

Lysiah Maro
Grecka
le JdR

ΩΒΗΕΛ

EDITIONS



Lysiah Maro Greeka 1^e JdR

AUTEURS

Arnaud Dars, Numa,
Lysiah Maro, Patrick Massaad

ILLUSTRATRICES

Illustrations intérieures et carte : Mélanie Ret
Couverture : Lysiah Maro

GRAPHISTE-MAQUETTISTE

Nicolas Folliot

ÉDITÉ PAR

ΩΒΗΕΛ
EDITIONS

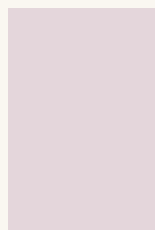
Œuvre originale



Tome 1, acte I
paru



Tome 2, acte II
paru



Tome 3
à paraître

AUTEURE

Lysiah Maro

ÉDITEUR

INCEPTIO
EDITIONS

Sommaire

Introduction	3
L'objectif d'Obhéa éditions et des auteurs	3
L'intention de l'adaptation	3
Vocabulaire	3
Le roman (éditeur, auteure)	3
L'univers	4
L'histoire générale	4
Le Projet	4
Le Voyage	5
L'Agreckissage	5
La Colonisation	6
Le Greckon et l'Akhélisium	6
Économie et Grecko-politique	7
30 ans après...	7
Que joue-t-on ?	8
Les personnages	8
Le personnage	8
DESCRIPTIONS & HISTOIRE	8
Quelques points à savoir	9
CAPACITÉS INNÉES	9
ARCHÉTYPE	9
EXPERTISES	9
LA SANTÉ	9
LES POINTS DE HÉROS	9
Résoudre les situations difficiles, lancer les dés !	9
SITUATION GÉNÉRALE	9
SITUATION DE CONFLIT	9
LE SCÉNARIO À l'Ombre de la Forêt	10
Le contexte	10
L'objectif de la partie	10
Comment se déroule le scénario	10
QUELQUES RÈGLES À SUIVRE	10
CADRANS DE GRECKA	10
LE SPÁTHI	18
L'OPÉRATIF KASSIR	20
Mot de la Fin	27
CAPACITÉS INNÉES	27
ARCHÉTYPES	27
EXPERTISES	27
TOUTES LES AUTRES CARACTÉRISTIQUES	27
MENER CE SCÉNARIO AVEC PLUSIEURS PATS, C'EST POSSIBLE	27
Notes	28

Introduction

L'objectif d'Obhéa éditions et des auteurs

Faciliter l'accès au jeu de rôle est une de nos priorités. Nous souhaitons permettre au plus grand nombre de découvrir, jouer et profiter de ce loisir unique et protéiforme qui permet de s'ouvrir à une multitude d'imaginaires et de potentialités créatives.

Nous appelons cette démarche, un pont ludique. Un pont qui s'établit entre des œuvres de l'imaginaire et le jeu de rôle ou de narration. Pont sur lequel des lectrices ou lecteurs, des personnages sensibles à l'imaginaire, pourront traverser afin de rejoindre et développer leur part créative. C'est un moyen de rencontre et d'échange, et nous considérons que de cette émulation et contribution naissent les plus grandes histoires.

L'intention de l'adaptation

En lisant les premiers tomes de *Grecka*, nous avons ressenti que cette histoire positive et trépidante serait un socle solide pour un JdR de type Planète-Opéra. Cela nous permettrait d'embarquer aisément les lectrices et les lecteurs vers le jeu de rôle (notre fameux pont ludique) et nourrir l'imaginaire des joueuses et des joueurs. Nous allons créer un JdR d'initiation, que toutes et tous pourront prendre en main. Chapitre après chapitre, il pourra vivre des aventures tout en assimilant non seulement les mécaniques de jeu, mais aussi en s'appropriant progressivement le contexte de jeu, de l'univers. Au fur et à mesure de sa lecture, il pourra approfondir l'histoire et découvrir la suite de la trilogie qui le plongera dans des intrigues politiques, des histoires d'espionnage et révélera de nouveaux secrets. L'ensemble sera écrit en collaboration avec Lysiah pour vous permettre d'étendre votre expérience dans **Grecka** !

Vocabulaire

PaT : *Personne à Table* correspond à la dénomination des joueuses et des joueurs qui participent à l'histoire et à la narration. Nous utilisons ce terme afin d'inclure tout le monde aux aventures de *Grecka*.

Le roman (éditeur, auteure)

Grecka est un cycle de trois romans écrit par Lysiah Maro et édité chez Inceptio éditions. Lysiah a déjà écrit un cycle, « Horizons » (4 livres), qui nous plonge dans une uchronie post-apocalyptique d'une jeune Française tentant de survivre dans ce monde...

Grecka, son cycle actuel, est une œuvre construite dans l'intention de lui donner un caractère plus épique. Elle a élaboré tout un monde avec son écosystème, sa géopolitique, sa technologie et ses mystérieux artéfacts... Nous allons par le biais du jeu de rôle, explorer ce fascinant univers.



L'univers

L'histoire générale

Je me présente, Hippathie Orell, historienne à l'*Université Elyess Amisson de Zélide*. À l'instar de la couleur du *Papizard*, l'Histoire a tendance à changer en fonction du contexte. « *L'histoire des Hommes a été réécrite si souvent que les gens ne savent plus qui ils sont* » (écrivain terrien).

Dans ces quelques lignes, je vais tout de même m'efforcer, humblement, et le plus objectivement possible, de vous donner un aperçu historique et grecko-politique de ma merveilleuse, mais si étrange, planète : Grecka.

Le Projet

« *Il serait temps de s'accorder sur le seul et unique objectif qui devrait retenir toute notre attention et notre énergie : trouver une échappatoire.* » (31 décembre 2749, Directeur de WSA, Enías Makri)

Après quelques siècles de luttes et de dénis face à une catastrophe environnementale annoncée et prouvée maintes fois, l'Humanité échoue à rétablir l'équilibre de l'atmosphère terrestre. Au milieu du ^{xxviii}e siècle, une coalition internationale entame une entreprise cyclopéenne*, le *Projet PaliGenesisia* (Renaissance) : l'*Énéide*, l'*Iliade* et l'*Odyssée*, trois vaisseaux interstellaires à fusion nucléaire. Trois arches capables d'accueillir plus d'un million de passagers et destinées à rejoindre une planète habitable aux confins de la galaxie. Notre Dernière Chance.

80 % des archives terrestres ont été perdues à jamais lors de notre arrivée ici, par conséquent nous savons très peu de choses sur la centaine d'années nécessaires à l'achèvement de ce projet « fou ». Néanmoins, il est raisonnable – à la lumière des archives restantes – de dire que la quasi-totalité de notre ancienne planète a engagé ses dernières forces vives dans le programme, bien que seul un million d'élus aient été du voyage ! Un exploit et un espoir pour notre espèce... si vous voulez mon modeste avis.

* L'adjectif n'est pas anodin. Les noms de code du projet des trois vaisseaux étaient : Argos, Steropos et Brontos, les trois cyclopes de la mythologie grecque. Considérés trop agressifs, on les abandonna. L'armée conserve ses codes pour nommer les sites de crash sur les cartes d'état-major.



Le Voyage

« Si nous voulons survivre, nous n'avons d'autres choix que de répartir une partie de la population entre l'*Énéide* et l'*Iliade*. » (5 mai 3079, Capitaine de l'Odyssée, Nathan Eidi)

Le 8 mars 2850, douze réacteurs, contenant chacun une nano-étoile, propulsent un million d'êtres humains vers un futur aussi lointain qu'incertain, abandonnant plus de cinq milliards de leurs semblables sur une planète agonisante.

L'union sacrée des premiers temps s'estompe rapidement. De nombreuses factions émergent. Il est très difficile d'identifier chacun de ces groupes. Si des faits de mutineries, émeutes ou même affrontements généralisés, qui n'épargnent même pas le Haut Commandement, sont avérés et partiellement documentés, les causes et modalités restent floues et sujets à débat.

Évidemment, l'espace n'épargne pas le convoi. Astéroïdes, micrométéorites, puits gravitationnels, rayons cosmiques ou sursauts gamma sont légion. La peur incessante pesant sur l'équipage, la lutte contre les pannes récurrentes (en particulier des systèmes de survie)* et l'incertitude sur l'issue du périple entretiennent une situation au bord du précipice.

Cependant, contre toute attente et après 235 années d'acharnement, la flotte blessée entre dans l'orbite d'une planète bleue : Grecka.

* Une véritable croyance se développe autour des systèmes de survie sur l'ensemble de la Flotte. L'Oïkeroï Doulos fût même une sorte de religion d'État un temps, après avoir perpétré des dizaines d'attentats dévastateurs. Étrangement, elle survit encore de nos jours, sous la forme du turbulent, quoique légal, mouvement éco-mystique de l'Oïkonon.

L'Agreckissage

« Nous sommes une espèce coriace. Trop, peut-être. » (8 octobre 3085, Vice-Amiral de l'Odyssée, Julie Coro)

Les trois titans sont à l'agonie. Six ans plus tôt, la flotte a croisé un nuage massif de micrométéorites à gros grains voyageant à vitesse relativiste. En l'occurrence 39,7859 % de la vitesse de la lumière (les sources sur cet événement sont étonnamment fiables et précises). La flotte subit des dégâts effroyables. L'Odyssée est particulièrement endommagée à sa proue, la flotte de navettes quasiment anéantie (158 appareils détruits) et 9 587 âmes y laissent la vie. La cohabitation à bord devient littéralement un cauchemar et la rentrée dans l'atmosphère *greckale* semble vouée à la catastrophe. Néanmoins, les données retrouvées permettent d'affirmer que l'opération avait 26 % de chance de réussite (et non pas le fameux « 1 % de chance » fréquemment évoqué !).

La révolte gronde, le carburant manque, l'Odyssée est sur le point de sombrer et personne ne s'accorde sur la marche à suivre : attendre ou *agreckir*. Avec l'accord de la présidente Andores, l'amiral Gordon Slate ordonne l'*Agreckissage*. Courage ou folie, l'Histoire ne finira jamais de les juger. Je serai moi-même bien en peine de trancher sur la question...

Après de nombreux calculs savants, les astronomes de l'Odyssée déclarent que le 8 octobre 3085 devient, à partir de maintenant, le 1^{er} Ianouarios de l'An 1 Greckal, date de l'Agreckissage.

Pas moins de 50 000 personnes périssent ce jour-là. Les colosses d'acier se disloquent en partie et s'écrasent. Chaque épave est séparée de plusieurs milliers de kilomètres des autres par un désert gigantesque.

La Colonisation

« Putain de désert ! » (Anonyme, 16 Ioúnios1, dans un journal de bord)

Aux premiers abords, la surface de *Grecka* est hostile et les débuts sont difficiles. Chaque groupe se développe indépendamment et ne communique pas ou peu. Les sites de crash deviennent des villes, agrégats de tentes de S-PVC rongéant les carcasses décomposées des vaisseaux tel un tas d'asticots sur un cadavre. Commence alors une phase d'exploration systématique de plus de deux siècles, à la recherche de sites propices à la vie humaine.

La planète est deux fois plus grande que la Terre, une journée dure 36 heures. En revanche, sa densité est réduite de moitié. Elle bénéficie par conséquent d'une gravité favorable à l'être humain. *Grecka* est en fait un immense réseau de galeries, de tunnels, de crevasses et de caves sous un désert : La *Nekrí Zóni*. Cet endroit aride supporte une amplitude de températures très importantes. Les formes de vie endémiques peuvent être qualifiées d'extrémophiles. La vie humaine normale y serait quasi impossible. L'exploration, même préparée, reste extrêmement dangereuse.

