



THE MONSTROUS SOUL

HUMANYDYNE - EPISODE 03

Vous trouverez dans ce supplément pour le jeu de rôles
HUMANYDYNE - Les Chroniques de San-Sepulcro,
les éléments suivants :

- Un scénario complet, faisant directement suite à ceux du livre de base
- Une description du groupe *Pentagramme* et de ses membres
- Une aide de jeu pour insérer des «interludios» dans vos histoires



HUMANDYNE - EPISODE 03

The Monstrous Soul

“L’avenir ? Quel avenir ?”

Watchmen

Au nord de San Sepulcro, autour de la *Carretera Transpeninsular*, l’immense autoroute reliant la zone industrielle de Guerrero Negro à Tijuana, se trouve l’étendue végétale ayant donné son nom à Madreselva : la mère jungle. Conséquence des émanations radioactives d’Alan Nucleus, l’ancien sol aride et sec est devenu un territoire à la végétation verdoyante et difforme, labyrinthe inquiétant d’arbres déformés, de lianes géantes, de mangroves boueuses et puantes. Mélange improbable entre une petite Amazonie et un bayou de Louisiane, la Madreselva est très rapidement devenue la représentation de ce territoire mutant, mais surtout un lieu de croyances et de superstitions. Lorsque les conducteurs de trucks massifs et semi-robotisés traversent la *Carretera*, ils ne peuvent s’empêcher de jeter un regard inquiet aux premières frondaisons de ce navire verdoyant, paraissant voguer sur des nappes de sable brûlant. Les conducteurs les plus croyants serrent alors leurs signes religieux ou se contentent de vérifier la solidité de leurs armes, qu’elles soient artificielles ou plus «naturelles».

Cette réputation de territoire mystérieux et hostile n’a cependant pas effrayé tout le monde. Dès le début de la construction de San Sepulcro, certains descendants de différentes tribus indiennes issues du Nouveau-Mexique (Apaches et Navajos) se sont implantés près de cette zone, afin de travailler dans les différents chantiers de la capitale, puis plus tard dans les usines de *Guerrero Negro*. D’abord arrivés dans l’espoir de découvrir un nouveau territoire de liberté, ils devinrent rapidement une communauté à part entière, au sein de laquelle se révélèrent de nombreux Shamans sous l’impulsion de Serpent-Plume. Certains choisirent même de franchir pour toujours la frontière de la jungle, afin de plonger dans ses mystères et de devenir –dit-on- des *Hash Vinik*.

Refusant de se mêler aux habitants de San Sepulcro, ces indiens se sont regroupés naturellement en bordure de la jungle, à quelques kilomètres seulement de la zone industrielle qui les emploie, dans une petite bourgade nommée simplement «Pueblo». Sorte de

«réserve indienne choisie», cette communauté d’ouvriers, comprenant plusieurs post-humains, n’a jamais posé de grands soucis à Humandyne (contrairement aux *ciudades perdidas* proliférant à la périphérie de la ville). Pueblo a l’allure d’un petit village de béton et de métal, sis non loin de l’autoroute géante. De nombreux camions ont pour habitude de s’arrêter dans l’imposante station service de *Heya-Hee*, placée à quelques mètres seulement des premières demeures, aux façades couvertes de graffitis et décorées d’attrape-rêves. Se promener en pleine nuit dans les rues de Pueblo offre toujours un spectacle déroutant pour un habitant de la remuante San Sepulcro : une sorte de ville fantôme au silence oppressant, aux ruelles battues par le vent et le sable, les cimes des arbres de madreselva surgissant dans le lointain. Au sein de Pueblo semble s’unir de nombreuses croyances et de multiples traditions, les rituels séculaires des tribus se mêlant aux croyances shamaniques, fortement liées à la jungle mutante située à proximité.

Malheureusement, depuis quelques mois, un phénomène inexplicable a plongé les habitants de Pueblo dans le secret et le mutisme. La quasi-totalité des femmes de cette communauté, quel que soit leur âge, se sont retrouvées mystérieusement enceintes, déclenchant jalousies, accusations de tromperies, rejets puis citation des méfaits du diable. Jusqu’à ce que l’une d’elles (Ayasha Mint) soit abattue lors d’une violente crise de démence, la transformant en cannibale incontrôlable. Une fois ses cendres dispersées lors du rituel de crémation, les habitants de Pueblo choisirent de ne pas prévenir les autorités et d’observer avec inquiétude les ventres ronds de leurs femmes.

La Famille ASKOOK

La plus vieille maison de Pueblo se trouve à l’orée de la jungle, quasiment en dehors du périmètre de la bourgade. Un peu perdue au milieu des cactus et de la végétation sèche, la demeure de la famille Askook fut construite avant que les premières pierres de San Sepulcro ne soient posées. Ses propriétaires, un couple de mutants Navajos militèrent longtemps pour la venue de leurs frères au sein de cette nouvelle contrée, et participèrent à l’édification des premiers bâtiments de la ville durant une dizaine d’années. Après la mort de son mari suite à un accident sur un chantier du *Centro*, Nirvelli Askook décida de cesser son activité ouvrière pour s’occuper de

l'éducation de ses deux jeunes fils. L'influence de la forêt proche commença peu à peu à se faire sentir au sein de la famille, les fils devenant de plus en plus protecteurs envers leur mère, attirée par «les voix» s'échappant des racines de Madreselva. Alors que Ohanco, l'aîné, choisit d'aller travailler sporadiquement à Guerrero Negro afin d'améliorer leur quotidien, Cha'tima, le plus jeune enfant, attardé, ne quitta plus sa mère jusqu'au décès de cette dernière en 2009.

Les habitants de Pueblo, habitués à voir ponctuellement cette famille respectable, eurent juste vent de la mort de la mère de famille, en voyant s'élever un soir les volutes de fumée de sa crémation. Pourtant, son corps ne fut pas dévoré par les flammes, mais enterré au cœur même de la jungle, dans un lieu où cette dernière avait pour habitude d'écouter les « ombres qui chuchotent ». Alors que le bûcher était embrasé par Ohanco pour tromper les villageois, Cha'tima creusait un trou profond au pied d'un arbre couvert d'attrape rêves fabriqués par sa mère.

Quelques jours seulement après son inhumation, Nirvelli sortit de terre et revint frapper à la porte de sa demeure. Elle fut conduite par ses fils, ébahis, dans le sous-sol, où elle repose depuis, vivant au sein d'un rêve éternel. C'est environ à la même période que Cha'tima, qui ne possédait jusqu'alors aucun pouvoir particulier, commença à voir pousser sur son corps des cloques jaunâtres. En éclatant, ces dernières libèrent dans l'air des spores reproducteurs, susceptibles de faire tomber enceinte n'importe quelle femme les inhalant par inadvertance...

Et alors que les victimes de son fils commencent à vouloir manger de la chair pour nourrir le fœtus mutant grossissant dans leur corps, Nirvelli attend la venue d'Agents d'Humanydyne, pour les plonger au cœur de la toile de son attrape-rêves.

Le crash du vol 730

Faisant suite directement au scénario précédent (*Ice Scream*), les joueurs se retrouveront sur le lieu du crash du vol 730 en provenance de Trinidad. A une centaine de kilomètres des côtes mexicaines, en plein golfe de Mexico, les personnages observeront le chaos ambiant à bord d'une frégate des autorités locales. A leurs côtés se trouvera John Nada, scrutant les différents débris flottant à la surface de l'eau. Dans un vacarme d'hélicoptères, de cris, de plongeurs et sous le regard méfiant de quelques gradés mexicains, ils attendront la remontée de leur éclairneur maison : Orlando Flood. Au bout de quelques heures, son scaphandre apparaîtra entre deux vagues et son corps massif grimpera à bord à l'aide d'une échelle métallique.

A travers le hublot de sa carapace articulée, les Agents

pourront observer son visage liquide leur faire un clin d'œil avant que sa voix mécanique ne se fasse entendre :

«Ca va être difficile de trouver quoi que ce soit dans ce bouillon. Il doit y avoir des morceaux de carlingue et de cadavres sur plus de 200 kilomètres carré. Le zingue a dû exploser à moins de 1000 pieds... Autant dire que pour votre témoin, c'est râpé. Mais je vous apprendis rien.»

Face aux différentes questions des joueurs, Orlando expliquera qu'il est quasiment impossible de trouver une seule piste sans les boîtes noires, la remontée des différents morceaux de l'avion nécessitant certainement des semaines de travail. Et alors que les Agents se résigneront à rentrer sur San Sepulcro, des cris de plongeurs attireront leur attention :

«Des secours ! Vite ! Il y a quelqu'un de vivant en dessous !»

Monsieur Steele

Après plusieurs minutes de travail (peut-être avec l'aide des personnages), les secours parviendront à extraire un morceau de l'appareil à l'aide d'une grue : il s'agit d'un bloc-siège solidement vissé à un épais morceau de sol métallique. Sur un des deux fauteuils est attaché (par sa ceinture de sécurité) un passager d'une soixantaine d'années, à la fine moustache grise et au costume bleu trempé et salement amoché (pensez à Higgins dans *Magnum*, avec son flegme typiquement britannique).

Il est vivant, n'a aucune blessure apparente et paraît peu apprécier d'être remonté comme un poisson de ligne à cause d'une ceinture défectueuse.

Après que deux techniciens soient parvenus à déverrouiller le mécanisme hi-tech de la ceinture et qu'un médecin ait confirmé que l'homme se trouve en parfaite santé, ce dernier descendra avec dignité de son siège déjà couvert d'algues et remettra en place ses vêtements en charpie.

«Où puis-je porter plainte contre cette compagnie aérienne pitoyable ?»

