

X-SYNDROME

Un jeu de rôles écrit par **BLOODBATH** pour les
Concours Démiurges en Herbe 2 – Novembre 2007

TABLE DES MATIERES

<u>TABLE DES MATIERES</u>	2	VALEUR DES CARTES	16
TEXTE D'AMBIANCE	3	TIRAGE D'UN REFLET	16
<u>LE PROJET ETUDES</u>	4	TIRAGE D'UN MASQUE	16
HISTOIRE	4	<u>COMBAT</u>	17
SIEGE SOCIAL ET SUCCURSALES	6	DECOUPAGE DU TEMPS	17
LES EFFETS DU MASQUE	7	RANG D'INITIATIVE	17
QUOTIDIEN D'UN SYNDROME-X	7	ATTAQUE	17
L'IMPACT DU REFLET	8	DEFENSE	18
AGISSEMENTS DES SYNDROME-XX	8	EFFETS D'UN REFLET	19
BUT DES OPERATIONS	9	EFFETS DU MASQUE	19
<u>CREATION DE PERSONNAGES</u>	10	DEGATS	19
PRESENTATION	10	TABLE DES ARMES	20
CARACTERISTIQUES	10	PROTECTION	21
COMPETENCES	10	<u>SOINS</u>	21
DEFINITION DES COMPETENCES	11	CATEGORIES DE BLESSURES	21
TRAITS DERIVES	13	EFFETS DES BLESSURES	22
PERSONNALITE ET CARACTERE	13	SOINS ET GUERISONS	22
<u>REGLES</u>	14	<u>EXPERIENCE</u>	23
DE QUOI-A-T-ON BESOIN	14	ATTRIBUTION	23
<u>ACTION</u>	14	EVOLUTION	23
TEST DE COMPETENCE	14	<u>PERSONNAGES PRE- TIRES/UTILES</u>	24
TEST DE COMPETENCES	14	AGENT DU PROJET ETUDES/ FEDERAL	24
MULTIPLES	14	SYNDROME-XX GENERAL	24
TEST SANS COMPETENCE	14	POLICIER	24
TEST DE CARACTERISTIQUE	15	TUEUR/MERCENAIRE	25
BATTRE LES CARTES	15	<u>SCENARIO</u>	26
MODIFICATEUR DE DIFFICULTE	15	<u>FICHE DE PERSONNAGE</u>	33
SEUIL DE DIFFICULTE	15		

X-SYNDROME

Le projet Etudes. C'est le nom qu'on donne à l'entreprise qui finance toutes ces opérations. Ils sont à la base de tout ce qui nous arrive. Personne ne peut les arrêter, ils sont au-dessus de tout. Non pas que je me souviens, je suis comme vous. J'ignore même si je suis marié. Mais ça fait 6 ans que je les observe, qu'ils me cherchent.

Ils ont créé plusieurs copies de moi. J'ai l'impression que mon visage est un masque qui se transmet comme un pétard et le voir sur quelqu'un d'autre m'effraie. Je n'aime plus ce reflet, il symbolise la mort. Vous aussi, vous les aurez. Ils ne vont pas tarder. Et quand ils vous auront trouvé, ils ne vont pas vous lâcher d'une semelle.

Tout ce qui faisait de vous des êtres humains a disparu. Ne cherchez pas votre famille, j'ai la nette impression que tout a été inventé. Nous sommes des cobayes expérimentaux et on a juste profité d'une erreur. C'est pourquoi nous sommes ici. Eux, ils réparent leur erreur et c'est pourquoi ils nous chassent.

S'il y a une chose que j'ai appris de la vie depuis que j'ai quitté ce foutu Projet Etudes, c'est qu'ils tirent les cartes à notre place. Vous ne vous sentez pas comme dans la cage de verre, celle où on croupissait dans cette putain de blouse blanche ? Si, hein... je m'en doutais. Ils ont ce pouvoir. Ils ont tout et nous, nous n'avons rien!

Enfin, presque rien. En partant, j'ai réussi à leur dérober ça, c'est écrit USB 2.0... J'ai demandé à quoi ça servait et on m'a dit que ça stockait des documents. C'était dans le bureau de Kovacs alors j'imagine que ça

doit être important. Et non, je ne sais pas ce qu'il y a dedans. Peut-être que l'un de vous pourrait m'aider. Ça nous aiderait tous. Ce serait un premier indice sur qui nous sommes exactement et ce que nous sommes.

Ah oui, excusez-moi, c'est qu'avec tout ça, je n'ai même pas pensé à me présenter. Je suis Delroy McAllister. Sur ma blouse, c'est écrit Expérimentation n°36B. Tu parles d'un nom... Appelez-moi Delroy, c'est mieux. Je vais vous confier le truc USB, vous êtes certainement moins recherché que moi. Si vous avez du nouveau, j'arriverai à vous retrouver. Sauf s'ils me trouvent avant. Bon courage les gars.

X-SYNDROME

LE PROJET ETUDES

HISTOIRE

Sur la lancée du mouvement OSS en 1941, James Kovacs, chargé des relations internes au FBI, fonda le Mouvement Comportemental en 1946. Rattaché au Ministère de la Défense, le Mouvement fut créé dans le but de comprendre le comportement humain afin de faciliter le contact avec les criminels. Kovacs eut un mal terrible à obtenir un budget conséquent, le Ministre de la Défense jugeant certaines applications du Mouvement trop radicales. En effet, alors que la Guerre Froide faisait rage, Kovacs dû interrompre ces activités avec le MC. La centaine d'employés furent démobilisés au sein d'autres organismes et Kovacs fut forcé de mettre la clé sous la porte en 1952.

Il aura fallu attendre sept ans pour que Kovacs n'obtienne satisfaction auprès du Ministère. Le Mouvement Comportemental devint alors le Projet Avenir. Tous, au sein du Projet, travaillaient en étroite relation avec le Bureau et la CIA, qui se chargeait d'amener des spécimens pour de multiples expérimentations. Ces cobayes subissaient des tests psychologiques, psychiatriques, pathologiques, de quotient intellectuel. Ils devaient passer des heures devant les images les plus violentes afin de réveiller leur instinct primal. Petit à petit, le Projet Avenir se faisait discret et ils commençaient à user de méthodes illégales. Les co-

bayes, bien que criminels notoires ayant échappé à la prison pour finir au centre, n'en demeuraient pas moins sous la responsabilité du Ministère. Les agents spéciaux ne prenant pas de gants pour les torturer, il leur arrivait même de les tuer de sang-froid lorsque les tests étaient terminés ou non concluant. Dès lors que ces activités rédhibitoires furent apprises en haut-lieu, Kovacs dut se justifier et répondre de ces actes. Mais aucune excuse ne fut acceptée et le Projet Avenir eut une réduction de budget de 40%.

Le procès que la femme d'un cobaye intenta au Projet Avenir fut ajourné trois fois avant que Kovacs ne trouve l'avocat parfait. Le procès ne fut pas la seule perte pour Eleanor Tardelli, elle perdit également tout espoir qu'un jour l'œuvre de James Kovacs soit démantelée. Et pour cause, la retransmission télévisuelle du procès permit au Projet de jouir d'une notoriété certaine malgré que sa face cachée soit révélée au grand jour. Le Ministère revint immédiatement sur sa décision et réaccorda le budget demandé par Kovacs. Les expérimentations pouvaient reprendre.

Au cours des années 70, avec l'émergence des tueurs en série comme Bundy, Dahmer, Manson, etc., le Projet prit une tournure différente. L'étude du comportement humain devenait dangereuse et au cœur du laboratoire fut construite une prison de verre incassable où les condamnés purgeraient leurs peines. Désormais, lors de la sentence, le juge pouvait envoyer directement le criminel à la prison du Projet. Officieusement, un rumeur court toujours sur le fait que

X-SYNDROME

Ted Bundy y aurait séjourné durant trois mois en 1976 avant d'être transféré à la prison d'Etat de l'Utah.

Ce n'est qu'au milieu des années 80 que James Kovacs, vieillissant et malade, décidait de tendre le flambeau à Josh, son fils diplômé en sciences. Josh prit les commandes définitivement en octobre 1987 et changea le nom en Projet Etudes. Pour lui, il n'était nullement question d'avenir mais de présent. Il passait ses premières années à recruter les meilleurs éléments sur chaque poste, que ce soit en Amérique ou dans le reste du monde. Il embauchait des médecins, des scientifiques, des ingénieurs, des psychologues, des techniciens, des agents, des cryptographes, des mathématiciens, des physiciens, des informaticiens, des avocats, etc., et divisa le Projet en sections : le Service Laboratoire, le Service Pénitentiaire et le Service Administratif. Le Service Laboratoire regroupe toutes les recherches scientifiques du comportement humain et met au point toute sorte de vaccins et autres sérums. Le Service Pénitentiaire s'occupe du bien-être des détenus en les nourrissant, les lavant, les occupant par des activités diverses et variées. Le Service Administratif gère toutes les archives, comptabilité et relations avec le Ministère et les agences associées, mais également le personnel.

Le Projet Etudes, sous la houlette de Josh Kovacs, opéra dans l'ombre. La recrudescence de films d'action à Hollywood mettant en scène les exploits du FBI, de la CIA et de la NSA permit au Projet de se fondre dans le moule et de prendre une certaine importance,

tant et si bien qu'en 1991, certaines opérations furent directement commanditées par le président des Etats-Unis, George Bush Senior.