La *Nekrí Zóni* est parsemée de six « Îlots » de végétation et d'une mer intérieure, la *Mer Avisso*. En quelques dizaines d'années, trois îlots sont colonisés. Le groupe de survivants de l'*Odyssée* fondent *Olympie* la Verdoyante, celui de l'*Iliade* *Hadessie* la Bleue et, à la suite d'une histoire bien connue*, l'équipage de l'*Énéide* s'installe dans les froides forêts d'*Épidie* la Sombre. Plus tard, suit une seconde vague où les trois derniers îlots sont investis. Ainsi émergent *Tartarie* la Rude, *Elysie* la Sèche et, sur l'île au centre de la *Mer Avisso*, *Blanchie* la Tropicale.

L'expansion dure moins de trois siècles. Les Îlots deviennent des états souverains possédants des sociologies spécifiques, à l'exception de la langue, même si des accents et des idiotismes les distinguent. Des réseaux de communication, de commerce et diplomatiques se créent lentement. Guerres, épidémies† et migrations ont évidemment marqué les populations. Cependant, en partie due aux spécificités de *Grecka*, liens et dépendances entre Îlots finissent par construire une paix fragile. Hélas, ces mêmes spécificités deviennent également sources de conflits. Car *Grecka* cache en son sein un trésor maudit et sa lune une nécessité...

* L'*Énéide* s'écrit dans une zone particulièrement inhospitalière et éloignée des Îlots. Le périple de l'équipage vers la future *Épidie* fût, il faut le reconnaître, dantesque. Une pléthore de récits, romans, films... etc, de qualité souvent douteuse, relatent la fameuse Grande Geste... amateur de faits objectifs s'abstenir. Je conseille l'excellent ouvrage À propos de la Geste de mon collègue élysien N. Kléon.

† Plusieurs rapports et archives récemment récupérés suggèrent une épidémie étrange, sûrement liée au greckon survenue entre l'an 2 et 10 (suivie probablement d'épisodes moins importants durant des dizaines d'années). L'épidémiologie n'est pas claire, certaines théories évoquent un virus mutant, d'autres la sélection naturelle. Le manque cruel de données nous invite à la prudence.

Le Greckon et l'Akhélisium

« J'ai dans l'idée que cette matière première pourrait être une source d'énergie incomparable à ce que nous connaissons. Cela pourrait être notre salut. » (11 Onzémvrios 4, Pr. Rickle à l'amiral G. Slate à propos du greckon)

Les quelques îlots de végétation se révèlent exister grâce à la présence d'un minerai aux qualités proprement miraculeuses : le *greckon*. À l'état naturel, il se présente comme une roche noire veinée de bleu ou quelquefois sous forme de particules bleues lumineuses en suspension. Il retient l'eau et fournit de l'énergie, donc favorise grandement la vie sous toutes ses formes. Sans lui, la surface de *Grecka* serait stérile.

Quelques mois après l'*Agreckissage*, en pleine salle du conseil installée sur l'épave de l'*Odyssée*, l'amiral Slate et la vice-amirale Coro sont transpercés par des excroissances faites de particules de *greckon*. Invraisemblablement nos « héros » s'en sortent indemnes. Nous savons désormais, depuis *la Vision des Trois*, que la planète tentait maladroitement de communiquer afin d'avertir nos aïeux des dangers de l'utilisation abusive du *greckon*. Pourtant, les humains ont profité immédiatement de cette manne providentielle.

Tous les Îlots exploitent le *greckon* dans des mines souterraines insolites (plusieurs indices confirmeraient une occupation antérieure). Après raffinement, on le retrouve dans quasiment toutes les technologies, que ce soit dans l'industrie, le quotidien ou l'armée. Outre son potentiel énergétique, le minerai améliore la technologie et est capable d'interagir avec le cerveau humain dans certaines circonstances. Il se trouve partout, jusque dans le corps des êtres vivants. Son taux diffère selon les individus et certaines technologies exploitent cette « contamination ». De nombreuses philosophies et croyances tentent d'expliquer ou de donner un sens spirituel à ce phénomène, engendrant une foule de mouvances religieuses et sectaires, abusant parfois de la crédulité de certains et pouvant aller quelques fois jusqu'au terrorisme.

Si le *greckon* est l'énergie de la société, l'*akhélisium* en est sa colonne vertébrale. *Grecka*, tout comme la Terre des ancêtres, a une compagne d'argent : la lune *Akhélisie* qui en renferme une grande quantité. Ce métal de transition est exceptionnel (forte densité, mais léger, température de fusion et de vaporisation très élevée, capable de former une multitude de complexes, et possède de nombreux états d'oxydation). Le manque de ressources minérales de *Grecka* le rend indispensable à la société hyper-technologique des Îlots. Polyvalent, il est utilisé pour la plupart des matériaux de construction et d'industrie, et rentre dans la fabrication d'une infinité de produits de consommation courante. Il est essentiel, autant que le *greckon*, aux équipements militaires de toutes sortes, « l'*akhé* ? y en a même dans la bouffe ! », comme disent les vétérans de l'armée.

Économie et Grecko-politique

« Le temps joue déjà contre nous. Nous ne pourrions pas inverser la tendance. Cependant, un conflit ouvert pourrait accélérer notre chute à tous. » (5 Októvrios 1232, Roi Hadès à son conseiller Gildesa)

Si tous les Îlots possèdent des mines de *greckon*, seules *Olympie* et *Épidie* ont les moyens économiques et technologiques de rejoindre la lune pour miner l'*akhélisium*. La puissante *Olympie* fournit 95 % de la production totale de la planète ce qui rend la contribution d'*Épidie* confidentielle. Forte de cet avantage stratégique, *Olympie*, et particulièrement le riche Secteur Gamma, a instauré un rapport de force économique. En fournissant l'*akhélisium* aux Îlots, *Olympie* achète du *greckon* pour stocker le leur (et probablement pour préserver leur environnement), détenant ainsi pratiquement 80 % du marché greckal.

Olympie peut donc facilement contrôler les prix des deux ressources les plus importantes de *Grecka*. Cette situation bancale manifeste est source de conflits*, notamment entre *Épidie* et « la Verdoyante Arrogante », terme qui fleurit abondamment les discours des *Guides* de la Sombre depuis des lustres.

Au début de notre siècle (xiii^e) les Événements Climatiques Anormaux (E.C.A, prononcé *éka*) s'accumulent et prennent des proportions planétaires. L'utilisation immodérée du *greckon* entraîne un effondrement biologique dégradant massivement les cycles atmosphériques. Le désastre est inéluctable si rien ne change. Les preuves sont indéniables, les réfugiés climatiques innombrables, mais les esprits restent épais et conservateurs. De plus, il s'avère que *Olympie* demeure relativement épargnée. Nul besoin d'être un spécialiste pour faire le lien entre ses stocks intacts de *greckon* et la clémence de son climat, comparé aux catastrophes qui frappent inlassablement les cinq autres Îlots. Et, comme d'habitude, celui qui règne veut préserver le statu quo.

« L'Histoire se répète » me direz-vous ! Au risque de vous décevoir, c'est inexact, « elle ne se répète pas, mais il arrive qu'elle rime » (historien terrien, xx^e siècle). Et rime ne veut pas dire refrain, car notre Histoire n'est pas une chanson populaire, mais bien un poème épique !

30 ans après...

« La volonté est là, et nous sommes sur la bonne voie. » (20 Ávgoustos 1243, Premier Secrétaire de l'Assemblée Supérieure Greckale, *Rode Orell*, lors de la commémoration de *La Vision des Trois*)

En 1233, pour faire face à l'urgence écologique, les Îlots se sont mis d'accord pour fonder une assemblée et la doter des moyens d'actions nécessaires à son fonctionnement. Ce n'est que quelques années plus tard, après d'intenses négociations et compromis, que l'Assemblée Supérieure Greckale voit réellement le jour sous la direction de *Rode Orell*, le premier Secrétaire Général.

L'Assemblée Supérieure Greckale est une organisation supranationale chargée de deux missions prioritaires. La première, structurelle, consiste à assurer un usage raisonnable du *greckon* afin de préserver l'équilibre écologique de la planète. La seconde, diplomatique, s'efforce de maintenir une coopération durable entre les Îlots.

Le Sénat est l'organe législatif au cœur de l'Assemblée. On y discute et légifère publiquement de toutes les affaires sociales et économiques dépendantes de l'écologie de la planète. Le Tribunal, quant à lui, juge les infractions et établit les sentences. Pour exécuter ses décisions, l'Assemblée Supérieure Greckale s'est pourvue d'un grand nombre de commissions ayant chacune des domaines de compétences et d'actions distincts : les Agences.

Ces Agences sont publiques et agissent pour le bien-être de la population de *Grecka*... pour la plupart. Néanmoins, nombre d'affaires, d'actions ou de conflits se déroulent sous les radars. La discrétion ou la clandestinité sont souvent nécessaires dans ce monde. Les Îlots, les entreprises et d'autres forces testent sans répit les prérogatives de l'Assemblée, s'opposant aux nouvelles directives et s'insurgeant des interdictions ad hoc.

Pour mener cette politique de l'ombre, des Agences clandestines ont vu le jour. Les personnages appartiennent à l'une de ces officines ; un groupe comprenant des spécialistes en diplomatie, gestion des risques, renseignements, sécurité et espionnage (voire sabotage) : le Bureau 9.

* *Hadessie est à part sur l'échiquier mondial. Si la personnalité « particulière » du Roi Hadès y contribue, la production exclusive d'ilianere, un métal précieux très apprécié des Olympiens, donne une position unique à la Bleue dans les négociations avec Olympie pour l'akhélisium contre greckon.*



Que joue-t-on ?

Les personnages

Les personnages incarnés par les PaT pourront participer aux affaires du Bureau 9. Venant tous de différentes agences de l'Assemblée ou de l'extérieur, ils participent à des stages d'entraînement communs (espionnage, survie et combat) leur permettant de se perfectionner. Ces stages permettent de filtrer les volontaires et d'effacer tous doutes sur leurs motivations à incorporer ce bureau secret.

Après plusieurs mois de formation, ils sont répartis entre différentes spécialités ou affinités. Parcours qu'ils

suivent pendant une année, avant de participer à leurs premières missions et de devenir agent.

Par la suite et selon l'investissement et le succès des missions effectuées pour le bureau, le personnage rejoint un groupe composé de cinq ou six agents, devenant ainsi des agents officiels de l'assemblée et experts du Bureau 9.

Les personnages sont entraînés à leur rôles d'agents et auront une spécialité, l'ensemble formant un archétype.

