



"Pile tu vis, face tu meurs... Une chance sur deux."

Domino Harvey

"Dis donc toi, tu sais que tu as la tête de quelqu'un qui vaut 2000 dollars !"

"Oui... Mais toi tu n'as pas la tête de celui qui les encaissera."

Un chasseur de prime et Blondin

"Nous luttons sans être vus. Nous faisons cela parce qu'en connaissant nos ennemis sans qu'ils ne sachent rien de nous, nous pouvons contrôler toutes les situations"

Nick Fury

Dark Crows est jeu de rôle fantastique contemporain, mâtiné d'un soupçon d'horreur et s'appuyant sur une trame de théorie du complot.

Reposant sur un système "simulationniste" simplifié, l'univers de Dark Crows va Dark Crows est jeu de rôle fantastique contemporain, mâtiné d'un soupçon d'horreur et s'appuyant sur une trame de théorie du complot.

Reposant sur un système "simulationniste" simplifié, l'univers de Dark Crows va permettre aux joueurs d'incarner des combattants aux étranges et antiques pouvoirs vivant et luttant dans le secret. Leur but étant de maintenir l'équilibre entre, les factions grouillant dans l'ombre qui cherchent à asservir ou détruire l'humanité d'un côté, et le monde libre de l'autre.

Ce conflit, amorcé il y a plus de 200 ans, se poursuit dans notre futur proche mais aussi dans le passé, là où seul les esprits des anciens peuvent mener les héros.

Dark Crows fourni la base à des aventures nerveuses et complexes, parfois épiques, parfois secrètes mais toujours très dynamiques.

Conception et réalisation par :

Création : Alves (Songenoir) Joel

Aide à la conception : Roche (Togashi) Nicolas

Corrections : Roche (Togashi) Nicolas, Archambault (Mnémosian) Philippe, Yoann (Thalgrim) Pétrikowski

Illustrations : DAW - www.myspace.com/d_r_aving

Remerciements spéciaux à : Khelren, l'association Forgesonges (les Démonstrateurs en herbe IV)

Cet ouvrage est protégé par les lois françaises de la propriété industrielle et intellectuelle. Toute reproduction ou utilisation non autorisée des textes et illustrations présentés ici est interdite sans l'autorisation écrite de Mr Alves Joël.

Toute ressemblance entre les personnages ou les événements de cet ouvrage et des personnes vivantes ou décédées est tout à fait fortuite.

Table des matières

L'UNIVERS DE DARK CROWS	7
I - Les différentes factions	7
II - L'histoire revisitée	10
SYSTEME DE JEU	11
I – Création des personnages	11
II - Résolution des actions incertaines	15
III - Le combat	17
IV – Mort, médecine et guérison	21
PARTIR A L'AVENTURE	22
I – Être un Dark Crow	22
II – Être un Eveillé ou un Ravageur	22
III – Expérience et progression	27
IV – Équipement	28
V – Jouer dans l'univers de Dark Crows	30

21 septembre 2001 – 10h12
Toulouse, France...

Le radio-transmetteur émit un craquement puis la voix de Björn se fit entendre :

- *On a eu le mercenaire, c'est un Ravageur, il a infecté 7 personnes et...*
- *Et la bombe ?*
- *Impossible de l'arrêter, on a 6 minutes.*
- *Putain ! Tu peux faire quelque chose Björn ?*
- *Réduire le rayon, peut être...*
- *Il ne faut pas que le souffle atteigne les pipelines d'à côté, sinon cette région sera rasée de la carte. Tu comprends Björn ?!*
- *Cinq sur cinq.*
- *Et Björn...*
- *Oui ?*
- *Je ne veux pas d'un autre Laurens, comme dans l'avion y a 10 jours. Tu m'entends bien ?*

La radio laissa entendre un long silence. Les derniers mots de Laurens lui revinrent à l'esprit :

"Désolé Snow, j'ai pas le choix. On a pas pu arrêter les deux autres avions, il ne faut pas que celui-ci détruise le Pentagone. On se revoit de l'autre côté vieux frère..."

- *Björn ! T'as bien compris ? On a besoin de toi !*

Après un bref instant de silence, la radio craqua à nouveau :

- *Cinq sur cinq chef.*

Snow se redressa et s'adossa au silo. D'un coup d'œil rapide il déterminait la position de chacun de ses hommes. Puis il porta à nouveau le transmetteur à sa bouche :

- *Ok, tu me colles ce fumier sur la bombe, je veux qu'il ne reste rien de son corps, puis tu t'extrais. Pour les infectés, assure-toi qu'ils n'en réchappent pas. Avec Mika et Silent Wolf on fait évacuer un max' de personnes...*

Björn répondit d'un simple : "ok"

- *Que les ancêtres nous gardent !*

Snow modifia la fréquence de sa radio et lança quelques ordres brefs mais très clairs à Mika et Silent Wolf :

- *Mika, invoque les esprits et demande leur de faire fuir leurs enfants. Wolf, utilise ton totem et déclenche autant d'alarmes que tu peux.*

10h18 : 30 morts, 2500 blessés, 30 000 logements endommagés... mais l'équipe était au complet, et Björn sain et sauf.

Malgré le désespoir, Snow savait bien qu'ils avaient fait du mieux qu'ils pouvaient.

Un mois plus tard

Staten Island (NYC) quelque part près de l'Hudson – Quartier général des Dark Crows.

Snow parcourut les murs de son bureau avec attention, des années d'histoire y étaient accrochées sous forme de photos. Certaines remontaient à plus de 150 ans.

Björn n'allait plus tarder. Aujourd'hui était un grand jour pour lui. Snow allait lui passer le relais.

La porte s'ouvrit après un petit coup bref frappé contre le bois.

- *Salut Björn, entre. Coupe ton téléphone et installe-toi confortablement. Tu veux un café ? Accompagnant le geste à la parole, Snow se leva pour s'en servir une tasse.*

- *Non, merci patron, répondit Björn tout en s'asseyant.*

- *Bien, reprit Snow. Comme tu t'en doutes tu es ici aujourd'hui pour prendre ma place à la tête des Dark Crows de la côte Est.*

- *J'avais pressenti cela, oui. Mais je ne pensais pas que ce serait si tôt...*

- *Je me fais vieux et, comme tu le sais, Danie est morte il y a six mois et Laurens... Bref, il est temps que tu prennes le relais.*

Il n'y a qu'une condition pour devenir l'un des cinq meneurs de la confrérie. Tu dois écouter

l'histoire des Dark Crows, la graver à jamais dans ta mémoire et la compléter pour ton successeur.

Björn s'enfonça dans le fauteuil. Il le savait, les prochaines minutes allaient être les plus importantes de sa vie.

Snow reprit :

- Ouvre bien tes oreilles et ton esprit et laisse moi te conter notre histoire...

- De tout temps des hommes se sont organisés en groupuscules plus ou moins secrets avec pour ambition de dominer le monde. Pour certains seul l'aspect matériel était important, pour d'autres c'était l'âme humaine qu'ils convoitaient.

Aujourd'hui on connaît certains d'entre eux : les Illuminatis, les Francs-maçons, les Ozymandiens... et d'autres encore qui sont toujours cachés dans l'ombre.

Le point commun de tous ces groupes est de faire appel à des castes de combattants pour agir sur le destin du monde. Les plus connus sont les hachichins ou encore les ninjas. Des tueurs à gages. Nous, nous les appelons les Mercenaires de l'Ombre.

Il y a environ deux cent ans maintenant, Long Claw Bear, un de mes ancêtres, a décidé de créer un groupe de chasseurs de prime avec quelques amis. Bear était ce qu'on appelait un chaman ou "médecin man". Mais déjà en ce temps là les liens avec les énergies naturelles n'étaient plus que légendes.

Quoi qu'il en soit le petit groupe prospéra malgré les difficultés de l'époque. Et notamment celle d'être indien. Enfin, Amérindien comme on dit aujourd'hui. Bear eu un fils, Black Crow, qui prit sa succession. Mais déjà les choses n'étaient plus les mêmes et les Illuminatis ne tarderaient pas à provoquer la guerre d'indépendance américaine.

Black Crow, devint un véritable héros pendant cette guerre. C'est à ce moment qu'il découvrit

que la magie chamanique n'était pas qu'une légende et qu'en lui coulait un sang puissant. Aux alentours de 1780-81, Crow allait faire une rencontre qui modifierait à jamais notre destin.

Il devint ami avec Gilbert du Motier, un français venu aider les insurgés. Mais tu dois mieux le connaître sous le nom de Marquis de La Fayette. Crow comprit très vite pourquoi Gilbert était si exceptionnel, en lui coulait le sang des anciens druides de son peuple et, comme Crow, il pouvait faire appel aux énergies naturelles pour accomplir des exploits. Alors que Crow utilisait son totem corbeau pour se rendre plus rapide, Gilbert lui, faisait appel aux esprits des morts.

Après la guerre Crow forma un nouveau groupe de chasseurs de prime. Mais en son sein il ne prit que des gens ayant le don. Ceux dont le sang était fort et ancien et qui pouvaient, avec beaucoup d'entraînement, manipuler les énergies.

Son but secret, marcher dans les pas du Marquis et lutter contre l'obscurantisme qui permettait depuis des milliers d'années à une poignée d'hommes d'écraser leurs semblables sous leurs talons. Et pour lutter contre les gens de l'ombre il fallait soi-même être une ombre.

Gilbert avait beau être un Franc-Maçon, il n'en était pas moins idéaliste et grâce à son enseignement, Crow comprit bien vite qu'il serait impossible d'arrêter de telles "entités" si anciennes et puissantes. Alors, plutôt que de lutter directement contre ces forces il décida de combattre leurs hommes de main, tous ces mercenaires qui tuaient et détruisaient dans l'indifférence et l'ignorance générale. Ceux que La Fayette avait nommé les Mercenaires de l'Ombre.

Sous le couvert de notre agence de chasseurs de prime, nous avons nous aussi livré une

guerre secrète, cachant la vérité aux populations, non pour les asservir, mais pour tous nous protéger.

Même s'il est quasi certain, au final, que nous ne pourrons les empêcher de dominer ou de détruire le monde tôt ou tard, nous arriverons toutefois à ralentir leur avancée.

Malheureusement, depuis quelques années, les choses se sont un peu accélérées.

Tu te rappelles Tchernobyl ? Et bien, même si l'accident de 86 était bien un accident, il a permis de révéler une dure réalité pour nous. Une de ces puissances qui oeuvre dans l'obscurité a peut être découvert notre secret et s'est servie du site de Tchernobyl, des sous-sols de la centrale pour être plus exact, pour poursuivre des expériences inachevées par les nazis quelques années auparavant. Leur but étant de créer un soldat surhumain via des mutations génétiques. Sûrement avec l'intention de nous combattre plus efficacement.

Aujourd'hui, nous pensons qu'ils ont obtenu un demi-succès. Nous avons clairement établi qu'ils ont créé un virus qui augmente les capacités physiques humaines au-delà de la normale. Mais ceux qui sont contaminés deviennent de véritables monstres. Enfin, comme tu le sais, les derniers événements ont prouvé leur dangerosité. Nous les appelons les Ravageurs.

Mais il y a plus grave. Les esprits nous ont envoyé un avertissement. Le monde va changer sous peu, insidieusement, mais sûrement. Dans quelques années nous allons connaître des crises sans précédent, elles seront le prélude au changement. Mika pense que d'ici 20 ou 30 ans maximum les grandes mégapoles, comme la notre, ressembleront à des Rio gigantesques. La guerre urbaine fera rage masquant sous la crasse et le sang une avancée majeure de notre perte...

Björn c'était enfoncé dans le fauteuil. Cette dernière phrase lui avait coupé le souffle.

- Ne désespère pas toutefois, d'ici là tu auras pris de l'assurance et surtout de jeunes membres deviendront les Eveillés les plus forts que nous ayons connu et ces gars là seront tes hommes. Il y a toujours un espoir et ce que voit Mika n'est pas immuable.

Björn était toujours sans voix.

- Allez, on va prendre une bière !

Les deux hommes quittèrent le bureau de Snow.

2018 - Staten Island (NYC) quelque part près de l'Hudson – Quartier général des Dark Crows.