A l'aube du nouveau millénaire, le Projet fut intimement lié à la Maison-Blanche et reçu officieusement l'autorisation de cloner un être humain, bien que toutes les techniques ne furent pas au point et que les résultats de ces opérations n'aboutirent qu'à des catastrophes sans nom. Cloner le criminel en dupliquant sa mémoire, tel était le désir de Kovacs. Expérimenter une libération du clone dont on a retiré tout souvenir appartenant à l'original était également le souhait du président directeur-général. Arborant leur masque facial, ils pourraient réintégrer la société sans que celle-ci soit paniquée à l'idée de nouveaux crimes. Le modèle original, inutile désormais, finissait généralement sur un bloc opératoire avec une dose conséquente de cyanure dans les veines. Les clones, appelés Syndrome-X, furent analysés sous tous les angles, physiquement et psychologiquement, avant d'être placés dans une quatrième section : le Service Copie. Ensemble, ils partageraient leurs états d'âme et vivraient jusqu'aux premières tentatives de libérations surveillées. Tout allait pour le mieux.

Jusqu'à ce que Delroy McAllister, ou plutôt sa copie, disparaisse dans la nature. Il fut le premier d'une longue série de masse. Au matin du 11 septembre 2001, l'Amérique est sous le choc, paniquée, désarmée. C'est alors que survint l'erreur qui va plonger le Projet Etudes dans moult pro-

X-SYNDROME

blèmes. Au Service Administratif, le bloc du Service Copie est temporairement ouvert et l'accès vers le monde extérieur se fait alors par un sas également ouvert suite aux attentats. Plusieurs unités quittent délibérément le centre après avoir vu McAllister se hisser hors du bâtiment. Le personnel du centre ferma les portes le soir même sans faire l'appel, trop déboussolé par les événements de la journée. Ce ne fut que le lendemain matin que Kovacs revint à son bureau, remarquant avec effroi la perte énorme du Service Copie. Environ trois cents unités auraient quitté les lieux. Il décida d'utiliser le dernier recours. Durant le clonage en série, il demanda de dupliquer chaque clone en plusieurs exemplaires au cas où l'un d'eux serait défectueux et de les placer en zone de quarantaine. Tel fut son dernier recours pour mettre la main sur 300 unités clonées volatilisées dans la nature. Après leur avoir transplanté la copie de la mémoire du modèle original et quelques vaccins leur octroyant un savoir-faire hors du commun, les copies de copie ou Syndrome-XX n'avaient plus qu'à faire leur travail, ce pour quoi ils avaient été créés.

SIEGE SOCIAL ET SUC-CURSALES

Le siège du Projet Etudes se trouve tout naturellement à Washington, D.C., au cœur de Diamondhead. Il s'agit d'un bâtiment de type fédéral, haut de sept étages et disposant de quatre sous-sols publics et de huit sous-sols privés. Environ 1600 personnes y travaillent quotidienne-

ment, jour et nuit. Le personnel administratif dispose d'un parking au premier sous-sol, les employés scientifiques utilisent le deuxième sous-sol alors que le troisième sous-sol public est réservé aux visiteurs. Le quatrième et dernier sous-sol appartient au personnel dirigeant.

Tous les accès du bâtiment sont verrouillés (portes, ascenseurs, monte-charges, parkings...) par un code changeant toutes les six heures et que seuls les employés de niveau 1 connaissent, soit le personnel dirigeant. Pour tous les autres cas de figure, la vidéosurveillance permet d'effectuer un scanner rétinien de l'individu désirent avoir un accès. C'est pour cette raison que les visiteurs n'ont accès qu'aux zones « bleues » et n'ont donc pas besoin de scanner. Les zones sont délimitées par couleur et reconnaissable selon la couleur du sol.

Au cœur des sous-sols privés se trouvent le laboratoire au premier, la prison de verre au second, le Service Copie au troisième, le Service Administratif au quatrième, la zone de quarantaine au cinquième, les bureaux et autres salles de réunion et d'interrogatoire se trouvent au sixième. Le septième est un gigantesque réfectoire et le huitième archive tous les documents depuis 1946. L'accès à ces sous-sols est exclusivement réservé aux employés de niveau 1 et 2 qui correspondent à tous les postes en charge des Syndrome-X.

Des succursales du Projet Etudes se sont formées au cours de ces dix dernières années en Amérique. C'est le cas à Chicago, New-York,

X-SYNDROME

Boston, Miami, Saint-Louis, Houston, Phoenix, Salt Lake City, Las Vegas, Sacramento, San Francisco, Seattle, Portland, Los Angeles, Cleveland, Oklahoma City et Indianapolis. En 2005 naissait la première succursale étrangère, à Londres, qui donnait le feu vert à cinq autres agences : à Paris, Milan, Tokyo, Buenos Aires et Vancouver.

LES EFFETS DU MASQUE

On appelle « Masque » la copie faciale. Ce fut le cas lors des greffes du visage en France et quelques essais en Angleterre et aux Etats-Unis. C'est aujourd'hui, grâce au Projet Etudes, le cas avec ceux qu'on appelle Syndrome-X. Le terme de clone étant trop assimilé aux productions littéraires ou audiovisuelles. Pourquoi un tel nom dans ce cas ? Les clones n'étant pas complètement considérés comme des êtres humains « normaux », bien qu'ils le soient en tout point de vue, leur appellation vient du fait qu'ils sont d'avantage présumés comme des marques de fabrique en série, d'où le X.

Le Masque a un but particulier pour les agents du Projet. Du moins, il en avait un qui semblait ne jamais voir le jour tant les sujets dupliqués se montraient dociles. Mais les événements du 11 septembre 2001 que l'on connaît a rendu l'utilisation de ces masques disponibles. Multiplier les copies a permis aux Syndrome-XX de prendre le relais des agents et ainsi leur fournir des informations concernant la traque des évadés. Quelques agents téméraires peuvent, en signant une décharge re-

jetant toute responsabilité du Projet Etudes, s'accaparer le masque plagié et de la sorte, porter le reflet de leur cible. Bien que différents sur un plan morphologique, ces agents masqués ont obtenu de bons résultats en infiltrant quelques évadés. Pour l'heure, cette technique a supprimé 79 sujets.

QUOTIDIEN D'UN SYNDROME-X

Les Syndrome-X en liberté actuellement sont les copies de criminels américains. On y trouve des tueurs, des violeurs, des gangsters, des trafiquants, des miliciens nazis, etc. Leur quotidien s'en retrouve marqué dès lors que les gens reconnaissent ces visages, cette voix ou même cette posture qui ont fait le tour des informations. Comprenant très vite la difficulté de rester en vie et d'échapper aux services de police, les Syndrome-X s'unissent pour la plupart afin de mêler leurs idées, leurs souvenirs, leurs forces dans cette lutte sans fin.

Parmi eux se trouvent les copies de Charles X. Miller. Il a tué 12 adolescents entre 1994 et 1997 après les avoir pris en autostop sur les routes désertes d'Ohio. Mais également Darwin Forest qui a tué 7 femmes entre 1996 et 1999, les a violées post-mortem avant de les ingérer partiellement. L'effectif des Syndrome-X ne s'arrête malheureusement pas là. Edward Killingham est également présent, lui qui a assassiné 26 étudiants en décembre 1999 à l'université de Clay Hill dans le Connecticut. Jack Shaw, ancien policier de Detroit et

X-SYNDROME

jugé coupable pour les homicides volontaires de 12 conducteurs durant ses heures de service. Il aurait sommé les chauffeurs de s'arrêter pour un contrôle d'identité avant de les abattre avec son arme de service de deux balles dans le crâne chacun. Enfin, Danny Rodrigo, inculpé pour association de malfaiteurs il y a deux ans. Bien que peu d'éléments soient disponibles à son sujet, on lui prête la vocation d'homme de main d'un puissant trafiquant de drogue du cartel de Tijuana. Durant ces années, il aurait abattu une trentaine de personnes, aussi bien des hommes que des femmes ou des enfants.

Ces individus ne représentent qu'une mince partie du Service Copie et Pénitentiaire. En réalité, ils sont des milliers comme ces phénomènes à arpenter leur cellule de verre pour les uns et les trottoirs pour les autres.

L'IMPACT DU REFLET

Elle est survenue sur le tard. Au début, le Syndrome-X agissait tel qu'il était censé agir, c'est-à-dire avec la difficulté d'un déficient mental. Mais peu à peu, grâce au monde extérieur, il s'est mis à apprendre et à se souvenir de choses non effacées. C'est le cas pour la conduite, l'alphabétisation, l'utilisation d'un ordinateur (ce n'est pas le cas de tous), etc. Elle est survenue sur le tard car quelques spécimens ont « développé » les aptitudes de leurs originaux, à savoir comment tuer, comment ne pas éprouver de remords, comment ne pas laisser d'indices... Le Projet Etudes a qualifié ces actions de sans-précédent et a fait le lien existant du reflet

de l'individu original aux Syndrome-X touchés par ce réveil, comme si ce faciès avait le pouvoir de contrôler son porteur. Les rapports des agents masqués ne montrent pas, pour l'heure, de signes distinctifs portant à croire à cette réflexion. L'étude en est encore qu'à ses prémices et il est clair qu'une explication plausible sera donnée très prochainement. Le Service Laboratoire travaille d'arrache-pied pour trouver la clé de cette énigme.

AGISSEMENTS DES SYNDROME-XX

Ces copies de clones agissent bien évidemment dans l'ombre, sous diverses couvertures. Ils sont pour la plupart déguisés de la tête aux pieds de sorte à ce que personne n'entrave leur recherche des Syndrome-X. Ils opèrent très souvent en duo, l'un préfère les armes à feu et le second le corps à corps. Très utile pour le combat à distance et rapproché mais aussi pour persuader quiconque de se faire interroger. Pas forcément en douceur qui plus est, les Syndrome-XX sont dotés d'une force extraordinaire inculquée par le laboratoire et son utilisation s'en ressent. A l'instar des flics de la vieille école qui travaillaient en sous-sol avec une petite lumière pendue au bout d'un fil, les Syndrome-XX aiment traiter avec les indics, éventuels témoins voire même un évadé dans ces espaces confinés qui sentent la sueur, le sang et la peur.

