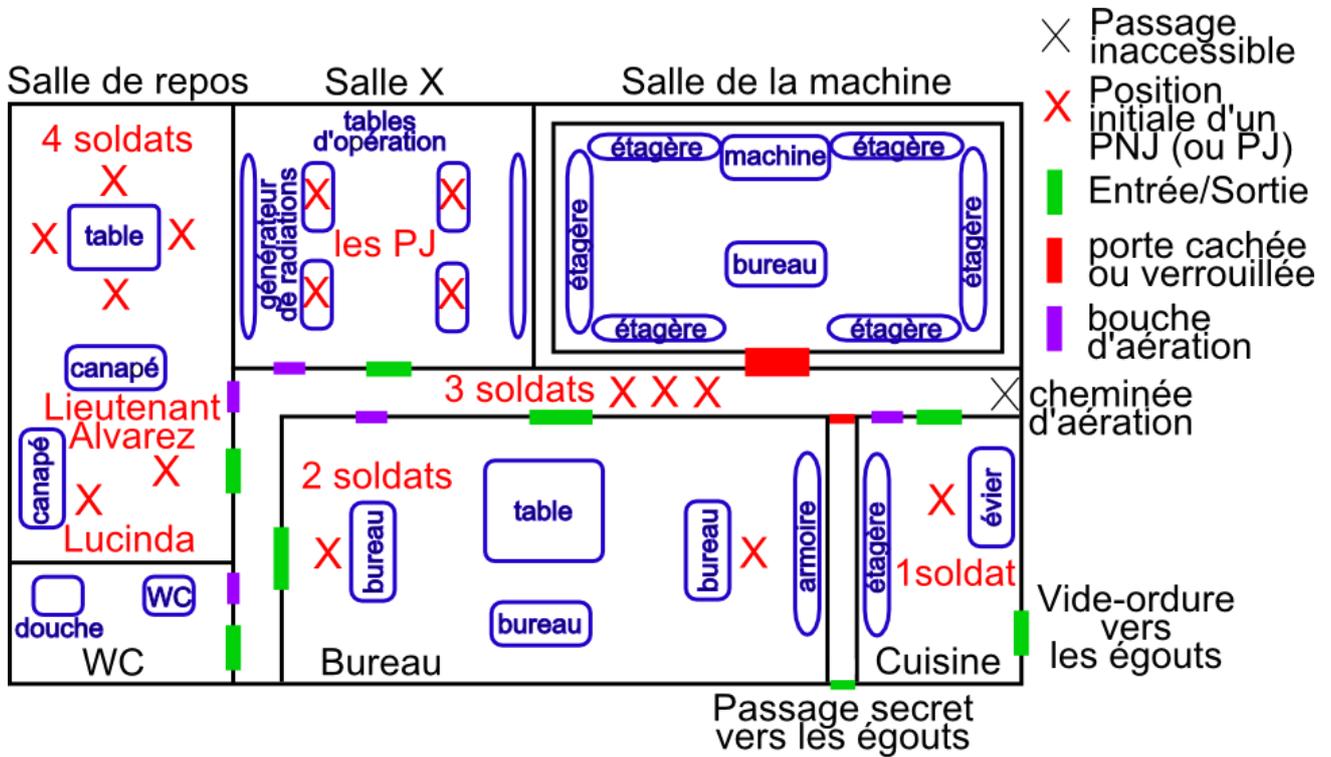
Le laboratoire est près de la frontière historique entre Océania et San Theodoros. C'est pourquoi dès le début de l'invasion, l'armée d'Océania l'a annexé ; un passage secret permet d'accéder aux égouts de la ville voisine, la Libertad, encore sous contrôle de San Theodoros à ce jour.