- Salut les jeunes. Soyez les bienvenus chez Dark Crows.

Björn sonde chacun des dix jeunes gens devant lui. C'était eux, il le savait.

Ici débute l'histoire de votre personnage.

L'UNIVERS DE DARK CROWS

nants et les aboutissants des affaires dans lesquelles ils sont impliqués.

I - Les différentes factions

Les Marionnettistes

Ce sont tous ces groupes réunissant, dans le secret, des personnes ayant des capacités intellectuelles, physiques ou financières élevées et qui ont pour objectif de dominer l'humanité.

Parmi eux on trouve les célèbres Illuminatis et les Francs-maçons, qui, actuellement, se partageraient le monde. Mais aussi d'autres dont l'existence même peut être remise en cause, comme le Bohemian Club, les Skull and Bones, les Réptiliens de David Icke, les Ozymandiens, la Confrérie de la Lance etc...

Ce sont eux qui écrivent l'histoire. Et bien entendu jamais, officiellement, ils ne sont liés aux événements majeurs de notre monde : guerres, famines, assassinats politiques, contrôle des populations, etc...

Ceux là tombent rarement, et même si parfois l'un d'entre eux ou même une de leurs loges peut être éliminée, tout lien avec le reste du groupe est effacé.

C'est pour cela que les Dark Crows préfèrent les combattre à la base en affrontant leurs hommes de main.

Les Mercenaires de l'ombre

Véritables cibles des Dark Crows, sont regroupés sous cette appellation tous les hommes de main utilisés par les Marionnettistes pour accomplir la sale besogne. L'avantage pour les Marionnettistes est de réduire les chances que l'on remonte jusqu'à eux. De plus les Mercenaires agissent souvent sans connaître les te-

Certains Marionnettistes possèdent leurs propres Mercenaires, mais ceux ci sont souvent réservés aux missions de la plus haute importance.

Au fil des siècles quelques castes de Mercenaires ont été dévoilées au grand jour comme les Hachichins par exemple. D'autres encore ne sont connus que des Dark Crows, comme les Ravageurs. Il en existe encore de bien plus secrètes.

Les Ravageurs

Découverts peu de temps après l'incident de 1986 à Tchernobyl, les Ravageurs sont probablement à l'origine des événements les plus marquants de la fin du 20ème siècle et du début du 21ème.

Alors que certaines forces se sont assagies, voir intégrées à l'époque moderne (les Francs-maçons en sont l'exemple le plus parlant), les Dark Crows ont découvert qu'une organisation, plus ancienne qu'aucune autre connue à ce jour, semblait vouloir régner sur les cendres de la civilisation moderne. A ce jour le seul élément prouvant leur existence est la création des Ravageurs.

Ces derniers sont la main armée qui frappe en semant confusion et trouble. A l'heure actuelle aucun indice ne permet d'identifier cette nouvelle entité ; Snow l'appelait la Cabale.

La mascarade derrière chaque action criminelle des Ravageurs, que ce soit un échec ou un succès, cherche à impliquer ou inculper un ennemi des USA.

Une des théories de l'agence est que le but de la Cabale serait de provoquer un conflit nucléaire entre les USA et le reste du monde.

En 30 années, les Dark Crows ont eu à faire à une quinzaine de reprise aux Ravageurs. Ils ont établi avec certitude que ces derniers

étaient impliqués ou simplement avaient provoqué les événements suivants :

- 1981, 5 ans avant la découverte du laboratoire de Tchernobyl : tentative d'assassinat du Pape Jean-Paul II. En pleine guerre froide l'URSS est pointée du doigt.
- 1995, l'attentat d'Oklahoma City contre les bureaux du FBI, suite aux événements de Waco. C'est une guerre civile qu'ils essaient de déclencher.
- 2001, la tentative de destruction du Pentagone durant les attentats du 11 septembre. A partir de ce moment l'ennemi devient le Moyen-orient.
- 2001, la tentative d'empoisonnement massif de la région Toulousaine en France avec l'explosion de l'usine AZF. En tant qu'alliée historique des USA, frapper la France c'est frappé le symbole de l'indépendance.
- 2004, les attentats en Espagne (Madrid).
- 2012, la tentative de destruction de la tombe du roi Dongmyeong à Pyongyang (capitale de la Corée du Nord) par des membres de la CIA. A ce moment il semblerait que la Cabale inverse le jeu et cherche à provoquer une attaque de la Corée contre les USA.

Les Dark Crows

C'est une véritable agence de chasseurs de prime qui cache en son sein une force luttant dans le secret le plus total contre les Marionnettistes. Pour cela, quand ils le peuvent, ils envoient des équipes de combattants formés et dont les capacités de contrôle des énergies naturelles sont maîtrisées, affronter et, si possible, éliminer les Mercenaires de l'Ombre dans leurs missions.

En plus de leur combat, les Dark Crows servent de véritable bibliothèque vivante de l'histoire du monde moderne. Même si leur règle d'or veut qu'il n'y ait jamais aucun écrit concernant leur lutte clandestine et les secrets qu'ils découvrent, la mémoire des anciens

(vivants ou morts) est garante de la conservation de ces informations.

Deux autres règles sont formellement à respecter pour les Dark Crow : ne jamais montrer leurs capacités à des non initiés et surtout ne jamais laisser leurs interventions dévoiler leur lutte ou l'existence des Mercenaires de l'Ombre.

Les jeunes recrues accomplissent de vrais missions de chasseur de prime. Cela sert de couverture aux plus anciens et finance l'agence. Cela leur permet également de renforcer leurs compétences de combattant, de détective et d'Eveillé.

Etant donné la nature recherchée chez les futurs membres de l'agence il est très rare que les nouvelles recrues ne soient pas des Eveillés en puissance. En général, ce sont d'ailleurs les membres de l'agence qui les recrutent.

L'agence possède cinq antennes disséminées au travers du monde, trois aux USA, une en Amérique du Sud située à Brasilia au Brésil et une autre à Londres au Royaume-Uni. Ces dernières sont connues comme des agences de détectives privés.

New York - USA

C'est là que se trouve la maison mère, dans le quartier Staten Island. En 2018 elle se compose de 13 personnes. Dix nouvelles recrues vont intégrer les rangs.

Les deux autres agences sont situées à Los Angeles et San Francisco.

C'est Björn Sorensen qui dirige l'agence de New York depuis 2001. Il est le premier membre qui n'appartient pas à la lignée de Long Claw Bear à diriger les Dark Crows. Héritier des Berserkers il a en lui le pouvoir de la foudre du dieu Thor.

Gaillard d'une cinquantaine d'années bâti

comme un athlète, il allie puissance physique et adresse. Mais sa plus grande force réside dans la puissance de son esprit, inflexible.

Cheveux blonds tressés à la mode viking, il porte une fine barbe toujours bien taillée. Ses yeux, extrêmement expressifs, sont noirs et son regard est profond et inquisiteur.

Björn n'en reste pas moins très jovial et toujours heureux de partager une bonne mousse avec ses amis. Au combat il est rigide comme la justice.

Parmi les membres les plus anciens, on trouve Mikaéla, Silent Wolf, Kira, Damian et Stroke.

Mikaéla (aka Mika) est la plus puissante chante-mort jamais connue. Héritière du pouvoir des druides celtes, son lien avec les esprits a transcendé son humanité. En cela elle a cessé de vieillir à 26 ans. Plus personne ne connaît vraiment son âge réel, Björn l'estime à 50 ans.

Plus que cela, son lien est si fort qu'elle est capable de projeter les esprits de ses compagnons dans celui des ancêtres Dark Crow.

Depuis quelques années, grâce à ce pouvoir, les Dark Crows revivent des pages de leur histoire comme s'ils y étaient (prenant la place des réels acteurs de ces périodes). Le but étant de découvrir si le passé peut donner quelques indices sur la Cabale.

Mika est persuadée que l'origine de cette nouvelle organisation remonte bien plus loin que tout ce que l'on connaît. Et elle garde le secret espoir de pouvoir, un jour, faire "voyager" ses compagnons jusqu'aux empires Égyptiens ou Grecs, où elle pense que se trouve la réponse.

Descendante d'une ancienne famille polonaise, son physique sportif ne gâche en rien sa beauté. D'assez grande taille, elle arbore des coupes de cheveux changeant au fil du temps et de ses humeurs, mais avec pour constante son noir de jais naturel. Mika semble toujours regarder au-delà des choses et des gens comme si elle voyait un autre monde qui se superposerait au notre. Certains de ses compa-

gnons ont tendance à la trouver un peu trop distante. Elle n'en est pas moins loyale jusqu'à la mort.

Silent Wolf (aka Wolf) est le membre le plus sage du groupe des "anciens". Son totem loup lui permet de faire preuve, dans les moments les plus extrêmes, d'une vitesse et d'un odorat hors normes. C'est un descendant des chamans Hurons.

Maintenant âgé d'un peu plus d'une quarantaine d'années, il a montré de grandes capacités dans l'usage de son totem déjà très jeune.

De constitution moyenne, Wolf est plutôt grand. Ses cheveux noirs sont coupés en crête. Il porte des tatouages sur le visage façon maori, mais les symboles représentés sont originaires du Canada.

Peu expressif, il donne parfois l'impression de parler par énigme. En réalité, il utilise des adages et des expressions toutes faites pour semer le trouble dans l'esprit de son entourage, le visage dubitatif de ses amis le faisant toujours sourire.

Kira a rejoint les Dark Crows il y a 10 ans à peine. Son pouvoir sorcier sur la guérison est loin d'être des mieux maîtrisés. Mais au-delà de cela, Kira fait montre d'une intuition et d'une perspicacité naturelle qui la rendent très efficace dans son travail de chasseuse.

Afro-américaine, sa famille est originaire d'une petite île proche de la côte africaine du nom d'Espargos, ce qui explique la couleur chocolat de sa peau.

Aujourd'hui, âgée d'à peine 29 ans, elle est la plus jeune des "anciens". Kira est une femme hyperactive et très sociable.

Tout comme Kira, Damian ne possède pas une grande maîtrise de son pouvoir de chante-mort. Par contre c'est un combattant hors pair. Sa maîtrise des armes à feu en fait un adversaire plus que redoutable. Sur la côte Est, de nombreux malfrats connaissent sa réputation et préfèrent jeter les armes et se rendre bien sa-

gement quand Damian fait jaillir ses deux 357 de leurs holsters.

Orphelin, élevé dans les favelas brésiliennes, il ne connaît pas son âge exact, proche de la quarantaine. Arrivé au USA il y a 25 ans, il a été recueilli un an plus tard par Snow et n'a jamais oublié d'où il venait et qui il était.

Son passé est un atout considérable pour l'agence de New York. Les ghettos de la "pomme pourrie" n'étant pas bien différents de ceux de Rio.

Tueur implacable, il est un compagnon sûr et agréable.

Fort des ses 56 ans, Stroke est le plus âgé de la vieille équipe. Ancien dirigeant de l'agence de Los Angeles, il a laissé sa place il y a 6 ans à Monica.

Stroke est le seul maître-ki, à maîtriser les cinq éléments, connus des Dark Crows. Habituellement ces derniers maîtrisent deux ou trois éléments au maximum. Il est probable que l'origine japonaise de sa famille ne soit pas étrangère à cette situation.

Grand et sec pour son âge, Stroke semble brûler d'un feu inextinguible. Son impatience n'a d'égal que son insatiable appétit.

Les sept autres membres des Dark Crows de New York ne possèdent pas de dons d'éveillés, mais comme n'importe lequel des membres de l'agence ils sont initiés à chacun de ses secrets.

Il y a Lucie et Dana, les deux jeunes assistantes qui gèrent l'administratif et sont chargées de garder le contact radio avec les agents sur le terrain.

Pierce, surnommé "la forge", est le magasinier. Il s'occupe de l'équipement général et de l'armement. Il fabrique de toute pièce, dans son atelier dissimulé au sous-sol, des armes à feu sans numéro de série, répliques parfaites de ce tout ce qui peut se trouver sur le marché. Takeno et Cibile sont respectivement l'avocat et la conseillère juridique de l'agence. Tous deux auraient pu tout aussi bien faire carrière

dans le mannequinât, s'ils n'avaient eu la tête aussi bien remplie. Malgré leur jeu de séduction mutuelle ils ne sont pas amants.