Le personnage

CLÉA

ARCHÉTYPE

Agent du Bureau 9

2

Ranger (Exploratrice)

3

CAPACITÉS INNÉES

PHYSIQUE



MENTAL



CONSCIENCE



EXPERTISES

Observation – Survie

AUTRES ACTIONS

1

POINTS DE
HÉROS



□□

POINTS DE
SANTÉ



□□□□□

POINTS DE
PREUVES



□□□

POINTS D'
ÉQUIPES



□□

DESCRIPTIONS & HISTOIRE

Cléa est née à Zelide, la capitale du secteur Gamma. Elle n'a pas eu la chance de vivre dans un de ces quartiers luxueux du centre ville, son conapt se situe en plein quartier des Archontas, faubourg délabré et totalement abandonné depuis des lustres par la municipalité. À Zelide sans argent vous n'êtes rien ou presque. Cependant la solidarité des habitants de ces tours infernales est sans faille, tant que vous êtes « du cru » ; malheur aux étrangers qui s'y aventurent. Dans cet univers de combines et de débrouilles, toujours à la limite de la légalité, les conflits entre quartiers sont courants. Cléa n'a pas été épargnée, un soi-disant « chef des Direwolves », une nouvelle bande d'excités, ne cesse de la harceler et souhaite qu'elle serve d'appât à de riches gammasiens en mal de luxure. C'en est trop pour Cléa, elle décide, un matin au réveil, de s'engager dans l'Armée Extérieure, et se retrouve vite en uniforme et en rang devant le camp de base n° 2, à quelques clics de la Zone Neutre. Elle sort major de promo, immédiatement un agent de l'Assemblée l'aborde à la sortie du camp de base. Le recrutement est une formalité, les Agences sont en manque de personnel depuis la multiplication des conflits. Après quelques intenses mois de formation, Cléa finit au Bureau 9 comme Spécialiste Reconnaissance et Recherche, dans le jargon : une Ranger.



Quelques points à savoir

CAPACITÉS INNÉES

Utilisées pour les actions basiques comme sauter, grimper, comprendre instinctivement, ressentir, voir...

Tous les personnages ont trois capacités innées : Physique, Mental, Conscience.

La valeur de la capacité innée correspond au nombre de dés à lancer.

ARCHÉTYPE

L'archétype regroupe toutes les connaissances et compétences acquises durant la vie du personnage : combattre avec une arme, analyser un composé chimique, avoir une sensibilité avec les animaux...

L'archétype du personnage se traduit par la formation de base qu'elle ou il a reçu pour devenir agent et par la spécialisation qu'il ou elle a acquise lors de sa vie.

Agents du Bureau 9 (Rang 2) : tous les personnages ont ce bagage de compétences et d'entraînement : connaissance de la politique, de son histoire et de l'environnement de Grecka. S'ils sont bien préparés, ils peuvent survivre quelques temps dans les différents environnements de la planète et savent se défendre en cas de conflit. Évidemment, ils maîtrisent les bases de la technologie et ont accès à certains services spécifiques.

À cela s'ajoute une spécialité acquise, une orientation qui leur permet d'apporter à l'équipe toutes les ressources dont elle a besoin pour être efficace et indépendante.

Ranger (Spécialisation) (Rang 3), chaque personnage ne pourra en avoir qu'une. [Explorateur, baroudeur] : connaît le terrain, la faune et la flore de la planète. Elle cherche à comprendre ses secrets, expérimente les liens que la nature entretient avec Grecka. C'est un rôle de reconnaissance et de recherche.

Le rang des archétypes (Agent du Bureau 9 et Ranger) correspond au nombre de dés à lancer.

EXPERTISES

C'est un trait spécifique, un avantage dans certains domaines, certaines compétences, ou dans certaines situations. Si l'expertise peut s'appliquer à la scène on ajoute 1d.

À vous de déterminer si une action rentre dans le cadre de votre Expertise, si c'est le cas ajoutez 1d à votre lancer.

LA SANTÉ

Le personnage possède un niveau de Santé (noté points de Santé) qui est à 5 au départ de l'aventure. La Santé peut varier au cours de l'aventure. Les conflits vont souvent la réduire (voir règles ci-dessus).

- Elle peut baisser quand le personnage est blessé, fait un effort brusque et très important ou s'il s'épuise.
- Elle peut s'améliorer (très rarement) ; dans certains cas spécifiques rares, la PaT pourra profiter d'une amélioration de son état de Santé.



Si votre Santé arrive à 0 :

- Notez le paragraphe
- **Allez en M1**

LES POINTS DE HÉROS

Les points de Héros vous permettent d'éviter une situation difficile ou d'améliorer une action entreprise par votre personnage. Votre personnage en possède 2 au départ de l'aventure et ne pourra pas en récupérer. Vous pourrez utiliser un point de Héros  pour :

- Obtenir 1 succès.
- Annuler la perte d'1 Temps , d'1 Tension  ou 1 point de Santé .

Résoudre les situations difficiles, lancer les dés !

Quand la PaT entreprend de résoudre une situation à laquelle son personnage est confronté, elle peut lancer 1, 2, 3 voire 4 dés à six faces (d6).

Si un dé obtient une valeur de 5 ou 6 alors la PaT a un succès. Les conséquences liées au nombre de succès seront décrites au sein de chaque scène.

SITUATION GÉNÉRALE

Chaque situation et conséquence sont souvent décrites de la manière suivante :

- **Drame** (défavorable) : dans le cas où tous les dés lancés obtiennent des 1, la situation du personnage devient dramatique.
- **0** : soit aucun succès (défavorable) : en général, les conséquences ne sont pas dramatiques, mais le personnage peut perdre du temps, attirer l'attention dans la forêt, se blesser ou se fatiguer.
- **1** : soit un succès (favorable) : la situation ou les conséquences sont favorables, la PaT atteint l'objectif et peut poursuivre son avancée.
- **2+** : soit plus d'un succès : les succès supplémentaires au-delà du premier vont apporter des bonus et des descriptions complémentaires. Cela peut être un détail, une preuve, un regain de santé, de temps, des dégâts supplémentaires ou une réduction du stress.

SITUATION DE CONFLIT

Si vous rentrez en conflit, votre Santé ou celle de votre adversaire peut baisser. Si vous n'avez plus de **point de Santé** , vous tombez inconscient et vous perdez du temps. Si votre adversaire n'a plus de **point de Santé**, il est inconscient, mort, ou il a fui et ne reviendra plus.

Si vous avez l'**Avantage** vous passez à l'attaque, chacun de vos succès correspond à un **point de Dégât** qui se soustrait à la **Santé** de votre adversaire.

Si votre adversaire a l'**Avantage** il passe à l'attaque. Sa puissance d'attaque (voir caractéristique des adversaires) correspondra au(x) dégât(s) qui viendront réduire votre Santé. Vous pourrez vous défendre en lançant des dés, en général 3 (nous vous guiderons dans le scénario). Chaque succès réduit les dégâts de 1. Si les dégâts subis sont réduits à zéro, cela veut dire que vous esquiviez l'attaque de votre adversaire.

Avantage : Selon la scène initiale (et un premier lancer de dés effectué par la PaT), si la PaT obtient 1 succès elle a l'avantage, dans le cas contraire c'est l'adversaire qui a l'avantage. Chaque lancer suivant (attaque ou défense) observera cette règle.



LE SCÉNARIO

À l'Ombre de la Forêt

Le contexte

La PaT incarne **Cléa**. Celle-ci se trouve dans la forêt pour enquêter sur la disparition d'un groupe de jeunes qui, semble-t-il, a fait du grabuge et fui dans les sous-bois.

Le Bureau, après avoir croisé des renseignements, demande à l'équipe de **Cléa** d'intervenir. Il semble que ce ne sont pas de simples jeunes désœuvrés. Josua Ferguson, le meneur, semble être en relation avec un groupe d'activistes dangereux.

Pour tirer les choses au clair et pouvoir remonter jusqu'à la tête de réseau, le Bureau a demandé au groupe de retrouver ces jeunes. De plus, la forêt est dangereuse et toute vie doit être préservée.

Après une heure dans cette forêt primaire, dense et presque inexplorée, une tempête tropicale comme il en existe rarement dans cette région sépare les membres de l'équipe. **Cléa** se retrouve seule.

L'objectif de la partie

Objectif principal : Il faut retrouver les jeunes vivants.

Objectif bonus : Obtenir une preuve claire de l'implication du groupe d'intervention et de sa relation avec Épidie. Cela donnera un avantage à l'Assemblée lors de négociations ou peut-être dévoilera des espions.

Objectif secondaire : Retrouver tous les autres membres de l'équipe du Bureau 9.

Comment se déroule le scénario

QUELQUES RÈGLES À SUIVRE

Déplacement : Quand votre personnage se déplace et arrive dans une nouvelle section, vous devez cocher 1 case Tension  et 1 case Temps .

Les passages qui coûtent du Temps et de la Tension sont les suivants :

- de « Commencement » (A) vers « La toile déchirée » (B1) ou « Le campement » (B2)
- de « La toile déchirée » (B1) vers « L'étrange colline » (C1)
- de « Le campement » (B2) vers « L'avant-poste » (C2)
- de « L'étrange colline » (C1) ou « L'avant-poste » (C2) vers « Le feu de camp » (F)

Seule exception (sauf indication dans le scénario), le passage dans une zone optionnelle ou transverse ne consomme ni Tension, ni Temps.

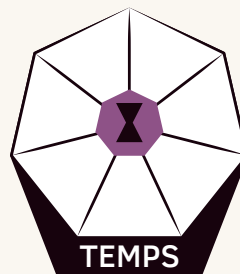
Mort : Si vous avez perdu tous vos points de Santé 
Allez en M1

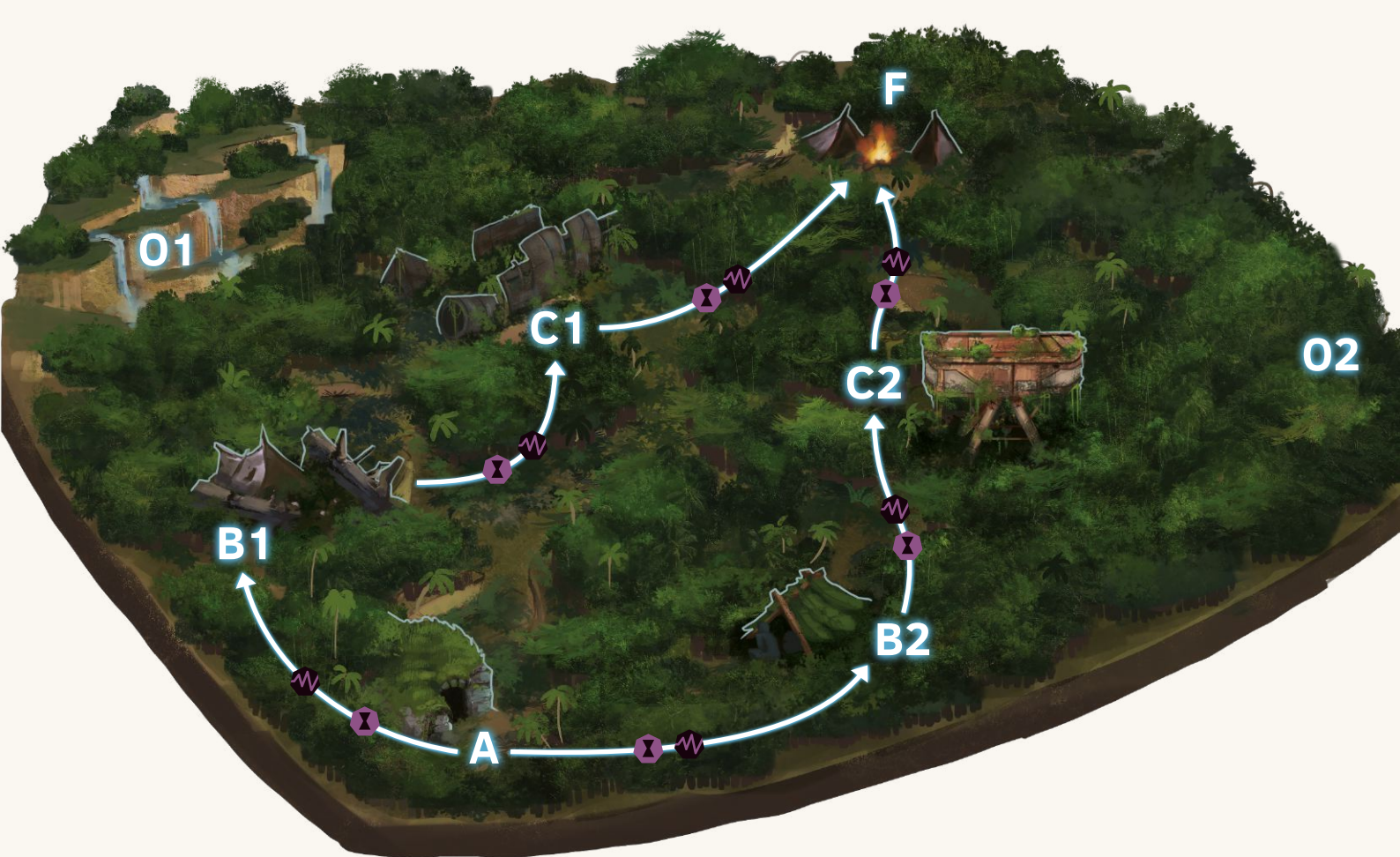
CADRANS DE GRECKA

Il existe deux cadrans divisés chacun en 7 cases. Selon vos décisions et votre chance aux dés, nous vous inviterons à en Cocher ou en Décocher.

