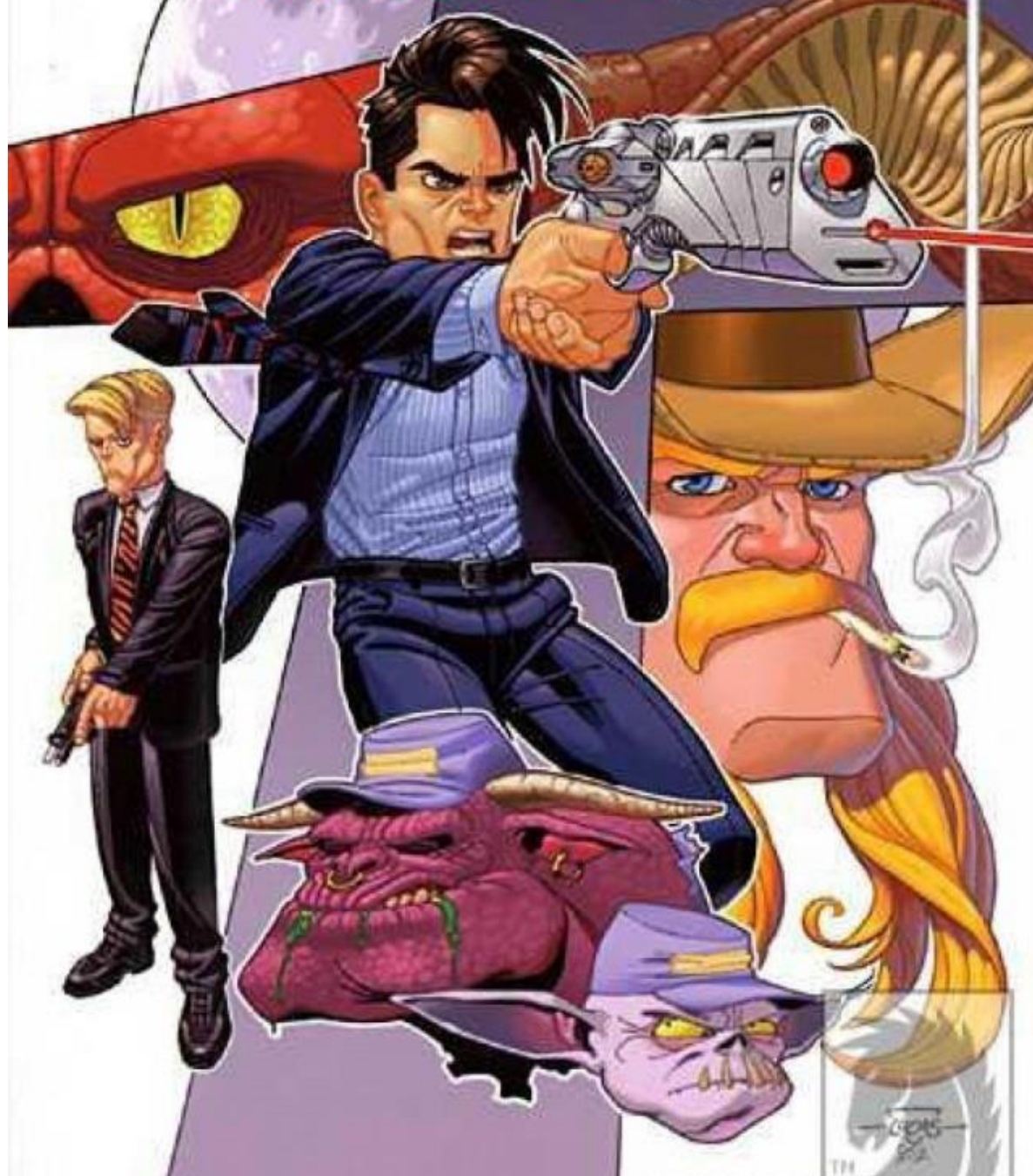


R.I.P.D.

Le jeu de rôle



LENHOV | MARANGON | EMERLIN

© 2009 Dark Horse Comics, Inc. and/or its respective licensors.

RIPD - S O M M A I R E	
L'entretien d'embauche	3
Qu'est-ce qu'un jeu de rôle	5
RIPD, la BD, le jeu vidéo, le film, le JDRA	6
Le monde des morts	7
Le tunnel	8
Les Extrêmes Sanctions	8
Le commissariat	9
Le commissaire	9
Les agents	10
Les crevures	11
Créer son agent	12
Les caractéristiques	13
Les compétences	13
La séquelle	16
Les points de mort (PM)	18
Les points de chance (PC)	18
L'initiative (INI)	18
Les dommages (DOM)	18
L'avatar	18
L'équipement	19
Dernières touches	19
Progression	19
Système de jeu	20
Résoudre une action	20
Faire 10 ou faire 20	21
Test en coopération	21
Test en opposition	21
Utiliser ses points de chance	21
Réussite et échec critique	21
Système de combat	22
Initiative	22
Surprise	22
L'attaque et la défense	22
Viser	23
Réussite et échec critique en combat	23
Points de chance en combat	23
Armures	24
Armes et dégâts	24
Perdre des points de mort	25
Récupérer ses points de mort	25
Crevures et compagnie	25
Quelques notes sur les crevures	25
Morveux	26
Spectres	26
Gloutons	27
Monstres	27
Pouvoirs spéciaux	28
Goules	30
Chiens des enfers	30
Artefacts légendaires	31
Revolver cosmique	31
Artefact de non-dégradation	31
Lance de Jéricho	31

Le Saint Graal	32
Le Livre des Morts	32
Scénario : Ashog le Ravageur	32
Abraham, crevure et balance	32
Le Nowhere Bar de Boston	33
L'appart de Bill Tanner	33
Une nuit au musée	35
Ashog le Ravageur	36
Conclusion	37
Feuille de personnage	38





L'entretien d'embauche

La balle avait traversé Jack de part en part. Il entendait en boucle la voix de son équipière lui répéter pendant toute l'intervention qu'il n'aurait pas dû sortir sans son gilet pare-balle. Elle avait raison, bien sûr. Mais comment lui avouer qu'il l'avait tout simplement oublié dans son casier ? Il avait préféré crâner, comme il le faisait d'habitude pour épater la galerie. Pour une fois qu'il avait hérité d'une gonzesse pour faire équipe, il se devait de la jouer à fond. On prétend qu'on n'entend pas la balle qui vous tue. Faut dire que le dealer déversait un tel flot d'insultes en espagnol qu'il avait très bien pu couvrir la détonation. Il n'avait pas tellement eu mal. La sensation qui avait primé au moment de l'impact était la surprise, puis la légèreté. Toute la scène s'était comme arrêtée. Il voyait distinctement Lauren à ses côtés, accroupie, les yeux braqués sur son abdomen dans lequel la balle avait pénétré et sur la tache rouge qui ornait désormais son t-shirt des Simpsons. Merde. Un t-shirt qu'il avait reçu pour son anniversaire. Lauren ne bougeait pas. Devant lui, Alvarez, un petit dealer minable des bas-quartiers, tenait l'arme du crime et l'éclair du coup de feu auréolait encore le canon. Pour un peu, Jack se serait cru dans Matrix. Sauf que lui n'avait pas eu le temps de se contorsionner pour éviter le projectile.

De plus en plus léger, Jack sentit son corps s'élever et ses pieds quitter le sol. Il fut transporté, en douceur, vers l'extérieur de la bâtisse délabrée, comme porté par un millier de mains délicates. Au-dehors, l'air était doux. Il ne pleuvait plus. Le ciel était encore lourd de nuages gris, mais

quelque chose avait changé. En réalité, il pleuvait encore. C'est juste que les gouttes s'étaient figées dans l'atmosphère. Le regard de Jack était captivé par la seule chose qui – son corps excepté – bougeait encore à des kilomètres à la ronde : les nuages roulaient sur eux-mêmes autour d'une sorte de gouffre dans les cieux. Jack n'avait jamais été fêru de science-fiction, mais s'il avait un jour lu quelque chose à propos d'un trou noir, c'est à ça qu'il aurait songé. Par certains côtés, on aurait tout aussi bien pu parler d'un trou de balle. La scène ne dura que quelques secondes, mais il eut l'impression qu'elle s'éternisait. Sur le sol, des papiers volaient maintenant, comme si le temps reprenait son cours. C'est alors que survint l'ascension. Lente d'abord, vertigineuse ensuite. Jack disparut dans les nuages et fut aspiré par le trou de balle géant.

La femme assise devant lui portait un gilet noir sans manches par-dessus une chemise blanche avec un insigne de police qu'il ne distingua pas clairement. Elle était assise derrière un bureau blanc. Un dossier jaune était soigneusement posé devant elle, à côté d'un set du bureau tout ce qu'il y avait de plus classique. Elle lui souriait. Dans un premier temps, Jack se dit qu'il avait eu du bol ! La balle n'avait probablement touché aucun organe vital, les médecins avaient fait des miracles et les drogues avaient effacé la moitié de sa mémoire pour finalement l'amener devant une des huiles de la police des polices pour faire son rapport. Mais quelque chose clochait. Il est rare dans la police qu'on vous sourie avec une sincère compassion. Un panneau sur le pupitre indiquait « PROCTOR » en lettres dorées.

« Sincères condoléances, Jack. »

« Merci. »

Jack avait répondu naturellement. L'idée qu'il ne s'en était peut-être pas sorti faisait doucement son chemin en lui.

« Je pourrais le dire moi-même, mais cela se passe généralement mieux quand c'est le bleu qui le dit. »

« Je suis mort ? »

« En effet. »

« C'est quoi, ici ? Le paradis ? »

« Moi, je n'appellerais pas ça comme ça, non. »

« Je suis en enfer ? »

« J'ai l'impression d'avoir vécu cette scène des millions de fois. En fait, j'ai vécu cette scène des millions de fois. »

« Je suis où, bordel ? »

« Disons que ceci est un entretien d'embauche. Tu étais flic. Un bon flic à ce qu'on m'a dit. »

La femme tapota le dossier jaune devant elle. Jack put y lire son nom, écrit au marqueur rouge, sur la couverture. Le dossier n'était pas très épais. Pas plus d'une vingtaine de pages. Il se demanda ce qu'il y avait là-dedans... Ses rapports de mission ? Sa vie privée, épluchée comme un oignon ? Des photos de sa mère, de son père et de sa sœur ? Une copie des mails cochons qu'il avait échangés avec Lauren la veille de sa mort ?

« C'est possible. »

« Voilà comment je vois les choses. Tu peux rejoindre mon unité et continuer à faire ce que tu sais faire le mieux. Tu peux aussi refuser et dans ce cas, on te laisse franchir la Grande Porte. Libre à toi d'aller te faire voir ailleurs. Ne me demande pas ce qu'il y a de l'autre côté, je n'en sais rien. Ca dépend de toi, j' imagine. »

« De moi ? »

« Oui. Pour certains, c'est une sorte de purgatoire. Pour d'autres, une plaine grise qui s'étend à perte de vue. Pour d'autres, c'est le monde que tu viens de quitter et dans lequel tu vas revenir, sous une forme

ou sous une autre. Tu préfères les scarabées ou les vers de terre ? Mais pour beaucoup, il est question de flammes et de fourches pointues. »

« C'est quoi, votre unité ? »

« RIPD, Rest In Peace Department. Tu peux aussi dire la Brigade Fantôme, si tu préfères. »

« C'est une blague ? »

« On s'amuse pas mal, c'est vrai. Mais c'est bien réel. »

« Et en quoi ça consiste ? On arrête des fantômes ? »

Proctor sortit tout un attirail de dessous son bureau. Il y avait là un holster en cuir du même modèle que celui que Jack avait l'habitude de porter, un flingue d'un genre nouveau, chromé et moderne, et une paire de menottes bizarres.

« C'est exactement ça. Enfin, ici, on les appelle des crevures. Ce sont des défunts qui refusent de quitter le monde des vivants. Ton boulot, ce sera d'aller les chercher. Et de les forcer un peu au besoin. Parfois, il faudra même s'assurer qu'ils ne reviennent pas du tout. »

« On peut tuer des morts ? »

« Si on a les bonnes armes, oui. Mais tu es mort aussi, je te rappelle. Ce qui signifie que toi aussi, tu peux disparaître pour de bon. Et la seconde chance, c'est aussi la dernière. »

« Et qu'est-ce que j'y gagne ? »

« Si tu veux parler d'argent, tu n'en auras plus besoin. Le commissariat du RIPD, c'est ton nouveau chez-toi. Tu n'auras besoin de rien. Le contrat d'engagement de base court sur cent ans. Avec possibilité de remise. Après, la majorité de nos gars rempile. Les autres essaient la Grande Porte. On ne les revoit jamais. »

Jack hésita. Cela puait le piège, son vieil instinct de flic ne le trompait jamais. Pourtant, il n'avait pas trop envie d'aller voir ce qui se passait de l'autre côté de la Grande Porte, surtout qu'il était athée. Et la perspective de revenir dans le monde des vivants n'était pas pour lui déplaire.

« Donc, je vais travailler avec les vivants ? »

« Chez les vivants, oui. Mais pas avec eux. Pour eux, tu ne seras plus le même. La discrétion sera ton nouveau prénom. Ah, comme tout le monde, tu essaieras d'entrer en contact avec ta famille ou ta petite amie. Inutile, ça ne marchera pas. »

« Pourquoi ? »

« Parce que tu es mort et que, pour que les choses se déroulent naturellement, il ne faut pas que les morts et les vivants se côtoient. »

Jack se promet tout de même d'essayer. Il verrait bien. La petite Lauren avait sans doute hérité d'un nouveau coéquipier. A cette idée, il sentit poindre en lui une bouffée de jalousie. Bon sang. Il n'avait même pas eu le temps de l'inviter au fast food.

« J'accepte. »

« Bienvenue au RIPD, Jack. Attention, ça va piquer un peu... »

« Aaaargh ! »

Quelque chose brûlait Jack au niveau du pectoral gauche. Il écarta le col de son t-shirt et observa sa peau rougir comme sous l'effet d'un fer invisible chauffé à blanc. En quelques secondes, un blason était apparu sur sa poitrine. On pouvait y lire quatre lettres : RIPD.

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Répondre à cette question pourrait noircir plusieurs pages sans que tout le monde s'y retrouve ou ne soit satisfait. Ce n'est pas que la question soit compliquée, c'est

que le jeu de rôle peut être pratiqué de différentes façons – pour ainsi dire autant qu'il existe de groupes de joueurs. Le jeu de rôle est un jeu de société dans lequel on divise souvent les pratiquants en deux camps. L'un des joueurs sera appelé le meneur et présentera une histoire aux autres joueurs. Cette histoire, appelée « scénario », comprendra les grandes lignes d'une intrigue, les lieux visités, les personnages rencontrés... Mais elle ne sera pas écrite à l'avance. Les autres joueurs, incarnant des personnages dans l'univers du jeu, en seront les héros et influenceront directement sur son déroulement en jouant le rôle (d'où le nom) de ces personnages et en faisant des choix cruciaux.