Et enfin Richard et Nato deux chasseurs expérimentés, spécialisés dans les dossiers des délinquants ayant "oublié" de se présenter devant le juge.

II - L'histoire revisitée

Le premier événement majeur eu lieu en 2009, les USA subirent une grande crise immobilière qui, même si elle sembla rapidement résorbée, avait profondément ébranlé les bases du système.

Parallèlement à ces événements, en 2010, Daniel Vega, une sommité de la recherche médicale, permit à la médecine de faire un nouveau bon en avant avec la mise au point du "Biopatch".

Le Dr Vega avait réussi à créer une substance bio-organique de synthèse capable d'accélérer le processus de guérison naturel de l'organisme en le multipliant par cinq.

De cette découverte furent tirés plusieurs produits, dont les plus courants sont aujourd'hui : les colles bio-organiques régénératrices (CBR), et les mousses coagulantes anesthésiantes (MCA). Les colles permettent de faire des interventions chirurgicales lourdes sans que le patient soit obligé de rester immobilisé à cause de la cicatrisation. Les mousses sont utilisées sur le terrain par les urgentistes pour transformer une blessure grave en bénigne.

Le "Biopatch" amorça également une envolée dans les progrès fait par la cybernétique. Et rapidement vers 2015, les premières prothèses de remplacement totalement autonomes firent leur apparition.

La deuxième crise immobilière majeure eu lieu en 2012. Cette fois ci les mégapoles ne s'en remirent pas. D'autant que, dans la même année, de forts exodes s'amorcèrent, les gens délaissant les campagnes et leur chômage croissant pour tenter leur chance dans les grandes cités.

Les progrès de la médecine aidant, la planète vit la population des pays riches croître de manière incroyable. Bientôt les ghettos remplacèrent les banlieues de nombreuses cités à tra-

vers le monde. Durant deux années les émeutes et autres révoltes embrasèrent ces mégapoles.

2018

Aujourd'hui les choses semblent être rentrées dans l'ordre. Dans les villes comme New York, Moscou, Paris, Los Angeles et bien d'autres, on trouve des centres ville florissants, où une certaine forme de bourgeoisie semble renaître, entourés de gigantesques ghettos où la guerre urbaine entre gangs est quasi permanente.

Dans ces quartiers, d'ailleurs, les policiers ressemblent plus à des membres des forces spéciales de l'armée qu'à de bons vieux flics. Armure de combat, casque kevlar et fusil d'assaut sont le minimum pour patrouiller en banlieue.

SYSTEME DE JEU

Dark Crows propose une mécanique classique, ultra simplifiée, mais qui reste complète et pleinement fonctionnelle.

Les personnages interprétés et dirigés par les joueurs vont se construire autour de données chiffrées qui représentent leurs capacités physiques et mentales.

Le système permet de créer des personnages de type : jeunes adultes. Des règles optionnelles permettront de créer des personnages plus jeunes ou plus âgés.

I – Création des personnages

Caractéristiques

Elles valorisent ce qu'est le personnage en tant qu'entité physique de part sa naissance et son évolution durant sa croissance.

CORPS : qui représente toutes ses capacités physiques.

INTELLECT : qui représente toutes ses capacités cérébrales réfléchies.

ESPRIT : qui représente toutes ses capacités mentales subconscientes ou inconscientes.

Chaque caractéristique est notée sur 4, 2 étant un score moyen et 1 le minimum.

Chaque personnage dispose de 6 points à répartir entre ses 3 caractéristiques.

Référez-vous au tableau suivant pour mieux cerner la valeur de ses chiffres :

0	Inexistant
1	Faible
2	Moyen
3	Fort
4	Puissant

Si une caractéristique tombe à zéro, le personnage décède ou devient "un légume".

Attributs

Pour chaque Caractéristiques il existe plusieurs Attributs qui permettent d'affiner les capacités de chaque personnages et de lui conférer des bonus circonstanciels.

A la création, le personnage commence avec 3 Attributs. Ils offrent un bonus de +1 lorsqu'ils entrent en compte lors d'une action. Contrairement aux Spécialités les Attributs peuvent être utilisés avec une Caractéristique dont ils ne découlent pas, tant que leur utilisation dans la résolution d'une action reste logique.

CORPS :

Fort : influence tous les tests où la puissance brute intervient.

Exemples : défoncer un objet, soulever un poids, la bagarre...

Endurant : influence tous les tests où la résistance physique intervient.

Exemples : courir de longues distances, résister à la maladie...

Rapide : influence tous les tests où la vitesse du personnage intervient.

Exemples : une course poursuite, l'initiative...

Adroit : influence tous les tests où l'adresse et la dextérité interviennent.

Exemples : crocheter une serrure, escalader une paroi, l'artisanat, tirer avec une arme...

Réceptif : influence tous les tests où les perceptions du personnage sont sollicitées

Exemples : repérer une personne dissimulée, entendre les pas d'un assassin...

Beau : influence tous les tests où le personnage interagit verbalement ou visuellement avec un entourage susceptible d'être touché par son apparence.

Exemples : marchander un prix, séduire une personne, baratiner un ennemi...

Laid : influence tous les tests où le personnage interagit verbalement ou visuellement avec un entourage susceptible d'être effrayé par son apparence.

Exemple : lors d'une intimidation...

INTELLECT :

Érudit : influence tous les tests où le savoir est sollicité.

Exemples : reconnaître une plante, se rappeler une légende...

Rusé : influence tous les tests où la réflexion intervient.

Exemples : planifier une attaque, décrypter une énigme, faire la part des choses ...

Sociable : influence tous les tests où le personnage interagit verbalement avec son entourage.

Exemples : marchandier un prix, séduire une personne, baratiner un ennemi...

ESPRIT :

Inflexible (passif) : influence tous les tests où la résistance de l'esprit est mise à l'épreuve.

Exemples : lors d'une torture, sous l'influence d'un sortilège...

Puissant (actif) : influence tous les tests où la force de l'esprit est sollicitée.

Exemples : invoquer un puissant sortilège, imposer sa volonté à son entourage...

Charismatique : influence tous les tests où la présence du personnage peut modifier le comportement de son environnement.

Exemples : lors d'une interaction sociale, lorsqu'on observe le personnage...

Intuitif : influence tous les tests où les sensations et les ressentis du personnage entrent en compte.

Exemples : si on essaie de mentir au personnage, lorsqu'une menace imminente pèse sur le personnage, lors des tests d'initiative...

Vous êtes libres de créer de nouveaux Attributs en accord avec le MJ, ceux cités précédemment ne sont pas exhaustifs.

Caractéristiques secondaires

Points de vie : qui représentent la santé physique du personnage.

Base initiative : c'est la base de calcul de l'Initiative pour le personnage.

Points de héros : c'est une réserve de points

qui permettent au joueur d'influencer les événements autour de son personnage.

Déplacements de combat : c'est la distance moyenne qu'un personnage peut parcourir durant un Tour d'Action.

Caractéristiques secondaires particulières aux personnages de Dark Crows

Points de cynisme : mesure le détachement du personnage vis à vis de ce qui l'entoure.

Fatigue : représente l'usure de la vie (morts et horreurs rencontrées).

Profil musical (optionnel) : 1, 2 ou 3 groupes écoutés par le personnage et qui le définiraient.

Points de vie (PdV)

La somme de : Corps + Esprit + (éventuellement) Endurant et Inflexible donnent une base, celle-ci indique, dans le tableau suivant, le nombre de PdV du personnage.

Exemple : Corps 3 + Esprit 2 + Endurant = 6, soit 24 points de vie.

Base	PdV
2	16
3	18
4	20
5	22
6	24
7	26
8	28
9	30
10	32

Base Initiative

Elle est égale à : Corps + Esprit + (éventuellement) Rapide et Intuitif.

Déplacements de combat

Il est égal à : (Corps x 4 m) + 1 m pour Rapide.

Points de héros (PdH)

Le joueur va répartir 3 points entre ses scores de Points de héros et de Points de Cynisme.

Les points de héros permettent d'influencer le destin en sa faveur. On ne peut les utiliser que un par un. Un point permet :

- Utilisé avant d'effectuer un jet d'action, il donnera un bonus de 5 au résultat final.

- Utilisé après un événement catastrophique, lié directement au personnage, il permettra de réduire la gravité de la situation de moitié.

Exemples : une blessure causant 15 points de dommages, n'en causera que 7.

Le personnage rate un jet pour lancer une grenade, celle-ci atterrit près de civils et en blesse grièvement quatre en explosant. Grâce à l'utilisation d'un PdH, il n'y a que 2 victimes. Un autre point utilisé pourrait transformer les blessures graves de ces dernières en blessures légères...

Après chaque scénarios, le MJ fait regagner les PdH utilisés aux joueurs qui s'en sont servis à des fins héroïques. Cela ne signifie pas spectaculaires, même si cela peut être le cas, mais bel et bien dans un but noble et valeureux.

Points de cynisme (PdC)

Les points de cynisme réduisent la prise de points dans la caractéristique secondaire Fatigue. Le score de cynisme représente le détachement moral du personnage et va réduire ses pertes en Fatigue du montant de celui-ci.

Exemple : Alors que les personnages pénètrent dans le sous-sol de leur "proie", s'offre à eux le spectacle abominable de dizaines de cadavres humains atrocement mutilés. A la fin du scénario, les personnages gagnent 4 (leur score de Cynisme) points de Fatigue pour cette scène. Max a 2 en Cynisme, il ne gagne que 2 points de Fatigue ; Abdel qui lui à 0 en cynisme gagne 4 points de Fatigue.

Fatigue

La fatigue est notée sur 100. Chaque personnage commence avec un score de 0.

Lorsque ce score atteint 100, le personnage doit se retirer (retraite) ou mourir de façon tragique.

La fatigue se gagne lorsque les personnages ont affaire à des situations insupportables, atroces, inhumaines, amORALES ou pire. Dans ces situations ils gagnent entre 1 et 5 points. Pour connaître le nombre de points gagnés en fonction des situations rapPortez-vous au tableau suivant pour y trouver quelques exemples.

Les points ne se cumulent pas au-delà de 5 points gagnés sur un scénario.

Exemples de points gagnés :

1 pt - S'il y a eu au moins un mort durant le scénario. Rencontre avec des personnes ayant subit la Contagion.

2 pts - Mort d'un membre de l'équipe. Rencontre avec un Ravageur à l'aspect monstrueux.

3 pts - Un membre de l'équipe explose sous vos yeux après avoir déclenché une mine.

4 pts - Découverte de plusieurs cadavres mutilés.

5 pts - Rencontre avec une atrocité inhumaine ou découverte d'un charnier semblable à ceux de la seconde guerre mondiale.

Profil Musical (optionnel)

Le profil musical se définit par quelques groupes ou styles musicaux qu'écoute le personnage et qui pourraient définir sa façon d'être.

Astuce d'ambiance : Pour les personnages non joueurs, le MJ peut faire jouer les musiques issues de leur profil musical lorsque ceux-ci entrent en scène.

Compétences

Elles représentent la somme de savoir et d'entraînement acquis par le personnage.

Il y a 5 Compétences (ou domaines de compétences). Chacune regroupe des Spécialisations qui sont des domaines plus précis.

Chaque compétence est notée sur 4, 2 étant un score moyen et 0 le minimum.

Chaque personnage dispose de 8 points à répartir entre ses 5 compétences.

PHYSIQUE : ce domaine gère toutes les actions où seule la condition physique du personnage entre en jeu comme les sports, le déplacement, la discrétion, l'agilité etc...

MANIPULATION : ce domaine gère toutes les actions qui mêlent adresse et intelligence comme les arts plastiques, l'artisanat ou le déminage...

COMBAT : ce domaine gère toutes les actions de conflit et de lutte entre les personnages et avec l'environnement.

CONNAISSANCES : ce domaine gère toutes les actions qui font appel au savoir pur.

COMMUNICATION : ce domaine gère toutes les actions d'interaction avec les autres individus et créatures vivantes.