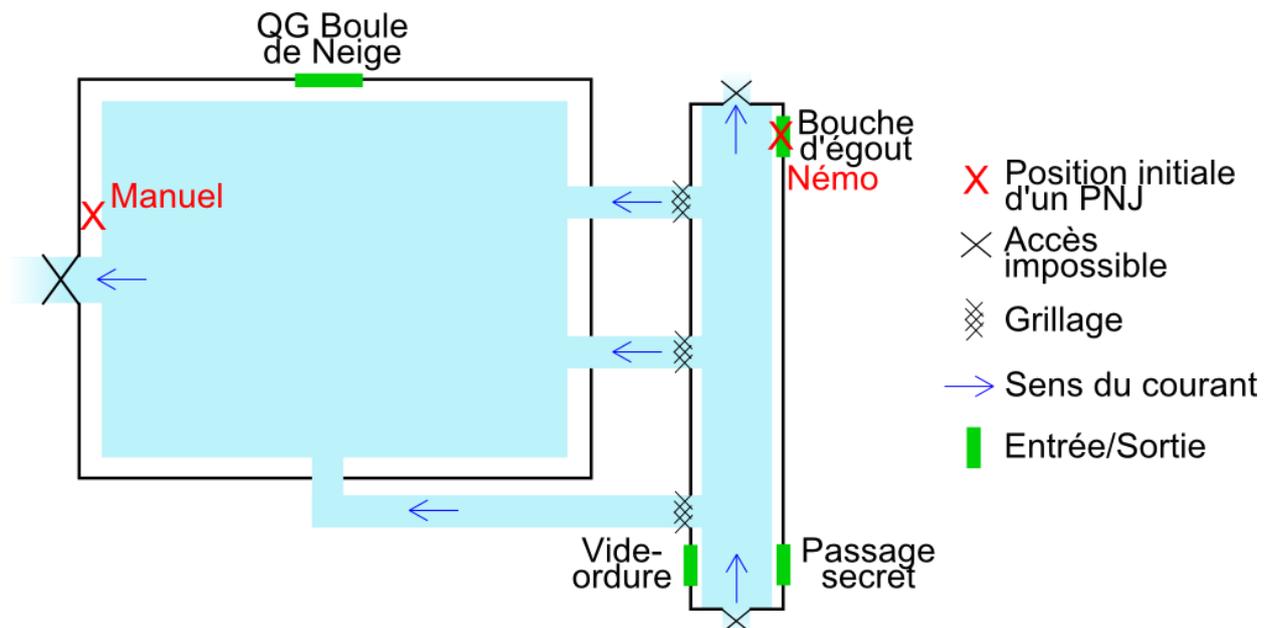
Lieux

Le laboratoire

C'est un donjon à un étage. Il est complètement sous terre, et n'a pas de fenêtres. Il s'agit d'un laboratoire secret ; il n'existe pas d'autres entrées que le passage secret et le vide-ordure.