Le jeu de rôle est un art oral, dans le sens où il se déroule dans l'imaginaire des joueurs et qu'il est pratiqué par la narration et le dialogue. C'est aussi un jeu de société devant présenter des défis et pouvant intégrer une part de hasard. Dans ce jeu précis – comme dans de nombreux autres jeux, cette part de hasard sera assumée. A certains moments, il faudra lancer un dé pour déterminer si une action entreprise par un personnage échoue ou réussit. Bien entendu, les capacités propres du personnage seront également prises en compte. Un personnage doué pour la course à pied sera plus rapide qu'un personnage peu doué dans ce domaine. Mais le dé permet de ne pas fixer ces valeurs une fois pour toute et offre donc un certain défi aux joueurs qui devront

parfois composer avec les coups du sort et les impondérables d'une vie d'aventures.

Vous trouverez aisément de plus amples et de meilleures descriptions du jeu de rôle sur la toile, alors autant ne pas vous assommer avec tous les détails.



RIPD, la BD, le jeu vidéo, le film, le JDRA

C'est à Peter M. Lenkov que l'on doit le comics qui est à la base de cet univers, qui fut ensuite développé en jeu vidéo en prélude au film. Ce jeu de rôle amateur est une adaptation non officielle et qui ne se base que sur le film – et encore. Ce dernier, réalisé par Robert Schwentke et mettant en scène Jeff Bridges, Ryan Reynolds ou encore Kevin Bacon, n'a pas rencontré le succès escompté en salle. Je me permets donc de prendre quelques libertés avec le background originel afin de mieux correspondre à l'idée que je me fais de ce que doit être le RIPD. Tous les éléments essentiels s'y retrouveront toutefois, n'ayez crainte.

Dans RIPD, les joueurs vont incarner des policiers ou en tout cas des représentants de la loi ayant vécu à un moment précis de l'histoire de l'humanité. A leur mort – si celle-ci survient pendant l'exercice de leurs fonctions – un tri s'opère selon de mystérieux critères et certains défunts se retrouvent sur le siège en face de Proctor,

la commissaire en charge de la Brigade Fantôme, pour un entretien d'embauche. Lisez la nouvelle d'introduction pour vous mettre dans l'ambiance. Leur boulot sera de retourner dans le monde des vivants pour en extraire les « crevures », d'autres défunts qui ont refusé de partir ou qui ont été oubliés par l'Institution. Pour ne heurter aucune sensibilité et étant moi-même athée, j'ai décidé de ne relier l'univers de RIPD à aucune religion connue. La mort en général sera appelée « l'Institution ». Les mystérieuses instances qui président à toute chose sont les Extrêmes Sanctions. On ne les voit jamais, mais on subit continuellement leur courroux. Enfin, les Grandes Portes demeureront énigmatiques pour tous, joueurs comme meneurs, car le personnage qui choisira de les franchir ne jouera tout simplement plus à ce jeu.

RIPD - le jeu de rôle utilisera une version simplifiée du système D20, plus inspirée en réalité des Chroniques Oubliées publiées dans le magazine Casus Belli que de l'OGL bien connu. Le système sera donc simple, généralement bien connu des joueurs comme des meneurs et facilement adaptable à tout autre ensemble de règles que le meneur choisira. Ce jeu n'a, bien évidemment, reçu aucune autorisation de la part des ayants droits, ni pour ce qui touche aux noms, au logo et au background originel, ni pour ce qui touche aux illustrations. Vous trouverez dans ces pages tout ce qu'il vous faut pour jouer, en ce compris un scénario d'introduction, mais vous n'y trouverez pas réponse à toutes vos questions. On peut se servir de RIPD comme d'un jeu apéritif ou d'un jeu d'action, mais aussi comme d'un jeu à mystères. Si vous choisissez cette seconde option, alors il vous faudra sans doute développer le background, éclairer les coins sombres, étoffer l'univers. Pour des mesures de facilité, nous n'autoriserons que des personnages fraîchement décédés ce qui, au regard du caractère contemporain du jeu, ne permettra pas d'incarner des prévôts du moyen âge ou

des shérifs du Far West (dans la BD comme dans le film, le personnage incarné par Jeff Bridges, Roy Pulcipher, est un ancien shérif). Mais libre à vous de créer de tels personnages si le cœur vous en dit. Notez cependant que le temps s'écoule de la même manière dans le monde des vivants et dans celui des morts. Les personnages vieux de plusieurs siècles risquent donc de tout savoir et d'être un peu blasés, présentant peu d'intérêt en matière de rôle à jouer.

Le monde des morts

Lorsqu'un être humain meurt, son âme quitte son enveloppe terrestre et charnelle. Quand tout va bien, elle prend la direction des Grandes Portes et les franchit dans un élan de pure félicité. Ce qu'il y a de l'autre côté, personne ne le sait. Personne n'est revenu pour en parler. Pour un grand nombre de scientifiques, c'est une mise en scène orchestrée par le cerveau humain pour adoucir le traumatisme du trépas. Mais parfois, la machine s'enraye et l'âme ne quitte pas le corps du défunt. Lorsque cela se produit, on peut parler de miracle si la personne revient effectivement à la vie. Si tel est le cas, elle reprend le cours normal de son existence. Par contre, il arrive que l'âme ne se lie plus aussi parfaitement à son ancien corps. La symbiose ne fonctionne plus aussi bien et le corps fait un rejet. C'est dans ce cas précis que l'on devient une « crevure », un fantôme. Les crevures sont des âmes perverses, souvent blessées par une vie de méfaits, de coups portés et reçus, d'entorses plus ou moins graves aux règles et à la morale. Le corps des crevures subit alors plusieurs modifications sur lesquelles nous reviendrons. Certaines sont physiques. D'autres affectent leur environnement direct. Toujours est-il que la présence des crevures nuit au bon fonctionnement du monde des vivants. En grand nombre, les crevures peuvent perturber les ondes GSM, affecter le réchauffement climatique, faire s'écrouler les marchés boursiers, provoquer des crises ou pousser des

dirigeants à la guerre. Elles ont tendance à pourrir leur vie aux vivants. C'est pourquoi le RIPD fut créé. Par qui ? Sans doute par les Extrêmes Sanctions. Personne n'a jamais rencontré les Extrêmes Sanctions. Dans l'une des salles du commissariat, elles communiquent avec le commissaire Proctor en lui envoyant des messages via un système de tuyaux à air comprimé. Elles jugent le travail des agents et leur octroient parfois des remises de peine lorsqu'ils ont bien travaillé, parfois des blâmes dans le cas contraire. Ceux-ci peuvent aller de la suspension momentanée au renvoi définitif, mais le plus souvent, cela résulte en années de service supplémentaires.

Nul ne sait exactement comment les agents sont recrutés. La seule constante est qu'ils sont des représentants de l'ordre et qu'ils sont morts dans l'exercice de leurs fonctions. Au fil des siècles, le RIPD a connu des légionnaires romains, des prévôts du moyen âge, des shérifs de l'Ouest ou enfin des policiers de toutes les époques et de tous les pays. Lorsqu'ils arrivent au commissariat, ils ont tous droit à l'entretien d'embauche. Voilà plus de deux siècles que c'est le commissaire Proctor qui reçoit la bleusaille. Son discours est bien rôdé et elle essuie peu de refus. Les agents l'apprécient car elle sait rester proche d'eux tout en étant bien campée sur ses galons. Le travail des agents consiste à traquer et à ramener les crevures qui polluent le monde des vivants, mais parfois, cela prend une toute autre tournure. Les crevures sont organisées et se reconnaissent entre elles. Parfois, elles échafaudent des plans mystiques pour semer le trouble et la zizanie sur terre. Il faut alors enquêter, faire appel à des indices bien informés, installer des planques, rassembler des preuves... Bref, du travail de policier. Les agents ne sont pas des crevures. Leur corps est bel et bien mort. Lorsqu'ils reviennent dans le monde des vivants, leur nouvel insigne tatoué sur le sein gauche, ils adoptent une apparence

aléatoire. Il est possible d'en changer, mais cela prend du temps et plonge l'agent dans les méandres de l'administration mortuaire. Il en va de la sorte pour éviter aux agents l'envie de prendre contact avec leur famille, leurs proches. Pour ces derniers, l'agent ne sera plus le même homme ou la même femme. Il aura changé de visage, de taille, de corpulence, parfois même de sexe. Sa voix sera différente et s'il dit son vrai nom, celui-ci sera toujours brouillé aux oreilles de ses proches.



Crevures et agents disposent de quelques avantages liés à leur nouvelle nature. Les crevures, tout d'abord, ne sont plus soumises aux lois de la physique de la même façon qu'avant. Elles peuvent bondir dans les airs sur plusieurs mètres, sauter d'un building et atterrir en pleine rue sans rien se casser, grimper aux murs comme des insectes, sans compter divers trucs et astuces comme des membres à rallonge, une force surhumaine et autres joyusetés. Les crevures, nous allons le voir, sont divisées en quatre catégories : les morveux (petits, teigneux), les spectres (de taille normale, classiques), les gloutons (gros, puissants) et enfin les monstres (de grosses créatures ayant perdu toute apparence humaine). Il semble que plus la crevure était vicieuse et retorse de son vivant, plus elle progressera dans la « hiérarchie » mortuaire. Les agents, eux, ne sont pas aussi forts, mais ils sont mieux armés. Les Extrêmes Sanctions les ont dotés d'armes cosmiques, capables d'effacer les crevures aussi sûrement qu'une tapette

sur une mouche. Bien sûr, un agent sera tout de même plus fort qu'un humain normal et il sera capable de prouesses physiques impressionnantes. Mais avant tout, c'est sur leur savoir acquis de leur vivant que les agents doivent compter. Ce n'est pas pour rien qu'on ne recrute que des flics. Leur instinct les trompe rarement et ils apprennent à traquer les crevures comme personne.

Le tunnel

Nombre de gens parmi les vivants parlent d'un tunnel obscur se terminant par une vive lumière lorsqu'ils sont sur le point de passer de vie à trépas. En fait, peut-être ne sont-ils pas si éloignés que cela de la vérité. Lorsque quelqu'un meurt, son âme est extraite de son corps et s'élève vers un trou dans les cieux, formé par des nuages gris parcourus d'éclairs et roulant sur eux-mêmes. On appelle ce trou le tunnel. Parfois, la médecine fait des miracles ou le corps reprend soudain vie, rappelant l'âme égarée. De ce voyage interrompu, on peut garder des souvenirs confus. Certains prétendent même avoir vu un bureau blanc derrière lequel se tenait une jolie dame avec un curieux insigne. Pour les agents, ce trou est appelé « le tunnel » (ou « le trou de balle ») et est le portail qui relie le monde des morts à celui des vivants. Il mène en réalité au même endroit que les Grandes Portes – c'est-à-dire dans l'inconnu. Le bureau du commissaire Proctor est une sorte de déviation forcée pour certaines âmes happées en chemin. Lorsque le tunnel apparaît dans le ciel, seule l'âme du défunt l'aperçoit. Le temps s'arrête et tout semble figé autour d'elle. Pour les vivants, rien ne se passe, si ce n'est qu'un type vient de clamer sous leurs yeux.

Les Extrêmes Sanctions

Nul ne sait combien elles sont, à quoi elles ressemblent, où elles se trouvent exactement ni même ce qu'elles veulent. On ne les connaît uniquement sous le nom d'Extrêmes Sanctions. En réalité, on

ne sait même plus qui leur a donné ce nom, ni pourquoi. Elles ne se manifestent que par l'intermédiaire de messages envoyés dans des conduits à air comprimé dans la salle des messages du commissariat - ce qui laisse à supposer qu'elles habitent peut-être le bâtiment. Les Sanctions dictent la conduite générale des affaires du commissariat. La gestion au quotidien et les missions classiques sont laissées à la discrétion du commissaire, mais la politique sur le long terme leur échoit. Lorsque des agents se font remarquer, en bien ou en mal, elles donnent leurs instructions pour qu'une juste récompense ou qu'une juste punition leur soit accordée...

Le commissariat

Nul ne sait exactement où il se trouve. Probablement pas sur terre. Il est en tout cas relié au monde des vivants par ce qu'il est convenu d'appeler un « portail ». Lorsqu'on en passe les portes, on se retrouve dans la cave d'un réparateur de magnétoscopes dans la ville de Boston, aux Etats-Unis. Seuls les défunts peuvent passer ces portes. Les vivants qui visiteraient la cave de l'établissement n'y verraient... qu'une cave ! Le commissariat en lui-même se présente comme un vaste paysager disposant de cloisons entre lesquelles on trouve des bureaux. Il y a bien entendu tout un tas de pièces à usage spécifique : bureaux privés, salles d'interrogatoire, salle informatique, bureau du commissaire, salle des artefacts, des cellules de détention, etc. L'espace dans le monde des morts étant chose flexible, il n'est pas rare que le commissariat s'enrichisse de nouvelles extensions en fonction des besoins du service ou que disparaissent des pièces inusitées. L'impression qui se dégage du commissariat est celle d'une incroyable propreté. Si l'on en croit les plus anciens des agents, il n'en fut pas toujours ainsi. La promotion du commissaire Proctor y aurait été pour quelque chose. Il n'y a pas un papier qui traîne, pas un bureau en désordre, les poubelles sont vidées avant

de déborder et les semelles ne laissent jamais de traces sur les sols. En bref, servez-vous du commissariat comme il vous plaira. Si vous avez besoin d'une salle précise dans ce bâtiment, ajoutez-là. Si vous avez besoin d'une issue supplémentaire, d'un service spécifique, ajoutez-les. En gros, il fonctionne comme un commissariat classique et moderne.

Existe-t-il d'autres commissariats ? C'est évident. Le commissariat de Proctor s'ouvre sur la ville de Boston. Il ne peut donc à lui seul gérer la traque et l'élimination de toutes les crevures de la planète. Il existe très probablement des milliers de commissariats de la RIPD dans le monde, mais force est de constater qu'ils ne communiquent pas entre eux. Sans doute est-ce là la volonté des Extrêmes Sanctions, bien qu'il soit difficile de la comprendre. Il y a en tout cas assez de boulot dans la ville de Boston et ses environs pour que les agents n'aient pas à se soucier de ce qui se trame ailleurs sur la planète.