L'individu se présentera sous le nom de Maxwell Steele, plus connu à Londres dans les années 70 sous le pseudonyme de Judge Steel. Doté d'un organisme qualifié à l'époque «d'indestructible», ce dernier possède pour seul et unique pouvoir la capacité de résister à toutes les agressions extérieures. Ni les balles, ni la noyade, ni les coupures, ni le poison, ni même un crash d'avion ne peuvent avoir raison de son corps hors du commun. Plutôt sec et hautain, il deviendra un témoin de choix pour apprendre

aux joueurs ce qui a conduit le vol 730 à s'abîmer dans l'océan Atlantique.

«Lorsque ce que je vois ce que le monde est devenu, je ne regrette pas d'avoir rangé ma combinaison avant la disparition de Londres sous les débris lunaires. Il me semblait que c'était votre mission d'arrêter ce genre de criminel non, vous êtes bien payés pour ça ? Car pendant que vous faisiez je-ne-sais-quoi dans votre repaire de fonctionnaires, un de ces ignobles individus dépourvus de toute morale a transformé mon avion en sous-marin !»

Maxwell Steele leur racontera alors que le responsable du crash est un «de ces prétendus super héros dégénérés».

«Nous allions atteindre le Mexique lorsqu'il a traversé la carlingue en volant, comme un missile. Il y a eu une violente dépressurisation et plusieurs passagers ont été aspirés par l'ouverture. Mais voyant que cela ne suffisait pas, il a fait deux autres passages : le premier a dû transpercer le cockpit, le dernier a fait sauter le réacteur droit qui a explosé en disloquant ce qui restait de l'appareil. J'ai ouvert les yeux quelques secondes plus tard au fond de l'eau, aux prises avec cette maudite ceinture. Tout est allé particulièrement vite mais j'ai bien aperçu ce terroriste par le hublot lorsqu'il faisait ses manœuvres au-dessus de l'aile droite. Il portait une sorte de grosse armure verte, équipée de réacteurs dorsaux.»

Quelques recherches et comparaisons avec différents criminels présents dans les fichiers d'Humanydyne ne laisseront aucun doute : il s'agit de Pedro Almedazar, alias Torpedo Verde. Les quelques traces de peinture verte retrouvées sur des débris de fuselage confirmeront les propos de Monsieur Steele.

«J'espère que votre fameuse «capitale» est plus calme que vos compagnies aériennes. Moi qui venais rendre visite à un vieil ami, je vais devoir racheter un costume neuf. Vous savez combien coûte ce genre de modèle à Paris ?»

El Torpedo

Pedro Almedazar était membre d'un super groupe de criminels de San Sepulcro démantelé en 1993 : *Los muchachos del Infierno*. Condamné aux Terres Négatives comme ses partenaires, il parvint à échapper à sa peine grâce à son témoignage à charge lors de leur procès retentissant. Après dix années de prison dans le pénitencier d'*Isla Cedros* comme un condamné ordinaire (Pedro n'étant qu'un simple humain lorsqu'il ne revêt pas sa fameuse armure de Torpedo Verde), il retrouva une vie normale à sa sortie, travaillant désormais comme garagiste dans un quartier paisible de San Sepulcro.

Suite à une injonction de justice, il lui est formellement interdit de construire ou de porter une quelconque armure de combat. En réalité, le simple fait de voler avec ce type d'artefact le condamnerait de fait à une lourde amende ainsi qu'à une peine de prison.

Alors, faire exploser un avion en vol en le transformant en gruyère....

Les personnages le trouveront sans peine sur son lieu de travail, dans le quartier de *San Fernando*, non loin du brouhaha de la *Black Line*. Couché sous une décapotable à propulsion magnétique flambant neuve, il sera particulièrement surpris en voyant débouler les Agents d'Humanydyne. Les yeux vitreux, mal rasé, le crâne aux cheveux épars, l'haleine encore chargée de la tequila ingurgitée la veille, il clamera haut et fort son innocence.

«Qu'est ce que c'est que ces conneries ? J'ai arrêté le business depuis longtemps les mecs ! Je ne veux pas retourner en taule !»

Une fouille en règle de son vestiaire, puis de son petit studio miteux situé à quelques pas de là ne permettront pas aux joueurs de trouver quoi que ce soit de compromettant. A la demande de John Nada, aux prises avec quelques politiciens et les médias, Pedro Almedazar sera placé en garde à vue durant 48 heures dans les locaux de l'Agence.

Rencontre avec le Docteur Nuit

Un soir, alors qu'un des personnages retournera dans ses pénates après un nouvel interrogatoire, il trouvera une des pièces de son appartement éclairée. Sa porte d'entrée sera intacte et aucun individu ne paraîtra avoir fracturé son domicile. Sur une table de la pièce un mot griffonné sur un morceau de papier aura été placé bien en évidence.

«Eteignez la lumière. Ne craignez rien.»

Si le joueur s'exécute, une simple pression sur l'interrupteur aura un effet inattendu : dans le coin de la pièce apparaîtra la silhouette d'un homme qu'il n'avait pas vu en entrant. Vêtu d'un long imper sombre, le visage émacié couvert d'un demi masque aux lunettes d'argent, il sera assez aisément reconnaissable pour quiconque connaît un tant soit peu les autres membres du Pentagramme du Capitaine Aurore. Il s'agit du Docteur Nuit.

«Evidemment, si vous ne souhaitez plus me voir, il vous suffira simplement de rallumer la lumière. Je n'existe que dans l'obscurité. Lorsque la lumière est présente je ne suis

pas juste invisible, je n'existe pas. Trêve de bavardage, j'ai quelque chose qui peut vous intéresser...»

Le Docteur sortira de son imper une mince enveloppe de kraft qu'il fera glisser avec délicatesse sur la table en direction du personnage. A l'intérieur, ce dernier pourra trouver différentes photographies de l'armure de Torpedo Verde, ainsi qu'un plan d'une bâtisse de *San Fernando*.

«Le plan indique l'endroit précis où Monsieur Almedazar a caché son armure de combat. Il me semble que c'est la pièce essentielle qui manque à votre puzzle ? Vous trouverez sans peine, j'en suis certain, suffisamment d'éléments ADN à l'intérieur de cette dernière pour envoyer Almedazar une bonne fois pour toutes dans la jungle mortelle à laquelle il a échappé par le passé.»

Si le joueur demande au Docteur Nuit comment il a obtenu ces informations et surtout, pourquoi, ce dernier se contentera d'affirmer dans un murmure :

«Il vous fallait un coupable, non ? Vous l'avez. Cela ne fera pas revenir le témoin présent dans le vol 730, j'en suis navré, mais on ne peut pas gagner à chaque fois. Aurore sera logiquement acquitté dans quelques jours vu l'absence de preuves et notre groupe pourra retrouver son statut et sa fonction. Je suis profondément meurtri que cette malheureuse affaire ait entaché le Pentagramme mais je sais que le public saura rapidement oublier cette histoire. Faites en de même et passez à autre chose. Conseil d'ami. A très bientôt.»

Puis l'énigmatique Docteur disparaîtra, son corps se dissolvant dans la pénombre tel une simple sculpture de fumée.

Désormais, les joueurs devront faire face à un choix particulièrement délicat : se rendre dans ce vieux bâtiment de *San Fernando* où ils trouveront effectivement l'armure (condamnant ainsi un innocent aux Terres Négatives, Almedazar étant évidemment juste un bouc émissaire dans cette histoire) ou oublier ces informations. Dans ce dernier cas, Pedro Almedazar sera relâché et le responsable du crash demeurera impuni.

Dans une semaine aura lieu le procès du Capitaine Aurore, les joueurs étant évidemment amenés à témoigner, puisque responsables de son arrestation.

L'attaque de HEYA-HEE

Quelques jours après cet événement (et quel que soit leur choix), les joueurs seront envoyés en urgence dans la plus importante station service de la *Carretera Transpeninsular* : la station *Heya-Hee*. Visiblement il s'agit d'un «Código rojo» (un Code rouge), le meurtre

d'un humain par une personne dotée de facultés spéciales.

Une fois sur place, les joueurs seront accueillis par Inigo Blackhawk, un flic-Shaman (descendant Navajo) plus ou moins responsable du secteur de Pueblo. Il les accompagnera sur les lieux du crime où un groupe d'indiens a déjà commencé à se rassembler, les poings serrés et le visage fermé. A la manière d'un habile diplomate, Blackhawk ouvrira la voie jusqu'au corps ensanglanté d'une jeune femme aux cheveux noirs, allongée entre deux immenses trucks. Visiblement son crâne a été fracassé **et elle était enceinte**. A côté des immenses véhicules, deux hommes pétrifiés par la peur : le premier est une sorte de géant aux bras et jambes mécaniques, aux épaisses moustaches et au crâne garni d'un Stetson. Le second est plus gras et trapu, avec des tentacules sur le visage et une étrange peau violette marquée de différents pentacles foncés. Il se tient la gorge de la main, laissant couler un peu de son sang violacé entre ses doigts.

Inigo Blackhawk prendra la parole :

«La victime se nomme Catalina BurningEyes, elle a 19 ans et habite le village de Pueblo avec sa famille. Les deux messieurs ici présents, Monsieur.... (relit ses notes) Rocky Texas et Monsieur Chtugga, conducteurs routiers de leur état, affirment avoir été agressés par cette dernière alors qu'ils s'apprêtaient à rejoindre leur véhicule. C'est Monsieur Texas qui aurait frappé lourdement Catalina au visage afin de l'empêcher d'arracher la gorge de son partenaire.»

Si les joueurs interrogent à leur tour les deux compères, ils auront droit à la même version de l'affaire. Visiblement très perturbés par cet accident, les deux hommes raconteront que la fille s'est jetée à la gorge de Chtugga alors qu'ils s'apprêtaient à reprendre la route. Rocky Texas aurait tenté une première fois de faire lâcher prise à la furie, dont la mâchoire était fermement agrippée à la carotide de Chtugga. Puis pris de panique, il a frappé violemment la fille au visage avec un de ses épais bras métalliques (couvert du sang de la victime), la faisant voler à plusieurs mètres dans un craquement sinistre.