Spécialisations

Les personnages commencent avec 6 spécialisations au choix. Avec un nombre maximum de Spécialisations dans une Compétence égal à ce score de Compétence.

Les spécialisations offrent un bonus de +1 lorsqu'elles entrent en compte lors d'une action spécifique.

PHYSIQUE :

Natation, Acrobatie, Course, Se cacher, Chercher etc...

MANIPULATION :

Un artisanat (Forge, Poterie...), Piéger, Falsifier, Tricher, Prestidigitation etc...

COMBAT :

Maniement des : épées/haches, armes contondantes, armes à feu de poing, Tir à l'arc, Combat à main nues, Esquive etc...

CONNAISSANCES :

Un métier (Marchand, Avocat...), Biologie, Héraldique, Poisons, Géographie, Légendes etc...

COMMUNICATION :

Marchandage, Séduction, Persuasion etc...

Spécialisations particulières aux personnages de Dark Crows (Eveillés)

Les personnages Eveillés acquièrent automatiquement et gratuitement deux spécialisations de la Compétence Connaissance : Assimilation et Contrôle, qui vont définir, respectivement, leur puissance et leur niveau de maîtrise sur les énergies naturelles.

II - Résolution des actions incertaines

Cette partie du système va vous permettre de résoudre les actions entreprises par les personnages et dont le succès n'est pas automatique.

Jets d'action

Lorsque le personnage entreprend une action il doit réaliser un jet approprié qui va déterminer si c'est un succès ou non.

Pour cela il va additionner le score de la Caractéristique et de la Compétence impliquées et éventuellement ajouter les bonus d'Attributs et de Spécialisations qui seraient appropriées, le total donne le Score d'Action (SA). On ne peut ajouter qu'un seul Attribut et une seule Spécialisation pour déterminer le SA.

Ensuite il détermine le résultat d'un D10 qu'il ajoute à son SA. Si le score final est strictement supérieur à la difficulté ou au score d'opposition d'un adversaire l'action est un succès. Si le score final est inférieur ou égal à la difficulté ou au score d'opposition d'un adversaire l'action est un échec.

Difficultés (ou Seuil de Réussite SR)

Action simple/courante	6
Action difficile	9
Action extrême	12

Jets d'actions opposées

Ces jets surviennent lors d'une confrontation entre personnages ou entre une Caractéristique d'un personnage et un élément extérieur agressif, comme une toxine, un virus, la douleur etc... ou encore lors des combats.

Pour les jets d'actions de combat référez-vous au chapitre III – Le combat.

Les jets de confrontation contre un élément extérieur agressif se règlent comme pour les jets

d'action avec pour seule différence que les Compétences ne sont pas prises en compte. A la place on double le score de la Caractéristique concernée auquel s'ajoute le double d'un Attribut qui entrerait en compte.

Les maladies, virus et autres toxines possèdent un score de virulence qui équivaut au seuil de difficulté à dépasser pour ne pas en subir les effets.

Exemple : Max est touché par une fléchette hypodermique contenant une dose de curare. Max lance 1D10 et ajoute le résultat (6 ici) à son SA calculé ainsi : Corps x 2 (2x2=4) + Endurant (2x1=2) pour un total de 12.

La virulence du curare étant de 10, Max résiste à l'empoisonnement.

Résolution des actions de confrontation entre personnages

Ce sont des actions où les personnages opposent leurs Caractéristiques et leurs Compétences sans entrer en combat. Par exemple lors d'un bras de fer ou lors d'une intimidation.

Le jet à faire est égal à SA +1D10. Le SA se calculant ainsi : Caractéristique + Attribut concerné + Compétence utilisée + Spécialisation éventuelle.

Cela pour chacun des 2 personnages engagés dans la confrontation. Celui qui obtient le score le plus élevé gagne la confrontation. En cas d'égalité c'est le personnage ayant le score de Caractéristique utilisée le plus élevé qui remporte la confrontation, en cas de nouvelle égalité c'est celui qui a le score de Compétence le plus élevé qui remporte la confrontation. En cas de nouvelle égalité relancer les dés jusqu'à ce que le résultat départage les protagonistes.

Par exemple pour une dissimulation :

Pour celui qui cherche à se cacher : Corps +

(éventuellement) Adroit + Physique + (éventuellement) Se cacher + le résultat d'1D10.

Pour celui ou ceux qui cherchent le personnage : Corps + (éventuellement) Réceptif + Physique + (éventuellement) Chercher + le résultat d'1D10.

Dans une opposition où seule une Caractéristique (+ éventuellement un Attribut) entre en compte, doublez le score pour calculer le SA, puis ajoutez le résultat d'1D10.

Par exemple pour un bras de fer : (Corps + (éventuellement) Fort) x 2 + le résultat d'1D10.

Par exemple pour une intimidation :

Pour celui qui cherche à intimider : Esprit + (éventuellement) Puissant + Communication + (éventuellement) Intimidation + le résultat d'1D10. Dans cet exemple un personnage pourrait utiliser Laid au lieu de Puissant.

Pour celui ou ceux qui cherchent à résister : (Esprit + (éventuellement) Inflexible) x 2 + le résultat d'1D10.

Dans ce dernier exemple, celui qui intimide utilise une Compétence. Il utilise donc le système de confrontation classique. Le second n'utilise cependant que sa Caractéristique (+ son Attribut), c'est pour cette raison qu'il multiplie par 2 son SA.

III - Le combat

Même si le combat fait appel à l'utilisation de Compétences sa mécanique est légèrement différente.

En effet, pour pouvoir résoudre des situations où de nombreux protagonistes agissent quasiment en même temps les uns contre les autres, il faut pouvoir découper ce temps et les différentes actions de chacun afin de pouvoir gérer la scène. Pour cela on va parler de Tour d'Action (TA). Ces Tours d'Action durent une poignée de secondes (de 3 à 6).

On va retrouver cinq points principaux :

- Les actions de combat
- L'initiative
- La résolution
- L'équipement du combattant
- Les blessures et la mort

Les actions de combat

A chaque TA, chaque personnage va avoir le droit d'exécuter un certain nombre d'actions. On trouve dans celles-ci : les Mouvements, les Actions Simples, les Actions Complexes.

Un personnage peut exécuter à chaque TA, 1 Mouvement et 1 Action Simple (dans l'ordre que l'on veut) ou 1 Action Complexe.

Il est possible d'accomplir une Action Complexe pendant un déplacement, mais elle requiert dans ce cas un jet d'action pour être réalisée (la difficulté sera fonction de sa complexité).

Actions simples : dégainer et frapper, frapper, encocher une flèche et tirer, utiliser un objet simple (une clé dans une serrure par exemple), se jeter à couvert ...

Mouvements : se déplacer, se relever, se mettre à couvert, ...

Actions complexes : chercher un objet dans un sac, recharger une arme complexe, bloquer

ou débloquer un mécanisme simple, manipuler les énergies naturelles ...

L'initiative

Celle-ci va déterminer l'ordre d'action (ou rang d'initiative) des différents protagonistes engagés dans une situation de combat.

Elle se calcule comme il suit : Base d'initiative + le résultat d'un d6.

Le score le plus haut agit le premier puis agissent les autres dans l'ordre décroissant. En cas d'égalité les personnages agissent simultanément.

Enfin le rang d'initiative peut être modifié par le déplacement. Un personnage qui se déplace pendant une phase de combat commence son mouvement à son rang d'initiative puis agit à son rang moins 4. S'il agit avant de se déplacer, son déplacement débutera à son rang d'initiative moins 4.

Exemple : Max veut traverser la salle pour aller frapper le mercenaire qui le désigne du doigt. Ce dernier, voyant Max marcher droit sur lui, décide de l'accueillir en le frappant sur le crane.

La scène se résout donc ainsi :

Le rang d'initiative de Max est de 7 (Corps 2 + Esprit 2 + Rapide (1) + 2 sur son lancé de d6).

Celui du mercenaire est de 5 (Corps 3 + Esprit 1 + 1 sur son lancé de d6).

Max a l'initiative sur son adversaire.

Il commence donc son déplacement à 7 mais ne frappera que à 3 (7-4).

Entre temps, à 5, le chasseur de prime agit. Il prépare une attaque pour recevoir Max et donc le frappe à 3 avant que Max ne fasse son attaque. On résout donc son attaque sur Max (le coup sur le crâne). Puis, si Max est encore debout, il pourra frapper son adversaire, on résout cette nouvelle action.

A 1 le mercenaire prend ses jambes à son cou.

Fin du tour.

Si Max avait décidé de lancer une dague sur le mercenaire avant de se déplacer jusqu'à lui la scène ce serait déroulé ainsi :

A 7, Max lance sa dague, on résout cette attaque, la défense étant une action gratuite.

A 5, le chasseur de prime, s'il est encore vivant, se jette derrière une caisse pour éviter de recevoir une autre dague.

A 3, Max se déplace vers son adversaire.

A 1, le chasseur de prime tente d'attraper Max pour le faire tomber, on résout cette action.

Fin du tour.

Le Déplacement

Le déplacement est une action de combat, plus précisément un Mouvement. En dehors des TA, cette action n'a pas lieu d'être quantifiée avec précision.

Un personnage moyen ayant 2 en CORPS peut exécuter un déplacement d'environ $2 \times 4 = 8\text{m}$ durant un TA.

Pourquoi environ ? Car le MJ est libre d'apprécier les distances à 1 ou 2 mètres près, voir plus, et que l'environnement (décors, personnages, conditions climatiques...) peut toujours avoir un certain impact sur le déplacement (et sur tous les Mouvements en général).

Résolution des actions de combat

Les actions de combat se résolvent par une comparaison entre un SA de combat +1d10 pour l'attaquant et un SA de combat +1d10 pour le défenseur actif et/ou conscient de l'attaque. **Les actions de défenses sont toujours gratuites par contre elles subissent un malus cumulatif de 1 par jet supplémentaire au-delà du premier.** Ces SA se calculent de la manière suivante :

Pour une attaque de Combat au Contact (CAC) :

Attaquant : Corps + Combat + (éventuellement) Fort + (éventuellement) la spécialisation liée à l'arme utilisée (exemple maniement des épées/haches).

Défenseur : Corps + Combat + (éventuellement) Fort + (éventuellement) la spécialisation liée à l'arme utilisée (exemple maniement des lances).

Si l'attaquant obtient un score supérieur ou égal (**l'attaquant à toujours l'avantage**) à celui du défenseur l'attaque est un succès et touche.

Si l'attaquant obtient un score inférieur à celui du défenseur c'est un échec et l'attaque ne porte pas (ou le défenseur l'a bloquée).

Pour une attaque à de Combat à Distance (CAD) :

Attaquant : Corps + Combat + (éventuellement) Adroit + (éventuellement) la spécialisation liée à l'arme utilisée (exemple maniement des armes à feu légères).

Défenseur : Corps + Combat + (éventuellement) Rapide + (éventuellement) la spécialisation Esquive.

Si l'attaquant obtient un score supérieur ou égal (**l'attaquant à toujours l'avantage**) à celui du défenseur l'attaque est un succès et touche.

Si l'attaquant obtient un score inférieur à celui du défenseur c'est un échec et l'attaque ne porte pas (ou le défenseur l'a évitée en se mettant à couvert).

Si le défenseur reste passif ou s'il n'est pas conscient de l'attaque, il n'ajoute pas de d10 à son SA.

Enfin on calcule les dommages occasionnés.

Les dommages

Les dommages se calculent de la manière

suivante. Le résultat final étant retranché aux PdV de la victime :

CAC : CORPS + (éventuellement) Fort + Résultat du Dé de l'arme - Armure de la victime.

CAD : CORPS + (éventuellement) Adroit + Résultat du Dé de l'arme - Armure de la victime.

Armures, boucliers et Armes

L'équipement des combattants va également influencer les actions des différents protagonistes. En plus d'indiquer les dommages infligés ou les protections apportées, les armes et armures impliquent quelques règles de fonctionnement.

Armures

Les armures vont réduire les dommages infligés sur un personnage. Dans ce système les localisations ne sont pas gérées, par conséquent sauf action visée, l'armure entre toujours en compte.

De même l'usure et la dégradation ne sont pas gérées non plus. Ainsi les armures, qui apportent un score de protection fixe, offriront toujours ce même score. A une seule exception : les gilets pare-balles.