La commissaire



Angela Proctor est arrivée dans le commissariat il y a presque deux siècles. De son vivant, elle travaillait pour le compte d'une noble famille canadienne. Elle est morte en tombant dans un tas d'ordures en poursuivant des voleurs. Cela explique sans doute pourquoi elle voue un réel culte à la propreté. Elle gravit rapidement les échelons grâce à son travail organisé et efficace et c'est tout à fait naturellement qu'elle obtint le poste de commissaire en remplacement du vieux

Lestrade, un ancien inspecteur de Scotland Yard, en Angleterre. Elle a considérablement modernisé le commissariat. Ceux parmi les agents qui ont connu l'ancien le reconnaissent volontiers : l'endroit ressemblait plus à une salle de garde qu'à un bureau. Elle s'est remarquablement familiarisée avec les techniques modernes. Très appréciée de ses subordonnés, elle a su rester proche des agents de terrain tout en conservant assez de distance pour éviter les quiproquos douteux. Pour ce qui est de la politique générale et des plans à grande échelle, le commissaire reçoit ses ordres des Extrêmes Sanctions elles-mêmes et est la seule habilitée à lire leurs instructions.

Les agents



Tous ont été d'anciens policiers – ou l'équivalent à leur époque respective. Rares sont ceux qui ont été « à fond de peine », comme on dit. En règle générale, après une soixantaine d'années de service, les agents ont accumulé assez de « bons et loyaux services » pour être libérés de leur engagement. Il ne demeure donc que quelques agents vraiment très vieux – tout en sachant que les morts ne vieillissent pas. Les cas du légionnaire Marcus (mort en l'an 4) et du prévôt Gadel (mort en l'an 841) sont des exceptions et ils font d'ailleurs équipe tous les deux. Les équipes comptent généralement deux agents. Un plus vieux et un plus jeune, afin d'assurer la transmission du métier aux jeunes générations, mais lorsque nécessité fait loi, des groupes plus importants peuvent être constitués.

Les agents sont des défunts, mais pas des crevures. Ils disposent toutefois de certains pouvoirs comme une meilleure résistance aux coups et à la douleur, mais il est possible de les tuer, même avec des armes conventionnelles. Au commissariat ou partout ailleurs que dans le monde des vivants, ils apparaissent comme les personnes qu'ils étaient au moment de leur mort, la blessure mortelle en moins. Mais lorsqu'ils franchissent le portail qui les sépare du monde des vivants, ils endossent l'apparence de leur avatar. L'avatar d'un agent est l'apparence qu'il revêt dans le monde des vivants. Celle-ci n'est pas choisie. Elle dépend des stocks disponibles en haut-lieu. Certains y voient le bilan du karma des agents : plus celui-ci est important, plus beau et fort sera l'avatar. Mais pour la plupart, c'est le hasard qui s'exprime. Il est possible de changer d'avatar, mais il est rare que les Extrêmes Sanctions accèdent à ces requêtes. Et on est parfois déçu d'avoir introduit une demande lorsque l'on voit le résultat obtenu.

La raison de ce changement d'apparence est claire : empêcher le défunt d'entrer en contact avec ses proches et révéler ainsi les secrets du monde des morts. La grande majorité des agents a essayé de revoir une femme, un fils, un coéquipier... Mais à chaque fois, les espoirs sont déçus : l'être cher ne peut en aucun cas reconnaître l'avatar et lorsque l'agent prononce son nom, il sera toujours brouillé ou incompréhensible. A bien des égards, cette existence peut ressembler à une torture. Certains agents ont émis l'hypothèse que le service était une sorte de punition céleste. Il est vrai que tous les agents ne sont pas des gens irréprochables. Certains mouillaient dans des affaires de corruption, d'autres étaient de vraies bêtes sauvages. Mais d'autres n'avaient rien à se reprocher. Lorsqu'il revient pour la première fois dans le monde des vivants, l'agent reçoit ses papiers d'identité et c'est généralement là qu'il découvre son nouveau corps.

Lorsqu'il se regarde dans un miroir, l'agent se voit tel qu'il est intrinsèquement et il voit ses équipiers de la même manière. Seuls les vivants perçoivent la nouvelle apparence.

Les agents, enfin, disposent d'un attirail spécial dont la pièce maîtresse est le revolver cosmique. Cette arme de poing vaut bien le dernier cri en matière de technologie militaire : un gros revolver à visée laser, léger comme un petit pain mais puissant et fiable. Mais avec des balles normales, le revolver cosmique n'est qu'un gros flingue. C'est lorsqu'on le charge de balles cosmiques que le joujou prend tout son sens. Les balles cosmiques attaquent l'âme – même pervertie – des défunts et les renvoient ipso facto dans l'au-delà sans passer par les Grandes Portes. Pour être plus exact, elles les effacent proprement dans un nuage de fumée noire. Les balles cosmiques laissent des traînées lumineuses derrière elles et ne doivent donc pas être tirées en public (de préférence). Bien que la perception des vivants soit considérablement altérée lorsqu'elle est mise au contact des défunts, la discrétion demeure le maître-mot des agents. Des crevures également. Elles non plus n'ont aucun intérêt à ce que leurs petites affaires soient dévoilées au grand jour. Les menottes à crevures sont également très spéciales. Elles s'adaptent aux poignets de leur porteur et ne peuvent s'éloigner de plus de dix mètres de leur propriétaire (l'agent à qui elles sont confiées).

Les crevures



59.000.000 de gens meurent chaque année dans le monde. Cela fait 161.644 décès par jour ou plus exactement 6735 décès par heure, soit près de 112 morts à la minute. Le monde est un endroit dangereux. A ce rythme et devant de tels chiffres, il n'est pas étonnant que le système connaisse des ratés. Parfois, les âmes des défunts refusent de quitter leur corps et demeurent sur terre, contrevenant à la plus essentielle des lois. Lorsqu'une âme reste chevillée à son corps malgré le trépas de ce dernier, elle commence à pourrir. Le pourrissement de l'âme entraîne la dénaturation du corps et affecte directement l'environnement du défunt. Tout autour d'elle dépérira : les fleurs se faneront, les tapis noirciront, les murs se craqueleront, les appareils électriques tomberont en panne ou connaîtront au moins des ratés, et une odeur de mort l'accompagnera partout. Les crevures, car c'est d'elles que l'on parle, se divisent en quatre catégories. Les âmes innocentes (les enfants, les gens bien, les bénévoles...) deviennent des Morveux, des êtres rabougris dotés de longues oreilles, de petite taille, vicieux et teigneux. Les petites frappes (avocats, assureurs, dealers et autres charlatans...) deviennent des Spectres. Les Spectres constituent le gros des crevures. En fonction de leurs vices terrestres, leur apparence sera légèrement altérée : les gens qui ont la langue bien pendue comprendront soudain la différence entre « au propre » et « au figuré ». Ce n'est qu'un exemple. Certains ont le bras long ou une gueule de rat. On a même croisé des crevures qui, de leur vivant, prenaient souvent leurs jambes à leur cou. Les vrais malfrats (voleurs, assassins, tueurs en série, rappeurs...) deviennent des Gloutons : des crevures boursoufflées, énormes mais toujours de taille humaine, dotées d'une force prodigieuse et d'une intelligence malfaisante. Mais le stade ultime de la crevure, c'est le Monstre. Le Monstre est le résultat d'une vie entière consacrée au mal. Seuls des génocidaires, des dictateurs assoiffés de sang ou

certains leaders religieux atteignent ce degré de perversion. L'apparence des Monstres est à chaque fois unique : une boule de chair hérissée de tentacules, une monstreuse araignée, un lézard géant... Inutile de vous dire que tomber nez à nez avec un Monstre n'est pas le rêve d'un agent.

Les crevures dépensent une partie de leur énergie à préserver leur enveloppe corporelle du pourrissement. Les vivants accepteraient mal de traiter avec des zombies ou des êtres difformes (il suffit de voir comment ils se traitent déjà entre eux). Contrairement aux agents dans le monde des vivants, les crevures conservent leur corps initial, dans l'état où il était au moment de leur trépas, les blessures en moins. Mais cela leur coûte de l'énergie (comme nous le verrons dans les règles). Pour exploiter son plein potentiel de défunt, la crevure doit reprendre son apparence réelle (Morveux, Spectre, Glouton ou Monstre). Ne vous souciez pas de savoir si la masse de matière doit être conservée ou pas. Un petit homme malingre peut cacher un Monstre de deux étages sans problème. C'est sans doute pourquoi bon nombre de crevures sont plutôt ravies lorsqu'elles doivent affronter des agents : elles n'ont plus à endosser ce manteau de chair trop étroit et qui gratte à l'entrejambe. Lorsqu'elles reprennent leur apparence spectrale, les crevures sont visibles par les vivants, bien que le cerveau de ces derniers ne soit pas toujours apte à analyser et à comprendre ce qu'il voit. Un passage fugace dans le champ de vision d'un vivant ne l'affectera pas outre mesure, mais s'il a le temps de poser son regard sur la créature, de la fixer dans les yeux, alors il verra ce qu'il doit voir. Dans le cas des Monstres, bien entendu, la discrétion n'est plus de mise et les médias feront sans doute leurs choux gras de ces images spectaculaires.

Etrangement, les crevures sont sensibles à une épice orientale, le cumin. Déjà au moyen âge, on associait le cumin à la lutte

contre les sorcières et le mauvais sort. En présence de cette épice, les crevures sont prises d'une quinte de toux et perdent leur faculté à préserver leur enveloppe corporelle. La teneur en cumin des plats indiens les rend également allergiques à cette cuisine épicée et raffinée. Un bon agent aura toujours une petite bourse pleine de cumin sur lui.

Les crevures sont organisées dans une sorte de pègre mortuaire. Toutes ne se connaissent pas, bien entendu, mais celles qui sont sur terre depuis assez longtemps ont forcément entendu parler du Syndicat des Morts, une sorte de mafia des crevures, que l'on prétend dirigée par un trio de Monstres. Difficile de faire la part des choses entre la légende et les faits, mais de nombreux agents ont rapporté des éléments (parfois contradictoires) allant en ce sens. Il n'est pas dit non plus qu'il n'existe qu'un seul syndicat. Bref, les agents ont du pain sur la planche, car il y a un réel danger à voir proliférer les crevures dans le monde des vivants. Les crevures, on l'a vu, affectent leur environnement direct. Le lieu où elles résident tombe systématiquement en ruine mais le seul fait de passer quelque part n'est pas assez durable pour provoquer un changement notable. Par contre, un grand rassemblement de crevures en un même endroit (un quartier, une ville) peut provoquer des catastrophes. L'air sera vicié, pollué. Des catastrophes naturelles affecteront plus souvent l'endroit. Des pannes à grande échelle peuvent se produire : pannes électriques, coupures Internet, ondes GSM perturbées, crashes d'avions, tremblements de terre, raz-de-marée... De plus, plus il y a de crevures sur terre, plus le climat se réchauffe. Ce que les scientifiques appellent le réchauffement climatique est en réalité causé par le grand nombre de crevures sur terre. La mission des agents n'a jamais été aussi primordiale et urgente.

Créer son agent

Avant de vous lancer dans une partie de RIPD, le jeu de rôle, vous devez composer votre groupe de joueurs. Chaque joueur, à l'exception bien entendu du meneur, doit se créer un personnage. Plusieurs étapes seront nécessaires à l'élaboration de celui-ci, mais avec un peu de rodage, vous devriez pouvoir vous en tirer en un quart d'heure maximum.

Les caractéristiques

Dans ce système de jeu, les personnages sont définis par six caractéristiques qui représentent de manière générale les facultés d'un individu. Elles s'expriment en « Modificateurs » évalués de -4 à +5. L'échelle de valeur n'est pas absolue. Il est possible que certains Monstres dépassent +5 ou que des créatures particulièrement faibles ne soient pas reprises sur cette échelle. Voici les six caractéristiques que vous devez connaître.

- **La Force (FOR)** mesure la puissance physique et musculaire.
- **La Dextérité (DEX)** évalue l'agilité, les réflexes et l'adresse.
- **La Constitution (CON)** représente la santé et l'endurance.
- **L'Intelligence (INT)** représente les capacités d'apprentissage et de raisonnement.
- **La Perception (PER)** indique l'acuité des cinq sens, ainsi que le sixième sens ou l'intuition.
- **Le Charisme (CHA)** traduit une forte personnalité, la force de persuasion mais aussi la volonté.

Pour créer votre profil de base, c'est-à-dire pour attribuer une valeur à chaque caractéristique, vous disposez de six points à répartir. Un rapide calcul vous permet de déduire que vous pouvez disposer d'un « +1 » dans chaque caractéristique. Si tel est votre choix, votre personnage sera assez moyen mais sans faiblesse. Vous pouvez faire descendre une caractéristique en négatif pour récupérer des points. Au total, lorsque vous faites la somme de vos valeurs, elles

ne peuvent en tout cas pas dépasser « +6 ». Pour vous aider dans vos choix, sachez d'un être humain vivant en bonne santé, sans qualité particulière, disposera d'un score de 0 partout.

Exemple : le joueur de Jack décide de répartir ses points comme ceci : FOR+2, DEX+2, CON+1, INT 0, PER+2, CHA-1. On le voit, le total fait bien 6, puisque le Charisme est passé en négatif d'un point.



Les compétences

Les compétences permettent d'affiner les capacités d'un personnage. Être intelligent, par exemple, ne veut pas dire que le personnage est à la fois doué pour les maths et pour la médecine... Les compétences sont donc par essence plus nombreuses que les caractéristiques, mais elles s'y rapportent directement. De base, le personnage disposera de la valeur de la caractéristique dans la compétence associée. Entre parenthèses après le nom d'une compétence, vous trouverez les initiales de la caractéristique associée. Mais un même personnage ne dispose pas de toutes les compétences d'entrée de jeu. Certaines demandent un apprentissage assez long et fastidieux pour être

maîtrisées, comme la médecine, les langues étrangères, la survie en milieu hostile, etc. Après les initiales de la caractéristique associée, vous trouverez donc, entre parenthèses toujours, un malus pouvant aller de 0 à -5. Ce malus disparaît dès que le personnage a acquis la compétence – comme nous le verrons plus tard. En attendant, il s'appliquera à chaque test. Voici la liste des compétences pour ce jeu.

- **Acrobaties (DEX, -1)** permet de réaliser des déplacements périlleux ou atypiques comme des sauts, des cumulets, accrocher un rebord en pleine chute ou bondir sur un cheval au galop.
- **Armes à feu (PER, -1)** indique si le personnage sait se servir d'une arme à feu. Par extension, on se sert aussi de cette compétence pour les objets lancés ou les armes archaïques comme les arcs et les arbalètes.
- **Armes blanches (DEX, -1)** indique le degré de maîtrise du personnage de tout ce qui est couteaux, épées, battes de base-ball ou barres de fer...
- **Artisanat (INT, -2)** est une compétence générale pouvant se subdiviser en plusieurs domaines. Cela peut comprendre le bricolage, le jardinage, l'électronique, l'ébénisterie... A chaque fois qu'un personnage hérite de cette compétence, il faut déterminer de quel artisanat il s'agit. Il s'agira à chaque fois d'une compétence différente. Le meneur peut décider de modifier le malus en fonction de l'artisanat choisi.
- **Bagarre (FOR ou DEX, -1)** permet de savoir comment le personnage se débrouille au corps à corps, à mains nues. Notez que vous pouvez choisir la caractéristique associée qui vous convient le mieux, mais que vous ne pourrez

plus en changer une fois ce choix acté.