Les différentes analyses ADN effectuées sur place par deux Agents de l'Unité Médic viendront confirmer cette version des faits, la salive de la victime se trouvant bien dans la blessure de Chtugga et le sang de ce dernier en abondance dans la bouche et l'estomac de Catalina BurningEyes. Cependant, différentes anomalies dans le code ADN de la jeune fille obligeront les médecins à rapatrier le corps à la morgue pour des analyses complémentaires, malgré les violentes protestations des indiens présents.

Les personnages auront nettement l'impression de se trouver dans un lieu hostile, où ils ne sont pas les bienvenus. La forme lointaine et mouvante de la *Madreselva* ne fera que renforcer ce sentiment d'étrangeté.

Sewers Tracking

Alors qu'ils feront de nouveau route vers San Sepulcro, laissant les habitants de Pueblo dans un certain émoi, les joueurs seront avertis par le central que le camion coroner de l'Unité Médic transportant le corps de Catalina a été attaqué à la sortie de *Guerrero Negro*.

En se rendant sur les lieux les personnages trouveront le camion en question, dans une petite rue abandonnée de l'immense quartier industriel, ainsi que les corps mutilés des deux médecins. Quelque chose semble les avoir en partie dévorés, sans qu'ils n'aient eu le temps de se défendre. C'est une patrouille de police qui a trouvé le camion. A l'arrière du véhicule, le cadavre de Catalina BurningEyes sera toujours présent mais baignera désormais dans une mare de sang peu ragoûtante, suite à une éviscération expéditive. La «chose» qu'elle avait dans le ventre a décidé de s'en extraire et ses traces sanglantes conduisent directement à une plaque d'égout.

Il est plus que probable que les joueurs décideront de descendre dans les profondeurs nauséabondes de *Guerrero* pour chasser le mutant dans ses canaux d'évacuation. Ils auront alors droit à une course-poursuite pour le moins stressante, dans l'obscurité.

Libre à vous, Maître de Jeu, de faire plus ou moins durer cette traque dans les égouts et de rajouter les éléments de votre choix. Ainsi, en suivant les traces sanglantes de la «chose» le long des couloirs de béton, des échelles de fer et des gaines métalliques, les joueurs pourront peut-être croiser Ratboy et ses vêtements rapiécés, une bouteille de *mezcal* à la main. Plutôt siphonné, voire carrément incohérent par moments, ce dernier pourra peut-être les informer sur la «bête» qu'il a aperçu dans un couloir en contrebas, juste sous le réservoir d'eau de la plus grosse entreprise sidérurgique du coin. C'est dans ce gigantesque déversoir que les personnages, avec de l'eau jusqu'au ventre, pourront mettre la main sur la créature cannibale : un petit être aux allures d'araignée de chair, à la mâchoire impressionnante et aux veines semblables à des racines d'arbre. L'hybride ne se laissera pas attraper aussi facilement, n'hésitant pas à grimper aux parois de l'édifice, à plonger pour mordre les personnages sous l'eau ou forcer une petite grille pour s'échapper une nouvelle fois. Il sera impossible de l'attraper vivant sans le voir disparaître pour de bon dans ce labyrinthe souterrain.

Pire, une simple morsure de sa part, et un personnage se retrouvera dans l'incapacité d'utiliser ses pouvoirs durant plusieurs minutes («l'embryon» annihilant les capacités des post-humains).

Analyses et Investigations

De retour à Humandyne, l'autopsie des corps de la créature et de sa «mère» par Scope et Carmen donnera des résultats particulièrement intéressants :

- Catalina BurningEyes n'était pas humaine mais bel et bien mutante. Les anomalies trouvées sur son code génétique étaient provoquées par la présence de ce «fœtus» inhumain. Tout laisse à penser que le parasite possède un effet inhibiteur sur son porteur, annulant **définitivement** les pouvoirs de la post-humaine qui l'a dans son ventre (une sorte d'absorbeur de pouvoirs si l'on veut).

- Elle était vierge, donc à moins d'être une nouvelle sainte, le parasite qui a grandi en elle n'est pas arrivé par voie «naturelle».

- Le fameux hybride dispose de codes génétiques humains et mutants dans son ADN. Son corps était rempli du sang des deux médecins, ainsi que de celui de Monsieur Chtugga (voire de celui des PJ, si certains ont été mordus).

A la demande expresse de John Nada, les joueurs seront officiellement chargés de l'enquête et devront à nouveau se rendre à Pueblo pour mener leurs investigations. Ils seront accompagnés d'Inigo Blackhawk, seul capable de leur ouvrir facilement les portes des différents habitants, particulièrement méfiants à l'égard des Agents d'Humandyne.

Interroger la famille de Catalina, de pauvres ouvriers hydroponiques, ne leur apprendra pas grand-chose de plus. Cette dernière était une jeune fille calme et disciplinée, et on ne lui connaissait aucun petit ami. Le chagrin et la méfiance seront deux sentiments clairement perceptibles partout, au point que les personnages finiront par réaliser durant leurs interrogatoires que toutes les femmes du village paraissent se cacher, laissant aux hommes le soin de répondre à leurs questions. En creusant un peu plus profondément cette piste (par des planques, des écoutes, l'utilisation de pouvoirs...), la vérité leur sautera rapidement aux yeux : TOUTES les femmes de Pueblo sont enceintes, de la petite Maria Ignacio (13 ans) à Dolores Yellowdog (85 ans).

Note au MJ : inutile de préciser que tout agent féminin présent dans le groupe des joueurs tombera immédiatement enceinte dès lors qu'elle posera un pied dans une rue de Pueblo. De quoi rajouter un ressort dramatique supplémentaire à votre scénario. La période de gestation étant particulièrement accélérée, cette dernière arborera un ventre arrondi de 5 mois après seulement quelques jours.

Avec cette information capitale en main, il sera plus facile aux joueurs de comprendre ce qui se trame dans ce village paisible et d'en chercher la cause. La totalité des femmes ne sachant pas d'où vient ce phénomène, Pueblo sera placé en quarantaine et des analyses effectuées dans son périmètre. La présence de spores microscopiques et mutants, présents dans l'air, sur les vêtements et tous les lieux de Pueblo sera rapidement mise à jour par les techniciens médicaux d'Humanydyne.

Evidemment l'ADN présent dans ses spores correspondra à celui du fœtus hybride. Alors que certaines femmes commenceront, elles aussi, à être prises d'accès de rages cannibales pour nourrir leur «enfant», il sera nécessaire pour les joueurs d'agir au plus vite pour trouver la source de ces spores inséminateurs et un moyen d'empêcher que cela se reproduise. Rien n'indique que la cause se trouve toujours à Pueblo et voir ce type de mutant arpenter les rues de San Sepulcro aboutirait à un véritable cauchemar.

Toutes les femmes seront désinfectées et emmenées en dehors du village, les plus proches du terme étant directement opérées afin de se faire retirer le parasite (avec tous les risques médicaux que cela implique, Dolores Yellowdog n'y résistera d'ailleurs pas).

Afin de remonter la source de cette épidémie, il existe deux grandes solutions (si on excepte l'utilisation possible de pouvoirs de pistage, sensitifs ou de précognition par exemple) :

- la première est d'effectuer une analyse ADN poussée de tous les habitants mâles de Pueblo, en la recoupant avec les traces paternelles présentes dans les spores et les fœtus mutants. Relativement longue à effectuer sur plus de 200 hommes, cette technique permettra cependant (par élimination) de découvrir qu'une seule habitation n'a pas été contrôlée : celle de la famille Askook.

- la seconde, un poil plus scientifique mais bien plus simple, consiste à effectuer différents prélèvements de spores dans l'air, à plusieurs endroits de Pueblo. En croisant ces données, il est possible d'obtenir une sorte de « carte » de propagation des spores, suivant leur densité géographique et les fluctuations du vent. Le point central de la carte étant évidemment celui d'où les spores se sont sans doute propagés : la maison isolée des Askook.

Le terrier d'Alice

Tout conduisant à la petite bâtisse perdue en lisière de forêt, les personnages s'y rendront très certainement, sans se douter le moins du monde de ce qui les attend. Seul Cha'tima sera présent dans la demeure familiale au moment où les personnages frapperont à sa porte, son grand frère Ohanco travaillant dans une usine de *Guerrero Negro*. Pris de panique en ouvrant aux Agents, le jeune

homme au corps déformé couvert de cloques jaunâtres et purulentes, se précipitera en courant jusque dans la cave avec une rapidité déconcertante.

Tous les personnages devront se retrouver à un moment ou à un autre dans cette fameuse cave où Cha'tima se défendra jusqu'à la mort avec tout ce qu'il trouvera. Il sera logiquement abattu, à moins qu'il ne choisisse le suicide comme unique porte de sortie. Dans tous les cas, les personnages se trouveront au milieu d'une immense cave au sol de terre battue dans le mur de laquelle ils découvriront une épaisse porte métallique marquée du signe du Biohazard.

Le Grand Rêve

Tout ceci est faux, les personnages se trouvent désormais dans le rêve de Nirvelli Askook. En vérité dès qu'ils ont mis le pied dans la cave, leur esprit a été littéralement «harponné» par Nirvelli qui leur a imposé sa propre vision des événements. Cha'tima n'est pas mort, ayant conduit les Agents volontairement dans l'antre de sa monstrueuse mère. Désormais il veille à ses côtés, observant les corps figés des personnages, aux regards vides, des racines mutantes pénétrant leur chair pour les paralyser dans un cauchemar éveillé. Il n'y a jamais eu de porte métallique dans la cave, juste le corps gonflé, mi-végétal / mi-organique de Nirvelli. Son objectif est désormais de gagner du temps en attendant Ohanco, son grand fils, seul capable de trancher la gorge des visiteurs et d'enterrer leur corps en forêt. Afin de parvenir à ses fins, elle va générer un rêve pour tous les personnages (sans que ces derniers aient perçu la moindre transition), mêlant les peurs des personnages à ses lointains souvenirs, issus de la mémoire des disparus de l'Incident Cortez (à l'origine de la forêt), dont Shu Atonatiuh.