Ils ne sont pas bavards. Visage impassible pour la plupart du temps, ils ont le regard froid et inquisiteur, et préfèrent de loin un

X-SYNDROME

acte qu'un mot. C'est pourquoi leur interrogatoire se passe de questions. Dans leurs agissements, leur souffre-douleur sait vite où ils veulent en venir et se mettent à table. Mais chaque médaille a son revers, comme toujours. On leur reproche parfois leur manque de concentration et leur crédulité lié à leur origine. Certains Syndrome-X, qui s'imprègnent lentement des faits et gestes de leurs prédécesseurs originaux, demeurent rusés à la traque. Ils sont le talon d'Achille de ces êtres arborant un Masque sans reflet.

BUT DES OPERATIONS

Secrètement, le Projet Etudes eut comme devise : Sanction pas obligatoire, Réhabilitation impossible ! Dans l'esprit des têtes dirigeantes, le criminel qui finit ici ne peut changer, redevenir ce qu'il était, et réintégrer la société. C'est impossible. L'idée de le réintégrer sous la forme d'un Syndrome-X serait totalement ignoré des gens qu'il côtoierait et l'image du Projet n'en serait que bénéfique.

La réhabilitation a été déclaré impossible, à vrai dire, bien avant que soit confirmé l'état des criminels. Sans avoir la moindre chance, ils ont reçu la nouvelle comme un coup de poignard. Mais allait-il en être autrement pour ces êtres dénués de remords ?

Et pourquoi réintégrer des gens qui attisent la peur partout où ils passent ? Là où ils ont commis leurs forfaits, là où la télévision a fait défiler sans cesse leur portrait. Leurs sorts en étaient jetés à l'audience et tous savaient que la mort était au bout du chemin. Le fait de créer les Syndrome-X aurait permis au Projet Etudes de faire croire en aucune réhabilitation possible d'un côté mais de libérer ces clones d'un autre côté, afin de faire croire au monde entier qu'ils étaient les pionniers d'une nouvelle ère, celle où les pires dangers meurtriers n'étaient plus un souci. Mais comme dans tous les rêves, les bons rêves, le réveil est brutal et l'évasion prématurée a sans aucun doute ruiné toute espérance. A moins que... A moins qu'il ne s'agisse d'une machination. Seul le temps nous le dira.

X-SYNDROME

CREATION DE PERSONNAGES

PRESENTATION

Les joueurs interprètent des Syndrome-X, ces clones traqués jour et nuit par les agents du Projet, les agents masqués et les Syndrome-XX, sans compter les services de police et les agents gouvernementaux.

Un Syndrome-X possède quatre caractéristiques, vingt-quatre compétences, quatre traits dérivés et un lourd passif. Voici comment créer votre personnage.

CARACTERISTIQUES

Tout personnage possède deux caractéristiques physiques : l'Adresse et la Vigueur, et deux caractéristiques mentales : le Sens et l'Esprit. L'Adresse comprend la dextérité, l'habileté et la rapidité du personnage.

La Vigueur représente la force, la résistance et la capacité d'impact.

Le Sens englobe à la fois la perception des cinq sens, l'instinct et la réactivité sensorielle.

L'Esprit symbolise l'intellect, la mémoire et l'éducation du personnage.

Ces caractéristiques s'échelonnent de 1 à 5 durant la création et peuvent, au-delà, aller jusqu'à un maximum de 10. Pour ce faire, le joueur dispose de 10 points à répartir, à raison d'un point pour un.

Exemple : Eric souhaite créer un Syndrome-X brutal et la copie d'un boucher psychopathe. Il alloue quatre points à sa Vigueur, trois à

son Adresse, deux à son Sens et seulement un point à son Esprit.

COMPETENCES

Ces aptitudes sont le savoir-faire du personnage, bien qu'il soit encore jeune et inexpérimenté. Six compétences appartiennent à chaque caractéristique et s'échelonnent de 0 à 5 durant la création. Après quelques scénarios, un personnage peut acquérir des niveaux supérieurs jusqu'à un maximum de 10. Le joueur dispose d'un capital de points égal au triple de sa caractéristique. Les points d'Adresse ne peuvent être dépensés que pour les compétences d'Adresse. A l'instar des caractéristiques, la répartition se fait à raison d'un point pour un. Par caractéristique, le joueur peut gagner des points en réduisant des compétences sous 0. Il faut réduire de -2 pour acquérir +1, dans la limite de deux compétences au total.

Toutes les compétences possèdent une base variant de -5 à 0, indiquant les différents paliers qu'une compétence peut avoir en cas d'inaptitude. Par exemple, il est plus difficile d'avoir une réelle base en médecine qu'en informatique. Ces modificateurs ne sont utilisés que lorsque le personnage n'a alloué aucun niveau dans la compétence.

Exemple : Eric peut dépenser 9 points dans ses compétences d'Adresse, 12 pour la Vigueur, 6 pour le Sens et 3 pour l'Esprit. Il commence par acquérir un niveau 3 en armes à feu puis un niveau 2 en armes blanches. Il lui reste quatre points. Il en alloue 2 à l'esquive et 2 à la discrétion. Pour ces compétences de Vigueur, Eric s'impose un 4 en corps à corps et un 3 en athlét-

X-SYNDROME

tisme, puis 2 en parade, 2 en survie et le dernier point en endurance. Ses compétences sensorielles seront évidemment moins bonnes. Il distribue 2 points en vigilance, en conduite et en subterfuge. Les compétences spirituelles ne sont pas le point fort de son personnage puisqu'il ne dispose que de 3 points. Il décide de mettre 1 point dans les premiers soins, en informatique et en langues puisqu'il baragouine l'espagnol. Il réduit les sciences à -2 pour passer ses premiers soins à 2. Au final, le personnage d'Eric est clairement basé sur le combat à mains nues mais sans renier certaines compétences.

DEFINITION DES COMPETENCES

Toutes les compétences seront présentées sur un schéma identique, soit :

Nom (abréviation de la caractéristique/modificateur de base).

Armes à feu (ADR/-1) : Sert à tirer avec tout type d'armes à feu, que ce soit les armes de poing, les armes d'épaules ou les armes automatiques.

Armes blanches (ADR/-2) : Sert à manier les armes tranchantes aussi bien que les armes contondantes.

Athlétisme (VIG/0) : Capacité servant à courir, nager mais aussi escalader, sauter et toute autre activité sportive.

Conduite (SEN/-2) : Tout le monde sait conduire de nos jours, mais cette compétence permet à celui qui la maîtrise de mieux gérer son véhicule pendant une poursuite (pneu qui

éclate, piéton qui traverse, griller un feu rouge en pleine circulation...).

Connaissances (ESP/-3) : Aptitude de culture générale, permet de définir un ou plusieurs domaines que le personnage a appris. Cela peut être une période de l'Histoire ou tout simplement l'enseignement tactique militaire.

Corps à corps (VIG/-1) : Sert à utiliser son corps comme une arme par le biais d'attaques aux poings, pieds, genoux, coudes.

Crochetage (ADR/-1) : Permet de forcer une serrure lorsque la porte est fermée, à ouvrir un coffre-fort, voler une voiture en utilisant un pied de biche, etc.

Discrétion (ADR/0) : Capacité servant à se déplacer furtivement, sans faire de bruit, dans une situation précaire.

Endurance (VIG/-3) : Permet de résister à la fatigue, aux drogues et autres vaccins mais aussi à porter des charges lourdes sur de longues distances (les courtes distances ne faisant appel qu'à la Vigueur pure).

Esquive (ADR/0) : Capacité de mouvement permettant d'échapper aux attaques ennemies par un pas de côté, une roulade, un saut. Souvent combinée avec l'athlétisme.

Informatique (ESP/-2) : Aptitude servant, outre le fait de naviguer sur le web et utiliser les logiciels courants, à programmer ou à pirater un système aussi bien qu'à lire un périphérique extérieur, monter et démonter l'unité centrale ou s'assurer du bon branchement de l'appareil.

X-SYNDROME

Lancer (VIG/0) : Sert à lancer divers objets en tant qu'arme sur un individu. Cela peut être un couteau, une chaise, un outil, tout ce qui tombe de léger sous la main du lanceur.

Langues (ESP/-4) : Définit si le personnage connaît d'autres langues que la sienne. Il peut savoir la lire et l'écrire ou seulement la parler et la comprendre. Tous les deux niveaux, le personnage a des bases d'une nouvelle langue.

Médecine (ESP/-3) : Détermine les facultés à guérir et soigner un blessé grave, que ce soit une blessure par balle ou une lacération à l'arme blanche. Mais elle peut aussi servir à prescrire les bons antibiotiques, diagnostiquer une maladie, etc.

Parade (VIG/-1) : Capacité servant à bloquer une attaque à mains nues ou à l'arme blanche en mettant son corps ou un objet en opposition.

Pilotage (SEN/-3) : A l'instar de la conduite, cette compétence permet de pouvoir pourchasser ou de semer son poursuivant dans un véhicule devant être piloté (hélicoptère, train, avion, etc.). Pour un néophyte, savoir utiliser de tels engins requiert tout de même une certaine connaissance.

Premiers soins (ESP/0) : Permet de soigner et guérir des maux légers tels que contusions, plaies, fièvres... en appliquant à la lettre les techniques de sauvetage à condition d'avoir le matériel sous la main (autrement l'action souffre d'un malus de -3). Elle sert aussi à la réanimation par le bouche-à-bouche ou le massage cardiaque.

Recherche (SEN/0) : Capacité utilisant toutes les facettes du détective dans son investigation puisqu'elle

permet de chercher, fouiller, trouver une empreinte, un indice quelconque sur une scène de crime.

Renseignement (SEN/0) : Définit si le personnage est capable d'interroger les bonnes personnes, d'utiliser les bons termes afin d'obtenir des réponses. C'est aussi sa connaissance de la rue, s'il parvient à dénicher le bon indic ou le lieu idéal pour obtenir ses réponses.