- **Bluff (CHA, 0)** indique si le personnage est un bon menteur, s'il parvient à convaincre facilement quelqu'un de quelque chose.
- **Conduite (DEX, -3)** permet de savoir si le personnage sait conduire un véhicule commun (on entend par là une auto, une moto ou un camion).
- **Connaissances (INT, -3)** est une compétence générale pouvant se subdiviser en plusieurs domaines. Cela peut comprendre la connaissance d'un milieu donné (la pègre des vivants, la pègre des morts, le monde judiciaire, les terroristes religieux...) ou d'un sujet précis (la culture geek, la littérature gothique, le football...). A chaque fois qu'un personnage hérite de cette compétence, il faut déterminer de quelle connaissance il s'agit. Il s'agira à chaque fois d'une compétence différente. Le meneur peut décider de modifier le malus en fonction de la connaissance choisie.
- **Déguisement (CHA, -1)** permet de savoir si le personnage est doué pour se faire passer pour quelqu'un d'autre en s'affublant d'un costume ou d'un uniforme précis.
- **Diplomatie (CHA, -1)** indique si le personnage est capable de raisonner autrui, de lui faire entendre raison et de le calmer en usant d'arguments fondés.
- **Discrétion (DEX, -1)** évalue la facilité qu'a un personnage à passer inaperçu ou à camoufler quelque chose.
- **Dressage (CHA, -3)** indique si le personnage sait se faire comprendre des animaux, même sauvages, et éventuellement de s'en faire obéir.

- **Equitation (DEX, -3)** permet de savoir si le personnage est doué une fois en selle.
- **Escalade (FOR, -3)** indique si le personnage sait franchir facilement un mur ou s'il s'en sort sur un versant montagneux.
- **Esquive (DEX, -1)** évalue la capacité d'un personnage à se soustraire aux coups portés contre lui.
- **Estimation (INT, -1)** permet de savoir si le personnage sait estimer la valeur marchande d'un bien.
- **Intimidation (CHA, 0)** indique la capacité d'un personnage à faire peur à autrui afin d'obtenir ce qu'il veut.
- **Langues étrangères (INT, -3)** est une compétence générale pouvant se subdiviser en plusieurs domaines. Chaque langue sera traitée comme une compétence à part entière. Le meneur peut décider de regrouper certaines langues en fonction de leur proximité et d'amoindrir de cette façon le malus lié à la non-maîtrise (le français et l'italien, l'espagnol et le portugais...). Les langues mortes font également partie de cette catégorie. On considère dans ce jeu que tous les personnages parlent et lisent très bien l'anglais.
- **Natation (FOR, -3)** indique si le personnage sait nager et à quel point.
- **Observation (PER, 0)** indique le degré de vigilance d'un personnage. Cette compétence peut être activée par le joueur (le personnage fouille une pièce, cherche quelque chose) ou par le meneur (le personnage peut remarquer un changement subtil, une odeur...).
- **Pilotage (DEX, -5)** évalue la capacité d'un personnage à prendre les commandes d'un véhicule peu commun comme un avion, un hélicoptère, un yacht...

- **Premiers secours (INT, -1)** permet de savoir si le personnage sait quoi faire pour porter secours à un blessé, un noyé, etc. Il ne s'agit pas de médecine à proprement parler, mais bien des gestes qui sauvent.
- **Psychologie (INT, -1)** indique si le personnage est sensible aux émotions et aux pensées d'autrui, s'il est à même d'analyser le langage corporel d'un individu ou de comprendre son comportement.
- **Sabotage (DEX, -2)** évalue la capacité d'un personnage à démolir une installation, à rendre quelque chose inutilisable.
- **Survie (INT, -3)** indique comment le personnage s'en sort dans un environnement hostile : sait-il faire un feu, trouver de l'eau, reconnaître un fruit comestible ou un champignon vénéneux ?

Pour évaluer les compétences d'un personnage, chaque joueur dispose de vingt points qu'il peut répartir dans cette liste. Il n'est pas nécessaire de placer des points partout (tout en sachant qu'une compétence dans laquelle on n'investit pas de point subit souvent un malus lors d'un test) et on ne peut initialement dépasser +5 dans une compétence donnée. Contrairement à la règle en vigueur pour les caractéristiques, on ne peut descendre volontairement en négatif dans les compétences (sauf pour ce qui est du malus de non-maîtrise).



Exemple : le joueur de Jack répartit ses vingt points comme suit : Acrobatie +1, Armes à feu +3, Bagarre +2, Bluff +2,

Conduite +2, Connaissance « pègre des vivants » +2, Connaissance « crevures » +2, Discrétion +2, Esquive +2, Observation +1 et Premiers secours +1. Si l'on s'en réfère à ses modificateurs de caractéristiques, voici le profil de base de Jack dans ses compétences (l'astérisque indique les compétences où Jack a investi des points et pour lesquelles le malus n'est donc pas compté) :

Compétence	Calcul	Valeur
Acrobaties	DEX-1*	+3
Armes à feu	PER-1*	+5
Armes blanches	DEX-1	+1
Artisanat	INT-2	-2
Bagarre	FOR-1* ou DEX-1	+4
Bluff	CHA0*	+1
Conduite	DEX-3*	+4
Connaissances « pègre des vivants »	INT-3*	+2
Connaissances « crevures »	INT-3*	+2
Connaissances	INT-3	-3
Déguisement	CHA-1	-2
Diplomatie	CHA-1	-2
Discrétion	DEX-1*	+4
Dressage	CHA-3	-4
Equitation	DEX-3	-1
Escalade	FOR-3	-1
Esquive	DEX-1*	+4
Estimation	INT-1	-1
Intimidation	CHA0	-1
Langues étrangères	INT-3	-3
Natation	FOR-3	-1
Observation	PER0*	+1
Pilotage	DEX-5	-3
Premiers secours	INT-3*	+1
Psychologie	INT-1	-1
Sabotage	DEX-2	0
Survie	INT-3	-3

La séquelle

Chaque agent a subi un traumatisme lorsqu'il est passé de vie à trépas. Les conditions de sa mort affectent désormais sa façon de voir les choses. Les agents adorent raconter la manière dont ils sont morts. Un agent qui s'est fait tirer dans le dos, par exemple, sera plus attentif aux attaques venant de derrière, car il aura

toujours peur d'être surpris de cette façon. L'agent tire donc avantage de sa séquelle. Mais il y a aussi un revers à la médaille, comme nous allons le voir. Lancez 1D20 dans le tableau ci-dessous pour déterminer de quelle façon votre personnage est mort et quelle séquelle il en retiendra.

D20	Mort	Séquelle
1	Accident de voiture	As du volant
2	Chute vertigineuse	Bon grimpeur
3	Crash aérien	As du pilotage
4	Accident de moto	As du guidon
5	Tir dans le dos	Œil dans le dos
6	Tir de face	Réflexe éclair
7	Trahi par un ami	Langue de vipère
8	Ecrasé par un truc lourd	Endurant
9	Mordu par un chien	Ami des bêtes
10	Empoisonné	Alchimiste
11	Erreur médicale	Urgentiste
12	Mort de faim, de soif...	Bourlingueur
13	Tir ami	Intimidant
14	Balle perdue	As de la gâchette
15	Abattu à coups de poing	Karaté kid
16	Victime d'une explosion	Demolition Man
17	Noyé	Marche sur l'eau
18	Victime d'une maladresse	Acrobate
19	Mort de peur	Blasé
20	Au choix	Au choix

Pour plus de variété au sein de votre groupe de personnages, évitez d'attribuer deux fois la même séquelle. Une fois chaque agent doté d'une séquelle, exploitez cet élément pour peaufiner votre background, votre histoire personnelle, et racontez exactement comment l'agent est mort. Voici la description des différentes séquelles.

- **Acrobate** : l'agent est un véritable homme-araignée, capable de sauts prodigieux et de mouvements

incroyables. Ajoutez +5 en Acrobaties.

- **Alchimiste** : l'agent est capable de concocter des potions et des filtres spéciaux mais aussi d'analyser le contenu de toute substance chimique. Ajoutez +5 en Connaissances (chimie).
- **Ami des bêtes** : l'agent s'entend bien avec toutes les espèces animales, des insectes aux oiseaux en passant par les mammifères et les lézards. Ajoutez +5 en Dressage.
- **As de la gâchette** : l'agent est un vrai pistolero, capable d'atteindre les plus petites cibles aux plus longues distances. Ajoutez +5 en Armes à feu.
- **As du guidon** : lorsqu'il est aux commandes d'une moto (ou d'un vélomoteur, faute de mieux), l'agent ne peut être rattrapé et est capable des plus belles cascades. Ajoutez +5 en Conduite (uniquement s'il utilise une moto).
- **As du pilotage** : personne n'est plus doué que cet agent aux commandes d'un appareil volant. Luke Skywalker n'a qu'à bien se tenir. Ajoutez +5 en Pilotage.
- **As du volant** : l'agent ne craint pas de courir sur l'anneau de vitesse d'Indianapolis. Ajoutez +5 en Conduite s'il est au volant d'une voiture.
- **Blasé** : l'agent n'a peur de rien. Il ne peut être effrayé ou même surpris par quoi que ce soit.
- **Bon grimpeur** : l'agent peut surmonter n'importe quel obstacle et peut même marcher à la verticale si l'envie lui en prend. Ajoutez +5 en Escalade.
- **Bourlingueur** : l'agent semble avoir passé sa vie à survivre dans les conditions les plus hostiles et il sait toujours ce qu'il faut faire pour se tirer d'affaire dans les milieux sauvages. Ajoutez +5 en Survie.

- **Demolition Man** : l'agent n'a pas son pareil pour faire sauter quelque chose ou pour réduire un bâtiment en miettes. Ajoutez +5 en Sabotage.
- **Endurant** : la résistance de l'agent aux coups est exceptionnelle. Non seulement il ne ressent pas la douleur, mais en plus il ne perd que la moitié des points de mort (PM) encaissés.
- **Intimidant** : l'agent peut se montrer si terrifiant qu'il obtient généralement ce qu'il veut. Ajoutez +5 en Intimidation.
- **Karaté kid** : l'agent devient un maître des arts martiaux et est difficile à battre au corps à corps. Ajoutez +5 en Bagarre.
- **Œil dans le dos** : l'agent dispose d'un sixième sens pour toutes les attaques ou les menaces qui viennent dans son dos. Ajoutez +5 à son Observation quand le joueur n'active pas lui-même sa compétence.
- **Réflexe éclair** : l'agent est si prompt qu'il peut éviter les balles tirées contre lui. Il ne souffre pas du malus de -5 sur les esquives des tirs d'armes à feu.
- **Urgentiste** : l'agent sait toujours ce qu'il faut faire pour venir en aide à un blessé, à un noyé, à un empoisonné... Il devient un expert en premiers secours. Ajoutez +5 en Premiers secours.

Exemple : le joueur de Jack lance le dé et obtient 6. Il est mort suite à un tir d'arme à feu, de face. Référez-vous à la nouvelle d'intro pour en savoir plus à ce sujet. Cela implique en tout cas qu'il hérite dans son trépas de la séquelle Réflexe éclair. Il sera difficile de lui rejouer le même tour.

Nous vous disions plus tôt dans le texte qu'il y avait un revers à la médaille des séquelles. Si le personnage échoue à un test impliquant sa séquelle (ou pour les séquelles non chiffrées, s'il se retrouve

dans une situation comparable), il revivra le traumatisme de sa mort et souffrira d'un malus de 2 points sur tous ses jets de dé tant qu'il ne retournera pas au commissariat.

Les points de mort (PM)

Les agents sont des défunts. Il serait donc d'assez mauvais goût de parler de points de vie. Dans RIPD, le jeu de rôle, on dispose de points de mort pour déterminer le niveau de santé d'un individu. C'est seulement cosmétique. Plus un agent dispose de PM, en meilleur état il est. Moins il en a, en moins bon état il est. S'il descend en-dessous de 0 PM, il disparaît dans un grand éclat de fumée noire. Pour déterminer le nombre de PM d'un agent, ajoutez 20 à sa Constitution.

Exemple : grâce à son bonus de +2 en Force, Jack dispose de 22 points de mort.



Les points de chance (PC)

Les agents ont été choisis par quelqu'un ou quelque chose pour devenir ce qu'ils

sont. Ils sont donc, dans une certaine mesure, des gens à part. Ils auront toujours plus de chance que les autres, même si cela peut sonner creux quand on est mort (parfois bêtement). Un personnage débute avec un nombre de PC égal à son Charisme +2. Nous verrons plus tard comment utiliser les points de chance.

Exemple : Jack n'a jamais eu beaucoup de chance. Son malus de -1 en Charisme ne lui laisse qu'un seul point de chance.

L'initiative (INI)

Savoir qui est le plus prompt à agir peut faire la différence entre la vie et la mort. Ou entre la mort et l'effacement définitif. Plus son initiative est élevée, plus l'agent aura de chance de porter le premier coup en combat. Elle est égale à la somme des modificateurs de Dextérité et de Perception.

Exemple : Jack est agile et sent bien les choses, aussi bénéficie-t-il d'une initiative très correcte de +4.

Les dommages (DOM)

Certains personnages sont plus forts que d'autres et lorsqu'ils frappent avec une arme blanche ou à mains nues, ils feront donc plus de dégâts que d'autres. De même, certains tireurs sont si précis qu'ils sauront toujours mieux où tirer pour obtenir le meilleur résultat possible. Lorsqu'il utilise une arme blanche ou lorsqu'il frappe à mains nues, un agent ajoutera son modificateur de Force aux dégâts. Lorsqu'il utilisera une arme à feu, il ajoutera son modificateur de Perception.

Exemple : lorsqu'il se sert d'une arme blanche ou lorsqu'il se sert de ses poings, Jack inflige 2 points de dégâts supplémentaires et lorsqu'il tire, sa bonne vue lui permet d'infliger également 2 points de dégâts supplémentaires.

L'avatar

Lorsqu'un agent se rend dans le monde des vivants pour la première fois, on lui attribue un avatar, c'est-à-dire une enveloppe physique parfois très différente de celle qu'il occupait sur terre. Cela lui évite d'être reconnu par ses proches. L'agent n'a jamais le choix de son avatar. Les Extrêmes Sanctions semblent prendre un malin plaisir à jouer de mauvais tours de ce point de vue. Lancez 1d20 et ajoutez votre modificateur de Charisme, puis cherchez le résultat dans le tableau ci-dessous.

D20	Avatar
1 et -	Vieille grosse moche
2	Vieux gros moche
3	Grosse moche
4 à 5	Gros moche
6 à 7	Femme moche
8 à 9	Homme moche
10 à 12	Homme sympa
13 à 15	Femme sympa
16 à 17	Homme cool
18	Femme cool
19	Homme superbe
20 et +	Femme superbe

Une fois votre avatar déterminé, prenez le temps de le décrire mieux. Imaginez son ethnie, son âge exact (minimum adolescent), ses tics et manies, son style vestimentaire. Ne soyez pas guindé, c'est un jeu pour rire.