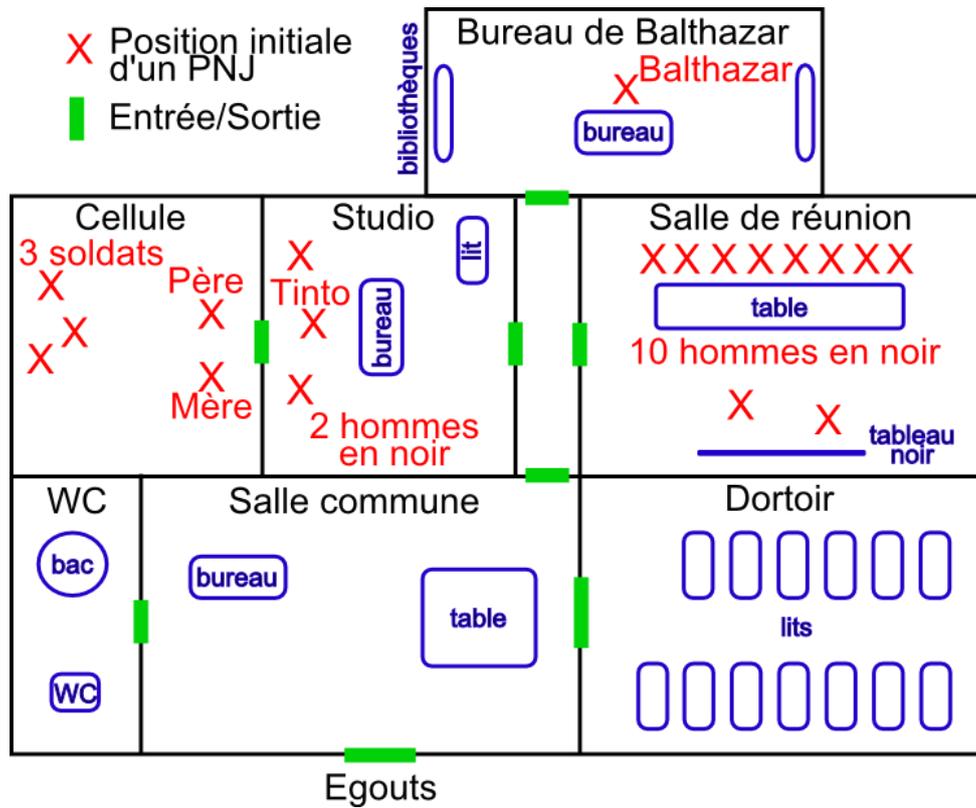


Les égouts





Le repère des hommes en noir





Les PNJ

Voici la description et les caractéristiques des PNJ, qui bénéficient, tout comme les PJ, de points de vie doublés. Il est considéré que les Océaniens, Lucinda et Némó parlent anglais, les hommes en noir ainsi que les parents l'espagnol ; cela est sans conséquence pour les PJ qui maîtrisent les deux.

Némó Bosque

- 15 ans, vit dans l'orphelinat Cosette à Océania.
- Les autres mutants qui étaient placés là sont morts en bas âge. Il est traumatisé d'avoir grandi dans un tel désert affectif, et est prêt à tout pour se trouver une famille. Il combattrait jusqu'à la mort pour défendre ses parents.
- Il n'a sur lui que le message lui disant de chercher ses parents.
- Il se bat à mains nues car il a le pouvoir « peau de pierre », qui lui confère un bonus d'impact et contre les dégâts de + 3 sur 10 tours de combat.

APP	CON	DEX	FOR	TAI	EDU	INT	POU
11	12	11	14	14	7	11	16
Sens	Influence	Athlétisme	Corps à corps	Armes à feu	Armes contondantes	PV	Impact
40 %	40 %	70 %	75 %	20 %	50 %	26	+2

Tante Lucinda (Lucinda Lopez)

- 50 ans, professeur de chimie au lycée de Knightborough.
- Elle était la fiancée de Balthazar et son assistante. Elle a pris le parti des parents Bosque, considérant qu'il valait mieux participer à l'effort de guerre d'Océania que de travailler pour le Colonel, et a voulu les aider en partant à l'autre bout du monde cacher quatre des sujets. Elle doit toucher une part du gâteau en échange lorsque les enfants seront vendus à Océania, ce qui l'aide à occulter que la vie d'adolescents est en jeu. Elle a rempli correctement son rôle de tutrice envers eux, mais ne leur a jamais donné beaucoup d'affection.

APP	CON	DEX	FOR	TAI	EDU	INT	POU
12	12	13	11	11	15	17	13
Sens	Influence	Athlétisme	Corps à corps	Armes à feu	Armes contondantes	PV	Impact
60 %	70 %	50 %	50 %	40 %	60 %	22	0



la mère (Maria Bosque)

- 45 ans, généticienne.
- Elle n'a aucune affection pour ce qu'elle considère comme ses cobayes. Elle attend de vendre sa technologie à Océania pour pouvoir enfin être récompensée de ses années de labeur.
- Ses caractéristiques sont les mêmes que celles de Lucinda.

Le père (Salvador Bosque)

- 46 ans, physicien.
- Il est dans le même état d'esprit que Maria, mais a un tempérament plus sanguin.
- Ses caractéristiques sont les mêmes que celles de Balthazar.

L'opposant (Fidel Tinto)

- 55 ans, politicien.
- Il est l'opposant politique du Colonel depuis 20 ans.
- Ses caractéristiques sont les mêmes que celles des hommes en noir.

Le chef des hommes en noir (José Balthazar)

- 54 ans, physicien, inventeur des nano-métaux.
- Il espère bientôt mettre hors combat les Océaniens comme l'armée du Colonel grâce à son invention. Il a pitié des PJ qui ont été conçus dans le seul but de devenir enfants-soldats.
- Il peut transformer sa prothèse de main en épée.

APP	CON	DEX	FOR	TAI	EDU	INT	POU
9	12	12	12	12	15	17	15
Sens	Influence	Athlétisme	Corps à corps	Armes à feu	Armes blanche	PV	Impact
60 %	50 %	60 %	50 %	20 %	70 %	24	0



Le Lieutenant Alvarez (en vrai Custer)

- Il est l'organisateur de la démonstration des pouvoirs des enfants.
- Ses caractéristiques sont les mêmes que celles des soldats d'Océania.

Les hommes en noir

- Ils sont un peu patauds, mais pacifistes avant tout. Leur identité est secrète.
- Ils sont armés uniquement de matraques en bois.