 **Temps** : Si toutes les cases de ce cadran sont remplies, **Allez en T1**

 **Tension** : Si toutes les cases de ce cadran sont remplies, **Allez en S1**





A Commencement

A1 APRÈS LA TEMPÊTE

La situation est difficile. Encore étourdie, vous sortez du petit refuge provisoire. Autour de vous tout est dévasté. Le maelström végétal s'offrant à votre vue semble inextricable, vous ne reconnaissez plus rien. Une nuit noire s'est installée et la pluie s'abat lourdement sur les feuilles des hauts arbres, l'eau forme des cascades le long des feuillages et des branches. Dans l'obscurité froide et humide, vous êtes seule et votre équipe a disparu. **Allez en A2**

A2 Vous décidez de poursuivre la mission.

- En tentant de vous repérer dans l'obscurité, vous pénétrez résolument dans ce chaos de verdure. **Allez en A3**
- Vous analysez la situation sereinement, essayez d'appairer votre sync, ajuster et préparer votre équipement et vos armes. **Allez en A4**
- En criant les noms de vos camarades, vous vous frayez rapidement un chemin à travers ce désastre. L'orage tonne au loin. **Allez en A5**

A3 Vous êtes entraînée pour ce type de situation. Les jauges ne changent pas. **Allez en A6**

A4 La préparation est le premier pas vers la victoire... ou pas. **Cochez 1 case Temps** **Allez en A6**

A5 Aucune trace de vos camarades, par contre vous n'êtes pas seule dans cette forêt. Au diable la prudence ! En avant ! **Cochez 1 case Tension** **Allez en A6**

A6 Après quelques pas, deux chemins s'offrent à vous :

- Vers l'Est, selon la boussole de votre sync, le sentier est à peine visible et s'enfonce sous une canopée épaisse. **Allez en A7**
- Vers le nord, bien que boueux le chemin semble se dégager. **Allez en B1-1**

A7 L'obscurité vous entoure, le bruit de la multitude d'êtres vivants qui vous entoure est à peine supportable et la progression dans cet enchevêtrement de plantes est laborieuse. Néanmoins les arbres vous protègent de la pluie battante. C'est déjà ça ! **Cochez 1 case Temps** **Allez en B2-8**

B1**La toile déchirée****B1-1**

Sur le côté du passage que vous empruntez, une toile humide frappée par le vent et les branches attirent votre attention. En vous rapprochant vous imaginez trouver des traces de l'équipe, mais le choc fut plus important : malgré la faible luminosité, on voit très clairement une grande quantité de sang. Prise d'une horreur indicible, vous détournez le regard, le souffle court haletant, vous commencez à perdre pied.

Faites un **jet de Conscience** :Si vous avez 0 réussite, **Allez en B1-2**Si vous avez 1 réussite, **Allez en B1-3**Si vous avez 2+ réussites, **Allez en B1-4****B1-2**

Terrassée par la douleur, vous repartez accompagnée par le désespoir et convaincue d'avoir perdu un membre de votre équipe. **Cochez 1 case Temps** ou **1 case Santé** **Allez en B1-5**

B1-3

Vous arrivez à vous ressaisir et consciente que cela peut être du sang d'un animal, vous reprenez votre route. **Allez en B1-5**

B1-4

Un détail vous saute aux yeux, cette toile ne provient pas d'une tente fournie par le bureau. Il y a l'insigne d'Épidie bien visible. Vous l'arrachez et le gardez comme preuve. Un groupe d'intervention est dans les parages, en piteux état, mais toujours dangereux. **Cochez 1 case Preuve** **Allez en B1-5**

B1-5

Le passage est très vite bloqué. Une crevasse dont il est impossible de voir le fond et d'imaginer la largeur, vous empêche de progresser. La nuit est tombée depuis quelques minutes mais la tempête qui vous a séparée de votre équipe est très intense. La pluie et le vent frappent violemment les arbres. Les nuages, très denses et noirs, réduisent d'autant plus la visibilité. **Faites un choix** :

- Vous faites demi-tour, ce sera moins risqué et vous vous rappelez avoir aperçu un passage vers le nord-est. **Allez en B1-6**

- Vous fouillez votre sac pour trouver un moyen de traverser. **Allez en B1-7**

- Pour éviter de perdre du temps, vous prenez de l'élan et sautez ! **Allez en B1-8**

- Vous essayez de créer un pont de bric et de broc. **Allez en B1-9**

- Vous écoutez la nature et suivez votre intuition pour trouver un passage. **Allez en B1-10**

B1-6

Vous êtes saine et sauve. Vous trouvez un chemin plus accessible et avancez d'une case alternative. Malheureusement vous n'avez pas beaucoup progressé et l'heure tourne. **Cochez 1 case Tension** et **Cochez 1 case Temps** **Allez en C1-1**

B1-7

Vous pouvez utiliser un de vos points de Héros pour changer une situation en votre faveur ou aider un membre du groupe. **Cochez 1 Héros** et avancez. **Allez en C1-1**

B1-8

C'est une option comme une autre. Avec un peu d'agilité et de force, ça devrait passer. Vous prenez votre élan suivi d'une puissante impulsion.

Faites un **jet de Physique +1** Expertise ou Survie (rajoutez un dé) :Si vous avez 0 réussite **Allez en B1-11**Si vous avez 1 réussite **Allez en B1-12**Si vous avez 2+ réussites **Allez en B1-13****B1-9**

Même si l'ingénierie n'est pas votre élément, vous vous êtes sortie de situations bien plus complexes, malheureusement le temps vous manque. Cernée d'arbres fragilisés prêts à s'effondrer, et formant un véritable mur, vous entamez votre tâche.

Faites un **jet de Mental +1** (Survie) :0 : **Allez en B1-14**1 : **Allez en B1-15**2+ : **Allez en B1-16**

- B1-10** — Vous avez l'impression que cette forêt communique ; le ressenti n'est pas très clair, mais en écoutant et en observant les plantes et les animaux, vous ressentez le flux du vent et le mouvement des branches rentrer en symbiose avec votre être tout entier. La situation paraît plus limpide, malgré l'obscurité et la tempête.
-  Faites un **jet de Conscience** +1 (Observation) :
- 0 : **Allez en B1-17**
 - 1 : **Allez en B1-18**
 - 2+ : **Allez en B1-19**
- B1-11** — Votre pied s'emmêle dans un filin (peut-être un piège), s'ensuit une déflagration qui vous déstabilise. La chute est inévitable. Vous tentez de vous rattraper aux lianes, aux racines et aux branches des arbustes mais rien n'y fait, vous perdez connaissance (voir **règles page 10 « Mort »**). **Allez en C1**
- B1-12** — Vous arrivez sans encombre de l'autre côté et poursuivez votre chemin. **Allez en B1-20**
- B1-13** — Avant de sauter, en pleine course, vous observez un mécanisme relié à un filin. Cela n'a rien à faire dans une forêt primaire. Vous n'êtes pas experte, mais cela semble être un engin explosif posé par les Épidiens. Vous pouvez le récupérer.
- Cochez 1 case Preuve**  si vous **cochez 1 case Temps**  **Allez en B1-20**
- B1-14** — Après plusieurs heures vous arrivez enfin à fabriquer ce pont et vous engagez sur la structure de fortune. **Cochez 1 case Temps**  **Allez en C1-1**
- B1-15** — Vous traversez saine et sauve. Cela a pris du temps mais vous êtes de l'autre côté. Vous pouvez suivre une voie alternative. Faites un choix :
- Si vous empruntez le chemin principal **Allez en C1-1**
 - Si vous empruntez le chemin alternatif, **cochez 1 case Temps**  **Allez en C2-1**
- B1-16** — Vous traversez sans encombre et assez rapidement. En contrebas, vous repérez une personne, sûrement morte récemment, prise au dépourvu par la tempête. Cela semble être un mercenaire ou un agent d'un îlot. **Perdez 1 point de Héros**  pour récupérer son corps et obtenir des indices. **Cochez 1 case Preuve**  **Allez en B1-20**
- B1-17** — Pendant votre méditation, vous percevez le passage des singes dans les arbres, mais vous n'êtes plus consciente ni de ce qui vous entoure, ni du temps qui passe. Votre esprit semble en phase et percevoir quelque chose, le plus terrifiant c'est que cette chose vous a perçue. Vous trouvez un passage. **Faites un choix** :
- **Cochez 1 case Tension**  **Allez en C1**
 - **Cochez 1 case Temps**  **Allez en C1**
- B1-18** — Vous traversez sans encombre, la nature vous a guidée. **Allez en B1-20**
- B1-19** — Non seulement vous traversez aisément le terrain, mais la forêt semble s'harmoniser avec vous. **Décochez 1 case Tension**  **Allez en B1-20**
- B1-20** — Vous remarquez un chemin détourné qui paraît mener vers une structure ou une habitation. **Faites un choix** :
- Si vous empruntez le chemin principal, **Allez en C1-1**
 - Si vous empruntez le second chemin, **Allez en C2-1**