Exemple : le joueur de Jack lance le dé et obtient 9. Comme le Charisme de Jack est de -1, cela fait 8. L'avatar de Jack sera donc un homme moche. Il décide que ce sera un rouquin au gros nez rouge d'Irlandais, à moitié chauve et presque édenté.

L'équipement

Les agents n'ont pas besoin de dormir, de manger ou de se loger. Leur nouvelle maison, c'est le commissariat. Comme ils ne dorment pas, ils peuvent travailler non-stop et n'ont donc que peu de temps pour les loisirs, même s'ils peuvent avoir des envies héritées de leur vie passée. Lorsqu'ils sont engagés, ils reçoivent un

revolver cosmique qui tire autant de balles conventionnelles qu'ils veulent, mais seulement trois barillet de six balles cosmiques (18 en tout). Pour en obtenir d'autres, il faut passer par des formulaires et par le commissaire. On finit toujours par en recevoir, mais il faut justifier chaque coup, aussi les agents préfèrent-ils ne pas gâcher leurs munitions si précieuses. L'arme est accompagnée d'un holster. Les menottes spéciales s'adaptent à toutes les crevures et chaque agent en reçoit une paire. L'insigne du RIPD est directement gravé dans la chair de l'agent, au-dessus de son sein gauche. Pour le reste, une équipe reçoit une voiture de fonction (généralement une vieille guimbarde), les vêtements civils de son choix et 100 dollars par mission. Cet argent sert à couvrir les faux-frais auprès des vivants. C'est peu, mais comme c'est, d'une certaine manière, de la fausse monnaie (indétectable), mieux vaut ne pas fausser le marché. De toute façon, les billets disparaissent lorsque l'agent quitte le monde des vivants (pour rentrer au commissariat, par exemple). Pour du matériel spécifique, il faut toujours remplir de la paperasse. Voyez avec les joueurs ce dont ils pensent avoir besoin et pourquoi ; ensuite, compliquez-leur la vie.

Dernières touches

Voici qui met un terme à la procédure de création d'un personnage dans RIPD, le jeu de rôle. Donnez un nom à votre agent, décrivez-le physiquement (son apparence réelle et celle de son avatar – si ce n'est déjà fait), évoquez son caractère, ses petits secrets, la vie qu'il avait avant. Inutile de remplir des pages et des pages, mais plus vous en mettez, plus le meneur aura les moyens de l'intégrer au monde du jeu.

Progression

Ce jeu n'est pas spécialement adapté à ce que l'on appelle une campagne. Il se veut rapide et instinctif. Si toutefois vous voulez rejouer le même personnage plusieurs fois de suite, on peut imaginer

qu'il progressera de temps en temps en accumulant de l'expérience. Pour simuler cet apprentissage continu, marquez une petite croix à côté de chaque compétence testée sans succès pendant la partie. Une seule croix par compétence est autorisée pendant la partie, mais toutes les compétences peuvent être cochées une fois. Au terme de la partie, testez une nouvelle fois chaque compétence cochée avec une difficulté de 10. Si le test se solde encore par un échec, on considérera que vous avez appris de vos échecs et vous pourrez augmenter cette compétence d'un point. Attention : à la prochaine partie, si cette compétence est une nouvelle fois cochée, le test après la partie aura une difficulté de 9, et ainsi de suite jusqu'à ce que le personnage ne puisse plus échouer qu'en obtenant un « 1 » naturel sur le dé.

Exemple : Jack tente de se déguiser en crevure pour infiltrer une réunion secrète. Sa compétence « déguisement » est à -2. La difficulté estimée par le meneur est de 15. Il lance le dé et obtient 13. Son score d'action est donc de 11, ce qui représente un échec. Le joueur trace une petite croix à côté de la compétence. En fin de partie, le joueur effectue un nouveau test avec une difficulté de 10. Il lance le dé et obtient 16, soit un score d'action de 14. C'est un succès. Il ne peut donc pas améliorer sa compétence cette fois-ci.



Système de jeu

Dans un jeu de rôle, le système de jeu indique comment simuler les actions des personnages. Comment savoir s'ils réussissent ce que les joueurs veulent qu'ils fassent ? Comment être sûr qu'ils touchent un adversaire au combat ? Les règles présentées ici vous permettront de gérer un très grand nombre de situations de jeu, mais pas toutes. Dans certains cas, il faudra vous contenter de faire appel à la logique ou à votre sens de la narration. Les règles sont les règles, mais une bonne histoire vaut toujours mieux que le résultat d'un dé. Le meneur est un narrateur avant d'être un arbitre et il a toute liberté pour interpréter les résultats, voire pour les modifier si tel est le sens de l'histoire qu'il veut développer. Bien entendu, cela ne signifie pas qu'il faille en abuser et rendre inutiles les données chiffrées d'un personnage ou les jets de dé. Mais vous verrez rapidement, avec un peu d'expérience, de quoi on vous parle.

Résoudre une action

Lorsqu'un personnage tente de réussir une action qui a une chance d'échouer, on procède à un test. Dans ce système, tous les tests se résolvent de la même manière : on lance 1d20 auquel on ajoute la valeur de la compétence ou de la caractéristique ou de l'Initiative. Le résultat obtenu sera comparé avec des seuils de difficulté préétablis. Si le seuil choisi au préalable par le meneur en fonction de la difficulté de l'action est atteint ou dépassé, l'action est couronnée de succès. Dans le cas contraire, elle se solde par un échec.

Ci-dessous, vous trouverez la table des difficultés.

Facile	5
Moyen	10
Difficile	15
Très difficile	20
Pratiquement impossible	25

Exemple : Jack veut forcer la serrure d'une porte qui lui résiste. Il dispose d'une valeur de Sabotage de 0. Il lance 1d20 et obtient 11. Comme c'est la serrure d'une porte blindée, le meneur a estimé la difficulté à Très difficile (20). 11 n'atteint ni ne franchit 20, c'est donc un échec.

Faire 10 ou faire 20

Plutôt que de lancer le dé, un personnage qui se donne le temps de faire les choses bien peut décider de « faire 10 », c'est-à-dire de faire comme s'il avait obtenu 10 sur le d20. 10 n'étant pas un résultat formidable, cela ne signifie pas qu'il réussira, mais au moins a-t-il réduit la part de chance dans sa tentative. Prendre son temps signifie qu'on ne peut « faire 10 » dans l'urgence, mais pas qu'on y passe la journée non plus. Si le joueur souhaite vraiment y passer la journée, il peut tenter de « faire 20 ». Dans ce cas-là, le meneur doit considérer que le joueur étudie le problème sous tous les angles avant de se lancer, mettant le maximum de chances de son côté. Toutes les actions ne peuvent être tentées avec un « faire 20 ». On ne peut pas se battre avec un « faire 20 » ou tenter de sauter par-dessus un précipice avec un « faire 20 ». Le « faire 20 » est limité à des actions pour lesquelles on peut se permettre de prendre son temps. Notez que ce n'est que dans le cadre d'un tir de précision sur cible inerte que le personnage peut tenter de « faire 10 » dans une situation de combat. Et encore faut-il qu'on le laisse faire.

Test en coopération

Parfois, il y a plus d'idées dans deux têtes que dans une. Les personnages peuvent se regrouper pour tenter une action. Dans pareil cas, le meneur doit déterminer le nombre de personnes qui peuvent résoudre l'action ensemble. Parfois, la configuration des lieux ou le type d'action ne permettra pas de mettre ses forces en commun. Dans le cas d'un test en coopération, le personnage ayant la valeur la plus élevée mènera le test. Ses aidants

devront quant à eux réussir un test dans la même compétence avec pour difficulté un seuil de 10. En cas de réussite, ils peuvent chacun ajouter +2 à la valeur de l'action du personnage principal. Celui-ci tentera ensuite sa chance.

Test en opposition

Quand deux personnages s'affrontent sur base d'une même action, typiquement s'ils veulent se saisir d'un objet avant que l'autre ne le fasse, lorsqu'ils s'affrontent à la course à pied ou au tennis, on procède à un test en opposition. Les deux personnages effectueront le même test sans se soucier d'un seuil de difficulté. Celui qui obtiendra le score le plus élevé l'emportera. En cas d'égalité, c'est la valeur de la compétence qui les départagera. Si l'égalité subsiste et que cela ne se peut, relancez alors les dés.

Utiliser ses points de chance

Il y a deux façons d'utiliser ses points de chance. La première consiste à augmenter d'un point par point de chance dépensé le résultat d'un dé. La seconde consiste à relancer un dé dont on n'aimerait pas le résultat. Il y aura donc parfois plus d'intérêt à relancer qu'à ajouter un point, mais c'est parfois aussi risquer d'obtenir un score moins élevé encore. Si on décide de relancer le dé, on conservera toujours le dernier score comme définitif.

On récupère des points de chance au rythme d'un par jour. On ne peut jamais dépasser son total initial.

Réussite et échec critique

Un résultat naturel – c'est-à-dire lu directement sur le dé – de 1 ou de 20 implique un échec ou une réussite critique. Il y a toutefois des exceptions. Si le 1 était la seule façon pour le personnage d'échouer, il se transforme en échec classique. De même, si le 20 était pour le personnage la seule façon de réussir, il se transforme en réussite

classique. Dans tous les autres cas, on parle bien d'échec ou de réussite critique.

Un échec critique implique des conséquences plus graves qu'un simple échec. Cela va dépendre de l'action entreprise et du bon vouloir du meneur de jeu. Favorisez les solutions narratives plongeant le personnage dans l'embarras sans pour autant compromettre la réussite de la mission ou la survie du groupe. Une réussite critique entraîne des bienfaits inattendus, inespérés. Là aussi, favorisez les solutions narratives sans pour autant considérer que tout est gagné.

En combat, les échecs et les réussites critiques prendront un tout autre sens.



Système de combat

Dans un jeu de rôle, les combats constituent souvent des moments de tension et d'excitation et tout va plus vite. Il faut donc prendre le temps de clarifier certains points et de compléter les règles pour qu'elles répondent à la majorité des circonstances. En gros, les règles normales s'appliquent toujours, mais elles seront parfois interprétées autrement et seront dans tous les cas précisées.

Le tour de combat

Un combat se déroulera en plusieurs tours (ou en un seul si ça va assez vite). Un tour de jeu équivaut à un tour de table, en somme. Dans l'ordre de leur Initiative (voir ci-dessous), chacun des protagonistes effectuera une action, à condition d'arriver à son tour en vie.

Initiative

Si tous les protagonistes d'un combat sont conscients que le combat démarre, il convient de savoir qui sera le plus prompt à agir. Pour ce faire, chaque combattant effectuera un test d'Initiative. Il suffit pour cela de lancer 1d20 et d'y ajouter l'Initiative du personnage. Le score le plus élevé sera le plus rapide et les autres se placeront à sa suite, par ordre décroissant. En cas d'égalité, la valeur d'Initiative les départagera. Relancez le dé pour les ex-aequo.

Surprise

Il est possible de surprendre un adversaire – ou de se laisser surprendre par lui. Le meneur de jeu déterminera les conditions de surprise. Dans le cas d'une embuscade, d'un traquenard, les assaillants doivent se montrer discrets et les victimes distraites. Quelques tests peuvent être nécessaires pour vérifier ces assertions. Dans tous les cas, les adversaires considérés comme surpris ne peuvent pas participer au premier tour du combat et subiront donc une première attaque sans pouvoir réagir. Ne pas réagir signifie ne pas attaquer, mais chaque cible devra tout de même tester son Esquive.

L'attaque et la défense

Il existe trois compétences pour attaquer un adversaire. Armes à feu, Armes blanches et Bagarre. Les protagonistes doivent évidemment faire leur choix au préalable et être prêts à user de l'attaque choisie. A son tour, l'attaquant effectuera un test dans la compétence choisie. Le défenseur, lui, lancera également le dé sous sa compétence en Esquive. Pour savoir si l'attaque porte, il suffit de comparer les deux résultats et de suivre la règle suivante.

- Attaque < Esquive : l'attaque échoue.
- Attaque = Esquive : l'attaque échoue.
- Attaque > Esquive : l'attaque porte.

Notez qu'à chaque fois que le défenseur doit effectuer un test supplémentaire en Esquive, il doit diminuer sa compétence de 2 points. Ainsi, si trois bandits s'en prennent au héros, la première esquive du héros se fera au maximum de son score, la deuxième à -2 et la troisième à -4. Le score d'Esquive redevient évidemment normal au tour suivant. Dans le cas d'une attaque par arme à feu ou à projectiles (frondes, arcs, arbalètes), le défenseur subit un malus de -5, car il n'est pas évident d'esquiver un projectile aussi rapide.

Exemple : Jack a croisé une crevure dans un vieil appartement délabré. Le Morveux tente de s'enfuir en sautant par la fenêtre et Jack tente de l'arrêter en lui tirant dessus. Le Morveux sera-t-il assez rapide pour s'éclipser avant que l'agent du RIPD fasse feu ? On va tester leurs Initiatives. Le Morveux a une Initiative de +2 mais celle de Jack est de +4. Le meneur lance le dé pour la crevure et obtient 11, ce qui fait un total de 13. Le joueur de Jack lance le dé à son tour et obtient 9, soit également un total de 13. Mais comme l'Initiative de Jack est plus élevée à la base, c'est bien lui le plus rapide. Il fait donc feu avec son arme cosmique. Il effectue un test en Armes à feu (+5). Il lance le dé et obtient 14 ! Au total, son score d'attaque est de 19. Le meneur lance l'Esquive (+2) de la crevure et le dé indique 4. Avec un 6, le Morveux est bien en-dessous du 19 de Jack. Le coup atteint le défunt dans le dos !

Viser

Il peut arriver dans certains cas que l'attaquant souhaite toucher une partie bien précise de l'anatomie de sa cible, par exemple : viser les genoux pour immobiliser un fuyard ou la tête pour éviter l'armure, ou encore la main qui porte une arme... Bref, à chaque fois que l'attaquant vise une partie précise du corps d'un ennemi, il doit diminuer son score d'attaque de 2 points.

Exemple : une crevure prend la nouvelle équipière de Jack en otage et la menace avec un couteau de boucher. Jack peut laisser filer la créature ou tenter quelque chose, mais il a peu de temps. Il décide de tenter le tout pour le tout et va tirer en plein dans la tête de la crevure, au risque de blesser sa collègue. Il devra donc soustraire 2 points de son score d'attaque. Avec un peu de chance, Natalya sera impressionnée par la précision de son tir. Dans le cas contraire...