Sciences (ESP/-5) : Sert à manipuler divers sciences (physiques, géologiques, génétiques, mathématiques, etc.) dans son laboratoire, d'expérimenter et de créer des vaccins, d'user de théories scientifiques...

Subterfuge (SEN/0) : Capacité à double facette puisqu'elle permet de savoir mentir le plus aisément possible mais aussi de deviner la supercherie d'un mensonge.

Survie (VIG/0) : Aptitude donnant au personnage des techniques pour survivre dans un milieu qui n'est pas le sien (forêt, milieu tropical, montagnes, etc.) en utilisant uniquement ce qu'il a sous la main pour boire et manger. Elle permet aussi de savoir s'orienter et se rationner.

Technique (ADR/-2) : Compétence globale de tous les artisanats (mécanique, électronique, forge...) pouvant être créés ou réparés. Elle permet également de faire la maintenance de moteurs automobiles ou informatiques.

Vigilance (SEN/0) : Définit si le personnage est capable d'assurer une surveillance, de ne pas perdre la ou les personnes qu'il tient en filature, d'être toujours sur le qui-vive. Elle

X-SYNDROME

peut également servir à détecter un piège ou un camouflage quelconque.

TRAITS DERIVES

Les traits dérivés n'appartiennent ni aux caractéristiques ni aux compétences puisqu'ils ne sont ni innés ni acquis. Ils sont plutôt des facteurs aléatoires de la vie courante. Au nombre de quatre, ils interviennent surtout en phase de combat pour la santé et l'initiative et dans n'importe quelle situation requérant un test pour le masque et le reflet.

La Santé détermine les points de vie du personnage et est égale à 12 fois sa Vigueur. Quand le personnage est blessé, il perd des points de santé. Plus il se rapproche de 0, plus sa situation est critique.

L'initiative représente la vivacité d'action après le contact visuel et sert à agir le plus vite possible en combat. Sa base est égale à la somme de l'Adresse et du Sens du personnage. Il suffit de tirer une

carte et d'y ajouter sa valeur pour obtenir l'Initiative.

Le Masque symbolise « Qui est le personnage ? » par une jauge que le joueur remplit selon ses actions et ses tirages. Plus celle-ci augmente et atteint un capital prédéfini, plus il en apprend sur lui-même.

Le Reflet se traduit par « Que sait faire le personnage ? », également par une jauge se remplissant selon actions et tirages. (*Voir Tirage d'un Reflet, Tirage d'un Masque, page 16*).

PERSONNALITE ET CARACTERE

Reste à savoir comment se conduit le personnage d'ordinaire. Est-il froid ou chaleureux ? Introverti ou extraverti ? Perspicace ou naïf ? Quelques lignes suffisent à définir un personnage. Ajoutez éventuellement un vice ou une vertu, une croyance, un but.

X-SYNDROME

REGLES

DE QUOI A-T-ON BESOIN ?

Il est nécessaire que chaque joueur ait sa fiche de personnage, de quoi noter et gommer, etc. Le jeu n'utilise pas de dé mais des cartes classiques. Deux jeux de 52 cartes avec jokers sont indispensables pour jouer (108 cartes au total). Et évidemment, l'élément primordial dirais-je, le temps. Accordez minimum deux à trois heures par partie en moyenne.

ACTION

TEST DE COMPETENCE

Lorsque la situation requiert le savoir-faire d'un ou plusieurs personnages, on a recours à ce type de test. Très simplement, on calcule le potentiel du personnage par la somme de la caractéristique associée à la compétence demandée par le MJ puis, on ajoute la valeur de la carte tirée sur le tapis. Le total est comparé à un seuil de difficulté (SD).

Parfois, plusieurs compétences peuvent servir à la réalisation d'une action. Soit le MJ décide unanimement quelle compétence sera utilisée, soit on effectue un test de compétences multiples (voir Test de compétences multiples ci-après).

TEST DE COMPETENCES

MULTIPLES

Ces tests nécessitent plusieurs compétences pour réaliser une action. Cela peut être deux domaines regroupés ou tout simplement une action multiple, comme sauter du premier étage tout en effectuant un tir de barrage sur la horde d'ennemis postés derrière les voitures d'en face.

Pour cela, on retire 2 niveaux cumulatifs de chaque compétence ajoutée puis on additionne le potentiel de toutes les compétences uniquement à la caractéristique dominante, autrement dit celle qui supervise l'action principale (la Vigueur en ce qui concerne le saut cité ci-dessus). Puis, on tire une carte du tapis. A la différence du test de compétence classique, on retire -2 sur la valeur de la carte par compétence ajoutée. En d'autres termes, plus vous utilisez de compétences sur une action, plus vos chances de réussir diminuent.

Ainsi, pour sauter du premier étage et effectuer le tir de barrage, on ajoute les niveaux d'Athlétisme et d'Armes à feu à la Vigueur du personnage avant de retirer 2 points de la valeur de la carte tirée.

TEST SANS COMPETENCE

Si le personnage n'a développé aucun talent dans une compétence et que celle-ci a besoin d'un test, on effectue ce genre de test. Le procédé demeure identique au test de compétence classique puisqu'on ajoute la valeur de la carte tirée à la caractéristique mais le test subit la pénalité (s'il y

X-SYNDROME

a) de la compétence en question. Autrement dit, si le personnage dispose de 3 niveaux d'Athlétisme mais 0 en Armes à feu, son potentiel subira une pénalité de -1 (la base d'Armes à feu) sans compter le malus des compétences multiples et du possible modificateur de difficulté.

TEST DE CARACTERIS- TIQUE

A ne pas confondre avec le test sans compétence. Le test de caractéristique ne s'applique uniquement lorsque l'action ne requiert aucune aptitude particulière. Cela peut être : faire un tour de passe-passe avec un jeu de cartes (Adresse), tirer une charge lourde (Vigueur), tendre l'oreille (Sens) ou mémoriser un numéro de téléphone (Esprit).

Il faut alors doubler la valeur de la caractéristique et ajouter la valeur d'une carte tirée sur le tapis.

BATTRE LES CARTES

Après chaque tirage, la carte doit impérativement être replacée sous le tapis. Seul le MJ est habilité à battre les cartes et ce, quand il le désire. Cela peut être après un tour de combat, lorsqu'un joueur renverse d'autres cartes ou tout simplement si elles n'avaient pas été battues correctement auparavant, laissant « deviner » quelle carte sortira du tapis.

MODIFICATEUR DE DIFFI- CULTE

Selon la situation, il se peut qu'un personnage subisse une pénalité d'action, soit dans un moment de stress (pirater un système informatique alors que des gardes armés se profilent au bout du couloir) soit en phase martiale (se défendre en étant blessé et à terre).

On applique alors un modificateur de difficulté (MD) variable, de +5 à -5, directement au SD indiqué par le MJ. Par exemple, une action dont le SD est de 12 avec un MD de +3 devient une action demandant un SD de 15. A l'inverse, si l'action se passe dans le calme le plus total et que le personnage dispose de tous les éléments pour réussir l'action (un test de premiers soins à l'abri des gardes avec une trousse de secours complète), elle sera accompagnée d'un MD de -3, donnant lieu à un SD de 9.

SEUIL DE DIFFICULTE

Afin de déterminer si le test est réussi ou non, on utilise 5 seuils de difficulté variant de 8 à 25. La valeur d'un SD permet également de calculer facilement la marge de réussite (MR) ou marge d'échec (ME).

Difficulté	SD
Facile	8
Moyenne	12
Malaisée	16
Difficile	20
Très difficile	25

X-SYNDROME

VALEUR DES CARTES

Un pool de cartes va de l'As jusqu'au Roi, le joker étant à part. L'As, en toute circonstance, vaut 1 et chaque carte, jusqu'au 10, vaut sa propre valeur.

Les Têtes (Valet, Dame, Roi) sont les Reflets et occasionnent des situations particulières (voir Tirage d'un Reflet ci-après). Le Valet vaut 11, la Dame en vaut 12 et 13 pour le Roi. Le joker n'a aucune valeur, il représente le Masque (voir Tirage d'un Masque ci-après) et permet d'obtenir une réussite automatique, quel que soit la difficulté du test.

Cependant, il existe une couleur par situation d'action : le cœur pour les réflexions et savoirs (Esprit), le carreau pour l'acuité des perceptions (Sens), le pique pour les actions martiales (Vigueur) et le trèfle pour l'habileté du personnage (Adresse). La valeur d'un Reflet de couleur en adéquation avec l'action reste la même mais une telle carte double le potentiel de base du personnage. Ainsi, un coup de poing (corps à corps/Vigueur) dont le potentiel est de 6 et donnant une Dame de pique permet non seulement d'ajouter 12 au potentiel qui est doublé. Le résultat n'est donc pas de 18 (ce qui aurait été le cas si la Dame avait été d'une autre couleur) mais de 24.

TIRAGE D'UN REFLET

Lorsque le personnage tire un Valet, une Dame ou un Roi, il obtient un Reflet (la carte a la particularité d'être identique dans un sens comme dans l'autre). Le Reflet symbolise ce que sait le person-

nage et à cet égard, il peut capitaliser des points de reflet dans sa jauge afin de recouvrer petit à petit sa mémoire déchuë, à raison d'un point pour le Valet (deux s'il est en adéquation avec l'action), de deux points pour la Dame (quatre, pour les mêmes raisons) et de trois points pour le Roi (six). Dès que le personnage atteint un nombre de points de reflet égal à : $(11\text{-Esprit}) \times 10$, il en apprend un peu plus sur lui-même et gagne une case mémoire ainsi qu'une connaissance de son choix, gratuitement. Cela se traduit par un point de compétence au choix.