La protection qu'apporte l'armure est décrite en Primaire et Balistique, chacune d'entre elle définie par un chiffre et un dé.

Exemple :

	Primaire	Balistique
Gilet léger	1(-)	4(D4)

On utilise Primaire pour déterminer la protection contre les armes dites archaïques (toutes sauf les armes à feu) et Balistique pour les armes modernes.

Le chiffre représente le montant de protection

à déduire des dommages. Le dé représente "l'impénétrabilité" de l'armure.

Cela signifie qu'une arme dont le dé de dommage est égal ou inférieur au dé d'impénétrabilité de l'armure ne peut causer de dommages au porteur de cette armure.

Toutefois l'attaquant peut ignorer la protection d'une armure en réussissant ses attaques avec un malus de 4. Ce malus représente le fait qu'il tente de frapper la cible à un endroit où l'armure ne la protège pas.

Si l'attaquant réussit à porter une attaque avec le malus, non seulement il peut infliger des dégâts (malgré l'impénétrabilité) mais en plus il ignore la protection de l'armure.

Exemple : Max tire sur le mercenaire avec un 9mm (le dé de dommage de l'arme est D6).

Dans un premier cas notre chasseur de prime porte un gilet léger (Balistique : 4(d4)) : le mercenaire retranchera 4 au total des dommages de Max.

Dans un second cas le mercenaire porte un gilet moyen dissimulé sous son manteau (Balistique 6(D6)). Max tire mais la balle ne passe pas le gilet, il n'inflige pas de dommages.

Dans un troisième cas le chasseur porte un gilet moyen (Balistique 6(D6)) mais ce dernier est visible. Max tente sa chance avec un malus de 4. S'il réussit tout de même son jet d'attaque il pourra infliger les dommages sans que l'armure ne soit d'aucune aide au mercenaire (il touche dans le bras par exemple).

Il en va de même pour les armes archaïques.

Il existe une règle spéciale pour les gilets pare-balles. Ces gilets perdent toute leur efficacité après avoir été frappés par une voir deux balles (à la discrétion du MJ). Bien entendu un impact sur la partie avant du gilet ne réduit pas son efficacité sur la partie arrière et inversement.

Pour connaître le détail des armures et de leurs protections reportez-vous au chapitre IV.

Boucliers

Les boucliers sont une catégorie d'armes à part. En effet il s'agit d'une arme dont l'objectif principal est la défense et la protection. Ils donnent un bonus aux jets de défense et possèdent un score d'armure (à utiliser lorsqu'ils sont visés directement).

Armes

L'arme utilisée pour porter une attaque va donner un bonus au score de CORPS de l'attaquant lors de la détermination des dommages. Ce bonus est donné sous la forme d'un (ou plusieurs) dé dont le résultat s'additionne au reste. Dans le cas des armes à feu ou à projectile, le dé de dommage représente les dégâts occasionnés par chaque projectile.

Exemple : un D8 pour un 357 Magnum
Certaines armes ont des spécificités qui sont décrites dans le chapitre IV.

Concernant les armes à feu et à projectiles il existe trois règles spécifiques : la Cadence de Tir (CdT), le Magasin (Mag), la Vitesse de Rechargement (VR).

La Cadence de Tir

Cette dernière se décline en 3 modes, certaines armes ne pouvant utiliser que le premier à cause de leur conception, d'autres pouvant basculer entre 2 ou 3 de ceux-ci :

Coup par Coup (CC) : L'arme ne peut tirer qu'un coup par TA.

Rafale (R) : L'arme tire un nombre de balle prédéterminer par TA.

Tir de Barrage (TB) : L'arme tire tant que la pression sur la détente est maintenue, il est possible de vider l'intégralité du chargeur en un seul TA.

Le CC est l'utilisation courante de toute arme

à feu ou à projectile (exception faite des rares armes à feu ne disposant pas de ce mode). Lorsque l'on utilise une arme avec ce mode les jets de combats s'effectuent normalement.

La Rafale permet de tirer un nombre de balles déterminé par le type d'arme avec une action simple lorsqu'il s'agit d'une arme automatique. Il est possible de reproduire l'effet d'une rafale avec une arme semi-automatique, toutefois le jet de combat sera effectué avec un malus équivalent au nombre de balles tirées.

Exemple : Max tire 3 balles avec son 9 mm semi-automatique en une seule action, il effectuera son jet avec un malus de 3.

Le TB va permettre au tireur de faire feu d'une rafale pouvant aller jusqu'à la totalité des munitions chargées dans l'arme. Il peut essayer de toucher plusieurs cibles.

Pour chaque balle tirée le jet s'effectue avec un malus de 1. Pour chaque cible, au-delà de la première, le malus augmente de 1 également.

Exemple : Max tire une rafale de 6 balles sur les 3 mercenaires qui lui font face avec son fusil d'assaut. Son jet s'effectuera à -8 (-6 pour les 6 balles et -2 pour les 2 cibles supplémentaires).

Les dégâts d'un tir de barrage sont répartis proportionnellement au nombre de cibles.

Exemples : 6 balles tirées sur 3 cibles donneront 2 dés de dommages par cible. 5 balles tirées donneraient 2 dés de dommages pour les deux premières cibles et 1 dé pour la dernière.

Le Magasin

Il représente le nombre de balles ou projectiles disponibles dans l'arme et pouvant être utilisés avant de devoir recharger l'arme.

La Vitesse de rechargement

Elle va donner le nombre de TA nécessaires pour recharger une arme. C'est à dire engager

un nouveau magasin, remplir un barillet ou saisir et encocher une nouvelle flèche par exemple.

Armes à distance et combat au contact

Il est possible d'utiliser une arme à distance alors même que le combat s'engage au contact. Dans ce cas, toutefois, tous les jets de défense effectués par celui qui utilise l'arme à distance subissent un malus de 6.

Aires d'effet

Certaines armes comme les grenades, les lance flammes, les cocktails Molotov, la poix, les acides etc... ont une aire d'effet. Cela signifie que les dommages qu'ils infligent le sont sur toute cible se trouvant dans cette aire et non pas seulement la cible visée. Le rayon, en mètres, est précisé entre parenthèses dans le chapitre équipement.

Viser et toucher une cible spécifique

S'il en a le temps et la possibilité (on ne vise pas en plein combat sans encourir de sérieux risques), un personnage peut avoir le désir d'ajuster pour être sur de toucher sa cible. Il bénéficiera d'un bonus de +2 à son jet de combat. En contrepartie il subira un malus cumulatif de 2 à l'initiative et à ses défenses.

Certains appareils permettent également d'augmenter les chances de toucher une cible, telles les visées laser ou les lunettes de précision. De la même façon ces dernières offriront un bonus aux jets de combat tant que le personnage a le loisir de pouvoir s'en servir. Ces bonus sont précisés dans le chapitre Equipement.

Dans le même ordre d'idée si un personnage souhaite toucher un endroit particulier de sa cible ou un objet de petite taille, il pourra le faire en appliquant un malus de 4.

IV – Mort, médecine et guérison

Lorsque les points de vie d'un personnage atteignent 0 ou moins ce dernier décède, sauf si une intervention rapide (au maximum dans les 10 minutes qui suivent) peut le sauver. Pour cela ses PdV doivent repasser en positif.

Une intervention médicale réussit, avec une difficulté de 12, permet au personnage de regagner immédiatement 1d6 PdV. Utiliser une MCA donne un bonus de 2 pour réussir le jet et permet de regagner 1d6 PdV supplémentaires.

Grâce aux progrès faits avec le développement des Biopatches, les soins prodigués en milieu médicalisé permettent une guérison de quatre à cinq fois plus rapide que la normale.

I - Être un Dark Crow

Mis à part lors des missions officieuses commandées par l'agence, le matériel utilisé par chaque chasseur est sa seule possession. Il doit se l'acheter et l'enregistrer normalement. Toutefois, les Dark Crows bénéficient de tarifs préférentiels sur l'armement et le matériel courant (gilets, menottes etc...) auprès de leurs fournisseurs habituels.

Au début du jeu chaque personnage dispose de 3000 dollars pour acheter son matériel.

Les primes sont réparties selon un système de 50/50 à géométrie variable. En temps normal, l'agence encaisse 50% des gains, ce qui sert à financer leur structure (salaire des administratifs, locaux etc...) mais aussi leur lutte secrète. L'autre moitié de la prime est partagée entre les membres ayant participé à la chasse. Toutefois, il peut arriver que la répartition se fasse à 80/20. Lorsque l'agence doit couvrir des frais exceptionnels, comme des dommages collatéraux ou autre, elle encaisse 80% de la somme, laissant 20% à la répartition entre les chasseurs. Bien sur les Dark Crows qui ne font pas de missions "légales" sont aussi rémunérés, environ 3000 dollars par mois.

Bien entendu, l'agence peut toujours dépanner un de ses membres en l'aidant à financer un achat avec un crédit à taux zéro ou par des avances de prime.

Les Eveillés

Il n'y a pas que les Dark Crows qui possèdent et utilisent les pouvoirs des énergies naturelles. Mais très peu des éveillés, qui ne font pas partie de l'agence, développent assez leurs capacités pour pouvoir s'en servir.

Les Eveillés sont les héritiers des hommes et des femmes qui, dans un lointain passé, étaient capables d'influencer les énergies naturelles par leur seule volonté. On les nommait druides, chamans, sorciers, mages, enchanteurs...

Pendant des siècles, leurs pouvoirs se sont transmis de générations en générations sans qu'aucun de leurs descendants ne se doute même de l'existence de ceux ci. Il y a environ 200 ans, alors que les derniers représentants de ces humains aux capacités spéciales s'éteignaient, quelques très rares élus à travers le monde redécouvrirent les pouvoirs de leur sang, de leurs lignés. Parmi eux, Black Crow, fils de Long Claw Bear.

A l'heure actuelle il existe 5 lignées connues :

Maître Qi : Asiatiques. Les Maîtres Qi focalisent en eux le pouvoir du métal, de l'air, de la terre, de l'eau, du feu et du bois.

Chante-mort : Druides celtes. Les Chante-morts puisent dans la force des esprits pour altérer la réalité. Certains peuvent aussi communiquer avec les esprits.

Totem (Chaman) : Amérindiens. Le Totem ou Chaman est capable d'acquérir temporairement les traits principaux de son animal totem.

Sorcier : Africains. Les Sorciers peuvent influencer les énergies vitales en les renforçant ou les diminuant.

Berserker : Scandinaves. Les Berserkers utilisent les pouvoirs destructeurs de la foudre, du feu ou du sang pour accroître leur puissance physique.

D'autres, comme les Dragons, Druides russes manipulant les éléments naturels comme le son, les plantes ou encore la lumière, restent à découvrir.

Utiliser un pouvoir requiert une action complexe.

L'épuisement

Manipuler les énergies engendre de la fatigue physique et mentale. A chaque pouvoir est associé un code de fatigue indiquant l'état d'épuisement dans lequel se trouve le personnage après l'utilisation de ses capacités : L pour Las, E pour Exténué et H pour Harassé.

Las (L) : à chaque fois qu'un personnage utilise un pouvoir ayant ce code, il doit en garder trace en cochant les cases prévues à cet effet sur la fiche de personnage. Une fois qu'il a coché les 3 cases de la fiche, le personnage commence à montrer des signes de fatigue et subit un malus de 2 à tous ses jets. Il a toutefois la possibilité de se reposer pour remédier à ce désagrément : pour chaque période de 2 heures de repos, l'une des cases du personnage redevient vierge (il lui faudra donc, dans le pire des cas, 6 heures pour avoir à nouveau l'usage de ses 3 cases).

Un personnage ayant ses 3 cases cochées et utilisant un autre pouvoir devient automatiquement Harassé.

Exténué (E) : après l'utilisation d'un pouvoir ayant ce code, le personnage devient Exténué, il ne pourra plus utiliser de pouvoir de la journée, sous peine de devenir Harassé.

Une période de sommeil de 6 heures au moins est nécessaire pour se remettre en forme et ne plus être Exténué.