B2 Le campement

- B2-1** — Il vous semble entendre un bruit sur le chemin de droite. Une toux ou bien un gémissement, il y a quelqu'un non loin, à votre droite. En plissant les yeux et malgré la faible luminosité, vous apercevez une tente légèrement déchirée qui laisse entrevoir une, ou peut-être deux silhouettes.
- Vous passez votre chemin. *Allez en B2-2*
 - Vous approchez discrètement et observez sans être vue. *Allez en B2-4*
 - Vous les appelez, réfugiée derrière des arbres. *Allez en B2-10*
- B2-2** — Vous ne pouvez vous permettre de gâcher un temps précieux, de plus vous n'êtes pas une commando. La pluie et le vent couvrent facilement vos pas. Une fois éloignée du campement, vous accélérez sur un chemin plus dégagé vers l'Est. *Allez en B2-3*
- B2-3** — Épuisée mais déterminée, vous vous arrêtez sur une hauteur sous une averse qui semble interminable. Au loin, émergeant du couvert végétal, vous apercevez une forme floue refléter les rayons d'Akhélie, remarquablement visible dans cette purée de pois. Toutefois il est impossible d'identifier clairement cette apparition. Sans perdre de temps, vous continuez votre périple. *Allez en C2-1*
- B2-4** — Les conditions météorologiques facilitent votre manœuvre d'approche furtive. Vous rappelant les conseils de l'instructeur en infiltration – « devenez le terrain » – tout votre être se concentre sur la tâche. Lancez un **jet de Ranger** (+Observation) :
- 0 : *Allez en B2-5*
 - 1 + : *Allez en B2-6*
- B2-5** — Ils vous entendent arriver, ils sont deux. Malgré leurs blessures importantes, ils ne se laissent pas avoir aussi facilement : ils prennent leurs armes et un sac à dos, abandonnent la tente et fuient, laissant derrière eux toutes leurs affaires.
- Vous fouillez leurs affaires. *Allez en B2-8*
 - Vous continuez votre chemin. *Allez en B2-7*
- B2-6** — Vous ne faites plus un bruit. La pluie commence à cesser. Sous une tente de fortune, deux soldats, apparemment blessés, sont en pleine conversation. Vous entendez distinctement les propos intrigants des deux hommes. *Allez en B2-9*
- B2-7** — Vous décidez d'avancer sans fouiller. *Allez en B2-3*
- B2-8** — Dès le premier coup d'œil la couleur est annoncée, le noir... Épidie. Les affaires restantes sont trempées de boue mais après quelques minutes de fouille vous apercevez un pad militaire. Après un peu de bricolage votre sync vous permet de retrouver des données... sur votre groupe ! **Cochez 1 case Preuve**  et **cochez 1 case Temps**  *Allez en B2-3*

B2-9 EXPLICATION

Hugguert est parfaitement calme, comme à son habitude, et un brin désabusé par la situation. Étonnamment il décide de vous mettre au parfum et commence son laïus, imperturbable. En résumé, une organisation clandestine d'Épidie, *l'Office Secondaire des Archives inter-îlots* (OSA2i), convoite les codes de communication du Bureau 9. Ils ont mis en place un piège, qui pousserait le Bureau à envoyer une équipe. En l'occurrence la vôtre !

La mission est confiée au commandant Hugguert, secondé par l'opératif de l'OSA2i Kassir, ainsi qu'à trois soldats (Gastillio Sandra, Hi Lee joe, Mahata Ladia).

Une mission confidentielle fut donnée à Kassir (voir *Le temps : l'opératif Kassir*). La tempête sépara le groupe, Gastillio mort et Kassir isolé, le laissant à moitié fou tentant de finir la mission « hautement prioritaire ».

Au vu des circonstances, Hugguert contacte le coordinateur afin d'annuler ce qui semblait être un désastre. Hi Lee et Mahata blessés et il y avait de fortes chances que les jeunes et l'équipe du Bureau ne soient pas au mieux de leur forme, voire pire. Il apprit, suite à l'échange, qu'il y avait une mission secondaire dont il n'était pas au courant. Courroucé de s'être fait doubler, il essaya de contacter Kassir et de l'arrêter, mais les choses ne se sont pas déroulées comme il le souhaitait. Kassir, aveuglé par une paranoïa malade, tue Mahata et blesse grièvement Hi Lee.

Hugguert vous fournit toutes les informations nécessaires et la localisation de Kassir.

- Vous poursuivez Kassir. *Allez en C1-8*

- Vous continuez votre chemin. *Allez en C2-1*

B2-10 Les soldats semblent réagir à votre appel.

 Lancez un **jet de Conscience** :

- 0 : *Allez en B2-11*

- 1+ : *Allez en B2-12*

B2-11 Ils ne perdent pas de temps. Vous entendez un cliquetis provenant des armes. Ils ouvrent le feu, les projectiles fusent dans les branches, les fins troncs des arbustes sont déchiquetés. Après 2 ou 3 minutes, le silence de la forêt reprend ses droits. Les deux hommes ont fui. Ils laissent derrière eux toutes leurs affaires.

- Si vous fouillez le campement, *Allez en B2-8*

- Si vous continuez votre chemin, *Allez en B2-3*

B2-12 Surpris, un ange passe, 1... 2... puis 3 secondes, et une voix masculine brise le silence.
Allez en B2-9

C1 L'étrange colline

C1-1 Sous le clair-obscur de l'aurore, la tempête se calme sur l'épaisse forêt. Avec les hommes d'Épidie dans les parages, la tension monte, vous demeurez sur le qui-vive. De temps en temps, les rayons de l'aube traversent cette végétation humide. Le terrain est de plus en plus escarpé, le relief est abrupt et les à-pics brutaux. Marchant avec précaution, vous restez attentive à l'environnement.

Un bruit sûrement métallique, peut-être une arme, vous fait perdre votre concentration, vous dérapez, la pluie a rendu le terrain instable. Vous chutez, les lianes et les racines potentiellement salvatrices sont trop glissantes.

 Faites un **jet de Physique** + 1d (Expertise ou Observation) ou un **jet de Ranger** :

0 : *Allez en C1-2*

1 : *Allez en C1-3*

2+ : *Allez en C1-4*

C1-2 La chute est longue et douloureuse. Sous la végétation et la boue, la roche semble saillante et coupante. Ce n'est pas une colline, mais une gigantesque structure métallique recouverte depuis des siècles par les afflications du temps.

Perdez 1 point de Santé  ou **Cochez 1 case Temps**  *Allez en C1-5*

C1-3 Agrippée à un amas de racines, vous stoppez votre descente et atteignez, tant bien que mal, un promontoire rocheux. *Allez en C1-5*

C1-4 Vous atterrissez sans heurt sur un promontoire face à une grotte, ou plutôt un passage. C'est un ancien sas plongé dans l'obscurité. Ancien, humide, abîmé et oxydé, l'endroit semble dangereux. Faites un choix.

Si vous décidez de prendre le passage à travers la montagne, *Allez en O1-1*

Dans le cas contraire suivez la voie principale. *Allez en C1-5*

C1-5 Vous arrivez sur une zone escarpée, la végétation rend les déplacements difficiles. Vous vous rendez vite compte qu'un campement a été installé, mais il est vide. Une personne, sûrement un militaire, a occupé le terrain. Des restes d'équipements et des pièces détachées d'armes sont éparpillées dans toute la zone. Faites un choix.

Vous fouillez le camp. *Allez en C1-7*

Vous poursuivez votre chemin. *Allez en C1-6*

C1-6 Vous remarquez des traces dans la boue, les jeunes semblent être passés sur ce sentier. Parmi elles vous reconnaissez des empreintes, plus fraîches, de bottes militaires. Grâce à vos cours de survie, vous en concluez qu'un militaire est sur leur piste. *Allez en F-1*

C1-7 Il y a des traces évidentes d'équipement épidien. Un militaire, seul, a laissé tomber une clé de données, elle doit contenir son ordre de mission. Il a pris de l'avance sur vous. Sa préparation et son armement laissent à penser qu'il n'est pas là pour négocier. Vous avez mis du temps à fouiller. **Cochez 1 case Temps**  et **cochez 1 case Preuve**  *Allez en C1-6*

C1-8 Avec l'aide des informations de Hugguert, vous empruntez un sentier invisible pour un néophyte. Seuls les animaux peuvent se frayer un passage à travers ce goulet végétal. Mais vous êtes une ranger déterminée, et ce ne sont pas quelques branchages qui vont vous arrêter. Vous avalez le terrain et débouchez rapidement sur un promontoire rocheux. *Allez en K1-1*

Si vous revenez ici alors que vous étiez inconsciente, *Allez en C1-9*

C1-9 Vous remarquez des traces dans la boue, les jeunes semblent être passés sur ce sentier. *Allez en F-1*

C2 L'avant-poste

C2-1 Une ruine d'acier et de plastique, qui ne tient debout que par hasard, se dresse face à vous. Vous n'êtes pas la meilleure commando du groupe, par contre l'Histoire est votre hobby. Pas une trace d'akhélisium, pas de doute c'est un avant-poste des origines. C'est ici que les premiers explorateurs se sont installés, dans cette jungle si étrange à leurs yeux extra-greckiens... Vous vous faites violence pour reprendre vos esprits et revenir à la réalité. Sans perdre de temps, vous vous dirigez vers le bâtiment. Faites un **jet de Ranger** :

0 : **Allez en C2-2**

1+ : **Allez en C2-3**

C2-2 La ruine s'avère déserte. Vous n'avez pas le luxe de faire du tourisme, il faut à tout prix retrouver ces jeunes écervelés avant qu'un drame arrive. Continuez la mission. **Cochez 1 case Tension**  **Allez en C2-6**

C2-3 Il y a des gens au premier étage de la structure. En dégagant un accès au rez-de-chaussée, vous parvenez à entrer à l'intérieur. Immédiatement, venant de l'étage, une voix familière résonne dans le hall. Enfin vous avez retrouvé vos compagnons. **Faites un choix** :

Vous choisissez de les rejoindre. **Allez en C2-5**

Vous vous contentez de les informer de votre présence et poursuivez la piste des jeunes. **Allez en C2-4**

C2-4 En professionnelle vous évacuez vos émotions et continuez, inébranlable, votre mission sans pause. **Décochez 1 case Temps**  **Allez en C2-6**

C2-5 Les retrouvailles sont émouvantes, une parcelle de joie dans cet enfer vert. Votre stress s'évanouit et la fatigue vous quitte. Pas de doute, on est bien des animaux grégaires ! **Cochez 1 case Temps**  et **Gagnez 1 point de Santé**  **Allez en C2-7**

C2-6 Un élément incongru dans ce décor attire votre œil, une canette fluo d'Akh90. En fouillant aux alentours vous repérez rapidement la trace des jeunes et foncez vers l'Est. **Allez en F1-1**

C2-7 Après les effusions de rigueur dans ces circonstances, on vous informe qu'Aura manque à l'appel. Pour vous c'est évident, il faut absolument la retrouver, mais ce n'est pas le cas de tout le monde. Essayez de convaincre les autres. Faites un **jet de Conscience**  :

0 : **Allez en C2-8**

1 : **Allez en C2-9**

2+ : **Allez en C2-10**

C2-8 Vous n'arrivez pas à faire valoir votre opinion dans le brouhaha des arguments de vos compagnons, le ton monte et la discussion est âpre. En définitive vous cédez devant la détermination de certains, et prenez la décision de poursuivre la mission. **Cochez 1 case Tension**  **Allez en C2-6**

C2-9 Désormais auréolée d'une image de survivante après votre périple solitaire à travers cette forêt aux mille pièges, le groupe vous écoute attentivement, quasi religieusement... Alors qu'ils sont restés cloîtrés ici, ils reconnaissent aisément votre magistère opérationnel et vous nomment tacitement cheffe de mission. Vous vous sentez plus ! **Cochez 1 case Temps**  **Allez en C2-11**

C2-10 Vos compagnons sont éberlués devant votre courage et votre ténacité face à cette épreuve. Personne ne l'exprime directement mais, à partir de maintenant, c'est vous la cheffe de mission. Vous gérez facilement la vague d'égo qui vous submerge, et vous vous rappelez le *Memento Mori* (« tu n'es qu'une mortelle ») des anciens Terriens. En récompense devant tant d'humilité, la forêt entame un chant magnifique dont vous seule profitez, la sensation est exceptionnelle. **Décochez 1 case Tension**  **Allez en C2-11**

C2-11 Il s'agit de ne pas trahir la confiance de vos compagnons et d'assumer pleinement votre rôle, officieux, de commandante. Deux solutions s'offrent à vous. **Faites un choix** :

Personne ne reste derrière, allez chercher Aura. **Allez en O2-1**

La mission est prioritaire, vous suivez la piste des jeunes. **Allez en C2-6**



S1 Menace

LE SPÁTHI

Puissance d'attaque : 2, il peut infliger jusqu'à 2 blessures. La PaT peut se défendre à chacune des attaques du spáthi pour réduire la puissance à zéro.