Evidemment, quelque soit l'action testée, le tirage d'un Reflet a des conséquences extraordinaires sur son aboutissement, et ce, même si le SD n'est pas atteint. Si tel est le cas, le personnage dispose d'un bonus de +5 à sa prochaine action identique. Un tir dont la portée est longue peut se loger entre les deux yeux, un saut du troisième étage peut représenter un degré zéro de danger, etc.

TIRAGE D'UN MASQUE

Si le personnage tire le joker, il obtient un Masque et à l'instar du Reflet, le Masque permet au personnage d'en savoir plus sur ce qu'il est, ce qui le caractérise en tant qu'être, sur sa psychologie. Un fou ? Un criminel ? Un artiste névrosé ? Quel est l'élément déclencheur à sa décadence ?

Ces lacunes seront comblées dès lors que le personnage aura accumulé un nombre de points de masque égal à : $(13\text{-Esprit}) \times 10$, à raison d'un nombre de points égal à l'Esprit du personnage. Dès que le seuil de points de masque est

X-SYNDROME

obtenu, le personnage recouvre une parcelle de sa mémoire et gagne une case supplémentaire. Il peut ainsi connaître des liens familiaux ou professionnels d'antan, des traits de caractère ou de personnalité. Cela lui permet également de diviser par deux le coût d'évolution d'une caractéristique de son choix à une reprise.

Là aussi, le tirage d'un Masque a des effets extrêmement bénéfiques sur la conclusion de l'action. Une attaque localise toujours la tête – ou du moins la partie souhaitée, un crochetage s'effectue sans le moindre indice d'effraction, une fouille s'achève par la découverte de quelque chose quasiment imperceptible, etc.

COMBAT

DECOUPAGE DU TEMPS

Le temps est primordial dans un combat, tout autant que l'action puisque celle-ci est limitée en durée. On utilise le terme « tour » pour classer une action dans le temps. Un tour équivaut environ à 5 secondes. Cela permet à un tireur embusqué, par exemple, de soigner sa visée et son tir dans le temps imparti.

Tous les personnages, en un tour, peuvent agir une fois. Cependant, si son Adresse est de 3 au minimum, il pourra agir une seconde fois, etc.

Adresse	Action
1 et 2	1
3 et 4	2
5 et 6	3
7 et 8	4
9 et 10	5

RANG D'INITIATIVE

Il s'agit de la première phase d'un combat. On teste l'initiative alors que les protagonistes se jaugent dans le blanc des yeux. Il suffit de tirer une carte du tapis et d'y ajouter sa valeur à la base d'initiative. Durant la totalité d'un combat, les joueurs interfèrent dans le même ordre jusqu'à ce qu'un nouveau personnage ne fasse irruption, auquel cas ledit personnage testera son initiative et s'intercalera dans le rang.

Le tirage d'un Reflet ou d'un Masque lors de l'initiative n'a aucun effet supplémentaire. Leur valeur, déjà indiquée, s'ajoute à la base.

En revanche, il existe des modificateurs lors du premier tour d'un combat. Prendre un ennemi par surprise procure un bonus de +3, utiliser une arme à feu permet d'avoir un +2, et, dans le cas contraire, un personnage blessé subit un malus selon l'importance de son état de santé (voir Effets des blessures, page 22).

ATTAQUE

Il existe trois types d'attaque de base : par les armes à feu, les armes blanches et le corps à corps. Peu importe l'attaque, elle se règle par un test de compétence ou un test sans compétence. Pour toucher son ennemi, le résultat de l'attaque doit être égal ou

X-SYNDROME

supérieur au résultat de la défense adverse. Si tel est le cas, la couleur de la carte indique la localisation (sauf le personnage a décidé de viser) et la marge de réussite sert de base de dommages. Donc, en tirant juste un carte, on sait tout de suite si le coup fait mouche ou non et quel partie du corps sera exposée à cette attaque.

Viser et tirer procure un bonus de +2 au tir mais annule une éventuelle seconde action. Si le personnage n'en dispose pas, il aura un malus de -1 à sa prochaine initiative.

Le tir en rafale souffre du modificateur de précision. La marge de

réussite est, en revanche, majorée d'un bonus de +1 par cadence de tir (coup par coup, 3 balles, chargeur). Elle indique le nombre de balles touchant la cible. Ainsi, en vidant son chargeur, il y aura peu de chance que toutes les balles criblent l'ennemi.

Lancer un objet ou une arme est une action d'attaque quelque peu différente dans le sens où elle n'est pas forcément faite pour blesser. La vigueur est associée à la compétence homonyme. Si l'action a pour but de blesser quelqu'un, le joueur doit l'annoncer auparavant. Sa marge de réussite sera divisée par deux pour la base de dommages.

				
<i>Tête</i>	Roi			As
<i>Cou</i>	Dame			Roi
<i>Epaules</i>	10-Valet	8-9		10
<i>Poitrine</i>	As	Dame-Roi		Dame
<i>Abdomen</i>	2-3	As		Valet
<i>Bras</i>	8-9	2-3	8-9	7
<i>Avant-bras</i>	6-7	4-5	6-7	6
<i>Mains</i>	4-5	6-7	2-3	5
<i>Entrejambe</i>		10-Valet	As	4
<i>Cuisses</i>			Dame	9
<i>Genoux</i>			Roi	8
<i>Mollets</i>			10-Valet	3
<i>Pieds</i>			4-5	2

DEFENSE

La victime peut choisir trois types de défense : l'esquive, la parade ou l'encaissement. L'encaissement est la seule défense sans compétence, elle dépend de la Vigueur. Ce genre de défense est une tactique permettant de rester docile tout en renforçant ses muscles et ses nerfs au moment de l'impact.

Le corps fait alors office de protection. L'action est un test de caractéristique avec un malus de 0 contre une attaque à mains nues, de -5 contre une arme blanche et de -10 contre une arme à feu.

En revanche, cette action est gratuite et peut être effectuée au maximum cinq fois par tour.

Le test général d'une action de défense doit impérativement être supérieur à l'attaque adverse.

X-SYNDROME

Dans le cas contraire, le personnage subit les dégâts.

EFFETS D'UN REFLET

A l'attaque, l'action est localisée selon son propre choix et la marge de réussite est augmentée de +5. Le coup porté est fantastique : vif, précis, vicieux, il a toutes les caractéristiques du coup mortel.

A la défense, l'action est automatiquement réussie sauf si l'attaque est également réussie avec le tirage d'un Reflet (ou d'un Masque). Dans ce cas, seule la marge de réussite est prise en compte.

EFFETS DU MASQUE

A l'attaque, l'action localise toujours la tête et la marge de réussite est augmentée de +10. Le coup porté est divin : tonitruant, meurtrier, spectaculaire. C'est généralement ce qu'on appelle un coup critique.

A la défense, le tirage d'une telle carte permet non seulement de défendre automatiquement l'attaque, y compris contre le tirage d'un Reflet, mais de bénéficier d'une contre-attaque, c'est-à-dire une attaque gratuite en retour avant que les autres personnages n'agissent. La contre-attaque sera toutefois annulée si l'attaque est réussie également avec le tirage d'un Masque. Dans ce cas, seule la marge de réussite est prise en compte.

DEGATS

La marge de réussite de l'attaque, comme indiqué précédemment, tient lieu de base de dommages.

Cette base est ensuite additionnée aux dégâts de l'arme ou du coup s'il s'agit de corps à corps.

Exemple : Avec une attaque au couteau réussie (MR de +5), je calcule simplement les dégâts de l'arme avec la base de dommages. Mon couteau faisant 3 de dégâts, j'inflige 8 points de dommages à mon adversaire en lui lacérant le bras par-dessus sa chemise avant qu'une traînée de sang lui inonde la manche.

Le total de dommages est toutefois malléable. En effet, une attaque localisée à une zone sensible (tête, cou, poitrine...) accentue les effets d'une blessure alors qu'une attaque touchant la main, le mollet ou le pied les réduit.

Localisation	Effets
Tête, cou	X 3
Poitrine	X 2
Epaules, abdomen	X 1,5
Mains, pieds	X 0,5

Dans le cas d'un tir en rafale, les dommages d'une balle sont multipliés selon le nombre touchant la cible. La localisation d'un tir en rafale peut parfois être multiple, c'est pourquoi il est préférable de compter les dégâts de ce type d'attaque en prenant en compte la ligne du corps.

Exemple : Avec mon Uzi 9 mm (6 de dégâts), je vide mon chargeur sur un flic. Mon tir est réussi avec une MR de +4 et je localise son bras. En prenant la ligne du corps, je touche les deux bras ainsi que la poitrine du flic. Même si les dommages seront normaux aux bras, ils le seront moins à la poitrine. Trois balles atteignent ses

X-SYNDROME

bras, la dernière percute sa poitrine. Le flic subit donc 30 points de dégâts pour les balles qui touchent ses bras $[(4+6) \times 3]$ et 20 à la poitrine (10x2), pour un total de 50. Le flic ne portait pas de gilet

pare-balles, il subira la totalité. Comme sa Vigueur est de 4, il possède 48 points de santé. Son état est critique et il tombe face contre terre, agonisant.