APP	CON	DEX	FOR	TAI	EDU	INT	POU
10	13	13	13	13	14	14	14
Sens	Influence	Athlétisme	Corps à corps	Armes à feu	Armes contondantes	PV	Impact
60 %	50 %	65 %	80 %	60 %	80 %	26	+2

Soldats d'Océania déguisés en sbires du Colonel

- Ils obéissent aux ordres. Ils s'appellent tous John Smith.
- Ils portent des fusils automatiques M16.

APP	CON	DEX	FOR	TAI	EDU	INT	POU
13	14	14	14	14	11	11	13
Sens	Influence	Athlétisme	Corps à corps	Armes à feu	Armes contondantes	PV	Impact
60 %	40 %	75 %	70 %	80 %	70 %	28	+2

Les PJ

Voici ci-dessous les fiches de personnage pré-tirées des quatre enfants Bosque. Le style de jeu est personnalisé pour s'adapter à des personnages adolescents mais ayant peu de chance de mourir : ils ont les mêmes compétences qu'en horreur lovecraftienne, mais avec des points de vie doublés. Ils gagnent 1D4 % sur leur pouvoir pour chaque jet réussi sous cette compétence.



Caractéristiques		Attributs		Etat civil	
APP	12	Prestance	60 %	Nom : Bosque	Prénom : Antonio
CON	14	Endurance	70 %	Age : 15 ans	Sexe : homme
DEX	14	Agilité	70 %	Profil : Baroudeur	
FOR	14	Puissance	70 %		
TAI	14	Corpulence	70 %	Points de vie : 28	Seuil de blessure : 14
EDU	9	Connaissance	45 %	Impact : +2	
INT	11	Intuition	55 %		
POU	8	Volonté	40 %		

Compétences					
Connaissance		Sensorielles		Influence	
Anglais	85 %	Bibliothèque	25 %	Baratin	45 %
Espagnol	85 %	Discrétion	30 %	Interroger	10 %
Sciences	5 %	Dissimulation	15 %	Négociation	5 %
		Ecouter	25 %	Perspicacité	22 %
		Orientation	20 %	Persuasion	55 %
Savoir-faire		Pister	10 %	Action	
Bricolage	30 %	Psychologie	5 %	Armes à feu	20 %
Art	5 %	Se cacher	10 %	Armes blanches	20 %
Premiers soins	10 %	Trouver objet caché	25 %	Armes contondantes	40 %
Survie	30 %	Vigilance	35 %	Athlétisme	75 %
				Corps à corps	78 %

Equipement	Armes

Histoire personnelle
C'est un ado renfermé qui ne supporte plus de vivre avec la froide Tata Lulu. Il angoisse de ne pas se souvenir de ses parents, car il avait trois ans et demi lors de son adoption. Il a du mal à mettre des mots sur son malaise et est agressif avec les adultes.
Description du pouvoir
Mains brûlantes : 65 % si porte les bagues, 5 % sinon. Ses mains peuvent indépendamment du reste de son corps monter à une température de 300° pendant 10 s, et 100° pendant 30 s. Il lui faut ensuite 2 minutes pour pouvoir le refaire.



Caractéristiques		Attributs		Etat civil	
APP	13	Prestance	65 %	Nom : Bosque	Prénom : Esperanza
CON	12	Endurance	60 %	Age : 14 ans	Sexe : femme
DEX	13	Agilité	65 %	Profil : Journaliste	
FOR	12	Puissance	60 %		
TAI	12	Corpulence	60 %	Points de vie : 24	Seuil de blessure : 12
EDU	10	Connaissance	50 %	Impact : 0	
INT	12	Intuition	60 %		
POU	12	Volonté	60 %		

Compétences					
Connaissance		Sensorielles		Influence	
Anglais	80 %	Bibliothèque	45 %	Baratin	35 %
Espagnol	80 %	Discrétion	30 %	Interroger	40 %
Sciences	15 %	Dissimulation	15 %	Négociation	5 %
		Ecouter	25 %	Perspicacité	34 %
		Orientation	10 %	Persuasion	15 %
Savoir-faire		Pister	10 %	Action	
Bricolage	20 %	Psychologie	25 %	Armes à feu	20 %
Art	5 %	Se cacher	40 %	Armes blanches	20 %
Premiers soins	10 %	Trouver objet caché	55 %	Armes contondantes	20 %
Survie	0 %	Vigilance	55 %	Athlétisme	55 %
				Corps à corps	66 %

Equipement	Armes

Histoire personnelle
Elle est douce et a le sens du contact, mais n'a également pas froid aux yeux. Elle aimerait savoir ce qui est arrivé à ses parents et rêve de visiter San Theodoros à la recherche de son histoire.
Description du pouvoir
Aircouteur : 65 % si porte les boucles d'oreilles, 5 % sinon. Elle capte les moindres variations de pression, ce qui lui permet de détecter un mouvement en aveugle et d'avoir une ouïe surdéveloppée (99% à écouter). Elle peut cependant avoir des malus si elle manque de concentration.