Ce rêve va plonger les joueurs dans une sorte de complot gigantesque, où ils vont se retrouver seuls face à quelque chose qui les dépasse, faisant apparaître une nouvelle fois le fameux «cube noir». Cependant, au fur et à mesure de leurs pérégrinations, le rêve va commencer à s'effriter, faisant comprendre peu à peu aux agents que quelque chose ne tourne pas rond. Cet effritement sera d'autant plus rapide et important si un Shaman est présent (qu'il s'agisse d'un personnage joueur ou d'Inigo Blackhawk, si ce dernier est venu avec eux).

Ces ruptures dans le rêve prendront plusieurs aspects :

- tout d'abord Nirvelli se sert uniquement des connaissances des personnages et des siennes afin de construire leur environnement onirique. Dès lors, si les personnages se rendent dans un endroit où ils ne sont jamais allés auparavant tout comme Nirvelli, cette dernière est obligée d'improviser, renvoyant les personnages à leur point de départ ou bâtissant un « décor » sans véritable

cohésion. C'est d'autant plus le cas pour le quartier général d'Humanydyne et le Temps du Rêve, qui devient bizarrement stable et figé dans le songe de Nirvelli.

- les phobies, les souvenirs, les désirs, l'inconscient des personnages sont parfois si forts qu'ils parviennent à agir sur le propre rêve de Nirvelli. En général, cela provoque des effets temporaires mais particulièrement perturbants : tous les occupants d'un bus sont habillés en bleu, le Capitaine Aurore apparaît régulièrement dans un miroir avec une boîte à musique dans la main, le personnage perd le contrôle de ses pouvoirs, du sang coule sur les murs, un zeppelin publicitaire passe dans le ciel de San Sepulcro avec la phrase « Réveille-toi » écrite sur ses flancs, le personnage perd l'usage de la parole, Shu Atonatiuh apparaît très régulièrement avant de disparaître dans un clignement de paupière, le perso ne cesse d'entendre un vieux disque des années 50 se répétant en boucle (Mister Sandman par exemple)...

- enfin la cohérence même de l'histoire laissera à désirer. En effet, dans cette illusion particulièrement puissante, ce ne sera pas Cha'tima le responsable des spores (dans le rêve les analyses de son ADN révéleront qu'il n'a rien à voir avec les parasites) mais une équipe de scientifiques à la solde de Cobre Tlaloc. A ses côtés apparaîtra le défunt Commodore Alan Nucleus, sous un jour bien plus machiavélique. En réalité, cette apparition sera le fruit des résidus mémoriels de Shu Atonatiuh, dont la mort sur la plateforme en mer de Cortez est peut-être un peu plus complexe qu'il n'y paraît. Son esprit dissipé lors de l'explosion continue à hanter les mers et la forêt mutante de Madreselva, dont Nirvelli est une des étranges messagères.

N'hésitez pas à ponctuer la suite des événements de vos propres détails, en lien avec le background des personnages et/ou des scénarios précédents. Au bout d'un moment, ces derniers devront comprendre que leur environnement est factice, juste à temps pour se réveiller et éviter de voir leur tête enterrée dans le sol par le terrifiant Ohanco.

L'épidémie

Revenons à la cave et à la fameuse porte métallique. Derrière celle-ci se trouve un long corridor aux grilles rouillées, à peine éclairé par de pâles néons orangés. Ce couloir mène à une sorte de station souterraine située sous la forêt de Madreselva et gardée par plusieurs hommes armés (ils portent les insignes de la Noctezuma, la corporation gérée par Cobre Tlaloc).

Décrivez cet endroit comme un laboratoire secret typique, avec ses salles d'expérimentations, ses chercheurs en blouse blanche et ses moniteurs sur

lesquels apparaissent des informations incompréhensibles pour les non-initiés. Les personnages devront faire preuve de discrétion pour éviter les patrouilles des surveillants mais ils finiront par tomber sur une pièce centrale garnie de ventilateurs puissants, qui paraissent projeter vers l'extérieur de la station les spores jaunâtres issus d'une gigantesque boîte noire, marquée d'un pentacle rouge. Non loin de ce monumental sarcophage, les joueurs pourront observer Cobre Tlaloc en grande conversation avec un mystérieux homme encapuchonné.

Pour finir leur visite, les joueurs découvriront avec stupeur une salle remplie d'une douzaine de zeppelins publicitaires géants, remplis à ras bord de spores mutagènes (ou plutôt «anti» mutagènes) et destinés à être envoyés dans le ciel de San Sepulcro. Cette découverte sera la dernière qu'ils effectueront avant d'être repérés et pris en chasse par les gardes de la station. Ils seront rapidement appréhendés par le «mystérieux homme encapuchonné», capable de contrôler les atomes, donc d'annihiler les pouvoirs des joueurs avec une facilité déconcertante : Alan Nucleus lui-même. Prisonniers, ils seront conduits jusqu'à une petite cellule où Cobre Tlaloc et Alan Nucleus leur expliqueront, avec des yeux de déments, que leur fin est proche.

«Les post-humains sont le cancer de ce monde : les femmes mutantes donnent naissance à de nouveaux êtres imparfaits réduisant notre civilisation à néant. Alan est un prophète, un dieu, un être voyant bien plus loin que votre malheureuse Agence contrôlée par des menteurs. Il est revenu changé de son long périple spatial, il a parlé aux entités oubliées et a vu l'apocalypse qui nous attend. Bientôt, la terre basculera dans l'obscurité si nous ne faisons rien, si nous n'agissons pas. Il est temps de mettre un terme à toute cette folie et le sarcophage noir est la solution. Beaucoup sont morts à cause de lui, parce qu'ils ont voulu empêcher son utilisation en Mer de Cortez... Mais désormais ils ne peuvent plus empêcher l'inéluctable.»

Puis les joueurs seront abandonnés à leur triste sort, alors que les zeppelins seront convoyés sur San Sepulcro, les tests sur le village de Pueblo s'étant révélés particulièrement positifs.

Evasion et Paranoïa

Lorsque le rêve de Nirvelli commencera doucement à s'effriter, les joueurs auront l'occasion de mettre au point un plan d'évasion afin d'empêcher ce plan machiavélique digne d'une mauvaise série B d'être exécuté. Il n'est en effet guère difficile de sortir de leur cellule.

Désormais, libres à eux d'agir pour empêcher les zeppelins d'exploser au-dessus de la ville et de transformer toutes les femmes en créatures avides de sang, condamnées désormais à mourir dans d'atroces souffrances (et mettant

un terme à des générations de post-humains, les spores se propageant au fil des jours dans l'ensemble du globe).

Selon leurs actions et idées, ils réaliseront que le monde autour d'eux commence à s'effondrer :

- toute tentative pour demander du renfort auprès d'Humanydyne sera réduite à néant par John Nada, visiblement de mèche avec les instigateurs de ce complot. Pire, leur tête sera aussitôt mise à prix et ils seront désormais pourchassés par leurs anciens coéquipiers, cherchant à les abattre.

- la population et les médias ne seront pas d'un grand secours, n'écoutant guère les élucubrations de post-humains hors-la-loi. Tous leurs contacts seront assassinés, toutes les personnes cherchant à les aider périront sous le feu d'un sniper ou durant un attentat. Une sorte de chute longue et vertigineuse.

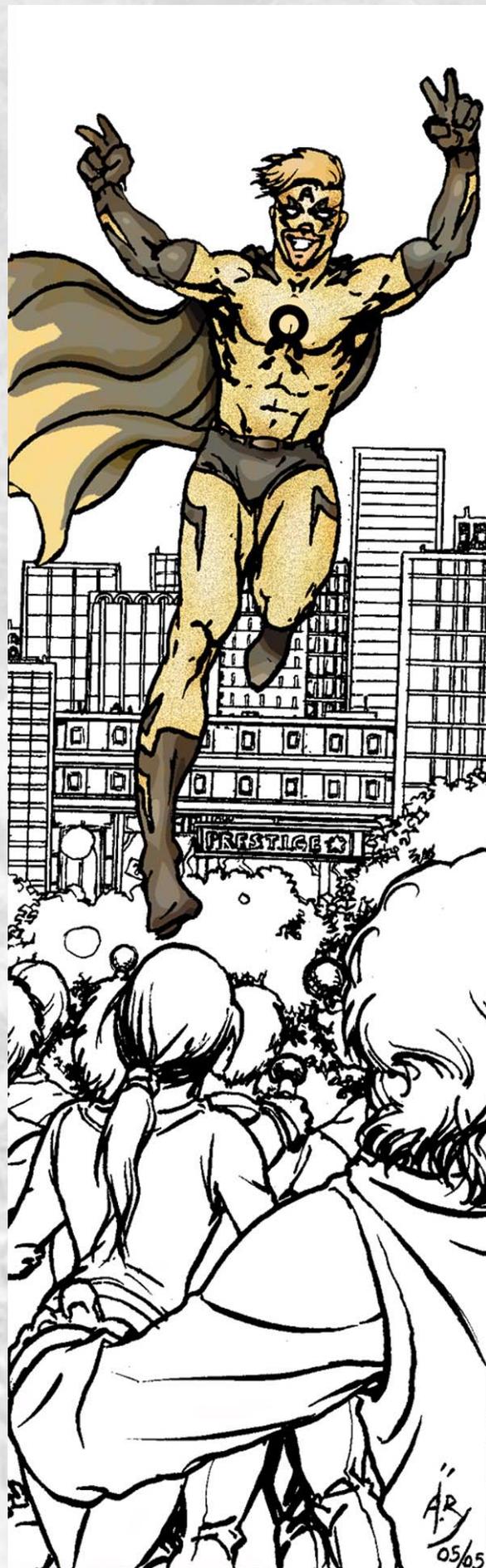
Et alors qu'Ohanco descendra de son pick-up écaillé pour venir décapiter les intrus capturés par sa mère dans le sous-sol de sa demeure, le songe de Nirvelli sera de plus en plus incohérent, la fatigue mentale laissant entrevoir les coulisses de son illusion. Lorsque les zeppelins exploseront au-dessus de San Sepulcro, plongeant les personnages dans une véritable vision d'horreur, leurs yeux commenceront à percer le brouillard et à apercevoir la réalité : ils se trouvent toujours dans la cave des Askook, Cha'tima est toujours en vie, il n'y a aucune porte métallique, ils sont parasités par une créature boursouflée dégageant une odeur de pourriture et un mutant édenté et monstrueux à la peau de pierre grisâtre s'apprête à les découper à la hache.