TYPE	PRE	DEG	PM	CAD	MUN	EXEMPLES
ARMES A FEU						
De poing						
Petit calibre	+1	5	20	2	7	.22
Moyen calibre	0	7	30	2	7	9 mm
Gros calibre	0	10	50	2	9	44 Magnum
A rafale	0/-1/-2	6	30	1/3/CH	30	.45
D'épaule						
Moyen calibre	+1	10	200	1	10	.223
Gros calibre	0	15	500	1	2	7,62N
A rafale	0/-1/-2	8	250	1/3/CH	30	5,56N
Shotgun						
Fusil à pompe	-1*	12*	20	1	6	CAL. 12
ARMES BLANCHES						
Tranchantes						
De poing	+1	3	-	-	-	Couteau, poignard
Longue	0	6	-	-	-	Sabre, hache
A deux mains	-1	8	-	-	-	Katana, grande hache
Mécanique	-2	13	-	-	-	Tronçonneuse, perceuse
Contondantes						
De poing	+1	2	-	-	-	Bâton
Moyenne	0	3	-	-	-	Batte de baseball
Lourde	-1	5	-	-	-	Chaine de combat
CORPS A CORPS						
Coup de poing	0	VIG-1	-	-	-	
Coup de pied	-1	VIG	-	-	-	
Coup de tête	+2	VIG	-	-	-	
Coup de coude/genoux	-1	VIG+1	-	-	-	
Grosse baffe	+1	VIG-2	-	-	-	
Poing américain	0	VIG+2	-	-	-	

* : La précision et les dégâts du fusil à pompe diminuent de -1 par tranche de 2 mètres de portée.

Les dégâts liés aux chutes sont basés sur la hauteur et sur la marge d'échec du saut. On double la ME avant d'additionner les deux données pour obtenir les dégâts.

Exemple : Coralie veut sauter du 2^e étage puisque son appartement est en feu. La hauteur est de 8 mètres mais son test de Saut se solde par un échec dont la ME est

X-SYNDROME

de 3. Sa chute lui fera perdre 14 points de santé.

PROTECTION

Comme son nom l'indique, la protection assure au corps une barrière contre les attaques. Cependant, la majorité des protections modernes ne protège que le buste, laissant le reste du corps à la merci des blessures. Les casques font une bonne protection pour la tête alors que les vêtements renforcés

comme le cuir ont l'assurance de recouvrir l'ensemble du corps. Les protections ne réduisent pas les chances de toucher mais uniquement les dégâts. Leur structure (l'équivalent de leur santé) subit les conséquences d'attaques ennemies et dès lors qu'elle arrive à 0, la protection devient inutilisable. Certaines protections peuvent être pénalisantes dans la liberté de mouvement, c'est pourquoi elles sont signalées par un malus qui accompagne les actions physiques.

Protections	Valeur	Pénalité	Structure
Veste en cuir	2	0	25
Vêtements renforcés	3	0	30
Gilet pare-balles	11	-1	80
Kevlar léger	13	-2	110
Kevlar lourd	16	-4	150
Tenue militaire	8	-1	100
Casque de moto	4	-2	40
Casque SWAT	6	-3	70

Exemple : Si le flic portait un gilet pare-balles (protection de 11), il n'aurait subi que 39 points de dégâts (ceux du bras ne seraient pas comptés par la protection) et se porterait beaucoup mieux.

Note : Les règles de poursuite

J'ai préféré ne pas traiter cette section pour la simple et bonne raison qu'elle aurait tendance à ralentir le rythme de l'action. Je fais donc entièrement confiance aux MJ et joueurs pour coordonner cela le plus logiquement du monde. Syndrome-X étant un jeu résolument porté sur l'action, la simulation de ce type de situation ne s'y prêtait pas.

SOINS

CATEGORIES DE BLESSURES

Selon l'attaque reçue, la blessure peut être causée par balle, par arme tranchante ou contondante. Evidemment, une blessure par balle est plus dangereuse et plus difficile à soigner que les autres, tout comme une blessure par arme tranchante demeure plus vicieuse que par arme contondante. Une blessure par balle en portant un gilet pare-balles ou un kevlar réduit la blessure en contondant. Dans les cases prévues aux points de santé, il serait judicieux de noircir les blessures par balle, de

X-SYNDROME

cocher celles par arme tranchante et de tirer un trait pour les armes contondantes. Cela déterminera plus facilement quel type de soins (et la difficulté du test) le personnage aura besoin sans avoir recours à sa mémoire si l'action s'est passée il y a deux heures.

EFFETS DES BLESSURES

Lorsque les points de santé chutent de 50%, le personnage est blessé et subit une pénalité de -3 à toutes ses actions physiques jusqu'à ce que sa santé remonte. S'ils chutent de 75%, le personnage est mourant et subit une pénalité de -6 à toutes ses actions. Lorsque sa santé atteint 0, il doit réussir un test de Vigueur (SD 16) pour ne pas tomber dans l'inconscience. Si tel est le cas, il perdra 1 point supplémentaire toutes les 15 minutes jusqu'à ce qu'il soit traité par un professionnel. Lorsqu'elle atteint -10, il doit réussir un autre test de Vigueur (SD 20) pour ne pas mourir. Si tel est le cas, il devra effectuer le même test toutes les 5 minutes jusqu'à ce qu'il soit amené à l'hôpital le plus proche.

SOINS ET GUERISON

Il faut au préalable dissocier les premiers soins (en cas de chute, éraflures ou ecchymoses suite à une bagarre) des soins médicaux. Dans le premier cas, un test de Premiers soins (SD 12) suffit à prodiguer le nécessaire : nettoyage des plaies, bandages... Le personnage sonné récupère alors un nombre de points de santé égal à la MR des premiers soins. Cette MR est doublée si le test s'accompagne d'un Reflet et tri-

plée si la carte tirée est un Masque.

Dans le second cas, un test de Médecine est plus approprié pour le traitement. Les soins dépendent alors du type de blessure endurée. Le SD est de 12 pour les parties non dangereuses du corps (mains, pieds...), de 16 pour le reste du corps et de 20 pour le cou et la tête.

Avec une blessure par balle, le personnage récupère 25% de celle-ci et 3 points par tranche de 3 niveaux de compétence du médecin. En cas de tirage d'un Reflet, le personnage recouvre 6 points par tranche de 3 niveaux de compétence et en cas de tirage d'un Masque, il en recouvre 9.

Avec une blessure par arme tranchante, le personnage récupère 50% de celle-ci et 2 points par tranche de 2 niveaux de compétence du médecin. En cas de tirage d'un Reflet, le personnage recouvre 4 points par tranche de 2 niveaux de compétence et en cas de tirage d'un Masque, il en recouvre 6.

Avec une blessure par arme contondante, le personnage récupère 75% de celle-ci et 1 point par niveau de compétence du médecin. En cas de tirage d'un Reflet, le personnage recouvre 2 points par niveau de compétence et en cas de tirage d'un Masque, il en recouvre 3. Ces cartes, pour ce type de blessure, est le seul moyen de régénérer totalement les points de santé sans besoin de repos.

Quoiqu'il arrive, un personnage blessé ne peut en aucun cas récupérer la totalité de sa santé en une fois (sauf exception ci-dessus). Il

X-SYNDROME

restera toujours un point que seul le repos éliminera, à raison d'un point de santé toutes les 12 heures.

Exemple par balle : Mike reçoit une blessure occasionnant 28 points de dégâts. L'homme qui le soigne a un niveau 4 en Médecine. Mike peut d'ores et déjà récupéré 25% de cette blessure, soit 7, ainsi que 3 points supplémentaire grâce au talent du médecin. Mike n'a donc perdu plus que 18 points.

Exemple par arme tranchante : Stéphane a reçu une blessure lui faisant perdre 12 points de santé. Avec le même médecin que Mike, Stéphane a récupéré 50% de sa blessure, soit 6, ainsi que 4 points supplémentaires. Stéphane n'a donc perdu plus que 2 points.

Exemple par arme tranchante : Céline a été blessé par une barre de fer. Elle a perdu 10 points de santé. Toujours avec le même médecin, Céline peut récupérer 75% de sa blessure, soit 7, ainsi que 4 points supplémentaires. Comme ses points sont récupérés en totalité, il lui reste 1 point à soigner par le repos.

EXPERIENCE

ATTRIBUTION

Une partie de Syndrome-X rapporte à tous les joueurs participants une rondlette somme de points d'expérience variant de 1 à 10 en général (1 parce que le joueur s'est déplacé et c'est bien tout ce qu'il a fait – 10 si le joueur s'est montré perspicace, précis, intelligent, volontaire et a donné des idées intéressantes sur le groupe et sur l'avenir de celui-ci). Bien sûr, le MJ reste le seul maître à bord et s'il désire voir ses personnages évoluer rapidement, il lui suffit de doubler ce capital. Tout comme s'il souhaite les voir progresser doucement, auquel cas il réduit de moitié.

23

EVOLUTION

Un personnage peut améliorer ses caractéristiques (qui augmenteront peut-être quelques traits dérivés) et ses compétences.

Il faut dépenser 5 fois le Niveau Supérieur pour évoluer dans une caractéristique et 3 fois pour une compétence.

Concernant les compétences non-utilisées en cours de partie, il suffit d'avoir un minimum de bon sens et seul le MJ décidera s'il est bon ou non de les améliorer.

L'évolution concernant la mémoire dépend uniquement du tirage des Reflets et des Masques.

X-SYNDROME

PERSONNAGES PRE-TIRES / UTILES

Agent du Projet

Etudes/fédéral

Adresse : 4 – Vigueur : 3 – Sens : 3 – Esprit : 3

ADR : Armes à feu (4), armes blanches (2), crochetage (2), discrétion (3), esquive (3), technique (1).

VIG : Athlétisme (2), corps à corps (3), endurance (1), lancer (0), parade (2), survie (0).

SEN : Conduite (2), pilotage (1), recherche (3), renseignement (2), subterfuge (2), vigilance (2).

ESP : Connaissances (3), informatique (2), langues (1), médecine (0), premiers soins (1), sciences (0).

Santé : 36 – **Initiative** : 7

Arsenal : arme de poing de moyen calibre, fusil à pompe, arme tranchante de poing.

Protection : kevlar léger.

Syndrome-XX général

Adresse : 4 – Vigueur : 5 – Sens : 3 – Esprit : 3

ADR : Armes à feu (4), armes blanches (2), crochetage (0), dis-

crétion (3), esquive (3), technique (0).