Point de Santé  : 6, si elle perd 3 points de Santé la créature s'enfuit.

Attaque spéciale : une morsure violente et profonde peut entraîner un empoisonnement. Si Cléa est empoisonnée elle perdra un point de Santé par déplacement. **L'empoisonnement se déclenche si les dés génèrent un Drame (voir règles de résolution plus haut)**. En outre, cela déclenche la fin du combat et son départ. Il sait que sa proie va mourir, il la suit à la trace, il n'est pas obligé de prendre plus de risques.

S1-1 La **jauge de Tension**  arrive à 0. Début de l'attaque du spáthi. Il surgit, vif et puissant tel un éclair roux. Au travers des feuillages et des branches il vous suivait depuis longtemps sentant le bon moment, et bondit sur vous. Il traverse les dix mètres qui vous séparent de deux sauts rapides. Prédateur féroce et cruel, il semble être habitué à attaquer des créatures bipèdes, serait-ce un de ces tueurs d'humains ?

Le spáthi vous surprend, et attaque vicieusement. *Allez en S1-2*

S1-2 Sans un bruit, griffes étincelantes en avant, il vise clairement votre gorge. Défendez votre vie si vous ne voulez pas finir dans l'estomac de cette boule de poils mortelle.

 Faites un **jet de Physique** :

0 : *Allez en S1-3*

1 : *Allez en S1-4*

2+ : *Allez en S1-5*

S1-3 Le fauve plante profondément ses griffes dans votre épaule. La douleur est insupportable, vous luttez pour ne pas vous évanouir. Vous **perdez 1 point de Santé**  *Allez en S1-6*

- S1-4** Par pur réflexe de soldat, vous dégainez votre arme, un vieux *Sým-Diátrisi*, et tirez une rafale au jugé. Ce tir de suppression stoppe net l'assaut de l'animal, qui recule effrayé. *Allez en S1-15*
- S1-5** Nullement perturbée, vous foncez résolument sur l'ennemi, provoquant une hésitation chez le spáthi, son attaque est maladroite. Sa gueule s'écrase littéralement sur l'akhé de votre veste, il recule en grognant, vous laissant le temps de sortir votre arme. Vous **le blessez** (1 point de blessure). *Allez en S1-15*
- S1-6** Vous allez gérer le combat vous-même avec les règles définies page 9.
- Si vous venez de S1-3, le spáthi a l'**avantage**.
 - Dans les autres cas c'est vous qui avez l'**avantage**.
 - À chaque fois que **Cléa** agit, elle a la possibilité de fuir. *Allez en S1-9*
 - À chaque tour vérifiez les points de Santé  de votre personnage et du spáthi :
 - S'il a perdu 3 points de Santé ou plus, *Allez en S1-7*
 - S'il a perdu 6 points de Santé, *Allez en S1-8*
 - Si votre Santé est nulle ou négative, *Allez en M1*
- S1-7** Le sang macule le pelage orange du spáthi, sa démarche est hésitante. Vous ressentez la peur dans ses petits yeux verts. Puisant dans ses dernières forces, il effectue un demi-tour serré et disparaît dans l'enfer vert avec un glapissement de terreur. **Ne tenez plus compte de la Tension**  *Retournez au paragraphe où vous étiez avant de confronter le spáthi*
- S1-8** Votre attaque est fatale. Le spáthi s'écroule sur le sol, son râle d'agonie s'achève dans un ultime soubresaut. Vous avez tué un super prédateur en combat singulier, finalement vous êtes bien une commando ! Personne ne vous croira au Bureau mais peu importe, vous êtes fière de vous et c'est le principal. **Ne tenez plus compte de la Tension**  *Retournez au paragraphe où vous étiez avant de confronter le spáthi*
- S1-9** **Fuite.** Faites un choix.
- Vous bandez vos muscles et malgré la fatigue vous courez à en perdre haleine. *Allez en S1-10*
 - Vous observez le spáthi qui est tout proche d'une plante pouvant produire un nuage de pollen extrêmement dense et irritant. Vous utilisez votre arme pour déclencher la dispersion du poison et vous enfuir. *Allez en S1-11*
 - Vous entendez la forêt vous murmurer l'existence d'une cavité sous vos pieds ou à proximité. Le tissu végétal qui la recouvre ne supportera pas le poids de la créature. Vous vous repositionnez, le spáthi saute et comme vous l'attendiez, il s'enfonce dans les fougères et disparaît dans le trou. Vous fuyez. *Allez en S1-2*
- S1-10**  **Jet de Physique :**
- 0 : Échec. Le spáthi vous rattrape. *Allez en S1-8*
 - 1+ : Fuite réussie. *Allez au paragraphe où vous étiez avant de confronter le spáthi*
- S1-11**  **Jet de Mental :**
- 0 : Échec. Le pollen se révèle inoffensif. *Allez en S1-8*
 - 1+ : Fuite réussie. *Allez au paragraphe où vous étiez avant de confronter le spáthi*
- S1-12**  **Jet de Conscience :**
- 0 : Échec. Le spáthi évite le piège. *Allez en S1-8*
 - 1+ : Fuite réussie. *Allez au paragraphe où vous étiez avant de confronter le spáthi*

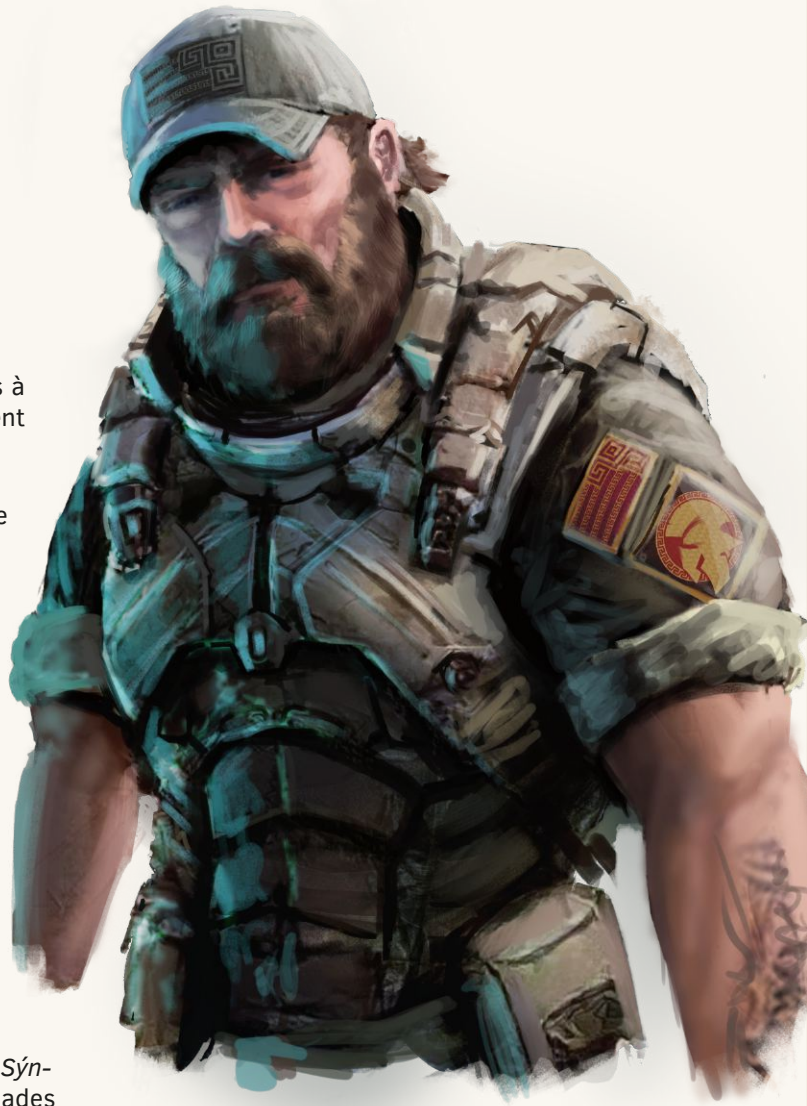
K1 Le fou

L'OPÉRATIF KASSIR

Puissance d'attaque : 2, il peut infliger jusqu'à 2 blessures. La PaT peut se défendre à chacune des attaques de Kassir pour réduire la puissance à zéro.

Points de Santé  : 3 (il est déjà blessé)

Attaque spéciale : Atteint de folie, il n'arrive pas à avoir les idées claires et n'utilise pas son armement de façon cohérente et optimale.



K1-1

Vous avez traversé à vive allure une partie de la forêt en suivant les indications du commandant de l'escouade épidiennne. Selon lui, une des collines n'est autre qu'une vieille carcasse de vaisseau, peut-être les restes effondrés d'une des trois Arches des Origines. En suivant les passages souterrains balisés, vous gagnez un temps précieux et vous retrouvez en surplomb d'un petit campement encore fumant.

Vous observez la silhouette d'un homme, peut-être Kassir, le cinglé qui veut tuer les ados. Vous le distinguez à peine, et seuls quelques rayons lumineux arrivent à éclairer son visage et surtout ses armes. Un *Sýn-Hephaistos Type 2*, un fusil d'assaut adapté à ce type d'opération, une épée *Sýn-Machairi Type 2* et une ou deux grenades probablement fumigènes ou défensives.

Il se lève et se prépare à rejoindre le campement des jeunes dont vous apercevez au loin la fumée du feu de camp.

Vous décidez de passer à l'attaque. **Allez en K1-2**

Vous décidez de détourner l'attention de Kassir. **Allez en K1-3**

K1-2

Désespéré, vous décidez de l'attaquer, votre arme de service quoique légère pourrait être utile. Vous vous rapprochez pour être à distance de tir, vous n'êtes pas l'experte en arme de l'équipe, mais vous devez d'agir et vite, la vie de plusieurs adolescents est en jeu. Le combat s'engage, pas de retour en arrière. Faites un **jet de Bureau-9** :

0 : **Allez en K1-4**

1+ : **Allez en K1-5**

K1-3

Vous préférez utiliser l'environnement à votre avantage. En piégeant Kassir vous pourrez vous en débarrasser et peut-être l'interroger.