Réussite et échec critique en combat

En combat aussi – en combat surtout – les réussites et les échecs critiques auront toute leur importance. Pour rappel, un résultat naturel de 1 entraîne un échec critique (sauf si c'était le seul moyen d'échouer) et un résultat naturel de 20 occasionne une réussite critique (sauf si c'était le seul moyen de réussir).

- Echec critique de l'attaquant : l'attaque échoue et l'attaquant perd son arme ou l'endommage. S'il frappe à mains nues, il se fait mal et perd 1 point de mort.
- Echec critique de la cible : en esquivant, parant ou évitant le coup, la cible prête le flanc à une nouvelle tentative de l'attaquant.
- Réussite critique de l'attaquant : l'attaque est tellement efficace que l'attaquant a la possibilité de frapper une nouvelle fois (à condition de réussir un nouveau test).
- Réussite critique de la cible : en évitant l'attaque, la cible a l'occasion de frapper son adversaire sur une partie du corps exposée.

Si à la fois l'attaquant et la cible voient leurs tests soldés par des échecs ou des réussites critiques, considérez les résultats comme non-critiques.

Points de chance en combat

La chance joue parfois un grand rôle lors d'un combat. De la même manière que pour les tests classiques, les points de chance permettent aux joueurs d'augmenter d'un point le résultat d'un test ou de relancer le dé. Cela est également possible pour les jets de dégâts ou d'armure, selon le souhait des joueurs.

Armures



Le meilleur moyen de ne pas être blessé, c'est de ne pas se faire toucher. Mais si on n'a pas la chance de passer à travers les balles, mieux vaut se protéger. Comme au temps des chevaliers, il est possible de porter des protections plus ou moins efficaces. Une armure, en termes de jeu, est un vêtement ou une pièce d'équipement portée afin de protéger tout ou partie du corps. Elle se définit par deux facteurs : l'indice de protection (IP) et le malus de mouvement (MM). Le premier se présentera sous forme d'un dé qu'il faudra lancer et soustraire aux dégâts de l'attaque, si celle-ci porte. Le second est un modificateur allant de 0 à -5 et s'appliquant à tous les tests où l'armure pourrait constituer une gêne de par sa lourdeur ou son manque d'élasticité (typiquement, les tests d'Acrobaties, de Discrétion, d'Escalade ou de Natation). Par mesure de facilité, on considère que le fait de porter une armure implique qu'elle servira à coup sûr, même s'il est

théoriquement possible de cibler une attaque sur une partie du corps non protégée. Le meneur de jeu peut toutefois décider, dans certains cas, que l'armure ne comptera pas. Ce sera le cas quand un joueur indique par exemple que son personnage vise la tête d'un ennemi alors que ce dernier porte un gilet pare-balle. Voir à ce sujet la règle sur la visée.

Le tableau ci-dessous reprend quelques modèles d'armures ou de protection adaptées à l'univers de RIPD.

Armure	IP	MM
Veste de cuir épais	D3	0
Gilet pare-balle	D4	0
Cotte de mailles	D6	-2
Armure médiévale	D10	-5



Armes et dégâts

Quand on frappe un ennemi, c'est souvent dans le but de lui faire mal. Le principe dans ce jeu est qu'une fois que l'attaque a porté, elle inflige des dégâts à la cible et diminue son total de points de mort. Nous verrons comment gérer ces points plus tard. Chaque arme peut infliger plus ou moins de dommages. N'oubliez pas que vous pouvez ajouter le DOM de l'attaquant à chaque fois. Certaines armes sont plus difficiles à manier que d'autres. L'une des données présentées dans le tableau ci-dessous s'appelle la précision (PR). Plus une arme est lourde ou compliquée à utiliser, plus son PR sera important. Il s'agit d'un malus qui s'appliquera au score d'attaque. Pour les armes à distance, la portée effective est également notée. Pour les couteaux et les haches,

elle est entre parenthèses car l'usage premier de ces armes demeure le combat rapproché.

Arme	PR	POR	DOM
Couteau	-	(10m)	1D4
Epée	-	-	1D6
Batte de baseball	-	-	1D4
Hache	-	(6m)	1D6
Fouet	-1	-	1D3
Revolver léger	-	100m	1D8
Revolver moyen	-1	120m	1D10
Revolver lourd	-2	150m	1D12
Revolver cosmique*	-	150m	2D10
Pistolet mitrailleur	-2	60m	1D10
Carabine	-	150m	1D8
Fusil à pompe	-2	60m	1D10
Fusil d'assaut	-2	250m	2D8
Fusil de précision	-	300m	2D6
Mitrailleuse légère	-2	60m	3D6
Mitrailleuse moyenne	-3	80m	3D8
Mitrailleuse lourde	-4	100m	3D10
Fronde	-1	10m	1D4
Arc	-2	100m	1D6
Arbalète	-1	120m	1D8

(*) : le revolver cosmique occasionne 2D10 points de dégâts lorsqu'il est chargé avec les balles cosmiques. Avec des balles normales, les dégâts sont les mêmes que ceux d'un revolver moyen (1D10).

Exemple : Jack a touché la crevure ! Celle-ci porte une vieille cotte de mailles digne d'un musée. Le joueur de Jack calcule les dégâts : avec ses balles cosmiques, l'arme de service de l'agent occasionne 2D10 points de dégât, mais comme Jack est un tireur précis, il peut ajouter 2 à ce total. Les dés sont lancés et affichent 5 et 7, soit 12 points, auxquels on ajoute le DOM de 2 pour un total de 14. Comme la crevure porte une cotte de mailles, il faut retrancher 1D6 de ce résultat. Le meneur lance le dé et obtient 4. Au total, la crevure va donc perdre 10 points de mort.

Perdre ses points de mort

On l'a vu précédemment, les points de mort sont une jauge qui, lorsqu'elle est tarie, efface le défunt du cosmos. On parle de points de mort pour les défunts et de

points de vie pour les vivants, mais cela revient au même. Nous allons tenter ici d'être plus précis qu'au chapitre sur la création des personnages. Un individu ne passe pas nécessairement du statut « en pleine forme » au statut « décédé » ou « effacé ». On considère que lorsque le personnage descend en dessous de la moitié de ses points de mort initiaux, il est considéré comme blessé. Un personnage blessé ne peut agir au mieux de ses capacités et souffrira donc d'un malus de 2 points tant qu'il n'a pas récupéré. Si les points de mort tombent à zéro, le personnage sombre dans l'inconscience. Il est à deux doigts d'être effacé. En-dessous de zéro, il n'y a plus de rémission possible : c'est l'effacement cosmique. Le défunt disparaît dans une explosion de fumée noire.

Récupérer ses points de mort

Dans l'au-delà, il n'y a pas de médecins pour vous rafistoler, mais il existe une certaine force de conservation qui permet aux défunts de récupérer des points de mort. A chaque fois qu'il revient au commissariat, l'individu récupère 1D6 points de mort et par heure restée dans les bureaux, il retrouve 1 point de mort perdu. Un défunt ne peut jamais dépasser son score de points de mort initial. Notez que les crevures n'ont pas cette chance. Sauf indication contraire liée à un individu spécifique, elles ont refusé de se laisser happer par l'au-delà et n'y trouvent donc aucun bénéfice.

Crevures et compagnie

Les crevures constitueront les principaux adversaires des agents du RIPD. Les ramener entre les morts ou les effacer, tel est la tâche de nos héros au quotidien. Mais d'autres dangers attendent sans aucun doute nos vaillants policiers de l'au-delà lors de leurs missions. Voici un petit aperçu de ces ennemis en puissance et leur profil chiffré.

Quelques notes sur les crevures

Les crevures sont des défunts dont l'âme s'est égarée sur terre et qui ont continué leur existence tout en étant perverses par leur nouveau statut. Elles ont conscience d'être mortes mais feront tout pour le cacher le plus longtemps possible aux vivants. Leur corps terrestre demeure tant qu'elles se concentrent pour le maintenir, mais dès qu'elles se relâchent, elles reprennent leur apparence mortuaire, généralement moins agréable à regarder. Sous leur apparence humaine, diminuez toutes leur Initiative d'1 point : cela représente la dépense d'énergie nécessaire au maintien de leur camouflage. Curieusement, le cumin, une épice, les indispose au plus haut point et les empêche de se concentrer. Mis en présence de cette substance, elles ne peuvent plus maintenir leur apparence et laissent donc tomber le déguisement. Au fil des siècles, le RIPD avait mis en place un système d'interrogatoire basé sur des questions de mise en situation pour forcer les crevures à se révéler, mais depuis peu, la grande majorité des agents préfèrent avoir le petit pot de cumin en poche. On gagne un temps fou.

Morveux



Au sein de la grande famille des crevures, les Morveux sont les moins dangereux. De leur vivant, ces créatures étaient des gens bien ou relativement innocents. A l'heure de leur trépas, leur âme s'est accidentellement égarée mais très vite, elles ont apprécié de ne pas franchir les Grandes Portes et ont tenu à préserver cette liberté éternelle. La mort, hélas,

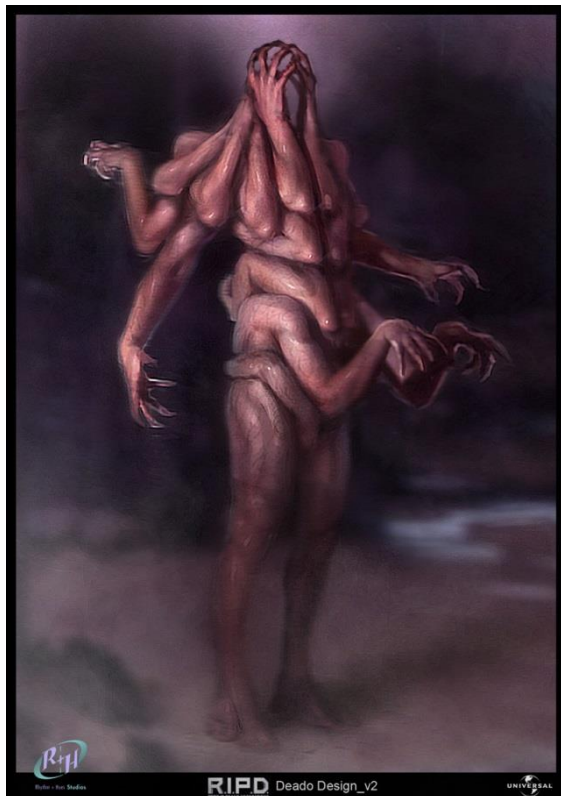
transforme souvent les gens et pour les Morveux, le changement est radical. Ils sont devenus cruels et vicieux, prêts à tout pour jouer de mauvais tours aux vivants. Lorsqu'ils ne se cachent pas derrière leur ancienne apparence, ils se présentent sous la forme de petits humanoïdes à la peau bleue ou mauve, dotés de longues oreilles membraneuses et d'une bouche pleine de dents jaunies. Leur voix est stridente et leurs doigts désagréablement longs. Les Morveux aiment à pervertir les vivants. Conscients de leur relative faiblesse, ils préfèrent pousser les gens à agir comme ils l'entendent et inspirent souvent les faibles d'esprit parmi les vivants à commettre les pires atrocités en leur nom. Il est rare qu'ils agissent seuls. Les Morveux se retrouvent généralement lors d'assemblées sous le couvert d'organisations ayant bonne presse comme les alcooliques anonymes ou l'armée du salut. Ils échafaudent alors des plans diaboliques pour mettre l'humanité à genoux à petits pas.

Morveux					
FOR	DEX	CON	INT	PER	CHA
0	+2	0	+1	+1	+1
PM		INI		DOM	
15		+3		0 / +1	
Compétences					
Acrobaties +4, Armes à feu +1, Armes blanches +1, Bagarre +1, Bluff +4, Discrétion +4, Esquive +3, Observation +3, Sabotage +4					

Spectre

La deuxième marche de la hiérarchie des crevures est occupée par les spectres, les plus nombreux. De leur vivant, ils étaient de petites frappes, des voyous de quartier, des pickpockets dans le métro, des arnaqueurs sans envergure. Leur apparence monstrueuse sera marquée par leur vice principal. Ainsi, ceux qui avaient une grande gueule de leur vivant auront une mâchoire disproportionnée et une langue bien pendue, comme les balances et les indics. Ce n'est qu'un exemple. On

trouve donc une très grande variété de profils physiques au sein des Spectres. Il en va de même pour leur organisation. Ils peuvent tout aussi bien être des solitaires vivant reclus dans la peur d'être retrouvés que des activistes de la cause des crevures agissant en groupe et terrorisant une région entière.



Spectre					
FOR	DEX	CON	INT	PER	CHA
+1	+2	+1	0	+1	0
PM		INI		DOM	
20		+3		+1 / +1	
Compétences					
Acrobaties +2, Armes à feu +2, Armes blanches +1, Bagarre +2, Bluff +2, Discrétion +2, Esquive +2, Observation +2, Sabotage +2					

Glouton

Les pires crapules des milieux criminels deviennent des Gloutons. On retrouve au sein de leur sinistre caste des violeurs, des tueurs en série, des chefs de gangs et d'autres raclures. Sous leur forme mortuaire, ils sont grands, gros et forts, en plus d'être très laids. Bien souvent, ils

prennent le commandement d'un gang de crevures et donnent un semblant d'organisation au crime défunt dans le monde des vivants. Ils courent tous après des chimères et aiment à tirer des plans sur toutes les comètes. Si un plan vous semble trop ambitieux pour un Spectre, c'est qu'il y a du Glouton derrière. Les Gloutons préfèrent généralement faire travailler d'autres crevures pour eux et il est donc rare de les voir en première ligne mais lorsqu'ils s'y risquent, ils peuvent constituer de redoutables adversaires et bien des agents se sont laissés bernier par leur visible embonpoint et leur supposée lenteur. Méfiance.



Glouton					
FOR	DEX	CON	INT	PER	CHA
+4	+2	+4	+2	+2	+2
PM		INI		DOM	
40		+4		+4 / +2	
Compétences					
Acrobaties +4, Armes à feu +4, Armes blanches +2, Bagarre +4, Bluff +2, Discrétion +2, Esquive +4, Observation +4, Sabotage +2					

Monstre

C'est le stade ultime de la crevure. Les Monstres sont rares et peuvent prendre des formes si diverses qu'il est difficile d'établir un profil moyen les concernant. Ils sont toujours uniques en leur genre et peuvent être de taille humaine comme du gabarit d'un immeuble. De leur vivant, ces engendres étaient des dictateurs sanguinaires, des assassins à grande échelle, des génocidaires... La présence d'un Monstre dans le monde des vivants passe rarement inaperçue : les vivants le ressentent et deviennent irascibles, sentent monter en eux des pulsions sexuelles perverses ou meurtrières débridées. Des guerres ont été déclenchées par des vivants tout simplement parce qu'ils avaient été trop longtemps en contact avec un Monstre. Auprès des autres crevures, les Monstres agissent comme des aimants. Toute volonté annihilée, les crevures se rassemblent sous les ordres du Monstre et ne rêvent que de le servir. Localiser un Monstre n'est donc pas difficile. Le plus dur sera d'en venir à bout. Voici le profil d'un Monstre précis, pour vous inspirer à en créer d'autres.