VIG : Athlétisme (3), corps à corps (5), endurance (2), lancer (2), parade (4), survie (0).

SEN : Conduite (2), pilotage (1), recherche (3), renseignement (0), subterfuge (1), vigilance (3).

ESP : Connaissances (3), informatique (2), langues (2), médecine (0), premiers soins (2), sciences (0).

Santé : 60 – **Initiative** : 7

Arsenal : arme de poing à rafale, arme d'épaule gros calibre.

Protection : kevlar léger.

Policier

Adresse : 3 – Vigueur : 3 – Sens : 2 – Esprit : 2

ADR : Armes à feu (3), armes blanches (0), crochetage (2), discrétion (2), esquive (1), technique (0).

VIG : Athlétisme (2), corps à corps (2), endurance (0), lancer (0), parade (1), survie (0).

SEN : Conduite (2), pilotage (0), recherche (3), renseignement (2), subterfuge (2), vigilance (3).

ESP : Connaissances (2), informatique (1), langues (0), médecine (0), premiers soins (1), sciences (0).

Santé : 36 – **Initiative** : 5

X-SYNDROME

Arsenal : arme de poing petit calibre, fusil à pompe, arme de poing gros calibre (non officiel), arme contondante moyenne.

Protection : gilet pare-balles.

Tueur/Mercenaire

Adresse : 3 – Vigueur : 4 – Sens : 2 – Esprit 2

ADR : Armes à feu (3), armes blanches (3), crochetage (1), discrétion (2), esquive (2), technique (0).

VIG : Athlétisme (2), corps à corps (3), endurance (1), lancer (0), parade (2), survie (2).

SEN : Conduite (2), pilotage (0), recherche (0), renseignement (2), subterfuge (3), vigilance (2).

ESP : Connaissances (1), informatique (2), langues (1), médecine (0), premiers soins (1), sciences (0).

Santé : 48 – **Initiative** : 5

Arsenal : arme de poing gros calibre, arme de poing à rafale, arme tranchante de poing.

Protection : vêtements renforcés.

X-SYNDROME

Titre : Projet Chaos

Nombre de joueurs : 3 à 5

Durée : 2 à 3 heures

J'ai délibérément situé l'action dans une ville américaine que je ne nomme pas. Le MJ est libre de choisir les lieux tout en respectant les adresses et noms cités. Tout est évidemment transposable, y compris hors d'Amérique, mais il est préférable de placer la trame dans une ville occupée par le Projet Etudes.

Ce scénario comporte les ingrédients nécessaires pour une introduction à l'univers d'X-Syndrome. Les PJ seront amenés à être confronté à la réalité de leur existence tout en essayant de compromettre les plans machiavéliques de ces agents ultras discrets et universels. Basé sur le suspense, le scénario est fait pour être rapide dans ses descriptions et mouvementé dans l'action. Aux PJ d'affronter leur plus grande peur : la vérité.

Acte I

Après avoir vécu un certain temps pourchassé, Delroy McAllister comprend l'importance que cela peut avoir de compter sur des personnes de sa situation. Il prend l'initiative ce jour-ci de contacter tous les Syndrome-X de sa ville afin de compromettre les plans de ses assaillants. Les PJ sont malheureusement les seuls survivants proches qu'il peut joindre. Delroy leur convient d'un rendez-vous privé dans un restaurant paisible en banlieue.

Détails sur Delroy McAllister :

- Sa voix est trafiquée lorsqu'il parle dans un combiné.
- Il ne communique que par le biais des cabines publiques

ou bien par mail grâce aux ordinateurs des cybercafés.

Delroy est une personne convaincante et rassurante, il s'adresse donc aux PJ avec fermeté mais compassion. Tout ce qu'il exige, c'est leur présence en ce lieu à l'heure dite : 13h00. Ainsi, comme il leur indique, il sera en mesure de fournir des explications et des preuves sur leur condition.

LE POINT DE RENDEZ-VOUS

Le restaurant mexicain :

Situé dans un quartier tranquille, l'El Sol De Medianoche est ouvert de 11h à 03h du matin, avec un service en continu.

Tout son intérieur est composé de plusieurs dégradés de rouge, que ce soit les murs, les sols, les tables, les sets, les tenues du personnel... Une musique à base de guitares sèches passe en boucle à un volume tranquillisant.

A cette heure de l'après-midi, il n'y a qu'un client en dehors de Delroy et des PJ, une jeune femme blonde, vêtue de noir, dégustant une assiette de chili.

Delroy McAllister attend patiemment ses invités à une table assez grande, près des sanitaires, sirotant un thé glacé, une cigarette sans filtre entre les dents. Comme de nombreuses personnes, il possède un tic nerveux : il n'a de cesse de regarder sa montre bracelet. Lorsque tout le monde est arrivé, il parle enfin. Jusqu'à là, rien ne le convaincra de parler.

X-SYNDROME

Les choses à savoir :

- Ni lui, ni les PJ ne sont totalement humains. Conçus par une société portant le nom de Projet Etudes, ils ont été clonés dans un but qu'il ignore.
- Chaque Syndrome-X porte la même marque de fabrication : une tache miniature sur le pouce gauche, semblable à une tache de naissance.
- En permanence sur écoute, les plus sages des Syndrome-X se débarrassent de tous les matériels susceptibles de faire eux des proies faciles : téléphones mobile et fixe, ordinateurs, cartes de crédit, chéquiers, cartes d'identité, etc.

Abel, leur serveur, un jeune latino, déposera discrètement un mouchard sur l'un des PJ comme l'arrangement entre lui et Tony Wong le préconisait.

MAIS QUI EST TONY WONG ?

Ancien militaire et agent des forces spéciales chinoises, monsieur Wong a été appelé aux Etats-Unis il y a six ans dans l'unique intention de mettre la main sur les trois cents Syndrome-X en fuite et les éliminer. Recruté pour sa détermination et sa longue expérience dans les renseignements, Tony Wong a été depuis tout ce temps un élément clé pour le Projet Etudes puisqu'il a arrêté cinquante-quatre Syndrome-X dans plusieurs états des Etats-Unis et dans quelques villes du Canada. Ayant recensé du mouvement dans les villes du Nord-est des Etats-Unis, il a prit contact avec plusieurs vingtaines de citoyens dont le casier bien remplis lui a permis une négociation valorisante pour les deux partis. Un service rendu contre un autre. Abel est une des

nombreuses taupes de Tony Wong pour lequel il a juré d'aider en échange de la libération de son unique frère à la prison fédérale d'Austin, au Texas.

L'ATTAQUE SURPRISE

Absorbés par leur discussion ni les PJ ni Delroy ne se seraient doutés d'un assaut. Qui plus est, dans un lieu public comportant suffisamment de témoins.

Pourtant, deux hommes pénètrent les lieux, tous deux vêtus d'un costume sombre, armés d'un Uzi Mac-10 et prêt à faire feu. Ils sont organisés et rapides. Dès lors où ils aperçoivent le groupe de Syndrome-X, ils n'hésitent pas à tirer. Aux PJ de décider ce qu'ils souhaitent faire. Fuir ou riposter. Deux sorties aux deux extrémités de la cuisine du restaurant restent les seuls et meilleurs moyens de fuite. De plus, la cuisine comporte un excellent arsenal d'arme blanche.

Aux sons des coups de feux, les cuisiniers et serveurs s'allongeront à plat ventre prêt des cuisinières,

UNE ALLIE INATTENDUE

La jeune femme blonde aux airs d'employée de banque est en réalité un agent de la CIA dont l'alliance entre son agence et celle du Projet Etudes a été très proche. Tout laisse à croire qu'elle désire piéger les Syndrome-X, pourtant, c'est sur les agents qu'elle porte feu, de son pistolet de service. Quoi qu'il arrive, elle les aidera à fuir, les protégeant de ses balles. A l'extérieur de la sortie est du restaurant se trouve une voiture grise, la sienne, par laquelle ils fuiront sous son ordre.

X-SYNDROME

En fin connaisseuse qu'elle est, elle sait pertinemment qu'après une attaque de ce genre, tous les hôpitaux et cliniques des environs seront surveillés, et par conséquent, elle interdira quiconque d'y aller, et ce même si certains sont blessés. En contrepartie, elle les conduira chez elle où son colocataire, Jimmy, infirmier de nuit, sera en mesure de leur prodiguer des soins.

Diane Crawford

Mariée à Dennis Crawford, ancien agent du FBI véreux arrêté pour meurtres et extorsions. Son mari, après son procès, fut transféré à la prison de verre du Projet Etudes sans que le juge n'y fasse allusion durant l'audience. Sans aucune nouvelle de lui pendant deux ans, elle le retrouve quand il rentre chez lui, sous liberté conditionnelle. Tout de suite, elle remarque la différence entre le Dennis chaleureux et autoritaire d'avant et le Dennis mou et docile de maintenant. Et la prison a tendance à fortifier un homme et non à le ramollir. Elle découvre une tâche inhabituelle sur son pouce gauche. Dennis ne se souvient plus de rien les concernant, uniquement son nom et c'est bien cela qui lui a permis de trouver son adresse. Traqué dès son arrivée, Dennis sera tué par Tony Wong, un expert dans l'art de traquer les Syndrome-X. Depuis ce jour, elle s'est jurée de les aider et de venger son mari.

Acte II

Les blessures ont été soignées, certaines questions ont été élucidées mais il reste encore du chemin à parcourir. Si les PJ se sont débarrassés de leurs objets dangereux comme leur avait expliqué Delroy, ils seront en sécurité quelques temps.