Quelques jets de Potentiels et de Pouvoirs devraient leur permettre de récupérer rapidement leurs esprits et de se libérer de l'emprise de Nirvelli. De quoi mettre définitivement un terme aux manigances des trois membres de cette famille dégénérée. Seul Ohanco présentera un réel danger physique, Cha'tima et Nirvelli étant bien trop faibles pour pouvoir lutter longtemps contre des agents d'Humanydyne entraînés.

Epilogue et Procès

Quelques jours après ces tragiques événements, tout rentrera dans l'ordre du côté de Pueblo. A l'aide de l'organisme de Cha'tima, les scientifiques d'Humanydyne parviendront à mettre au point un sérum empêchant le développement des embryons hybrides et détruisant les spores. Sous couverture d'une «campagne anti parasitaire», tout le nord de San Sepulcro verra des avions pulvériser ce produit sur les habitations et les immeubles afin d'annihiler la propagation des spores.

Et une bonne nouvelle n'allant jamais seule, les personnages seront amenés à témoigner au procès du



Capitaine Aurore durant lequel ils apprendront par John Nada que la seule et unique preuve qui était encore en leur possession (le morceau d'ongle de sa dernière victime, couvert de son sang) a été détruite dans le coffre de l'Agence où elle était enfermée. Le Directeur murmura alors à l'oreille des personnages joueurs :

«Et ce n'est pas tout. On a retrouvé les boîtes noires du vol 730. Il n'y a jamais eu qu'une seule et unique explosion à bord, et la carlingue n'a jamais été transpercée de toutes parts par Torpedo Verde. L'état du fuselage le prouve. Je n'étais pas tout à fait sûr après le crash de l'avion mais maintenant, il n'y a plus aucun doute : on a une taupe dans le service. Personne ne peut avoir autant de chance dans ce bas monde à l'exception de LuckyBoy. Il va falloir être très prudent à l'avenir.»

Le procès sera particulièrement pénible pour les joueurs, l'absence totale de preuves les mettant directement en porte-à-faux et écornant sérieusement l'image d'Humanydyne ainsi que leur propre carrière. Aucun témoignage ou surprise de dernière minute ne viendra les sortir de ce bourbier et c'est par un sourire éclatant que le Capitaine Aurore accueillera son acquittement par le juge Grisham et les jurés. Face à un tonnerre de flash et de questions de journalistes, il enfoncera le clou au sujet de l'incompétence des Agents d'Humanydyne.

En quittant la salle, entouré de ses avocats, il ira serrer la main d'un homme que les personnages n'avaient pas encore vu : Monsieur Steele. Ce dernier, après cette poignée de main particulièrement chaleureuse, lancera aux Agents un rictus dédaigneux avant de quitter les lieux.

Quoi de plus facile pour un être indestructible que de faire exploser un avion en plein vol à l'aide d'un explosif liquide, mélangé à quelques particules de peinture verte ?

FIN DE L'EPISODE



LE PARASITE DES EGOÛTS

Energie : 2 Passion : 0

Vitesse : 6 Puissance physique : 3

Mordre : 3 Nager : 3 Morsure inhibitrice : 4
(Dommages 3 - Durée 5 - 30 minutes)

Initiative :

8 [1] Indemne

1 [X] Blessé

NIRVELLI ASKOOK

Energie : 4 Passion : 5

Peau boursoufflée : 6

Racines coupantes : 3 (Dégâts : 4 – Longueur : 4 mètres)

Rêve éveillé : 7 (Aide d'effet 10 m – Durée maximum 1 jour)

Initiative : 1 [X]

CHA'TIMA ASKOOK

Energie : 3 Passion : 1

Réflexes : 6 Apparence : 1

Combat mains nues : 2

Spores inséminateurs : 5 (Aire d'effet : 10 km)

Initiative : 6 [2] Indemne

2 [X] Blessé

OHANCO ASKOOK

Energie : 5 Passion : 1

Agilité : 4 Muscles de pierre : 6

Peau de marbre : 7

Combat mains nues : 5 Hache : 5

Peau écorcheuse : 5 (Solidité 7 – Dégâts 3 - la peau d'Ohanco, en particulier ses mains et ses articulations, est recouverte de piquants de pierre).

Initiative : 7 [2] Indemne

2 [X] Blessé

5 [1] Au seuil de la mort



LE PENTAGRAMME

Les groupes de super-héros m'ont toujours fait penser à des musiciens de hard-rock : le bruit, le look, la mise en scène. Mais surtout, rares sont ceux qui ne finissent pas par se séparer lorsque le chanteur ou le guitariste ont décidé d'entamer une carrière solo. Faut les comprendre, à force d'être célèbre, on finit par en vouloir toujours plus, et apparaît dans les pages de magazines entouré constamment des mêmes gros nazes, ça essouffle. Entre l'envie de faire autre chose, les moments de doute ou de peur qui font raccrocher la cape et les appels des richissimes sponsors (qui vous payent juste pour survoler la ville avec leur marque sur votre costume Prada), peu de super-groupes laissent leur trace dans l'histoire. De tête, je peux citer Revolución, Morningstar, les Ultimes, les Nouveaux Mutants... et le Pentagramme. Et ce dernier, à l'exception de tous les autres, est le seul encore en activité aujourd'hui. Et pour cause : ce sont les nababs de l'espace et de belles gueules d'enfoirés.

Manuel Black

LA MISSION CALYDON — MARINERIS

En 1969, lorsque que le premier homme mit le pied sur la Lune, il devint évident pour beaucoup que la prochaine étape serait la lointaine planète rouge. Encore reculée et quasiment inaccessible, certains scientifiques avaient du mal à avaler le fait que des êtres hors normes avaient

déjà pu s'y promener en touristes. Suprêman et un certain nombre de ses pairs, dotés de capacités impressionnantes, s'étaient parfois posés sur son sol pour effectuer quelques retraites ou de simples combats sur sa terre déserte. Inutile de préciser la frustration des astronomes de l'époque, pestant contre ces «masques» incapables de mettre leurs capacités au service de la science et de l'avancée de l'humanité. Au lieu de ça, les rares post-humains qui avaient le pouvoir de s'y déplacer, préféraient organiser des combats de catch improvisés au sommet du mont Olympus.

Le Professeur Connors fut le premier à dénoncer cette situation et à demander aux « nouveaux hommes » de soutenir les humains dans leurs recherches et l'évolution de leur société. Son appel désespéré permit à certains chercheurs de passer des contrats avec quelques post-humains, faisant progresser d'un bond de nombreux domaines scientifiques, comme la chimie, l'informatique ou la médecine. Mais surtout, son cri de désespoir reçut un écho de la part d'une nouvelle société spatiale privée : la Skylab Corp., qui proposa à la NASA de l'aider à se rendre sur Mars. Composée de cinq personnes, des scientifiques et des militaires, cette corporation aux financements obscurs paraissait posséder une avancée considérable en matière de voyage spatial et de réacteur à fusion froide. Bien qu'humains, les membres de Skylab Corp. avaient passé de longues années à étudier les capacités et les gènes de post-humains «volontaires» pour les appliquer au domaine spatial : cryogénéisation, propulsion, gravité, *wormhole*, satellite privé...

Après de longues et tumultueuses tractations avec

plusieurs agences spatiales internationales, Skylab Corp. obtint un droit absolu sur toutes ses découvertes passées, présentes et à venir. La mission Calydon-Marineris fut ainsi lancée sous le regard narquois ou désapprobateur de nombreux scientifiques de l'époque. Les cinq astronautes et membres de la corporation, affublés d'une image de riches doux dingues (façon Philéas Fog), décollèrent donc de leur propre satellite géostationnaire en direction de la mystérieuse planète rouge.

Après plus de six mois en stase, à bord de leur navette «Prometheus», ils finirent par atterrir dans la Valles Marineris, au bord du gouffre de Calydon Fossa. Là, perdus au milieu de cette planète gigantesque et inconnue, ils établirent un campement où ils commencèrent à effectuer des relevés précis et les premiers plans de la future terraformation. Les «Philéas Fog martiens» utilisèrent un ballon aluminium rempli de méthanol, gonflant au soleil, afin de survoler les différents lieux notables de la planète pour poursuivre leurs recherches. C'est durant une de ces expéditions, non loin du dôme de Tharsis, qu'ils firent une découverte qui changea le cours de leur existence.

A l'intérieur d'une imposante cavité, ils tombèrent nez à nez avec un monumental cube noir, frappé d'un étrange pentacle rouge. Daté de plusieurs millions d'années, son ouverture entraîna immédiatement une mutation chez tous les membres d'équipage. Après plusieurs jours de souffrance, leur corps se tordirent au fond de la grotte martienne pour terrasser le chaos torturant leurs chromosomes, puis chacun d'eux se releva avec des capacités hors du commun. Désormais, ils étaient «différents». La fameuse cavité devint leur nouveau centre et lorsqu'ils remirent les pieds sur la Terre quelques mois plus tard, ils étaient devenus des célébrités, mais surtout des être transfigurés. Ils se baptisèrent «le Pentagramme», non en hommage à leur nombre, mais à celui du symbole figurant sur la clef énigmatique de leur évolution et tenue jalousement secrète. Les retombées économiques de leurs découvertes, ainsi que leurs nouvelles capacités, leur permirent d'entamer la «terraformation» du site dès 1974. Plus de dix ans après, la première ville martienne, propriété du Pentagramme, fut construite autour de la monumentale grotte de Tharsis et le PentaBuilding (leur fameux QG terrestre) s'éleva entre les différents chantiers de la future San Sepulcro.