Harassé (H) : Si un personnage utilise un pouvoir au code de fatigue H, il passe à l'état d'Harassé. Dans cet état le personnage est accablé par la fatigue et ne pense qu'à une chose : dormir. Une fois les effets du pouvoir dissipés, tous les jets de dés du personnage s'effectueront avec un malus de 6. Le personnage ne peut plus courir ou même se concentrer.

Une nuit de sommeil de 6 heures au moins est nécessaire pour se remettre en forme et ne plus être Harassé.

Les pouvoirs des Eveillés

Le niveau de pouvoir maîtrisé par l'Eveillé est déterminé par le score suivant :

ESPRIT + Puissant + CONNAISSANCES + Assimilation.

L'Eveillé maîtrise tous les pouvoirs jusqu'à ce niveau inclus.

Certaines manipulations des énergies requièrent un succès avec d'un jet d'action. La base de ce jet se détermine ainsi :

INTELLECT + Erudit + CONNAISSANCES + Contrôle.

MAÎTRE QI

Shui : Esprit de l'Eau

Niveau de pouvoir : 4

Niveau de fatigue : L

Effets : Double le CORPS pour le TA suivant pour toutes les actions d'adresse. Exemple CaD

Jîn : Esprit du Métal

Niveau de pouvoir : 5

Niveau de fatigue : L

Effets : Double le CORPS pour le TA suivant pour toutes les actions de force. Exemple CaC.

Tù : Esprit de la Terre

Niveau de pouvoir : 6

Niveau de fatigue : L

Effets : Durant les 2 TA qui suivent le person-

nage acquiert une armure naturelle de 5 pts.

Huo : Esprit du Feu

Niveau de pouvoir : 9

Niveau de fatigue : E

SR : 11

Effets : Durant les 2 TA suivant tous les dommages générés par le personnage sont doublés.

Mù : Esprit du Bois

Niveau de pouvoir : 13

Niveau de fatigue : H

SR : 11

Effets : Triple la régénération de PV gagnés durant l'heure suivante.

CHANTE-MORT

Source de Nechtan

Niveau de pouvoir : 4

Niveau de fatigue : L

Effets : Le druide peut trouver une source d'eau où que ce soit. Ceux qui boivent de cette eau sont non seulement désaltérés mais aussi se régénèrent : ils regagnent l'usage d'une case de Las ou 5 Points de vie.

Apaisement d'Aedh

Niveau de pouvoir : 5

Niveau de fatigue : L

Effets : Le druide peut ôter toute véhémence d'une personne en apaisant son feu intérieur, durant les 2 TA suivants.

Portail d'Oengus

Niveau de pouvoir : 6

Niveau de fatigue : L

Effets : En voyageant entre les deux mondes le druide peut se déplacer d'une centaine de mètres en une TA. Disparaissant à son point de départ et réapparaissant à son point d'arrivée.

Savoir des anciens

Niveau de pouvoir : 9

Niveau de fatigue : E

SR : 11

Effets : Durant les 2 TA qui suivent une des 5 Compétences du personnage est doublée.

Guérison de Diancecht

Niveau de pouvoir : 13

Niveau de fatigue : H

SR : Variable

Moins de 24H SR 20

Moins de 6H SR 15

Moins de 10 min SR 13

Effets : Dans un délais maximum de 24 heures après la mort, le personnage peut ramener à la vie le défunt (le jet se fait à la seule vue du MJ).

TOTEM

Esprit animal

Niveau de pouvoir : 4

Niveau de fatigue : L

Effets : Durant les 2 TA qui suivent le personnage acquiert un trait particulier de son animal totem : ouïe, odorat, vitesse de déplacement, etc...

Arme naturelle

Niveau de pouvoir : 5

Niveau de fatigue : L

Effets : Durant 10 TA le personnage se voit doté de griffes ou crocs qui ajoutent +1 au dommages de CMN.

Rage animale

Niveau de pouvoir : 6

Niveau de fatigue : L

Effets : Durant les 2 TA qui suivent le personnage acquiert 1 Attribut relatif à son totem ainsi qu'un trait. S'il possède déjà l'Attribut, le bonus passe à +2.

Esprit fugeur

Niveau de pouvoir : 9

Niveau de fatigue : E

SR : 11

Effets : Durant une heure, le personnage peut envoyer l'esprit de son totem parcourir le monde, il voit et entend à travers lui. En tant qu'esprit il ne peut interagir qu'avec un Chante-mort. L'esprit voyage à la vitesse et par les mêmes moyens que l'animal dont il est issu. L'esprit du chaman n'étant plus dans son corps, il ne peut plus agir.

Métamorphose

Niveau de pouvoir : 13

Niveau de fatigue : H

SR : 11

Effets : Le personnage prend la forme et les attributs de son animal totem. Il ne devient harassé qu'après 1 heure ou avant s'il reprend sa forme humaine.

SORCIER

Guérison d'Olokun

Niveau de pouvoir : 4

Niveau de fatigue : L

Effets : Le personnage peut soigner 5 points de dommages au touché.

Guérison de Lisa

Niveau de pouvoir : 5

Niveau de fatigue : L

Effets : Le personnage peut soigner 10 points de dommages au touché.

Morsure d'Anansi

Niveau de pouvoir : 6

Niveau de fatigue : L

Effets : En touchant une personne le personnage peut lui drainer 1D10 points de vie.

Guérison d'Yemendja

Niveau de pouvoir : 9

Niveau de fatigue : E

SR : 11

Effets : Le personnage peut guérir une personne des effets d'un empoisonnement.

Guérison de Bumba Chembe

Niveau de pouvoir : 13

Niveau de fatigue : H

SR : de 5 à 20

Effets : En fonction de la gravité, le personnage peut guérir définitivement une personne d'une maladie ou d'une infection (le jet se fait à la seule vue du MJ).

BERSERKER

Vitesse

Niveau de pouvoir : 4

Niveau de fatigue : L

Effets : Durant les 2 TA suivants, le personnage gagne l'Attribut Rapide, s'il l'a déjà son bonus passe à +2.

Force

Niveau de pouvoir : 5

Niveau de fatigue : L

Effets : Durant les 2 TA suivants, le personnage gagne l'Attribut Fort, s'il l'a déjà son bonus passe à +2.

Adresse

Niveau de pouvoir : 6

Niveau de fatigue : L

Effets : Durant les 2 TA suivants, le personnage gagne l'Attribut Adroit, s'il l'a déjà son bonus passe à +2.

Rage de la foudre

Niveau de pouvoir : 9

Niveau de fatigue : E

SR : 11

Effets : Triple la régénération de PV gagnés durant l'heure suivante.

Rage du sang

Niveau de pouvoir : 13

Niveau de fatigue : H

SR : 11

Effets : Les points de vie du personnage doublent (avec pour maximum le double de ses points de vie maximum). Il ne devient Ha-

rassé qu'après 1 heure. Après 24H ils reviennent à leur niveau normal.

Les Ravageurs

A l'origine se sont des mercenaires ou des criminels recrutés pour leur tendance meurtrière et leur esprit malade, mais aussi pour leur obéissance. La mutation amplifie ces pulsions malfaisantes ainsi que leur besoin d'obéir à leur créateur, sans pour autant réduire leurs capacités de réflexion innées.

Leur état est dû à une sorte de sérum mutagène développé par les nazis puis par la Cabale. Toutefois, il n'y a aucune assurance qu'un ou plusieurs Eveillés ne soient pas impliqués dans l'affaire.

Les Ravageurs se voient dotés d'Attributs surhumains. Certains souffrent (ou bénéficient) de malformations faisant d'eux de véritables monstres. Enfin, les Dark Crows ont également découvert que les plus affectés (ou les plus puissants/anciens) ont développé une capacité, liée à leurs phéromones, appelée Contagion.

Même si aucun cas n'a encore été avéré, les Dark Crows pensent que la Cabale pourrait bien aussi faire des tests sur des animaux avec le sérum.

Les Attributs surhumains, qui remplacent les Attributs habituels, confèrent un bonus de 3 au lieu de 1.

CORPS :

Puissant : influence tous les tests où la puissance brute intervient.

Invulnérable : influence tous les tests où la résistance physique intervient.

Véloce : influence tous les tests où la vitesse du personnage intervient.

Leste : influence tous les tests où l'adresse et

la dextérité interviennent.

Omniscient : influence tous les tests où les perceptions du personnage sont sollicitées.

Envoûtant : influence tous les tests où le personnage interagit verbalement ou visuellement avec un entourage susceptible d'être touché par son apparence.

Monstrueux : influence tous les tests où le personnage interagit verbalement ou visuellement avec un entourage susceptible d'être effrayés par son apparence.

INTELLECT :

Docte : influence tous les tests où le savoir est sollicité.

Retord : influence tous les tests où la réflexion intervient.

Avenant : influence tous les tests où le personnage interagit verbalement avec son entourage.

ESPRIT :

Irréductible (passif) : influence tous les tests où la résistance de l'esprit est mise à l'épreuve.

Redoutable (actif) : influence tous les tests où la force de l'esprit est sollicitée.

Gracieux : influence tous les tests où la présence du personnage peut modifier le comportement de son environnement.

Empathe : influence tous les tests où les sensations et les ressentis du personnage entrent en compte.

La Contagion

Certains des plus puissants Ravageurs possèdent une sorte de pouvoir issu de leurs phéromones mutées. Ils sont capables de contaminer des personnes normales en leur exhalant leur souffle fétide dans les voies respiratoires.

En quelques instants les phéromones mutantes dérèglent complètement le système hormonal de la victime, avec pour effets une soumission

totale et aveugle au Ravageur qui l'a contaminée, mais aussi la destruction de ses pensées logiques et de sa morale.

Les glandes des victimes déversent en permanence dans leur corps des quantités anormales d'hormones telles que l'adrénaline, la testostérone, la dopamine etc... Elles deviennent comme des bêtes enragées à la force herculéenne et dont le seul objectif semble être la destruction.

Malgré tous les efforts faits par les Dark Crows, à l'heure actuelle la Contagion est irréversible. Les victimes meurent par dégénérescence ou par auto-mutilation dans les heures qui suivent.

III – Expérience et progression

Avec le temps et l'apprentissage, les Caractéristiques, les Compétences et les Spécialisations des personnages vont progresser.

Pour matérialiser cette évolution il vous suffit d'appliquer le système suivant.

Les points d'expérience

A la fin de chaque scénarios, ou après quelques séances (pour un scénario de longue haleine) le MJ va distribuer des points d'expérience au groupe en fonction des initiatives prises par les joueurs et de leurs succès durant l'aventure. L'attribution est la même pour chaque membre du groupe et elle varie de 1 à 3 points. Un seul point donné si l'histoire n'a été qu'une série d'échecs et que l'intrigue n'a pas été dénouée ou l'objectif atteint. Deux points donnés pour une aventure où les personnages ont brillé par leurs actions même si la finalité est un échec ou un demi-échec. Et enfin, trois points donnés si en plus d'une aventure réussie et conclue avec brio, l'équipe n'a pas subi de pertes humaines.

Les points d'expérience sont cumulables afin

d'être utilisés ultérieurement.

La progression

Les Caractéristiques

Pour augmenter d'un point une Caractéristique, il faut dépenser quatre fois le score désiré en points d'expérience. Le maximum d'une Caractéristique est de 4.

Exemple : pour passer CORPS de 2 à 3 il en coûtera $4 \times 3 = 12$ points d'expérience.

Les Compétences

Pour augmenter d'un point une Compétence, il faut dépenser trois fois le score désiré en points d'expérience. Le maximum d'une Compétence est de 4.

Exemple : pour passer COMBAT de 2 à 3 il en coûtera $3 \times 3 = 9$ points d'expérience.

Les Spécialités

Contrairement aux Attributs qui sont immuables, les Spécialités peuvent évoluer grâce à l'expérience.

Pour augmenter d'un point une Spécialité, il faut dépenser deux fois le score désiré en points d'expérience. Le maximum d'une Spécialité est de +4.

Exemple : pour passer Armes à feu de poing de 1 à 2 il en coûtera $2 \times 2 = 4$ points d'expérience.

Il est également possible d'acheter de nouvelles Spécialités (dont le bonus de départ sera toujours de 1). Pour cela il faut dépenser 3 points d'expérience.