Faites un **jet de Ranger** :

0 : **Allez en K1-8**

1+ : **Allez en K1-9**

K1-4

Votre tir n'était pas assuré et vous le manquez. Alerté, Kassir est conscient de votre présence mais il ne vous a pas localisée. Il lance une grenade, après une légère explosion, une fumée épaisse se propage rapidement. Vous le perdez de vue, il disparaît. **Allez en K1-6**

- K1-5** — Le tir atteint sa cible, Kassir est blessé.
- 1 : Kassir perd 1 point de Santé. Kassir riposte, *Allez en K1-7*
 - 2 : Kassir perd 2 points de Santé. Kassir riposte, *Allez en K1-7*
 - 3+ : Kassir tombe inconscient. *Allez en K1-12*
- K1-6** — Sortant du couvert d'un arbre, il ouvre le feu dans votre direction. *Allez en K1-7*
- K1-7** — Kassir tire. Vous tentez de vous mettre à couvert. Faites un **jet de Défense** (Ranger, 3d). Suivre les règles de résolution de conflit (voir page 10)
- Si vous êtes arrivée à 0 point de Santé (référez-vous à la règle « mort du personnage »), *Allez en M1*
 - Si Kassir perd tous ses points de Santé, *Allez en K1-11*
- K1-8** — Vous tentez de le surprendre, mais votre piège était trop grossier. Il a entendu votre approche maladroite, et vous blesse. **Perdez 1 point de Santé**  *Allez en K1-7*
- K1-9** — Vous utilisez des lianes et effrayez une nuée de guêpes, Kassir surpris s'emmêle dans le piège.
- Avec 1 succès : Kassir perd **1 point de puissance d'attaque**. Il se débat et s'épuise. Encore un effort de votre part et il sera immobilisé. *Allez en K1-10*
 - Avec 2 succès : Kassir est dans l'incapacité d'attaquer, il est immobilisé. *Allez en K1-11*
- K1-10** — Vous vous jetez sur lui pour l'entourer de lianes. *Allez en K1-3*
- K1-11** — Neutralisation de Kassir. Votre instructeur tactique n'aurait pas misé un eudo sur vous. Mais vous avez prouvé que la volonté et la juste cause étaient plus puissantes que n'importe quel entraînement. Une jeune recrue olympienne a neutralisé, sans le tuer, un agent du redoutable OSA2i... Quelle ironie ! *Allez en F1-3 ou C1-5*
- K1-12** — Vous arrivez près du campement des jeunes, Kassir est prêt à tirer.
- Vous décidez de passer à l'attaque. *Allez en K1-2*
 - Vous décidez de détourner l'attention de Kassir. *Allez en K1-3*

01 La preuve

01-1 La zone est absolument enchantée. La lumière d'Akhélie reflétée par les multiples bassins d'argent illumine la scène. D'élégantes cascades d'albâtre dévalent les flancs d'un majestueux éperon de granit plus sombre que le château d'Infernia. Le vert organique profond des nombreuses essences d'arbres contraste avec l'ébène minéral de la roche. Pourtant, à y regarder de plus près, quelque chose semble perturber ce décor de rêve. Faites un **jet de Bureau 9** :

0 : *Allez en 01-2*

1 : *Allez en 01-3*

2+ : *Allez en 01-4*

01-2 Éblouie par la splendeur du paysage, hypnotisée par le fracas silencieux de l'eau s'écrasant sur la roche, votre esprit s'échappe un moment de la dure réalité... soudain un frisson parcourt votre corps. *Allez en 01-5*

01-3 Une mine de greckon d'Olympie. Rien de surprenant, tout le monde sait que la Zone Neutre regorge de ces installations. Vous avez un peu dévié de votre route et votre position est au nord-ouest du lieu probable où les jeunes se situent. Alors que vous allez reprendre la route, votre instinct vous avertit de... quelque chose ! *Allez en 01-5*

01-4 Une mine de greckon expérimentale équipée des dernières technologies d'extraction du Secteur Gamma. Vu l'activité non-olympienne des environs, il ne serait pas étonnant qu'elle soit la cible de l'opération. Souhaitez-vous continuer à fouiller les alentours. **Faites un choix** :

Aucun intérêt, il faut vous concentrer sur la piste des jeunes. *Allez en 01-5*

Vous avez un peu de temps devant vous. *Allez en 01-6*

01-5 Des particules bleues de Greckon se mettent à tourner autour de vous, sans doute un rejet de la mine. Mais plus que de la poussière, ça semble vivant et posséder sa propre volonté. **Faites un choix** :

Paniquée, vous détalez comme un lapin, en ligne droite ! *Allez en 01-9*

Vous cherchez un autre chemin. *Allez en 01-10*

Vous ressentez quelque chose qui résonne dans votre chair. Vous choisissez de ralentir votre respiration et d'accepter la présence de ces particules autour de vous. *Allez en 01-11*

01-6 Jamais vous ne reverrez une structure pareille. Mais vous ne repérez aucune entrée ou trappe quelconque... à première vue. Ça ne vous arrêtera pas, vous réfléchissez.



Faites un **jet de Mental** :

0 : *Allez en 01-7*

1+ : *Allez en 01-8*

- 01-7** — Impossible de trouver la moindre ouverture ou panneau de commande dans ce petit paradis. Le taillis est tellement touffu qu'il vous faut tailler dedans à coups de machette, rien n'y fait vous ne trouvez pas d'entrée à la mine. **Allez en 01-5**
- 01-8** — Eurêka ! Un module d'espionnage épидien. Bien trop imposant pour être emporté, vous enregistrez les données sur votre sync, et notez l'emplacement pour en référer à la hiérarchie. Et surtout ne pas l'éteindre comme vous a appris votre instructeur Spec-ops. **Cochez 1 case Preuve**  **Allez en 01-5**
- 01-9** — Vous êtes à peu près sûre d'en avoir respiré, et que ce truc... bougeait tout seul. Rien à voir avec le greckon liquide. D'ailleurs en était-ce vraiment ?! Vous jurez bruyamment. **Cochez 1 case Tension**  **Allez en 01-11**
- 01-10** — Vous faites un écart pour échapper au nuage d'azur suspect, et cherchez fiévreusement un chemin alternatif. Mais la poussière s'accroche à vous et il est impossible de s'en défaire. **Cochez 1 case Temps**  **Allez en 01-11**
- 01-11** — Votre vision se brouille, vos muscles se tendent et votre tête est prête à exploser. Le greckon vous recouvre complètement désormais. Qu'est-ce qui vous arrive ?
 Faites un **jet de Conscience** :
0 : **Allez en 01-12**
1+ : **Allez en 01-13**
- 01-12** — Les événements récents vous ont vidée. Les nerfs à vif, vous n'arrivez pas à vous calmer. Un cri de douleur vous échappe alors que les particules disparaissent comme elles sont apparues. **Cochez 1 case Tension**  **Allez 01-14**
- 01-13** — Vous rentrez en harmonie avec le greckon, tout semble prendre une teinte plus douce autour de vous, les bruits sont des informations et non plus des agressions. Vous comprenez que le greckon et Grecka ont un lien qui dépasse la simple physique de la matière, un phénomène transcendantal... ! **Allez en 01-14**
- 01-14** — Quittez la zone. **Allez en C1-5**

02 L'amie

- 02-1** — Vous arrivez dans une zone étrange. L'atmosphère est légèrement bleutée, donnant un côté irréel au terrain. « Ça pue le greckon ici ! » aurait dit Aris, le tech de la bande. Il y a une présence humaine ici, vous cherchez à vous souvenir du briefing de la mission.
Faites un **jet de agent du Bureau 9** :
- 0 : *Allez en 02-2*
 - 1 : *Allez en 02-3*
 - 2+ : *Allez en 02-4*
- 02-2** — Vous ne vous souvenez de rien concernant ce secteur. Vous continuez à avancer en cherchant Aura. **Cochez 1 case Tension**  ou **Cochez 1 case Temps**  *Allez en 02-5*
- 02-3** — Cette « poche » de greckon n'est pas répertoriée, vous devenez méfiante. *Allez en 02-5*
- 02-4** — C'est une installation clandestine. Si Aura est passée par ici, elle a dû appliquer la procédure B2-27 du manuel. *Allez en 02-12*
- 02-5** — Soudain, un champ de greckon se présente devant vous. Les particules se mettent à tourner autour de vous. **Faites un choix** :
- Panique ! Vous courez en ligne droite. *Allez en 02-10*
 - Vous faites marche arrière, et contournez l'endroit. *Allez en 02-9*
 - Vous cherchez des ressources en vous. *Allez en 02-11*
- 02-6** — Vous sortez de la zone, il est temps de continuer. *Allez en F*
- 02-7** — Les événements récents vous ont vidée. Les nerfs à vif, il vous est impossible de vous calmer. Un cri de douleur vous échappe alors que les particules disparaissent comme elles sont apparues. **Cochez 1 case Tension**  *Allez en 02-6*
- 02-8** — Vous êtes en totale harmonie avec votre environnement ! Tout semble prendre une teinte plus paisible autour de vous, les bruits deviennent de douces mélodies et non plus des agressions. Vous comprenez que le greckon et Grecka ont un lien qui dépasse la simple physique de la matière, un phénomène transcendantal... ! *Allez en 02-6*
- 02-9** — Marche arrière, prudence est mère de sûreté. **Cochez 1 case Temps**  *Allez 02-6*
- 02-10** — Vous êtes à peu près sûre d'en avoir respiré, et que ce truc... bougeait tout seul. Rien à voir avec le greckon liquide, vous vous demandez même si c'en était ! Vous jurez bruyamment. **Cochez 1 case Tension**  *Allez en 02-6*
- 02-11** — Votre vision se brouille, vos muscles se tendent et votre tête est prête à exploser. Le greckon vous recouvre complètement désormais. Qu'est-ce qui vous arrive ?
 **Faites un jet de Conscience** :
- 0 : *Allez en 02-7*
 - 1+ : *Allez en 02-8*

- 02-12** — Vous avancez en contournant la mine et en vous faisant la plus discrète possible mais une présence rôde non loin de vous. **Faites un choix :**
- Les conditions sont favorables, va pour la discrétion. **Allez en 02-17**
 - Vous vous calmez et allez chercher au plus profond de votre être un îlot de sérénité. **Allez en 02-13**
- 02-13** — Calme, sérénité, confiance...
-  **Faites un jet de Conscience :**
- 0 : **Allez en 02-14**
 - 1+ : **Allez en 02-15**
- 02-14** — Il y a trop de tension dans l'air, vous n'arrivez pas à trouver la paix et encore moins à vous connecter. **Cochez 1 case Tension**  **Allez en 02-16**
- 02-15** — Vous ressentez une totale harmonie avec votre environnement, tout semble prendre une teinte plus douce autour de vous, les bruits sont des informations et non plus des agressions. Vous comprenez que le greckon et Grecka ont un lien qui dépasse la simple physique de la matière, un phénomène transcendantal... ! **Allez en 02-16**
- 02-16** — Vous retrouvez le troisième membre de votre équipe. Aura vous a entendue arriver et n'est pas surprise, elle chuchote votre nom et s'adresse à vous. « Bizarre cette installation, non ? J'ai pris des photos, on montrera ça au colonel en rentrant, poursuivons. » **Notez sur votre feuille que vous avez retrouvé votre groupe. Allez en 02-5**
- 02-17** — L'enchevêtrement est à première vue inextricable, mais vous êtes un soldat de Gamma, ce ne sont pas quelques branches qui vont vous faire peur. Faites un **jet de Ranger :**
- 0 : **Allez en 02-18**
 - 1+ : **Allez en 02-19**
- 02-18** — C'est éreintant, trop de branches et de broussailles, vous passez un temps fou à contourner discrètement toute cette zone. **Cochez 1 case Temps**  **Allez en 02-16**
- 02-19** — Après un prompt et furtif déplacement vous vous retrouvez devant un silhouette familière. **Allez en 02-16**

F

Le feu de camp

F1

Vous arrivez aux abords du feu de camp des jeunes civils.

Si en arrivant en F1 vous cochez votre dernière case Temps  **Allez en K1-12**

Si il vous reste des cases Temps  **Allez en F1-2**

Si vous avez rencontré Kassir et que vous l'avez neutralisé, **Allez en F1-3**

F2

Le fameux camp retranché est davantage un squat crasseux qu'autre chose. Les civils ont l'air... décontractés, quasi endormis pour certains, et n'ont aucune idée de la menace qui les guette, vous allez devoir les « réveiller ». Votre arrivée fracassante fait à peine sursauter la bande.