Caractéristiques		Attributs		Etat civil	
APP	10	Prestance	50 %	Nom : Bosque	Prénom : Carlos
CON	10	Endurance	50 %	Age : 13 ans	Sexe : homme
DEX	12	Agilité	60 %	Profil : Explorateur	
FOR	11	Puissance	55 %		
TAI	12	Corpulence	60 %	Points de vie : 22	Seuil de blessure : 11
EDU	12	Connaissance	60 %	Impact : 0	
INT	17	Intuition	85 %		
POU	12	Volonté	60 %		

Compétences					
Connaissance		Sensorielles		Influence	
Anglais	90 %	Bibliothèque	45 %	Baratin	15 %
Espagnol	90 %	Discrétion	40 %	Interroger	40 %
Sciences	55 %	Dissimulation	35 %	Négociation	5 %
		Ecouter	25 %	Perspicacité	54 %
		Orientation	30 %	Persuasion	15 %
Savoir-faire		Pister	10 %	Action	
Bricolage	20 %	Psychologie	35 %	Armes à feu	20 %
Art	5 %	Se cacher	10 %	Armes blanches	20 %
Premiers soins	20 %	Trouver objet caché	75 %	Armes contondantes	30 %
Survie	50 %	Vigilance	55 %	Athlétisme	35 %
				Corps à corps	34 %

Equipement	Armes

Histoire personnelle
Il est studieux et curieux de nature. Un peu arrogant, il remet facilement les adultes en question. Il est persuadé que Tata Lulu ne l'aime pas, et aimerait savoir d'autres membres de sa famille sont en vie.
Description du pouvoir
Aquaguériseur : 65 % si porte le godet, 5 % sinon. Doit tenir le godet et mettre de l'eau dedans. Elle se purifie alors, et a des propriétés curatives si elle est versée sur une plaie ouverte ou une commotion. Elle guérit en 10 minutes une grosse coupure, en 1h une grave hémorragie, à condition d'arroser la blessure toutes les 10 minutes.



Caractéristiques		Attributs		Etat civil	
APP	12	Prestance	60 %	Nom : Bosque	Prénom : Paola
CON	12	Endurance	60 %	Age : 12 ans	Sexe : femme
DEX	17	Agilité	85 %	Profil : Détective	
FOR	11	Puissance	55 %		
TAI	9	Corpulence	45 %	Points de vie : 20	Seuil de blessure : 10
EDU	7	Connaissance	35 %	Impact : 0	
INT	13	Intuition	65 %		
POU	15	Volonté	75 %		

Compétences					
Connaissance		Sensorielles		Influence	
Anglais	65 %	Bibliothèque	25 %	Baratin	25 %
Espagnol	65 %	Discrétion	40 %	Interroger	10 %
Sciences	10 %	Dissimulation	25 %	Négociation	5 %
		Ecouter	25 %	Perspicacité	26 %
		Orientation	10 %	Persuasion	15 %
Savoir-faire		Pister	10 %	Action	
Bricolage	25 %	Psychologie	5 %	Armes à feu	20 %
Art	5 %	Se cacher	35 %	Armes blanches	20 %
Premiers soins	10 %	Trouver objet caché	25 %	Armes contondantes	50 %
Survie	30 %	Vigilance	60 %	Athlétisme	75 %
				Corps à corps	54 %

Equipement	Armes

Histoire personnelle
Elle est espiègle et maligne, mais encore très naïve. Elle est très agile et habile de ses mains. Elle ne s'est jamais posé beaucoup de question sur sa famille et son histoire.
Description du pouvoir
Esprit vert : 65 % si porte le serre-tête, 5 % sinon. Elle peut tordre le bois par la pensée, mais cela lui demande beaucoup de concentration. Elle met 20 s par cm d'épaisseur de l'objet à courber, dans la limite d'une minute de travail consécutive. Il lui faut ensuite se reposer pendant 2 minutes avant d'utiliser de nouveau son pouvoir.