L'entraînement

Une longue période d'entraînement, c'est à dire une période où le personnage ne vit pas d'autres aventures, donnera des points d'expérience. En fonction de la durée, des conditions

et des éventuels enseignants, le MJ accordera entre 1 et 3 points d'expérience.

Les points de héros et de cynisme

Même si la somme de ces points ne peut en aucun cas dépasser 3, la répartition initiale peut varier. En effet sous l'influence des aventures qu'ils vont vivre et en fonction de l'évolution de la personnalité de leur personnage, les joueurs pourront avec l'accord du MJ transférer des points de l'un vers l'autre.

IV – Équipement

Armes à distance	Dé dom.	CdT	Magasin	VR	Portée	Spécial	Tarif S
MODERNES							
Pistolet à poudre	D4	CpC	1	1	10 m		-
Pistolet léger	D4	CpC / RSA	5	1	20 m		250
Revolver	D6	CpC	6	1	20 m		200
Pistolet	D6	CpC / RSA	15	1	20 m		400
Revolver lourd	D8	CpC	5	1	20 m		600
Pistolet lourd	D8	CpC / RSA	10	1	20 m		750
Fusil de chasse	D8	CpC	2	1	50 m	Aire (2)	1000
Fusil à pompe	D8	CpC	8	1	50 m	Aire (2)	1200
Mousquet	D6	CpC	1	1	200 m		-
Carabine légère	D4	CpC	1	1	300 m		400
Carabine	D6	CpC / RSA	10	1	300 m		800
Carabine lourde	D8	CpC / RSA	10	1	300 m		1500
Fusil d'assaut	D10	CpC/R(3)/TB	30	1	100 m		2000
Fusil gros calibre	2D6	CpC / RSA	30	1	150 m		6000
Pistolet mitrailleur	D6	CpC/R(2)/TB	40	1	20 m		1200
Mitraillette	D6	R(3)/TB	30	1	50 m		1600
Mitrailleuse	D10	TB	500	2	300 m		4000
Lance roquette	3D10	CpC	1	2	100 m	Aire (5)	10000
Grenade	D10	CpC	1	0	10 m	Aire (3)	100
Lance flamme	D8	CpC	10	0	5 m		3000
Pistolet électrique	SR 13	CpC	1	0	10 m	Incapacitant SR 12	1000
Lacrymogène	SR 11	CpC	5	0	4 m	Incapacitant SR 9	50
Pistolet au poivre	SR 11	CpC	2	1	6 m	Incapacitant SR 10	400
ARCHAÏQUES							
Arc court	D4	CpC	1	0	50 m		50
Arc long	D4	CpC	1	0	100 m		150
Arc à poulies	D6	CpC	1	0	100 m		500
Arbalète de poing	D4	CpC	1	1	20 m		150
Arbalète légère	D6	CpC	1	1	20 m		200
Arbalète lourde	D8	CpC	1	2	50 m		400
Javelot	D6	CpC	1	0	20 m		100
Lance	D6	CpC	1	0	20 m		150
Dague	D4	CpC	1	0	10 m		50
Shuriken	D4	CpC/ RSA	3	0	5 m		10
Fronde	D4	CpC	1	0	20m		10
Sarbacane	N/A	CpC	1	1	10m	Toxine	5

Index des tableaux :

Flèches, carreaux, fléchettes : comptez 50\$ pour 10 projectiles modernes.

Balles : comptez entre 10 et 50\$ pour une boîte de 50 selon le calibre.

Balles caoutchouc : remplacent les balles normales (existent en tout calibre), effet incapacitant SR 9.

Roquettes : 1000\$ l'unité.

Explosifs : armes à aire d'effet, dommages de 1D6 à 5D10.

Menottes plastique : 10\$ la boîte de 50. SR 12 pour les rompre.

Menottes métalliques : 50\$ la paire. SR 15 pour les rompre.

Armes de contact	Dé dom.	Spécial	Tarif S
Combat à mains nues (CMN)	1		-
Poing américain	+1	Cumulable avec CMN	50
Bâton de combat	D4		70
Dague/couteau	D4		100
Épée courte	D6		200
Épée longue	D8		300
Katana	D10		800
Hache	D10		400
Épée à 2 mains	2D6		800
Hache à 2 mains	2D8		600
Marteau	D6		500
Masse à 2 mains	D8		600
Fléau	D6	Annule Défense Bouclier	400
Lance	D8		150
Hallebarde	2D10		500
Poing électrique	N/A	Incapacitant SR 10	300

Protections	Primaire	Balistique	Spécial	Tarif S
ARMURES ARCHAÏQUES				
Cuir	2(-)	0(-)		100
Écailles	3(-)	1(-)		-
Maille	4(-)	1(-)		-
Plaque	5(D4)	2(-)		-
Harnois	6(D4)	3(-)		-
ARMURES MODERNES				
Gilet léger	1(-)	4(D4)		500
Gilet moyen	2(-)	6(D6)		800
Gilet moyen à plaques	4(D4)	8(D6)		1500
Gilet peau de dragon	4(D4)	8(D6)	10 impactes	3000
BOUCLIERS				
Écu	5(D4)	2(-)	Défense +1	-
Targe	5(D4)	2(-)	Défense +2	-
Tour	5(D4)	2(-)	Défense +3	-
Moderne, fibres d'aramide	10(D8)	8(D8)	Défense +3	3000

V – Jouer dans l'univers de Dark Crows

Campagne

Les campagnes de Dark Crows se jouent à deux niveaux.

Dans un premier temps les personnages, jeunes recrues de l'agence, vont développer leurs compétences et leur pouvoir en accomplissant de vraies missions de chasseurs de prime.

Petit à petit, leurs missions pourront avoir un rapport avec les Mercenaires de l'Ombre et avec les Ravageurs. Ils pourront aussi faire des flashbacks en prenant la place de leurs ancêtres dans leurs aventures passées.

Exemple de flashback :

Durant une chasse à l'homme dans l'Ouest américain au cours du 19ème siècle, les joueurs vont découvrir que les Francs-maçons sont à l'origine de l'extermination de certaines peuplades indiennes, seules détentrices, encore connues, de pouvoirs d'éveillés.

Dans un second temps les joueurs seront plongés au cœur des complots et affronteront directement des forces inhabituelles, voir surnaturelles.

Il est tout à fait possible de jouer des personnages qui font partie des Dark Crows et qui n'ont aucun pouvoir d'éveillé. A la création accordez leur 1 point supplémentaire à répartir dans les Caractéristiques et 1 point supplémentaire à répartir dans les Compétences.

Scénario

L'épreuve du feu

Ce scénario d'introduction pour Dark Crows va permettre aux joueurs d'apprendre à connaître l'univers du jeu et à se familiariser avec le système. Il est volontairement difficile

et fortement tourné vers l'action. Afin de permettre aux joueurs de bien appréhender chaque facette du jeu.

La mortalité risque d'être élevée, ne vous formalisez pas et surtout passez bien le message à vos joueurs. Là encore il s'agit de découvrir un nouveau système, mais aussi d'affiner les choix des joueurs lors de la création de leur premier ou second personnage. Eventuellement facilitez ou simplifiez certains passages, si vous voulez épargner des vies.

Le scénario va s'articuler autour de deux axes :

- Le premier est la découverte du métier de chasseur de prime et de la dure réalité de la rue.

- Le second est l'effleurement de la réalité par-delà le mensonge quotidien.

Vous devrez faire preuve d'imagination et improviser autour de ces grandes lignes directrices.

Synopsis :

Pour leur première mission au sein des Dark Crows, les personnages vont avoir pour tâche de retrouver un ganger (prononcer "gangueur", membre d'un gang) dont la tête est mise à prix. Après une enquête relativement facile, mais intrigante, les personnages débusqueront finalement leur cible, bien cachée au milieu des hommes de son gang.

Après un affrontement sanglant les personnages finiront, par chance ou grâce à leurs talents, par appréhender le ganger. Ils pourront le livrer à la justice, fier de leur travail.

Peu de temps après, ils devront secrètement escorter le fourgon qui transfère le détenu du commissariat vers le tribunal. Après avoir compris que quelque chose cloche, ils devront affronter les policiers de l'escorte devenus fous. Cela avant de voir leur ancien prisonnier prendre la fuite avec une aisance surhumaine... Sûrement un Ravageur, mais alors que fait-il là et que se prépare-t-il ?

1 – La mission

Il est très tôt, en ce froid matin de novembre, lorsque vous arrivez à l'agence mais déjà Björn vous attend sur le pied de guerre.

- "Bon les gars, aujourd'hui c'est l'épreuve du feu. Votre première mission au sein des Dark Crows. C'est maintenant qu'on va pouvoir juger si tout le bien qu'on m'a dit de vous n'était pas du pipeau ! Prenez un café, on se retrouve dans 5 minutes dans la salle de briefing."

L'agence est installée dans un grand et vieux bâtiment, non loin de l'Hudson, sur Richmond Ter face aux docks. Mais, si la façade grise et anonyme ne paie pas de mine, l'intérieur du bâtiment a été remis à neuf au début des années 2000 et est parfaitement entretenu.

On y trouve plusieurs salles de réunion équipées en informatique et vidéo, des bureaux, une salle de sport et un stand de tir.

- *"On a reçu ceci hier soir."*

Björn vous tend l'avis de recherche d'un certain Jason Markus.

- *" Et il se trouve qu'on a des infos sur ce type. Il se pourrait bien qu'il soit ici à New York !"*

Björn vous laisse jeter un œil à l'avis de recherche avant de reprendre.

-*"Voilà, c'est votre priorité. La récompense est de taille et ferait du bien aux finances de l'agence, donc on compte sur vous pour faire vos preuves. C'est Damian qui sera votre tuteur sur ce coup. Voyez avec lui pour les détails.*

Bonne chasse les gars !"

2 – L'enquête

Même si Damian doit épauler les personnages dans cette enquête, il s'agit bel et bien de la leur, il ne fera pas le travail à leur place. Par contre, si on le lui demande, il pourra les aider pour certaines situations, notamment lorsqu'il s'agira d'extraire Jason de l'île.

Qui est Jason Markus ?

Pour les autorités, il s'agit d'un partisan des mouvements néo-nazis, gagnant sa vie comme homme de main. Il y a trois ans, alors qu'un gang de dealers et proxénètes de Philadelphie se faisait démanteler par la police locale, Jason a pris la fuite en semant dans son sillage mort et destruction. Il n'a jamais fait de prison et était totalement inconnu des fichiers de police. C'est un de ses complices, décédé aujourd'hui, qui l'a vendu.

En réalité, Jason Markus est un Ravageur qui a pour mission d'étudier l'agence Dark Crows de New York. Il a donc échafaudé un plan sur plusieurs années en 2014, dont le point de départ semble être les arrestations de 2015 à Philadelphie.

Il s'est fabriqué une identité dans les milieux néo-nazis : The ripper (l'écorcheur), un homme de main brutal et sans morale, mais d'une efficacité redoutable.

Les policiers abattus, puis l'année de cavale, n'avaient pour but que de faire monter la mise à prix. Aujourd'hui il a bâti un gang de loyaux serviteurs sur l'île de North Brother : les "Atlantéens". Il se sert des anciens bâtiments hospitaliers pour ses laboratoires de drogue et soumet ses hommes à un entraînement guerrier poussé et intensif. L'île recèle bien d'autres secrets que seul Jason connaît.

Il a semé de judicieux indices partout dans le Bronx afin que les Dark Crows le retrouvent. Il veut se faire capturer une première fois par les chasseurs de prime, pour les voir de près pendant quelques heures mais aussi pour renforcer son image de gangster néo-nazi. La seule chose qu'il n'a pas prévu c'est que les Dark Crows seront sur ses talons lors de son évacuation...

Pour trouver la piste de Jason, les personnages vont devoir se rapprocher des mouvements d'extrême droite. Pour cela ils pourront se rendre dans un bar proche des quais portant

le nom de "Low Riders". C'est un bar à mortards où l'on peut facilement trouver des skinheads.