Aujourd'hui, le Pentagramme est la première «agence spatiale» du monde, une société privée enveloppée de secrets, qui possède le contrôle de nombreuses colonies martiennes et de plusieurs transporteurs spatiaux. Certains disent parfois que l'espace leur appartient et ils n'ont pas complètement tort. Car même s'il reste encore beaucoup à construire et que Mars n'est encore qu'une

planète sauvage dont la terraformation est loin d'être achevée, les étranges membres de ce super groupe ont plus d'un coup d'avance.

LE PENTAGRAMME

Tous les membres du Pentagramme ont choisi des pseudonymes en lien avec les différentes phases du soleil et leurs effets. A noter que chacun d'eux semble posséder une certaine résistance au temps, vieillissant moins vite que des humains ordinaires. Le Docteur Nuit, pour ne citer que lui, est âgé de soixante dix ans mais en paraît aisément vingt de moins. Quant à Christmas Crépuscule, n'importe qui avec un minimum d'observation lui donnerait une trentaine d'années seulement.

CAPITAINE AURORE

Véritable nom : *Major Alexander Power*
Age : 66 ans

Originaire du New-Jersey, ce diplômé en sciences de l'Université du Colorado devint pilote de chasse de l'Air Force dès 1959 (base Williams - Arizona). Après avoir obtenu un master en informatique, il quitta l'armée pour devenir ingénieur dans une entreprise de Chicago, en tant que responsable du développement de navettes stratosphériques. Après plusieurs années durant lesquelles il fit de nombreuses découvertes et où il tissa un puissant réseau de partenaires (politiques et financiers), Alexander Power décida de fonder sa propre société : la Skylab Corp., avec l'objectif d'établir la première colonie martienne. Pour cela, il recruta quatre spécialistes renommés et commença à mettre au point ce qui allait devenir la mission « Calydon-Marineris ».

CAPITAINE AURORE

P x 1
E x 5

POTENTIELS
Dextérité : 5 Force de colosse : 7

TALENTS
Voler : 5 (vitesse 10) Frapper : 4
Rayons photoniques : 8 (DE - Dégâts 10 - Portée 100 m)

7 [X] Indemne
8 [1] Dernier soufflé
6 [2] Blessé
2 [X] Blessé

Déjà doté d'un naturel charismatique et charmeur, le Major est devenu une véritable icône sous le costume du Capitaine Aurore. Blond, bel homme, célibataire, il est le leader incontesté du Pentagramme : sa façade médiatique et son porte-parole. La découverte récente de ses «mœurs» ne paraît pas avoir entaché son image aux yeux de la population, qui voit toujours en Aurore le héros humain qui mit le premier pied sur Mars.

Le Capitaine Aurore est doté de capacités physiques exceptionnelles, ainsi que de la faculté de voler. Il peut utiliser l'énergie solaire pour la transformer en des rayons photoniques dévastateurs.

DOCTEUR NUIT

Véritable nom : *Mikolaj Kahrs*

Age : 73 ans

Né en Pologne, cet astrophysicien, enseignant à l'Université de Berkeley est l'auteur de nombreux ouvrages scientifiques réputés sur le magnétisme terrestre, la gravitation et les théories quantiques. Prix Nobel de Physique en 1962 pour la mise au point du premier réacteur nucléaire à fusion froide, il fut recruté quelques années plus tard par Alexander Power qui le débaucha à prix d'or. Possédant un quotient intellectuel hors norme, le Professeur Kahrs était également connu pour son caractère froid et ses excès de colère avant sa transformation. Aujourd'hui, il est devenu le célèbre «Docteur Nuit», un véritable génie qui n'existe pourtant que dans l'obscurité. Toute lueur, toute trace de lumière naturelle ou artificielle met fin instantanément et temporairement à son existence physique, l'obligeant à réapparaître dans l'ombre la plus proche. Le Docteur peut ainsi se déplacer sur des kilomètres en l'espace d'une seconde, disparaissant dans un coin de ténèbres et réapparaissant dans toute trace d'obscurité.



Christmas CREPUSCULE

P × 2
E × 2

POTENTIELS (nuit)
Force : 1 (6) Souplesse : 2 (7)
Résistance : 2 (5) Perception : 1 (6)

TALENTS (nuit)
Corps à corps : 1 (6) Lames : 1 (5)
Perception du sang : 4 (500 m autour d'elle)
Handicap : *Vampire*

10	5	2	1
[2]	[X]	[2]	[X]
Nuit	Nuit	Jour	Jour

CHRISTMAS CREPUSCULE

Véritable nom : *Christmas Constanta*

Age : 62 ans

La cadette du Pentagramme est issue d'une riche famille texane. Après avoir obtenu de nombreux diplômes, dont un Doctorat de Chimie et de Biologie au Nouveau Mexique, elle travailla plusieurs années dans une Association chargée d'étudier le génome mutant. Destinées à l'origine à valider les effets dévastateurs de l'Ephidine, ses recherches lui permirent de dégager de grandes lignes applicables à plusieurs domaines scientifiques. Elle fut recrutée par la NASA afin de mettre ses connaissances au service de l'avancée spatiale, en concevant notamment un sérum destiné à améliorer la résistance physique des astronautes. Sa soif de réussite et ses capacités tant physiques qu'intellectuelles plurent à Alexander Power qui parvint à la convaincre de rejoindre son équipe.

Les pouvoirs de Christmas sont liés directement à la nuit. En journée, c'est une personne presque ordinaire, souffrant même de photophobie. Mais dès que le soleil se couche, Christmas gagne considérablement en puissance et en rapidité. Elle est alors capable de soulever une voiture, de percer les ténèbres de sa vue thermique et d'analyser précisément les faiblesses corporelles d'un adversaire. Véritable chasseresse nocturne, Christmas est en effet attirée par la chaleur du sang, mais également par son pouvoir régénérateur, seul capable de permettre à son corps de survivre lorsque le soleil est levé. Seuls ses coéquipiers ont connaissance de son obsession vampirique, qui l'a plusieurs fois conduite à des violences gratuites.



DOCTEUR NUIT

P × 2
E × 4

POTENTIELS
Vitesse : 4 Intelligence : 6
Résistance : 5

TALENTS
Marche des ombres : 10 (Portée 8 - Durée 12)
Limitation : *inexistence diurne*
Pistolet : 4 Combat mains nues : 4

7	5	1
[2]	[2]	[X]
Indemne	Blessé	Blessé



QUEEN BOREALE

P ~~X~~ 3
E ~~X~~ 4

POTENTIELS
Réflexes : 5 Musculature : 4
Beauté : 5 Astuce : 5

TALENTS
Sabre : 4 Aïkido : 4
Illusion mentale : 7 (Aire d'effet 9 - Durée 30 mn)

6 5 2
[2] [2] [X]
Indemne *Blessée* *Blessée*

QUEEN BOREALE

Véritable nom : *Isabel McCoy*

Age : 65 ans

Née au Canada, dans la province de l'Ontario, Isabel McCoy est issue de l'Université Polytechnique de Toronto et diplômée du Département de Neurologie de Houston. Spécialiste en médecine et en neurobiologie, elle a mis au point différentes prothèses et thérapies destinées à soigner les malades d'alzheimer. Après avoir rejoint le renommé «Royal College of Physicians and Surgeons» en 1964, et commencé de nombreuses recherches en lien avec des roboticiens, elle fut contactée par Alexander Power pour travailler sur un prototype de caisson cryogénique.

Cette magnifique métisse est le pendant féminin du Capitaine Aurore : une icône attirant les caméras, par sa classe et sa sensualité exacerbée. Accessoirement Queen Boréale est capable d'imposer dans l'esprit de ses victimes des illusions particulièrement puissantes, lui permettant parfois de persuader une foule qu'elle est quelqu'un d'autre ou qu'un quartier n'existe pas.

ZENITH

Véritable nom : *Kurt Blackwell*

Age : 69 ans

Ce brillant ingénieur en électronique a travaillé de nombreuses années pour l'Air Force, sur leurs avions furtifs ainsi que sur différents missiles tactiques. Après avoir obtenu plusieurs diplômes en ingénierie et télécommunications, il postula à la NASA où il devint responsable de laboratoire sur la conception de systèmes de communication destinés à des satellites. Il effectua plusieurs vols spatiaux et séjours dans la station

orbitale internationale, avant de devenir le premier associé d'Alexander Power.

Zénith est le membre du Pentagramme ayant subi la mutation la plus redoutable dans la grotte de Tharsis. Son corps s'est mis instantanément à produire une chaleur insoutenable, tel un brasier intérieur détruisant rapidement ses os et ses organes, calcinant sa peau et son cerveau. Pourtant, Kurt Blackwell a survécu. Il est désormais pareil à une géante rouge de taille humaine, un micro soleil à la chaleur insupportable et à la densité pouvant modifier la gravité d'une planète.

Devant perpétuellement lutter pour contrôler ses facultés dévastatrices, Zénith s'est exilé dans son sanctuaire isolé de Vénus, cherchant sous les pluies acides de la planète un moyen de ne pas changer involontairement la rotation du système solaire.