Monstre araignée					
FOR	DEX	CON	INT	PER	CHA
+5	+4	+4	+4	+4	+2
PM		INI		DOM	
65		+8		+5 / +4	
Compétences					
Acrobaties +4, Armes à feu +2, Armes blanches +4, Bagarre +8, Bluff +4, Discrétion +4, Esquive +5, Observation +3, Sabotage +4					



Pouvoirs spéciaux

Chaque crevure dispose au moins d'un pouvoir spécial qui peut la rendre plus difficile à traquer. Les Morveux en ont un, les Spectres deux, les Gloutons trois et enfin les Monstres au moins quatre. Lancez le d20 sur le tableau ci-dessous et reportez-vous ensuite à la description du pouvoir concerné.

D20	Pouvoir de crevure
1	Marche sur les murs
2	Vol
3	Bond
4	Crocs
5	Membres élastiques
6	Inspire la peur
7	Insensible à la douleur
8	Vitesse mortuaire
9	Langue-fouet
10	Projection de flèches osseuses
11	Dard
12	Haleine toxique
13	Régénération
14	Invisibilité
15	Non-dégradation
16	Mort explosive
17	Haleine ardente
18	Dédoublement
19	Téléportation
20	Télékinésie

- **Bond** : la crevure peut effectuer des sauts impressionnants équivalents à sa FORx10 mètres. Bien entendu, elle se reçoit sans mal. Le saut peut être pratiqué en hauteur ou en longueur.
- **Crocs** : la mâchoire de la crevure peut à tout moment se hérissier de crocs tranchants occasionnant 2D6 points de dégât.
- **Dard** : la crevure possède une petite queue dans le bas du dos au bout de laquelle a poussé un dard perforant. Elle peut s'en servir comme d'une arme. Le dard occasionne 1D10 points de dégât.
- **Dédoublement** : la crevure est capable de se dédoubler, mais diminue de volume à chaque fois. Elle peut diviser son nombre de points de mort par deux à chaque division, ces points étant équitablement répartis dans chaque individu. Les autres capacités ne changent pas.
- **Haleine ardente** : le souffle de la crevure prend feu au contact de l'air (du moins, quand elle le veut). Elle peut ainsi faire l'effet d'un lance-flamme sur une distance de 6 mètres. Les personnes en contact avec le feu subissent 2D6 points de dégât.
- **Haleine toxique** : la crevure peut souffler un nuage toxique d'un volume de FORx9m³. Tout individu se trouvant dans le volume du nuage doit retenir sa respiration (test en Constitution, difficulté 10+FOR de la crevure) sous peine de perdre 2 points dans toutes ses compétences pour une durée de 2+FOR de la crevure tours.
- **Insensible à la douleur** : on a beau frapper ou tirer sur la crevure, elle ne ressent pas les effets des dégâts. Cela signifie qu'elle n'est jamais considérée

comme blessée mais qu'en plus, elle double ses points de mort.

- **Inspire la peur** : les individus, mortels ou non, qui croisent le regard de la crevure doivent réussir un test en Intelligence de difficulté 10+CHA de la crevure sous peine d'être considérés comme effrayés et de prendre la fuite à toutes jambes.
- **Invisible** : la crevure peut à volonté disparaître aux regards des vivants. Pour les morts, elle sera visible sous la forme d'une ombre ou d'un nuage de fumée. Mais sous cette forme, son Esquive augmente de 4 points.
- **Langue-fouet** : la langue de la crevure peut s'étendre sur trois mètres et frapper une cible, lui infligeant 1D3 points de dégât. Sur un test de Dextérité réussi, la crevure peut se servir de sa langue pour s'enrouler autour de quelque chose et s'en emparer.
- **Marche sur les murs** : la crevure peut marcher à la verticale sur les surfaces solides comme un insecte. Elle n'a pas besoin de se servir de ses mains : les pieds suffisent. Si elle en a.
- **Membres élastiques** : la crevure peut étendre ses membres jusqu'au triple de leur longueur habituelle et s'en servir normalement.
- **Mort explosive** : lorsque les crevures sont effacées, elles disparaissent dans un nuage de fumée noire, mais les crevures dotées de ce pouvoir explosent, créant un souffle puissant qui frappe de plein fouet tout individu se trouvant dans un rayon de 3xFOR de la crevure mètres. Les personnes échouant à un test en FOR (difficulté 10+FOR de la crevure) perdent 1D3 points de mort.
- **Non-dégradation** : les crevures affectent leur environnement en le

détériorant doucement, mais les crevures dotées de ce pouvoir n'en font rien, ce qui les rend plus difficiles à repérer parmi les vivants.

- **Projection de flèches osseuses :** la crevure fait pousser de petits projectiles osseux au bout de ses poings et peut à volonté en arroser ses ennemis. Une flèche osseuse a une portée de 12 mètres et occasionne la perte d'1D4 points de mort. La crevure peut en faire pousser CON par tour (avec un minimum de 1).
- **Régénération :** la crevure récupère ses points de mort perdus au rythme de CON par tour (avec un minimum de 1).
- **Télékinésie :** ce pouvoir permet à la crevure de manipuler des objets à distance. Elle peut soulever un total de INTx10 kg en même temps.
- **Téléportation :** la crevure peut à l'aide de ce pouvoir se téléporter à n'importe quel endroit en vue (par exemple, au-dessus d'un immeuble ou à l'autre bout de la rue) en une fraction de seconde. Cela énerve souvent les agents lancés à sa poursuite.
- **Vitesse mortuaire :** la crevure est extrêmement vélocé. Elle sème n'importe quel agent à la course. Son Initiative est doublée et son Esquive est majorée de +2.
- **Vol :** la crevure est dotée d'ailes – même minuscules – qui lui permettent de voler à la vitesse et à la hauteur d'un oiseau.

Goules

Contrairement aux crevures, les goules ne sont pas revenues, lors de leur trépas, à leur corps mortel. Il ne s'agit que des âmes perverses, sans réelle existence physique. Elles n'apparaissent jamais aux vivants mais elles peuvent se manifester par la dégradation classique de leur

environnement et par de vilains tours que l'on pourrait associer aux fantômes : bruits suspects, ouverture inopinée de portes ou de meubles, etc. Par contre, les autres défunts les voient sous leur forme spectrale : des âmes torturées, squelettiques et dotées d'yeux ardents. De par leur statut éthéré, elles ne peuvent être atteintes que par des balles cosmiques. Lorsqu'une goule frappe, elle n'inflige pas de dégâts mais engourdit la victime qui perdra 1 point dans chaque compétence pour une durée de trois tours. L'effet est cumulatif.



Goule					
FOR	DEX	CON	INT	PER	CHA
+1	+3	0	+1	0	0
PM		INI		DOM	
10		+4		+1 / 0	
Compétences					
Acrobaties +4, Bagarre +4, Bluff +2, Discrétion +2, Esquive +4, Observation +4, Sabotage +1					

Chiens des enfers



Nul ne sait d'où proviennent ces animaux. Sauvages aussi bien vis-à-vis des crevures

que des agents, ils ignorent les vivants pour lesquels ils sont invisibles et traquent tous les défunts sur terre. Certains prétendent qu'ils sont les ancêtres du RIPD et qu'ils ont été abandonnés sur terre depuis lors, livrés à eux-mêmes. D'une grande férocité, ils constituent de redoutables adversaires. Ils chassent généralement en meutes de 2D3 individus. Très rarement, des crevures réussissent à s'en faire des familiers.

Chien des enfers					
FOR	DEX	CON	INT	PER	CHA
+5	+4	+4	0	+4	0
PM		INI		DOM	
45		+8		+5 / -	
Compétences					
Acrobaties +6, Bagarre +8, Discrétion +4, Esquive +6, Observation +8.					

Artefacts légendaires

Dans ce chapitre seront présentés certains objets spéciaux ou légendaires pouvant intervenir dans le cadre d'un scénario de RIPD le jeu de rôle. On y retrouvera les fameux revolvers cosmiques et leurs balles du même nom, mais aussi quantité d'objets « ésotériques » liés au monde des morts...

Revolver cosmique

Nul ne sait qui a créé ces armes, mais elles sont assez récentes au sein des services du RIPD (une cinquantaine d'années). Il s'agit sans doute d'un cadeau des Extrêmes Sanctions. En apparence, ce sont des revolvers assez volumineux, dotés d'une visée laser et d'un barillet pouvant accueillir des munitions classiques. Mais ce sont les seuls à pouvoir également charger et tirer des balles cosmiques. Les balles cosmiques sont rares et doivent donc être utilisées par parcimonie. Chaque agent en reçoit trois jeux de six (18) au début de sa carrière et doit régulièrement remplir de la paperasse pour en obtenir de nouvelles (à la discrétion du meneur). Généralement, les agents les réservent à des crevures

leur ayant donné du fil à retordre. Ces munitions spéciales brillent en continu d'un éclat bleuté et le canon du revolver fait de même lorsqu'il en est chargé. Quand on fait feu, la balle laisse une trainée bleue sur une dizaine de centimètres sur son passage, en rendant le tir facilement observable mais pas plus facile à esquiver pour autant.

Artefact de non-dégradation

La grande majorité des crevures détériorent l'environnement dans lequel elles vivent : les fleurs fanent, les tapis des murs se décollent, les murs se craquèlent, les petits animaux meurent, etc. Il existe de vieux objets enchantés, très rares, qui permettent d'atténuer, voire de masquer totalement ces effets. Les crevures sont prêtes à donner tout ce qu'elles ont (sauf la mort) pour en trouver un, car une telle protection leur assure une grande discrétion. Il en existe de différentes sortes. Ils peuvent prendre la forme d'une médaille porte-bonheur, d'un lacet de chaussure, d'une vieille montre, mais il doit s'agir d'un objet porté sur soi en permanence. Dès que l'objet est déposé ou perdu, ses effets sur son possesseur cessent de façon brutale et tout autour de ce dernier rattrape le retard en se dégradant à grande vitesse. On doit cette invention à des crevures de l'antiquité ayant fait des recherches ésotériques très poussées. Du moins est-ce ce que l'on pense.

Lance de Jéricho

On doit cette dénomination à un moine érudit du XIII^e siècle, mais en réalité, cet objet est de conception aztèque. Il s'agit d'une tour haute de deux mètres et entièrement composée d'or massif et sculpté. Lorsqu'elle est activée, elle vibre de tout son long et provoque une sorte de tempête cosmique tour autour d'elle dont la puissance ira croissant. Tout ce qui entre dans son champ d'action subira une pression incroyable et volera le plus souvent en éclat. Etrangement, la tempête

n'affecte que la matière inerte. Mais le but premier de la Lance est d'ouvrir le tunnel qui sépare le monde des morts de celui des vivants et d'appeler les âmes des défunts à revenir sur terre. Si tel devait être le cas, ce serait l'enfer sur terre. Heureusement, l'objet fut détruit et réduit en une cinquantaine de morceaux répartis aux quatre coins du monde. Il se chuchote toutefois que des crevures seraient occupées à le rassembler pour l'activer quelque part à Boston (c'est le pitch du film).

Le Saint Graal

Ce gobelet somme toute très commun aurait été utilisé par le Christ de la religion chrétienne lors de la dernière cène. Il n'en est rien. En réalité, il fut fabriqué par le magicien humain Merlin pour éloigner les chevaliers de la Table Ronde de Camelot le temps pour lui de régler certaines affaires avec Guenièvre. L'objet dispose cependant de propriétés magiques importantes. On prétend que le défunt qui boirait quelque chose dans cette coupe ressusciterait et redeviendrait l'homme ou la femme qu'il était avant de mourir. Légende ou réalité ?

Le Livre des Morts

Dans la plupart des civilisations ayant maîtrisé l'écriture, il est fait état d'un livre ou d'un manuscrit renfermant les secrets les plus noirs du monde. Les Egyptiens parlaient du Livre des Morts, l'antiquité accoucha du Necronomicon... Un tel livre existerait réellement et confierait à qui le lit le pouvoir de dominer à la fois le monde des vivants et celui des morts. En réalité, personne ne sait à quoi ressemble ce livre, ni même s'il s'agit d'un livre ou d'une tablette ou encore d'un ensemble d'œuvres qui, séparées, n'auraient aucune valeur ésotérique. Mais ce n'est pas la première fois que des vivants se mettent en quête d'un tel artefact. S'ils venaient à s'en emparer, qui sait de quoi ils seraient capables ?

Scénario : Ashog le Ravageur

Cette première aventure est destinée à faire entrer en douceur vos joueurs dans le monde des morts. Vous pouvez décider qu'elle sera la première affectation des agents au sein du RIPD ou au contraire qu'ils auront déjà rempli quelques rapports pour le compte de Proctor. En règle générale, les agents vont par paires, mais dans le cadre d'un groupe plus nombreux (ce qui arrive souvent en jeu de rôle), tentez peut-être de créer plusieurs paires d'équipiers à qui la mission sera confiée indépendamment. Il sera en effet possible de les mettre sur la piste de la crevure appelée Abraham par groupes de deux. Une paire peut, par exemple, avoir été directement affectée par Proctor alors qu'une autre peut avoir été informée de l'existence d'Abraham par un indic.

Abraham, crevure et balance

Les agents sont informés de l'existence d'une crevure dans un petit village au nord de Boston, Wakefield. De nombreux rapports indiquent en effet que des choses étranges se passent dans une maison de retraite du nom de Veteran's Field. Abraham Norton est un Spectre qui n'a jamais réellement fait de mal aux vivants. Il a eu le grand malheur de mourir vieux et grabataire et même si son nouveau statut lui a redonné un peu de peps, il n'en est pas moins en bien piteux état. Il s'est en réalité contenté de quitter sa vieille maison pour prendre une chambre dans une maison de repos des environs. Bien entendu, sa présence a été remarquée : les pensionnaires sont devenus nerveux, les jardins autrefois magnifiques ont perdu de leur éclat, les ascenseurs tombent en panne trop souvent et cela fait des semaines que les télévisions ne captent plus qu'une image brouillée. Abraham ne veut pas d'ennuis, mais il tient surtout à sa mort tranquille. Le dénicher au sein de la maison de repos ne sera guère difficile. Il faudra simplement agir avec discrétion, car de nombreux résidents supporteraient mal

des coups de feu et des courses folles dans les couloirs de l'établissement. Il faudra donc trouver un prétexte pour entrer, pour effectuer des recherches (les agents savent qu'il y a une crevure, mais ne connaissent pas son identité) et enfin mettre au point un plan discret pour maîtriser Abraham. A chaque fois qu'un vieillard est mis en contact avec un phénomène paranormal ou brutal, lancez 1d20. Sur un score inférieur à 6, il sera victime d'une attaque cardiaque. Des soins peuvent être rapidement prodigués pour lui sauver la vie (défibrillateur, etc.).