Avec un peu d'argent et de tact, les personnages pourront apprendre que depuis quelques mois un nouveau groupe de skins impose sa loi sur le marché de la drogue. Malgré leur appartenance aux mêmes mouvances d'ultra droite, les Atlanthéans ne sont que peu appréciés de leurs pairs. Peut-être parce que pour s'imposer ils ont eu recours à du "cassage d'os" un peu trop expéditif. Tout cela devrait paraître un peu confus, car certaines informations sont contradictoires, comme les divergences avec les autres gangs de même culture.

Si les personnages veulent en savoir plus ils devront discuter avec Mike Urson, un des deux tenants, ce dernier fait les soirées au bar.

S'ils paient bien ou s'ils se montrent persuasifs (mais pas agressifs), Mike renseignera les personnages en leur donnant une adresse dans le Bronx. Un vieux quai désaffecté.

Si les personnages prennent la peine de surveiller ce lieu pendant quelques jours et surtout nuits, ils se rendront vite compte que c'est là que les Atlanthéans accostent.

C'est ensuite un vrai jeu d'enfant que de remonter leur piste jusqu'à l'île.

3 - L'île de North Brother

North Brother Island est une île de l'Est River située entre le Bronx et Riker's Island. Inhabitée jusqu'en 1885, le Riverside Hospital s'y est installé. Ce dernier se spécialisa dans les maladies nécessitant une quarantaine.

Le 15 juin 1904, le bateau à vapeur General Slocum s'échoua sur ses côtes suite à un incendie à bord qui provoqua la mort d'un millier de personnes.

Après la seconde guerre mondiale, l'île accueillit les étudiants des collèges locaux. L'île fut à nouveau abandonnée lorsque la pénurie de logements qui frappait le pays fut terminée.

Dans les années 50, un centre spécialisé dans la réhabilitation des jeunes toxicomanes y ouvrit ses portes. Il ferma dans les années 60 après de sombres affaires de corruption du personnel.

L'île est actuellement abandonnée et fermée au public. Une forêt dense recouvre les ruines des anciens bâtiments.

C'est en toute discrétion que les Atlanthéans se sont emparés de l'île, ne traversant la rivière, pour rejoindre le Bronx, que de nuit afin de garder leur base d'opérations secrète.

Il semblerait que les membres du gang préparent l'arrivée de renforts, les aménagements récents tendent à le laisser penser, en tout cas.

4 – Affrontement

Débarquer sur l'île pour récupérer Jason ne sera pas tâche aisée, même si ce dernier est prêt à consentir quelques sacrifices pour que les Dark Crows atteignent leur but.

Les Atlanthéans sont une trentaine, âgés de 25 ans en moyenne, l'entraînement suivi depuis un peu plus de six mois a fait d'eux de vrais machines à tuer.

Jason a réussi à les convaincre qu'il serait le futur führer et que ceux qui le serviraient le mieux seraient ses généraux. Inutile de préciser qu'ils ne laisseront pas leur leader partir facilement.

Cette scène doit être brutale et spectaculaire, même si les personnages ont demandé l'aide de Damian, à moins qu'ils aient mis au point un parfait plan d'infiltration, car on les attend. Si les choses deviennent vraiment trop complexes, un sniper isolé se fera un plaisir d'aider les Dark Crows. Il s'agit d'un des Atlanthéans contaminé par Jason au début de l'attaque. Bien sûr à aucun moment les personnages ne pourront deviner l'origine de cette aide providentielle, même si après coup ils devraient se poser des questions...

Quoi qu'il en soit, faites en sorte que finalement les personnages puissent ramener Jason pieds et poings liés jusqu'au commissariat.

Durant le trajet, Jason jouera parfaitement son rôle de skinhead ultra violent, pourtant une certaine désinvolture malgré son arrestation, et un soupçon d'amusement dans son regard lorsqu'il répondra aux éventuelles questions des chasseurs, devraient les laisser perplexes.

5 – L'escorte

Quarante huit heures plus tard, alors que les personnages auront sûrement encore du mal à se remettre de la fête donnée en leur honneur (n'oublions pas les 100 000 dollars encaissés), Björn viendra leur confier une nouvelle mission.

Dans la matinée, un de leurs contacts, du commissariat du 40ème arrondissement, a demandé à l'agence d'effectuer une escorte totalement officieuse pour un transfert de prisonnier.

En effet dans l'après midi, Jason Markus doit être amené à la cour suprême du 12ème district.

Un fourgon et cinq policiers entraînés vont donc effectuer ce transfert. Björn demandera aux personnages d'escorter discrètement le véhicule et de faire en sorte que tout se passe bien. En n'oubliant pas, toutefois, qu'ils n'ont aucune autorité pour ce genre de missions.

Pourquoi accepter ? Il semblerait que Jason soit sur le point d'être relaxé, et l'officier Paul Ronowski (le contact) trouve cela étrange.

6 – Le voile se déchire

Le chemin le plus court pour rejoindre le tribunal est Park Avenue. Il suffit de rejoindre cette artère puis de remonter directement vers le Nord. Bien entendu, comme il est de coutume pour ce genre de transfert, le fourgon va

prendre un itinéraire non linéaire et c'est tout naturellement qu'il se dirigera dans un premier temps vers le Nord-est en suivant la 3ème avenue.

Là où les choses vont se corser c'est lorsque le fourgon partira plein Est par la 149 Est. Malgré tout, un rapide appel radio au QG et Dana leur indiquera que l'itinéraire peut varier en fonction de la circulation, et que de toute façon tant que tout va bien ils n'ont pas de raison d'intervenir.

Rapidement tout de même, les joueurs comprendront que quelque chose cloche sérieusement : le fourgon prendra de la vitesse, allumant sa sirène, et arrivera en quelques minutes sur les quais.

Là, il se stationnera et restera à l'arrêt pendant plusieurs minutes avant que quoi que se soit ne se passe.

A part quelques mouettes, le lieu est désert. Faites monter la pression chez les joueurs, alors qu'ils attendent et que rien ne vient.

Brusquement la porte arrière s'ouvre, l'intérieur du véhicule est dans la pénombre, tranquillement une silhouette en descend.

Au grand étonnement des personnages, il s'agit de Jason. Ses pieds et ses poings qui devraient être entravés par des menottes sont libres, et seul son habit de détenu orange rappelle qu'il est censé être prisonnier des forces de l'ordre.

7 – Tuer ou être tué

En toute logique vos joueurs devraient décider d'intervenir, au risque de voir Jason s'éloigner tranquillement du fourgon en ôtant le haut de sa tenue pour se le nouer autour de la taille.

Dans un premier temps, plutôt que de prendre ses jambes à son cou, Jason attendra les personnages et les laissera s'approcher de lui.

Mais une fois qu'ils seront arrivés à une douzaine de mètres de lui, il leur intimera l'ordre de se figer. Le ton de sa voix ne laissant pas de doute sur la dangerosité de la situation.

Jason est sûr de lui mais surpris par la présence des personnages. Le sourire qui lui collait aux lèvres 48h plus tôt a totalement disparu. Il leur demandera de partir "presto".

Que les personnages décident de jouer le jeu et de le laisser partir (pour le suivre) ou essaient de l'interpeller sur le champs, Jason ne tardera pas à lâcher sur eux les 5 policiers qu'il a contaminé quelques minutes plus tôt et qui se cachent dans le fourgon.

Malheureusement pour eux et même s'ils prennent le parti de fuir, durant les premières minutes de l'assaut ils devront prendre une décision : tuer ou être tués. Les policiers semblent complètement fous, leurs yeux quasiment révoltés et une écume rosée aux lèvres, et pourtant ils sont totalement maîtres de leurs mouvements et feront feu avec précision sur le petit groupe de chasseurs.

Si la situation devient vraiment trop critique faites intervenir Damian qui, après leur dernier contact radio, aura enfourché sa moto pour les rejoindre au plus vite. Damian pourra alors offrir un tir de couverture aux personnages, leur permettant de s'enfuir.

Bien entendu Jason profitera de la situation pour s'éclipser. Certains des personnages pourront peut être remarquer ce dernier, du coin de l'œil, en train de sauter sur un container avec une facilité déconcertante.

8 – La vérité révélée, le nouveau mystère

Que les personnages prennent le dessus sur les policiers ou que ces derniers décèdent quelques heures après à cause de la Contagion, il leur faudra prendre les mesures nécessaires pour maquiller la scène en un tragique accident ou en une attaque de gang par

exemple.

De retour au QG, Björn fera un débriefing qui devrait éclairer un peu les joueurs tout en jetant de nouvelles zones d'ombre sur la situation.

Jason est probablement un Ravageur, l'attitude des policiers ne laisse que très peu de doutes. De plus, si certains l'ont aperçu, les capacités du fugitif sont déroutantes.

Il va falloir enquêter plus profondément sur l'île de North Brother et sur ce Jason Markus. Trouver ce qu'il prépare et quels sont ses objectifs. Mais tout cela est une autre histoire...

En attendant, les Dark Crows vont transférer la moitié de la prime sur le compte de Paul Ronowski. Il devra partager cette somme entre les familles des policiers morts en laissant penser qu'il s'agit de fonds de soutien de la Police. Bien entendu, c'est autant d'argent qui ne finira pas dans les poches des chasseurs, mais après tout ils ne sont pas là pour ça...

Le scénario inflige 2 points de fatigue et offre (normalement) 2 points d'expérience à chaque personnage.

<http://gis.nyc.gov/doitt/nycitymap/>



FBI TEN MOST WANTED FUGITIVE

Trafic de drogue – Meurtre

JASON MARKUS



Alias : The ripper

DESCRIPTION

Date de naissance :	Jun 15 1990	Cheveux :	Blonds
Utilisées :	Jun 15 1990		
Lieu de naissance :	Caroline du nord	Yeux :	Noirs
Taille :	1.83 m	Teint :	Clair
Poids :	95 à 110 kg	Sexe :	Mâle
Carrure :	Athlétique	Race :	Blanc (Caucasien)
Profession :	Pas de profession connue	Nationalité :	USA
Cicatrices et marques :	Croix gammée tatouée sur le front.		
Remarques :	Markus a des liens en Allemagne.		

ATTENTION

JASON EST RECHERCHÉ POUR SON IMPLICATION DANS LE MEURTRE DE 3 POLICIERS À PHILADELPHIE, PENNSYLVANIE, EN 2015.

CONSIDÉRÉ ARMÉ ET EXTRÊMEMENT DANGEREUX
SI VOUS AVEZ LA MOINDRE INFORMATION À PROPOS DE CETTE PERSONNE, MERCI DE CONTACTER VOTRE [AGENCE LOCALE DU FBI](#) OU [L'AMBASSADE OU LE CONSULAT DES USA](#) LE PLUS PROCHE.

RECOMPENSE

Le FBI offre une récompense de 100 000\$ pour toute information conduisant directement à l'arrestation de Jason Markus.

Mai 2017

Atlantéen type

CORPS	3	Fort / Endurant/Rapide	PHYSIQUE	2	Course / Encaisser
			MANIPULATION	1	Explosifs
			COMBAT	2	CMN / Armes de poing
INTELLECT	1		CONNAISSANCES	1	Explosifs artisanaux
ESPRIT	2		COMMUNICATION	0	

PV : 24 Base Initiative : 13 Déplacement : 6
Équipement Pistolet, Fusil d'assaut (1 sur 2), Poing américain

Policiers type SWAT

CORPS	2	Endurant / Réceptif	PHYSIQUE	1	Course
			MANIPULATION	0	
			COMBAT	3	CMN / Armes de poing / Fusil d'assaut
INTELLECT	2	Sociable	CONNAISSANCES	1	Explosifs artisanaux
ESPRIT	2		COMMUNICATION	1	Commandement

PV : 22 Base Initiative : 4 Déplacement : 8
Équipement Pistolet, Fusil d'assaut (1 seul d'entre eux), Gilets moyens P2(-) B6(D6)





DARK CROWS

NOM _____

SURNOM _____

DESCRIPTION PHYSIQUE _____

PV BASE INITIATIVE

EQUIPEMENT : _____

NOTES : _____

CORPS

PHYSIQUE

PTS DE HÉROS

PTS DE CYNISME

FATIGUE

DOIGTE

COMBAT

INTELLECT

CONNAISSANCES

ESPRIT

COMMUNICATION

ARMEMENT : _____