ZENITH

P ~~X~~ 2
E ~~X~~ 10

POTENTIELS
Force : 8 Résistance : 10

TALENTS
Brûler : 10 (DE - Dommages 11 - Aire 1km)
Maîtrise de la gravité : 15
Limitations : pertes de contrôles

9 4 1
[1] [2] [X]
Indemne *Blessé* *Blessé*



Trouve le point faible de son adversaire et crée une arme adaptée pour le neutraliser

INTERLUDIOS

La journée d'un agent d'Humanydyne est loin d'être une enquête linéaire, ponctuée de découvertes d'indices et de fausses pistes. En réalité, lorsqu'on est amené à intervenir sur des délits impliquant «les masques», il faut savoir souvent mettre de côté une affaire en cours pour répondre à un appel urgent. Les Clubs, à la manière de patrouilles de police, doivent ainsi souvent agir sur des lieux différents, pour appréhender un cambrioleur, un fugitif ou éviter une simple rixe entre deux titans de métal dans une discothèque de *Ciudadela*. Sans lien direct avec le scénario, ces événements, baptisés *Interludios* (interludes) sont un bon moyen de changer un peu les idées de vos joueurs, pris dans des investigations complexes ou ayant simplement envie de dérouiller un peu leurs articulations.

Ci-après vous trouverez un certain nombre d'*Interludios* que vous pourrez librement utiliser pour ponctuer vos scénarios. Ces derniers sont classés selon la typologie des *Códigos* : des codes de couleur, chacun représentant un incident particulier. Cette codification colorimétrique ne doit d'ailleurs rien au hasard, elle est liée directement aux teintes que prennent souvent les visions d'Echoes. Ainsi, après des années à son contact, John Nada a découvert que les meurtres d'humains perpétrés par des post-humains apparaissent régulièrement dans les visions d'Echoes dans des nuances rougeoyantes. Ce Code rouge a été suivi par

la suite de deux autres types de codes, toujours liés aux teintes des visions de la créature précognitive.

- *Código rojo* (code rouge) : incident impliquant le meurtre d'un humain par une personne dotée de super-pouvoirs.
- *Código negro* (code noir) : incident impliquant le meurtre d'un post-humain par un autre post-humain.
- *Código verde* (code vert) : tout incident différent des deux codes précédents (cambriolage, vol, délit...) impliquant au minimum un post-humain.

Códigos Verdes

- *Le Petit Bangkok*

L'abus de *téquila* est dangereux pour la santé, surtout lorsque la température dépasse les 30° en pleine nuit. Les Agents sont appelés pour calmer un pugilat entre trois grosses brutes éméchées à la sortie d'un night-club de *Tortugas* : *Los Piratas*. Dans une sorte de remake du Bon, la Brute et le Truand, les trois post-humains s'observent depuis plusieurs minutes avant de dégainer leurs pouvoirs

(rayon d'énergie pour l'un, lancer de lames pour l'autre et chaînes perforantes pour le dernier).

Une brute type

Energie : 3 Passion : 1

Force : 5 Résistance : 4
Réflexes : 3

Coup de poing : 5 Pouvoir d'attaque à distance : 4
(Dommages Énergétiques – Distance 16 m – Dégâts 4)

Initiative :

6 [2] Blessé
1 [X] Blessé

- L'exhibitionniste

Les Agents sont chargés d'intervenir à la sortie d'une école primaire où un pervers exhibitionniste mutant (doté d'organes étranges) fait des apparitions régulières depuis quelques jours avant de s'enfuir. Une patrouille de policiers humains a été salement amochée la dernière fois qu'ils ont tenté de l'appréhender. Il faut dire que ce mutant semble rechercher la douleur comme une sorte de plaisir sexuel, de quoi donner aux personnages l'envie de taper plus fort dans les (multiples) parties.

Le mutant exhibitionniste

Energie : 3 Passion : 1

Force : 4 Vitesse : 5
Peau chitineuse : 6 Apparence gluante : 0

Coup de tentacules : 4 Mains nues : 3
Langue préhensile et démesurée : 3 (DP – Dégâts 4
– Taille 2 m max)

Initiative :

6 [3] Indemne
2 [X] Blessé

- L'aimant vivant

Au sein de San Sepulcro, il existe de nombreux laboratoires intervenant sur des domaines de recherche variés. Régulièrement, des accidents se produisent dans ces derniers, à cause de théories fumeuses ou de produits particulièrement toxiques. Aujourd'hui c'est Seamus Lopez, un malheureux aide-laboratoire qui en

fait les frais. Son désir de vouloir devenir un de ces post-humains l'a poussé à s'injecter un sérum encore à l'étude, le transformant immédiatement en aimant incontrôlable. Tous les objets métalliques situés sur plus de 200 mètres sont irrésistiblement attirés vers lui, les voitures s'écrasant contre les parois du labo, les piliers de soutenance du bâtiment se pliant et menaçant l'ensemble du personnel. Figé par la peur, le corps bloqué par des plaques métalliques, Seamus Lopez ne sait pas quoi faire pour se sortir de ce guêpier. Les Agents sont appelés sur les lieux pour calmer le phénomène, avec le risque de se retrouver plaqués contre un mur s'ils portent trop de métal sur eux.

- Cambriolage

Depuis plusieurs semaines, des cambriolages ont lieu dans différents appartements luxueux du Centro, la plupart se déroulant dans les plus hauts étages des tours du centre ville (difficilement accessibles). Ces derniers sont l'œuvre d'un «cambrioleur-araignée», un mutant doté de capacités d'adhérence lui permettant de gravir les parois des immeubles sans le moindre problème. Ce dernier a été repéré au 25^{ème} étage de la tour Pizarro et les Agents sont chargés de l'intercepter avant qu'il ne parvienne une nouvelle fois à s'échapper.

Le cambrioleur

Energie : 4 Passion : 1

Force : 4 Vitesse : 6

Couteau : 4 Lance grappin : 4
Adhérence : 4

Initiative :

7 [1] Indemne
2 [X] Blessé

- Tapage nocturne

Les Agents sont appelés pour un tapage nocturne dans un quartier tranquille de San Sepulcro. Un mutant, doté de la faculté de contrôler les sons, a décidé de faire vivre une nuit de folie à son voisinage : verres explosés, vitres éclatées, le vacarme est assourdissant et le mutant s'amuse même à rendre temporairement muet tous ceux qui veulent l'empêcher de faire la *fiesta*. Visiblement sous l'emprise d'une drogue quelconque, ce dernier n'hésitera pas à obliger les personnages à parler entre eux avec les mains.

Le mutant sonique

Energie : 3 Passion : 2

Force physique : 3 Réflexes : 4

Constitution : 3

Coup de poing : 4

Contrôle du son : 5 (Aire d'effet 10 m – Durée 30 mn)

Initiative :

6 [1] Indemne

2 [X] Blessé

- *Vorace*

Le Double Krypton Planet est le *cheeseburger* le plus apprécié des restaurants Hard Rock Planet, sa double tranche de bœuf géant délicieusement relevée d'une succulente sauce piquante. Il faut croire qu'aujourd'hui Antonio Salazar a eu du mal à digérer son plat préféré. A peine avait-il avalé la moitié de son burger, qu'il s'est involontairement transformé en un alter-ego vorace et violent, jetant les vendeurs par-dessus leur pupitre et dévalisant les réserves de nourriture. La prochaine fois Antonio vérifiera qu'il n'est pas allergique à un des ingrédients de cette fameuse recette. En attendant les Agents sont chargés de le mettre hors d'état de nuire avant qu'il ne décide de dévorer quelqu'un, faute de viande dans le frigo.

Le vorace

Energie : 4 Passion : 1

Force de glouton : 6 Rapidité : 4

Graisse épaisse : 5

Lutte : 5

Mâchoire multiple : 4 (DP – Dégâts 4 – Solidité 4)

Initiative :

7 [1] Indemne

2 [X] Blessé

- *Fugueuse psychique*

Un avis de recherche a été lancé pour retrouver une jeune mutante, Carolina Romero, qui s'est échappée d'un centre de rééducation pour adolescents psychiques. Cette dernière a fugué afin de retrouver son «grand amour», un humain qu'elle a rencontré par le biais d'un espace de rencontres sur le RED. Ayant découvert avec horreur que ce dernier a déjà une petite amie, elle est entrée dans une colère folle, prenant possession de quelques passants pour attaquer le véhicule dans lequel se trouve le couple. Assise

sur un banc, le regard laiteux et vide d'émotion, elle contrôle par la pensée cinq malheureux pour accomplir son forfait. Les Agents ont été prévenus par des témoins et arriveront au moment où le pare-brise du véhicule explosera. Ils devront faire attention à ne pas trop «abîmer» les possédés et Carolina ne s'opposera pas à son arrestation.

Un passant possédé

Energie : 2 Passion : 1

Force : 2 Agilité : 2

Se battre : 3

Initiative :

4 [1] Indemne

1 [X] Blessé

- *Paparazzis*

Angelo Kadius, un célèbre acteur post-humain, qui a joué dans de nombreux films d'action récents comme «Superguy 3», «45 minutes pour vivre» ou «Piège de glace» ne cesse d'être harcelé par des paparazzis, qui n'hésitent pas à pénétrer dans la cour de son immeuble pour saisir quelques images fugitives.

Aujourd'hui il craque et menace de tuer les photographes qui s'approchent de son domicile si Humandyne ne les fait pas déguerpir définitivement. Inutile de préciser que les paparazzis ne se laisseront pas éjecter si facilement face à un tel scoop sur les humeurs hystériques de la star.

- *Connexions*

Tout un bloc d'habitations est sujet à un curieux phénomène depuis quelques heures : les habitants se retrouvent projetés dans les corps d'autres occupants, les esprits s'inversent sans que l'on sache pourquoi. Certains profitent même de la panique générale pour commettre quelques pillages. Ces «inversions» sont l'oeuvre d'un jeune enfant de six ans, Warren Keeth, qui souffre d'une puissante fièvre perturbant ses capacités mutantes. Sa mère, complètement paniquée, a peur de son enfant et n'ose pas appeler les secours. En se rendant sur place, les Agents subiront également les effets de son pouvoir et les joueurs devront temporairement échanger leurs fiches de personnages, l'esprit de leur Agent se trouvant désormais dans le corps d'un de leurs coéquipiers (en cas de joueurs impairs, l'un d'eux finira dans le corps d'un vieil humain du quartier ou de la mère de Warren).