En tant qu'agente assermentée de l'Assemblée, vous êtes habilitée au maintien de l'ordre. En sortant votre badge vous écartez discrètement le pan de votre veste de manière à offrir le *SD-t1* à la vue de tous. L'effet est instantané, tous se lèvent précipitamment et s'égaillent dans la nature. Vous sautez sur Fergusson et le menottez facilement. Les autres, effrayés, n'ont sûrement pas été bien loin. Vous partez à leur recherche dans un soupir d'exaspération.

Vous passez plus d'une heure à les regrouper, une heure de sueurs froides. Heureusement l'Épidien s'est manifestement perdu dans cette jungle obscure. Après quelques remontrances, un peu surjouées, vous les dirigez tant bien que mal jusqu'à l'avant-poste et retrouvez vos camarades. Votre groupe barricade l'endroit et demande une extraction en urgence.

F3

Quand vous arrivez dans le squat des ados, et non pas un camp retranché, la tension est palpable. Le groupe est agité, tous s'invectivent copieusement de noms d'oiseaux et ne remarquent même pas votre présence. Vous comprenez vite que la raison du conflit est due à votre combat avec Kassir, les coups de feu ont résonné dans la forêt, perturbant la jungle et ces pauvres gamins. Le fameux Fergusson semble le plus nerveux.

Votre voix les fait sursauter. Vous annoncez la couleur immédiatement : « POLICE ! PAS DE PANIQUE CITOYENS. TOUT EST SOUS CONTRÔLE. » Le badge dans votre main et votre *SD-t1* bien visible aidant, ils se pétrifient sur place. Sans aucune explication vous leur demandez calmement de vous suivre, et tels des zombies, même Monsieur « activistes dangereux », s'exécutent.

Sur le chemin de retour, vous faites le point sur la mission, et la conclusion est plutôt réjouissante. D'une situation critique vous avez réussi à accomplir les objectifs de la mission, en surmontant une foule d'obstacles. Il y a peu, jamais vous n'auriez imaginé réaliser pareille prouesse. Vous avez même triomphé d'un agent spécial de l'OSA2i en combat singulier... et réussi à lui piquer son pad ! **Cochez 1 case Preuve** 

Vous retrouvez vos compagnons à l'avant-poste et commencez l'extraction. Dans le boucan de l'aéro, ébahis par votre exploit, vos collègues vous félicitent sincèrement. Un véritable « retour du héros »... enfin de l'héroïne.

F4

Un spectacle d'horreur vous attend, tous les jeunes sont morts ! Difficile à comprendre et à croire ce qui est arrivé. Vous vous sentez responsable. L'odeur des armes et du sang envahit votre esprit.

Nous vous invitons à rejouer l'aventure ou à la partager.

T1

La perte de conscience

T1-1

Au loin, dans la forêt, vous entendez des bruits d'armes Amp-Mag et une explosion. Les cris étouffés des victimes sont glaçants. Personne ne peut survivre à un assaut en règle d'une équipe tactique bien entraînée. Qui a subi ce terrible courroux ? Votre équipe ? Le groupe de civils ?

M1

Mort

M1-1

Mort du personnage : Quand votre personnage perd tous ses points de Santé  notez le paragraphe où vous étiez. Votre personnage n'est pas mort mais inconscient, il se réveillera un peu plus tard fatigué et blessé :

Cochez 2 cases Temps 

Votre total de points de Santé est de 2.

Retournez au paragraphe où vous étiez avant de tomber inconscient

Mot de la Fin

Ce n'est que le commencement pour *Grecka* le JdR. Nous vous proposons de poursuivre l'aventure, en suivant quelques règles de création de personnage afin de vous permettre de jouer ce scénario en mode jeu de rôle classique (meneur/PaT).

CAPACITÉS INNÉES

Répartissez les rangs suivants : 1, 2, 3 dans les capacités suivantes :



Physique : capacité physique, mettant en avant la dextérité, la vitesse, l'endurance ou la force.



Mental : capacité mentale, mettant en avant l'analyse, la déduction logique, l'intelligence scientifique.



Conscience : capacité spirituelle/sociale, mettant en avant l'empathie, la sensibilité aux vivants, l'intuition.

ARCHÉTYPES

Nous vous proposons 4 spécialisations d'archétypes, le Ranger vous a déjà été présenté. Vous pouvez choisir un archétype différent de rang 3.

- **Ranger** [Explorateur, baroudeur] : connaît le terrain, la faune et la flore de la planète. Il cherche à comprendre ses secrets, expérimente les liens que la nature entretient avec Grecka. C'est un travail d'exploration et de découverte empirique.
- **Tech** [Expert technique, ingénieur de terrain] : connaît le fonctionnement des technologies modernes, fabrique, transforme ou répare les équipements.
- **Investigateur** [Espion, assassin] : connaît toutes les techniques d'infiltrations, d'interrogatoires et d'assassinat. Il a une connaissance technique qu'il peut utiliser pour s'infiltrer ou saboter.
- **Opératif** [Expert en combat, tacticien opérationnel] : connaît bien les techniques de combat, ainsi que les stratégies de terrain pouvant être employées par toutes les forces militaires de Grecka.

EXPERTISES

Vous pourrez aussi choisir ou inventer 2 expertises. Nous vous proposons une liste non-exhaustive : observateur, communication, empathie, survie, analyse spectrographique, bio exo humain, affinité avec le greckon, ingénierie appliquée, recherche fondamentale, artéfact endo-génique, science mutagénique, discret, manipulateur, utilisation techno, art martial / corps à corps, arme à distance, armes moderne, armes archaïques...

TOUTES LES AUTRES CARACTÉRISTIQUES

Choisissez un nom pour votre personnage, ajoutez-lui une description, une histoire. Comment est-il devenu membre de l'Assemblée, comment a-t-il attiré l'attention du Bureau 9, quelles relations entretient-il avec les autres personnages de l'équipe, etc.

Points de Héros  2

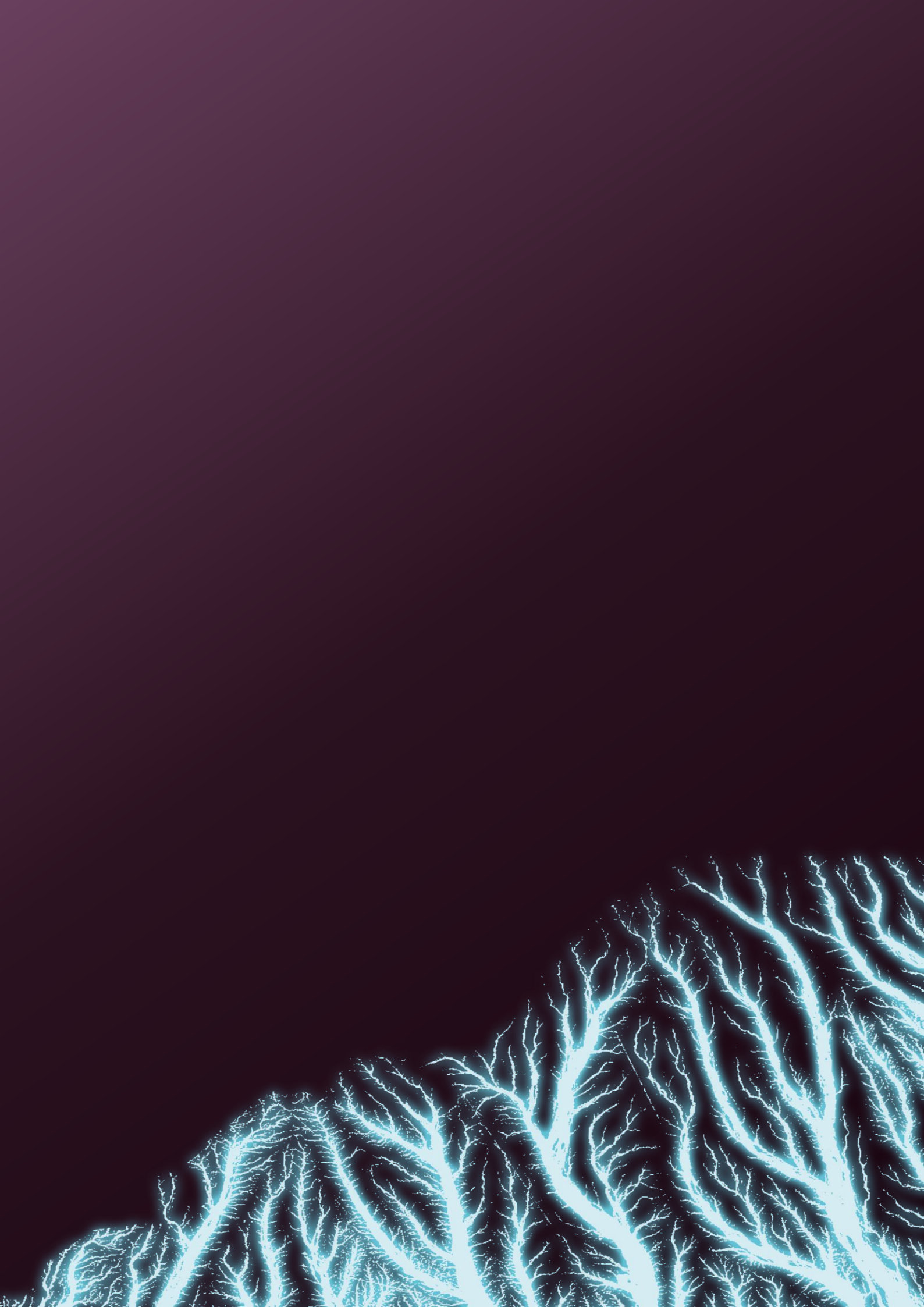
Points de Santé  5

MENER CE SCÉNARIO AVEC PLUSIEURS PATS, C'EST POSSIBLE

Rendez l'opposition plus complexe. Voici quelques suggestions, à ajuster selon le nombre de PaTs :

- Le spâthi se bat jusqu'au bout ; on passe ses points de Santé à 9 ; il y en a deux ; s'il réussit à infliger 2 points de dégâts à un personnage, il l'empoisonne.
- Kassir n'est pas seul, il a un deuxième acolyte (**Aysi'Lee**) ; il possède une armure qui retire 1 ou 2 points aux dégâts reçus.
- Il faut convaincre les jeunes.
- Fergusson s'enfuit et il faut le rattraper.
- Augmentez le nombre de succès à obtenir pour avoir des informations supplémentaires d'un ou deux selon le nombre de PaTs. Par exemple : 1 ou 2 succès permettent uniquement de réussir l'action, pour obtenir plus il faudra 3+...

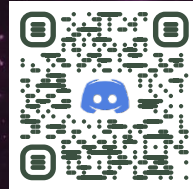
Facilitez le travail d'équipe. Permettre aux PaTs de mettre en commun des succès : si cela reste logique et qu'elles montent un plan adéquat et clair, autorisez-les à résoudre une action en commun en additionnant leurs succès.



Nous vous proposons de rejoindre notre discord pour discuter de l'évolution du jeu, participer à la préparation du financement participatif et être tenu informé des actualités d'Obhéa et de *Grecka*.



Site web
[https://www.obhea-editions.fr/
univers/grecka-le-jeu-de-role](https://www.obhea-editions.fr/univers/grecka-le-jeu-de-role)



Discord
<https://discord.gg/gEEkTc8ux6>

OBHEA
EDITIONS