LE MESSAGE

Delroy se rend quotidiennement au cybercafé de la ville, vérifiant ses mails pour lesquels il accorde une réelle importance puisqu'il est en relation avec de nombreux Syndrome-X dans le monde entier. Aujourd'hui même, il reçoit un courrier étrange, signalant la position d'un clone tout comme lui mais qui prétend posséder des pouvoirs surnaturels qui l'effraie. Cet individu répondant au nom de X propose une rencontre aux enjeux cruciaux puisqu'il a découvert l'endroit où se cache la pire création du Projet Etudes. En fin de message est inscrit une série de chiffre duquel Delroy se sent intimement perturbé.

« 1425-122-19211419520/01/12/07(8-23) »

Cette série de chiffre est en réalité un code que les PJ devront déchiffrer pour ce rendre au rendez-vous. Delroy et Diane sont bien entendu apte à les aider mais relativement perplexes quant à la signification de ces chiffres. Si aucun des PJ ne parvient à élucider ce mystère, Delroy mettra en avant toutes ses cellules grises pour les guider vers la bonne route.

« NY-AV-SUNSET/01/12/07(H-23) »

Le rendez vous aura lieu à New-York City, Avenue Sunset le 01/12/07 à 23h.

Le temps compté parmi les recherches promet d'être sévèrement complexe, c'est pourquoi, Diane propose aux Syndrome-X de se mettre en quête de nouveaux sujets tel que les agents.

A cause du mouchard subtilement placé par Abel, les agents finissent

X-SYNDROME

par retrouver leur cible : les Syndrome-X. Plus nombreux et mieux équipés, ils guettent l'immeuble où vivent Diane et Jimmy, encerclant le périmètre. Si l'un des fugitifs reste vigilant, il aura la possibilité de les apercevoir de la fenêtre et de mettre en alerte ses compagnons. Trop occupée sur ses recherches, Diane refusera de quitter les lieux. Les PJ n'ont d'autre choix que de combattre ces agents surentraînés.

Dans le placard de sa chambre, Diane a caché un tas d'arme dont les PJ peuvent aisément se servir mais ne dispose que de deux chargeurs par arme.

(Le MJ est libre de choisir les armes).

L'AFFRONTMENT

L'immeuble comporte six étages, un ascenseur, un sous-sol et un escalier de secours. Plusieurs possibilités pour les PJ s'ils souhaitent quitter l'appartement de Diane et Jimmy pour mieux surprendre leur agresseurs.

Jimmy, parfaitement au courant de la situation leur propose main forte en cas de coup dur et sera prêt à soigner quiconque tant qu'il est protégé.

Les agents sont au nombre de 6, protégés par un gilet pare-balles, et armés de fusil.

Deux resteront à l'extérieur aux deux sorties du bâtiment pour couvrir les lieux, l'un d'eux montera au quatrième étage où se trouvent les fugitifs, un autre couvrira son coéquipier à couvert, au troisième étage, puis un autre au cinquième et le dernier restera au volant d'une des deux voitures noire au cas où les Syndrome-X parviennent à s'enfuir. Il sera prêt à les prendre en chasse.

Si l'affrontement perdure plus de dix minutes, Diane parviendra à mettre la main sur un document important concernant les membres de son agence. Un fichier détaillé sur le passé de Tony Wong où sont exposées ses prouesses au sein du gouvernement chinois et américain. Grâce à ce document, elle pourra mieux identifier la personne à qui ils auront à faire prochainement, car elle le sait, il est déjà sur leur trace.

D'une certaine façon, si les PJ n'ont pas compris la raison pour laquelle ils ont été retrouvés, Diane se doutera facilement que l'un d'entre eux à été sujet à un mouchard. De ce fait, ils seront tranquilles un moment. Suffisamment longtemps pour déchiffrer le message de X. Caché dans l'ombre des agents, les Syndrome-X n'auront de cesse de se retourner, craintifs à l'idée d'être continuellement épiés. Mais ce qui se trame actuellement n'est autre que le début d'une longue chasse à la sorcière.

Acte III

« X » est présent cinq minutes avant l'heure du rendez-vous, assis sur un banc, prêt d'un arrêt de bus. Mains dans les poches, le regard fuyant, vêtue d'un sweet-shirt noir à capuche remontée sur ses longs cheveux noirs.

Lorsque les PJ et lui sont réunis, il les examinera longuement, puis se décidera enfin à leur exposer les faits. Il sait des choses mais craint d'en parler. Puisqu'il manque de confiance en lui, il se sent mal à l'aise de parler de ce genre de chose. Si les PJ le force à parler, l'agresse physiquement ou verba-

X-SYNDROME

lement, il tentera de fuir par le biais de ses pouvoirs (invisibilité, vitesse accrue etc.). Aux Syndrome-X de le mettre en confiance afin qu'il puisse dévoiler ses informations.

MAIS QUI EST MONSIEUR X ?

Un individu étrange et solitaire, frappé d'une schizophrénie aiguë. Il ne se rappelle plus son nom alors se fait appelé « X ». Depuis son évasion il y a six ans, jamais il ne fut traqué par qui que soit mais a entendu beaucoup de choses sur les personnes de son cas et redoute le moment où cela lui arrivera. Comme tous les autres ses souvenirs ne remontent pas à très loin, mais à la différence de ses confrères, il est le seul à avoir développé des pouvoirs hors du commun qu'il ne peut ni contrôler ni expliquer les raisons. Il cherche désespérément depuis des années à se débarrasser de ses peurs et de ses pouvoirs qu'il jure être diabolique car non seulement il peut se rendre invisible, mais peut également augmenter temporairement sa force, sa vitesse, sa résistance et plus incroyable encore, il possède des visions particulières sur des choses auxquelles il n'a jamais entendu parler ni vu de sa vie. Il voit dans sa tête des personnes et des lieux qu'il n'a jamais fréquentés, ainsi que des plans et des dates concernant le Projet Etudes. C'est d'ailleurs par le biais de ses talents qu'il a eu recours à cette information qu'il s'apprête à leur dévoiler.

AUX FRONTIERES DE LA PEUR

Récemment, « X » a été l'objet d'une vision démente sur une idée future orchestrée par le Projet Etudes. Une immense salle serait en ce moment même consacrée à la surveillance absolue de tous les Syndrome-X et bientôt, cette ma-

chine, cette chose à l'intelligence artificielle serait en mesure de contrôler à distance tous les sujets et d'en faire ce que bon lui semble. Pour éviter qu'une pareille chose se produise, un groupe de rebelles doit être mis en place pour empêcher l'anéantissement de plusieurs centaines de vies. « X » souhaite détruire cette chose mais ignore où elle se trouve exactement. Son seul indice ? Le seul être vivant en connaissance des codes d'accès au poste de contrôle où se trouve cette machine. Un petit garçon surnommé « K ».

Les PJ n'ont plus qu'à se mettre en chemin pour trouver l'unique personne capable d'arrêter ce massacre, un enfant innocent dont ils ignorent tout de lui...

Dans les jours à venir, les Syndrome-X devront faire face à leurs peurs les plus inavouées, à la recherche éprouvante de « K » et à l'incorruptible Tony Wong, sur leurs traces depuis les aveux forcés de Jimmy.

Expérience :

Le MJ peut allouer une base de 3 à 6 px chacun selon l'interprétation et les idées de chacun.

Bonus :

Tuer un agent > +1 px

Participer activement à la découverte du code > +1 px

Découvrir la signification du code > +2 px

X-SYNDROME

Delroy McAllister

Adresse : 3 – Vigueur : 2 – Sens : 3 – Esprit 3

ADR : Armes à feu (1), armes blanches (1), crochetage (2), discrétion (3), esquive (2), technique (1).

VIG : Athlétisme (2), corps à corps (1), endurance (1), lancer (1), parade (1), survie (2).

SEN : Conduite (1), pilotage (0), recherche (1), renseignement (2), subterfuge (2), vigilance (2).

ESP : Connaissances (2), informatique (4), langues (2), médecine (0), premiers soins (1), sciences (0).

Santé : 24 – **Initiative** : 6

Arsenal : /

Protection : /

Diane Crawford

Adresse : 3 – Vigueur : 3 – Sens : 2 – Esprit 2

ADR : Armes à feu (2), armes blanches (1), crochetage (0), discrétion (2), esquive (1), technique (0).

VIG : Athlétisme (1), corps à corps (1), endurance (0), lancer (0), parade (1), survie (1).

SEN : Conduite (1), pilotage (0), recherche (0), renseignement (2), subterfuge (2), vigilance (2).

ESP : Connaissances (1), informatique (1), langues (2), médecine

(0), premiers soins (1), sciences (0).

Santé : 36 – **Initiative** : 5

Arsenal : arme de poing moyen calibre.

Protection : gilet pare-balles.

Tony Wong

Adresse : 4 – Vigueur : 4 – Sens : 3 – Esprit 3

ADR : Armes à feu (3), armes blanches (4), crochetage (2), discrétion (3), esquive (3), technique (0).

VIG : Athlétisme (3), corps à corps (4), endurance (2), lancer (1), parade (3), survie (0).

SEN : Conduite (3), pilotage (2), recherche (4), renseignement (3), subterfuge (3), vigilance (2).

ESP : Connaissances (3), informatique (3), langues (3), médecine (0), premiers soins (0), sciences (0).

Santé : 48 – **Initiative** : 7

Arsenal : arme de poing moyen calibre, arme tranchante de poing.

Protection : gilet pare-balles.

Jimmy Fawley

Adresse : 1 – Vigueur : 2 – Sens : 3 – Esprit 3

ADR : Armes à feu (0), armes blanches (1), crochetage (0), dis-

X-SYNDROME

création (1), esquivé (0), technique (1).

VIG : Athlétisme (1), corps à corps (1), endurance (0), lancer (0), parade (0), survie (1).

SEN : Conduite (1), pilotage (0), recherche (2), renseignement (0), subterfuge (1), vigilance (1).

ESP : Connaissances (3), informatique (1), langues (2), médecine

(1), premiers soins (4), sciences (0).

Santé : 24 – **Initiative** : 4

Arsenal : /

Protection : /