- *Prise d'otage*

Deux mutants ont décidé de s'emparer de quelques trésors archéologiques placés dans un des pavillons du Museo Chimalman. Pris au piège par le dispositif de sécurité, ils détiennent le conservateur du musée, ainsi que deux visiteurs et menacent de les exécuter. Les Agents d'Humanydyne sont chargés de négocier, voire de les intercepter avant qu'un drame ne se produise.

Un preneur d'otage type

Energie : 4 Passion : 1

Muscles : 4 Vitesse : 4

Fusil : 4 Mains nues : 3
Aiguilles rétractiles : 4 (DP – Dégâts 4 – Solidité 4)

Initiative :

6 [2] Indemne
2 [X] Blessé

- *Racisme*

Les Agents sont appelés en urgence à San Angel, un des *Ciudades Perdidas* de San Sepulcro, afin de venir en aide à un humain, tabassé par deux mutants. Ils arriveront malheureusement trop tard pour sauver le malheureux, mais pourront tenter de rattraper les deux criminels : de sales racistes persuadés de la supériorité de la race post-humaine.

Un mutant raciste type

Energie : 3 Passion : 1

Puissance physique : 4 Rapidité : 3

Couteau acéré : 4 Mains nues : 4
Pouvoir offensif : 4 (DP – Dégâts 4 – Solidité 4)

Initiative :

8 [1] Indemne
3 [X] Blessé

Códigos Rojos

- *Crash*

Joaquim Rodriguez, alias «El Conquistador» a involontairement traversé un zeppelin publicitaire suite à une erreur de trajectoire alors qu'il survolait la ville. L'appareil a pris feu immédiatement et s'est écrasé sur une tour d'habitations, tuant plusieurs personnes qui se trouvaient sur une des terrasses. Les Agents, par le plus grand des hasards, se trouvaient au pied de l'immeuble au moment de l'accident et ont tout vu. Ils ont assez de temps devant eux pour tenter de sauver des victimes avant que les pompiers n'arrivent. El Conquistador, quant à lui, a préféré fuir. Une course-poursuite s'impose également selon l'ordre de leurs priorités.

El Conquistador

Energie : 3 Passion : 1

Force : 4 Vitesse de réaction : 6

Corps à corps : 4 Bâton électrique : 3
Vol : 3 (Vitesse 6)

Initiative :

8 [1] Indemne
3 [X] Blessé

- *L'addition*

Klaus Von Depka, dit Le Taureau, est une force de la nature particulièrement brutale et soupe au lait. Et en ce jour ensoleillé, il a mal supporté qu'un serveur lui renverse une tasse de café sur sa chemise, alors qu'il lisait tranquillement la Gazetta Normale à la terrasse du Café Esperanza. Le jeune serveur a été directement projeté sous les roues d'un bus après un uppercut dévastateur, le tuant sur le coup et provoquant un carambolage dans toute l'avenue. Les Agents reçoivent un flash rouge d'Echoes les informant de l'incident et montrant Klaus Von Depka plus déchaîné que jamais. Et pour calmer ce monstre de muscles totalement enragé, il va falloir s'y mettre à plusieurs.

Klaus Von Depka

Energie : 5 Passion : 1

Force de taureau : 7 Peau grise blindée : 7
Dextérité : 3

Uppercut : 4 Prises briseuses d'os : 4
Cornes frontales : 6 (DP – Dégâts 6 – Solidité 6)

Initiative :

9 [1] Indemne
5 [2] Blessé
1 [X] Blessé

- *Viol*

Une humaine vient d'être violée et assassinée dans une des attractions de la fête foraine de Tortugas, dans un coin isolé placé derrière le train fantôme. Le tueur a été aperçu par des témoins et tente désormais de se cacher dans les couloirs du train. Les Agents sont chargés d'intercepter le monstrueux fugitif, en le poursuivant dans les galeries remplies de squelettes, de toiles d'araignées et de sons sinistres.

Le violeur hideux

Energie : 3 Passion : 1

Bras de métal : 5 Peau morte : 5
Apparence monstrueuse : 0

Courir : 5
Mains ciseaux : 4 (DP – Dégâts 5 – Solidité 3)

Initiative :
7 [2] Indemne
2 [X] Blessé

- *Incident de voisinage*

Une mutante psionique vient d'assassiner deux de ses voisins humains en leur faisant exploser le crâne par le pouvoir de la pensée. Visiblement déprimée et suicidaire, elle menace de tuer tous les habitants du bâtiment si son fils (placé dans une institution spécialisée) ne lui est pas rendu immédiatement.

La mutante scanner

Energie : 2 Passion : 2

Force : 3 Agilité : 3

Se battre : 3
Attaque crânienne : 4 (DM – Dégâts 4 – Portée 4)

Initiative :
6 [1] Indemne
1 [X] Blessé

Códigos Negros

- *Guerre secrète*

Les règlements de compte entre «masques» sont légion, certains s'affrontant régulièrement à l'image des *comics* célèbres où le «super-gentil» passe le plus clair de son temps à mettre à mal les plans du «super méchant». Depuis plusieurs années, de petites «Guerres Secrètes» de cet ordre ont lieu dans les quartiers difficiles de la capitale Madreselvar, le plus souvent pour des histoires de territoire, d'argent et de trafics. Cette fois-ci c'est Ultralaw qui en a fait les frais dans une des ruelles d'Extravio, assassiné lâchement par le Doctor War, son ennemi de toujours. La renommée d'Ultralaw n'étant plus à faire, des habitants du quartier ont immédiatement décidé de faire payer au meurtrier l'assassinat de leur protecteur. Doctor War se trouve désormais coincé dans un bâtiment insalubre, aux prises avec une vingtaine d'humains en colère, équipés de bâtons, de pelles et de couteaux. Les Agents sont envoyés pour calmer la situation.

- *Sniper*

Un post-humain a décidé de régler ses comptes avec les habitants de son quartier. Posté au sommet de son immeuble, il dégomme tous les passants (mutants comme humains) avec son bras mécanique doté de puissantes aiguilles. Lorsque les personnages arriveront, six personnes auront déjà péri sous les coups du sniper dément et une dizaine seront blessés. Inutile de préciser qu'il ne se laissera pas prendre vivant, portant sur lui une ceinture d'explosifs.

Le sniper

Energie : 4 Passion : 0

Force : 5 Constitution : 6
Réflexes : 4

Close-combat : 5
Bras-harpon : 6 (DP – Dégâts 7 – Portée 5)

Initiative :
6 [2] Indemne
2 [X] Blessé

- *Festin de roi*

Deux livreurs de Torpedo Pizza sont portés disparus, leur dernière livraison les conduisant tous les deux à la même adresse : Degollado 49, dans le quartier de Calavera. Il faut dire que l'occupant des lieux, Monsieur Morales, s'est

lassé des pizzas et préfère désormais déguster directement les livreurs. Alors que le premier est déjà dans le four, le second est enfermé dans le placard de la cuisine mais toujours vivant. Monsieur Morales vient d'ailleurs de commander un troisième «livreur» par téléphone. L'hiver approche, faut le comprendre...

M. Morales, carnivore dimensionnel

Energie : 5 Passion : 1

Bras multiples : 6 Chair ferme : 5
Lenteur : 1

Taper : 5
Mâchoire ventrale : 5 (DP – Dégâts 6 – Solidité 4)

Initiative :
4 [1] Blessé
1 [X] Blessé

- Guérilla urbaine

Rien ne va plus dans la *ciudad perdida* de Loreto. Deux Stupergangs ont décidé de régler leurs comptes en pleine rue, mitraillant les voitures et les gens se trouvant au mauvais endroit, au mauvais moment. Les Agents sont appelés en renfort, une patrouille d'Humanydyne étant prise entre deux feux. Les éclairs d'énergie traversent le ciel, et le spectacle ressemble à une scène de l'apocalypse.

Un Stuperganger type

Energie : 4 Passion : 1

Muscles : 4 Vitesse : 4

Fusil : 4 Mains nues : 3
Pouvoir offensif : 4 (DP – Dégâts 4 – Solidité 4)

Initiative :
6 [2] Indemne
2 [X] Blessé

- Casino

Une séance de combats illicites dans le bar topless «*Casa Margarita*» de *Tortugas* s'est mal terminée. Visiblement un des bookmakers a tenté de truquer les paris et a provoqué une bagarre générale, certains parieurs ne se relevant pas après avoir été tassés jusqu'aux reins par les brutes arpentant l'établissement. Les combattants

semblent d'ailleurs vouloir désormais mettre la main sur l'ensemble des paris et les Agents sont dépêchés sur place pour éviter qu'ils ne fassent plus de dégâts. Alors qu'ils croiseront plusieurs malheureuses dévêtues s'échappant du bar en hurlant, ils découvriront un gigantesque carnage dans l'arrière salle et les quatre bouchers de plus de deux mètres qui en sont responsables.

Un combattant

Energie : 3 Passion : 1

Force : 5 Résistance : 4
Réflexes : 3

Coup de poing : 5 Pouvoir offensif (main arme) : 5
(DP – Dégâts 6 – Solidité : 4)

Initiative :
8 [1] Blessé
5 [2] Blessé
1 [X] Blessé

Textes : Willy Favre
Illustrations : André Reina, Willy Favre
Corrections : Neko

Humanydyne est édité par le 7ème Cercle SARL

Titre et marque déposés

©2006 Le 7ème Cercle
Tous droits réservés.

Ecoutez RADIO SEPULCRO !
Cliquez !