Abraham Norton, Spectre					
FOR	DEX	CON	INT	PER	CHA
0	+1	0	+2	+1	+1
PM		INI		DOM	
17		+2		0 / +1	
Compétences					
Acrobaties +1, Armes à feu +1, Armes blanches +1, Bagarre +1, Bluff +4, Discrétion +4, Esquive +1, Observation +2, Sabotage +1					
Pouvoirs spéciaux					
Crocs, Téléportation					

La crevure cherchera bien entendu à échapper aux agents en usant surtout de son pouvoir de téléportation, ce qui risque de donner quelques scènes amusantes, mais elle finira bien entendu par se faire pincer. Evitez à tout prix qu'elle soit effacée, car sinon, le scénario prendrait fin de façon inopinée. Dans le pire des cas, Abraham se rendra clairement, renonçant à fuir. Une fois qu'il sera maîtrisé, il suppliera les agents de le laisser en paix en échange d'une information de premier

plan. Il insistera tellement que vous pouvez lui autoriser un test de Bluff en opposition avec l'Intelligence du plus « bête » des agents. En cas de succès, le personnage sera convaincu qu'il faut l'écouter et passer un marché avec lui. Quoi qu'il en soit, les agents n'ont rien à perdre, même s'ils ne respectent pas leur part du marché et finissent par l'effacer ou par le capturer.

Abraham leur révélera qu'avant de venir habiter au home, il a été mis en contact avec un autre Spectre, Bill Tanner, qui avait tenté de le recruter dans une affaire d'envergure. Un coup fumant devait être organisé dans au Musée d'Art Ancien de Boston. Il était question d'un artefact majeur, caché dans les caves du bâtiment. Selon sa source, le « casse » doit avoir lieu la semaine suivante. Il peut donner l'adresse du bar où Bill avait l'habitude de descendre et où il l'avait d'ailleurs rencontré.

Le Nowhere Bar de Boston

C'est un bar un peu louche rassemblant des motards, des nostalgiques de la guerre et des sudistes qui n'aiment pas trop voir de noirs dans les environs. Le patron, Terry Hamsel, révélera que Bill Tanner ne s'est plus présenté depuis quelques jours, mais que c'est en effet un habitué. Si on sait y faire (test en Bluff (SD15), en Intimidation (SD10) ou en lui versant au moins 50 dollars), il peut donner l'adresse de Tanner : un appart miteux à deux rues de là. Il n'aime pas trop Bill mais il a sa réputation. Bill avait pris l'habitude de jouer au flipper du bar, mais à chaque fois, il réussissait à le détraquer...

L'appart de Bill Tanner

Il s'agit d'un trois pièces au-dessus d'une boutique alimentaire. On y pénètre par des escaliers de secours sur le côté. Bill se trouve à l'intérieur, mais n'ouvrira à personne : il a rassemblé son matériel pour le prochain casse dans le musée et cela comprend quelques armes illégales.

Bill est un Spectre de la pire espèce. Il se montrera extrêmement violent, d'autant plus qu'il n'est pas seul ! Deux Morveuses l'accompagnent. Bill sait l'importance du coup sur le musée et ne se laissera pas prendre vivant. Rassurez-vous, des indices permettront de poursuivre le scénario même si les agents sont contraints d'effacer les trois crevures. En effet, un plan du musée est épinglé sur l'un des murs avec la date et l'heure du casse : la nuit du lendemain au surlendemain à 3 heures du matin. Mais pour prendre le temps de le lire, il faudra se débarrasser de Bill et de ses deux bimbos...

Bill Tanner, Spectre					
FOR	DEX	CON	INT	PER	CHA
+2	+2	+2	0	0	0
PM		INI		DOM	
20		+2		+2 / 0	
Compétences					
Acrobaties +2, Armes à feu +3, Armes blanches +4, Bagarre +4, Bluff +2, Discrétion +2, Esquive +3, Observation +2, Sabotage +4					
Pouvoirs spéciaux					
Crocs, Haleine ardente					
Armes					
Pistolet mitrailleur (PR-2, 60m, 1d10)					



Dora Ferguson, Morveuse					
FOR	DEX	CON	INT	PER	CHA
0	+2	+1	0	+1	+1
PM		INI		DOM	
15		+3		0 / +1	
Compétences					
Acrobaties +3, Armes à feu +2, Armes blanches +1, Bagarre +2, Bluff +3, Discrétion +3, Esquive +2, Observation +2, Sabotage +2					
Pouvoirs spéciaux					
Membres élastiques.					

Armes

Revolver moyen (PR-1, 120m, 1d10)



Gwen Stilson, Morveuse					
FOR	DEX	CON	INT	PER	CHA
+1	+1	+1	0	0	+1
PM		INI		DOM	
15		+1		+1 / 0	
Compétences					
Acrobaties +1, Armes à feu +3, Armes blanches +1, Bagarre +1, Bluff +3, Discrétion +3, Esquive +3, Observation +2, Sabotage +4					
Pouvoirs spéciaux					
Projection de flèches osseuses.					
Armes					
Se sert uniquement de ses flèches osseuses					

Le magasin au-dessous de l'appart est ouvert jusqu'à minuit. Aux agents de voir s'ils tentent de forcer l'entrée en plein jour ou de nuit, en toute discrétion. Le quartier n'est pas réputé pour son calme et un ou deux coups de feu ne devraient pas attirer l'attention. Par contre, une vraie fusillade attirerait inmanquablement les flics. Utilisez ce rebondissement pour rendre le combat délicat. Les deux morveuses protégeront si nécessaire la fuite de Bill, qui partira à pieds vers le centre-ville s'il en a l'occasion.

Avec les infos trouvées sur le plan du musée, les agents en savent assez pour tenter d'empêcher les crevures de réussir leur coup, mais il faut voir ce qu'ils en feront. Ils peuvent réussir à capturer Bill ou l'une de ses Morveuses, mais ce sera difficile. Ils ne parleront pas et préféreront se laisser effacer, sauf si les agents se montrent très doués (Intimidation, SD25).

Une nuit au musée

Henry Gibson est un Glouton savant qui a trouvé dans un vieux manuscrit la preuve de l'existence d'un Monstre prisonnier d'une vieille statue précolombienne : Ashog le Ravageur. Il a appris que la statue n'était pas exposée mais rangée dans les caves du Musée des Arts Anciens de Boston en raison de sa laideur et du sentiment de malaise qu'elle instille dans le cœur des vivants. C'est donc vers trois heures du matin, la nuit suivante, qu'il a planifié de pénétrer dans le musée. Pour cela, il a réuni quelques crevures parmi lesquelles son lieutenant Bill et ses deux petites amies. Avec ou sans eux, il tentera le coup avec ses deux derniers acolytes : Charlie West et John Clarke. A priori, les agents n'ont aucun moyen de connaître l'objectif réel de Gibson, sauf s'ils mènent une enquête serrée pendant la journée précédant le casse auprès des employés du musée ou du conservateur, Archibald Manning. Il faudra se montrer prudent : ce sont des gens de science qui ne prêtent pas facilement attention aux élucubrations mystiques. Le conservateur peut éventuellement révéler qu'une statue rangée dans la cave et représentant un être doté de plusieurs bras et jambes l'a toujours intrigué. On l'appelle Ashog le Ravageur. Il aurait constitué une divinité mineure d'un clan précolombien. La statue est si laide qu'on ne l'expose pas et elle prend la poussière depuis qu'on l'a rapportée d'Amérique du Sud, il y a un quart de siècle. Le musée en lui-même n'est pas très grand. Cherchez sur le web un plan de musée si vous tenez vraiment à en avoir un sous les yeux. Le plus important va être de savoir comment vos agents vont s'y prendre pour empêcher le coup de réussir. Tout d'abord, il faut qu'ils comprennent que Bill et ses Morveuses n'étaient pas seuls sur le coup. Une note sur la carte du musée peut les mettre sur la piste, du style : « attendre le signal de Gibson ». Vont-ils faire appel à des renforts au sein du RIPD ou de la police locale ? Vont-ils se mettre en planque

pour tenter de capturer les cambrioleurs eux-mêmes ? Dans tous les cas, il faudra bien préparer cette intervention. Mais le vrai danger est enfermé dans les caves du musée... Ashog le Ravageur est un Monstre autrefois puissant mais pour l'heure encore diminué par son séjour en prison ésotérique. Gibson connaît les mots magiques qui peuvent le libérer. Il suffit à Gibson d'arriver dans la pièce où se trouve la statue pour crier la formule et libérer ainsi celui qu'il vénère comme maître. S'il y parvient, les personnages des joueurs auront tout intérêt à y être préparés. A vous de voir si vous voulez un beau gros « boss de fin de niveau » ou pas. Si votre groupe n'est pas doué, considérez Gibson comme le réel objectif. La statue d'Ashog pourra toujours être étudiée ou détruite (sans la formule, elle est inoffensive). Sinon, lâchez la bête sur la ville de Boston et amusez-vous ! N'oubliez pas que, malgré tout, les agents ont tout intérêt à se montrer discrets. Transformer un musée de Boston en champ de bataille monstrueux risque fort de leur valoir les foudres des Extrêmes Sanctions (et du commissaire Proctor, bien entendu). Mais s'ils jouent le coup assez finement, leur réputation sera faite au sein de la Brigade Fantôme mais aussi dans le milieu des crevures.



Henry Gibson, Glouton					
FOR	DEX	CON	INT	PER	CHA
+4	+2	+4	+4	+1	+2
PM		INI		DOM	
45		+3		+4 / +1	
Compétences					
Acrobaties +2, Armes à feu +5, Armes blanches +4, Bagarre +4, Bluff +2, Discrétion +1, Esquive +3, Observation +4, Sabotage +4					

Pouvoirs spéciaux	
Régénération, Téléportation, Télékinésie	
Armes	
Fusil d'assaut (PR-2, 250m, 2D8)	
Batte de baseball (1D4)	



Charlie West, Spectre					
FOR	DEX	CON	INT	PER	CHA
+2	+1	+1	0	+1	0
PM		INI		DOM	
20		+2		+2 / +1	
Compétences					
Acrobaties +2, Armes à feu +3, Armes blanches +1, Bagarre +2, Bluff +1, Discrétion +3, Esquive +2, Observation +2, Sabotage +2					
Pouvoirs spéciaux					
Vitesse mortuaire, Téléportation.					
Armes					
Fusil à pompe (PR-2, 60m, 1d10)					



John Clarke, Spectre					
FOR	DEX	CON	INT	PER	CHA
+1	+2	+1	0	+2	0
PM		INI		DOM	
20		+4		+1 / +2	
Compétences					
Acrobaties +4, Armes à feu +1, Armes blanches +4, Bagarre +1, Bluff +1, Discrétion +4, Esquive +4, Observation +2, Sabotage +1					

Pouvoirs spéciaux	
Vol	
Armes	
Katana (1D6)	

Ashog le Ravageur



La statue d'Ashog représente un homme assis doté de sept bras et de cinq jambes. Ses traits sont typiquement précolombiens et l'objet est parfaitement conservé. Elle est faite de pierre brute. Ashog était autrefois un prêtre d'un culte local, né difforme et vénéré en raison de ce handicap. A sa mort, il est devenu un Monstre et a précipité la perte de sa tribu : les cultures ont pourri en terre, la rivière s'est tarie, des maladies ont plu sur le peuple et les tribus voisines ont pillé le village. Ashog fut alors considéré comme un envoyé des Ténèbres et le sorcier de l'une des tribus trouva le moyen de l'emprisonner dans une statue de pierre à son effigie. Seule une formule magique pouvait l'en faire sortir. Cette formule, Gibson l'a retrouvée et a appris que l'équipe d'archéologues américains qui avait fouillé le site des anciennes tribus avait ramené la statue à Boston. Ashog, à son réveil, sera fortement diminué. Il a besoin de plusieurs heures pour se remettre de sa « stase ». Il est donc possible à un groupe bien coordonné d'en venir à bout, surtout s'il a eu la présence d'esprit de faire appel à des renforts.

Ashog dispose de pouvoirs qui ne figurent pas tous dans la liste des pouvoirs spéciaux des crevures. Comme tous les Monstres, il est unique. S'il parvient à sortir du musée, il sèmera assurément la panique dans toute la ville jusqu'à ce qu'il soit arrêté.

Ashog le Ravageur, Monstre					
FOR	DEX	CON	INT	PER	CHA
+6	+4	+5	+3	+3	+1
PM		INI		DOM	
65		+7		+6 / +3	
Compétences					
Acrobaties +8, Bagarre +8, Bluff +2, Discrétion +2, Esquive +6, Observation +4, Sabotage +4					
Pouvoirs spéciaux					
Haleine toxique, Membres élastiques, Bond, Dédoublement.					
Armes					
Pattes pointues (2D6)					
Morsure (1D8)					

Conclusion

Ce scénario est assez classique dans son déroulement et permet aux joueurs de se frotter à une histoire typique de RIPD, le jeu de rôle. Veillez à jouer, si les agents survivent, le retour au commissariat et le débriefing de mission avec le commissaire Proctor et/ou l'avis des Extrêmes Sanctions. N'oubliez pas de tenir compte des éventuelles améliorations que les personnages peuvent acquérir en usant du système d'évolution des compétences. Si vous pensez que votre groupe n'est pas assez fort pour affronter tous les dangers de ce scénario, n'hésitez pas à en diminuer la difficulté en enlevant, par exemple, les deux Morveuses de Bill Tanner ou encore les acolytes de Henry Gibson, Charlie et John.



Le Jeu De Rôle

Joueur :

Meneur :

Nom du personnage :

Surnom :

Description (âge, taille, poids) :

FOR	DEX	CON	INT	PER	CHA

INI	PM	DOM

PC	Séquelle

Avatar

Type	Armes		
	PR	DOM	Port.

Type	Armures	
	IP	MM

Equipement

Compétences			
Nom	Car	Mod	E
Acrobaties	Dex-1		0
Armes à feu	Per-1		0
Armes blanches	Dex-1		0
Artisanat	Int-2		0
-	Int-2		0
-	Int-2		0
Bagarre	For-1		0
Bagarre	Dex-1		0
Bluff	Cha0		0
Conduite	Dex-3		0
Connaissance	Int-3		0
-	Int-3		0
-	Int-3		0
Déguisement	Cha-1		0
Diplomatie	Cha-1		0
Discrétion	Dex-1		0
Dressage	Cha-3		0
Equitation	Dex-3		0
Escalade	For-3		0
Esquive	Dex-1		0
Estimation	Int-1		0
Intimidation	Cha0		0
Langues étrangères	Int-3		0
-	Int-3		0
-	Int-3		0
Natation	For-3		0
Observation	Per0		0
Pilotage	Dex-5		0
Premiers secours	Int-3		0
Psychologie	Int-1		0
Sabotage	Dex-2		0
Survie	Int-3		0
Notes			

